

# Senhas de atendimento

Neste tópico veremos montar um processo para a tela de senha disponível pelo DOX. Esta tela é semelhante a tela que ficam em bancos, lotéricas, mercados, lojas que possuem filas e desejam ter esse controle por senha de atendimento, que é recurso muito importante para organização deste ambientes.

## Resultado final

image-1641403848964.gif

## Montando a tela de atendimento

**Acesse módulo de processos > Telas de processo > Novo [F2]:**

image-1641403957015.png

Preencha os campos do cadastro da tela.

- Descrição: Aqui é colocado o nome da tela, neste nosso exemplo deixamos "Atendimento - Suporte".
- Tipo de tela: **Senhas de atendimento.**
- Mostrar no menu principal: Marcar essa opção.
  - Menu: Por padrão, as telas do tipo "Senhas de atendimento" sempre aparecem apenas no estúdio então deixe "Dox Estúdio - Processos"

**Aba Descrições,** com as descrições e informações fixas que apareceram na tela.

Por padrão, pode ser deixado o que o sistema traz ao criar a tela.

image-1641404223291.png

**Aba Senhas:**

Inicialmente, siga as imagens feitas de exemplo, mas caso seja necessário, altere conforme desejar.

image-1641404289931.png

**Aba Tela:**

Aqui você terá a opção de configurar os tamanhos das fontes que apareceram na tela,

recomendamos colocar os tamanhos conforme mostrado na imagem ou um pouco menor, pois se colocar uma fonte como 72px o campo não mostrará na tela por ser grande.

image-1641404395361.png

Image not found or type unknown

Logo após de configurar todos os dados configurados, aplique clicando em Ok.

### **Imagens:**

Na tela de senha também é possível colocar imagens que ficaram passando na tela.

image-1641404588053.gif

Image not found or type unknown

Para vincular imagens na tela basta ir clicando com o botão direito na tela criada -> Anexar Imagens e clicar no botão com o "+" para adicionar as imagens.

image-1641404609645.png

Image not found or type unknown

## **Montando o processo BPM:**

**Acesse modulo de Processos > Processos de Negócios (BPM) > Novo(F2).**

Caso necessário, coloque as informações que necessita, mas você também pode estar seguindo o nosso processo de exemplo:

- Tipo: BPM
- Descrição, assunto e nome reduzido: Tela de atendimento
- Dias vigência: 1
- Objetivo: Este processo tem como o objetivo automatizar o procedimento da utilização de senhas de atendimento. Sabemos que para uma maior organização dos atendentes é necessários realizar algumas medidas, este processo vem para facilitar a gestão de atendimento.
- Ícone do processo: Coloque uma imagem que melhor se encaixe no conceito do processo.
- Modelador, dono: Você deve informar o seu usuário, responsável pela edição e desenvolvimento do BPM.
- Sobre a permissão do processo (Segunda aba): **"Qualquer usuário cadastrado"**

image-1641404730933.png

Image not found or type unknown

## Atividades:

Neste processo teremos 4 atividades. Sendo 1 manual e as outras 3 automáticas. Crie neste ordem:

image-1641405422416.png

Image not found or type unknown

### Atividade 1: "Menu"

Crie um formulário do tipo "Objetiva - Rádio" , com uma variável do tipo inteiro vinculada.

image-1641408500297.png

Image not found or type unknown

O formulário deve ter as seguintes respostas:

- **Chamar próxima senha**
- **Chamar ultima senha**
- **Reiniciar senha**

Faça como na imagem:

image-1641408596114.png

Image not found or type unknown

### Atividade 2: "Prox. Senha"

Para começar a configurar os eventos dessa atividade iremos para a aba de variáveis do procedimento e nela iremos criar duas variáveis para o funcionamento dos eventos.

Criaremos as seguintes variáveis:

1. **SOMA1 := Tipo Inteiro com valor padrão 1.**
2. **GUICHE := Tipo Texto sem valor padrão.**
3. **CONTADOR := Tipo Inteiro sem valor padrão.**
4. **IDTELA := Tipo inteiro valor padrão o código da tela, no meu caso foi 12**

\*\*\*Obs: para descobrir qual código da sua tela basta ir na tela de processo e ver na coluna código o numero que está na sua tela de senha.

image-1641410972984.png

Image not found or type unknown

Configurado as variáveis iremos voltar a aba de eventos da atividade automática criada acima e a configuração dos eventos será conforme as imagens abaixo.:

***Os eventos abaixo são configurados os seu momento de execução para "Ao entrar na atividade"***

image-1641409451098.png

Image not found or type unknown

### **Eventos (Conforme código acima):**

#### **1 - Estrutura condicional - inicio**

- Caso a variável /\*CONTADOR\*/ seja **IGUAL** (=) a 2

image-1641409601439.png

Image not found or type unknown

#### **2 - Definir valor da variável.**

- /\*CONTADOR\*/ recebe 0

#### **3 - Estrutura condicional - Fim.**

#### **4 - Estrutura condicional - Inicio.**

- Caso /\*CONTADOR\*/ seja **MENOR** (<) que 4

image-1641410103143.png

Image not found or type unknown

#### **5 - Operações matemáticas.**

image-1641410181653.png

Image not found or type unknown

#### **6 - Estrutura condicional - Fim**

**Os eventos abaixo são configurados os seu momento de execução para "Ao sair na atividade"**

## 7 - Define valor variável

- Variável /\*GUICHE\*/ recebe "GUICHÊ /\*CONTADOR\*/"

image-1641410568761.png

Image not found or type unknown

## 8 - Chamar próxima senha

O evento principal desta atividade é o "chamar próxima senha" nele você deverá configurar conforme a imagem acima, Este evento é responsável de criar a senha caso ela não esteja reservada, e chamar para a tela.

Neste caso estamos gerando uma senha sequencial automática, sendo assim não precisamos definir a senha que será chamada.

- No campo **Tela de senha** deve ser informado a variável que contém o código da tela criada no começo deste tópico. Nossa variável guarda o valor da tela 12, mas também pode ser utilizado um conector.
- No campo **Senha/Pessoa** é informada a senha que será mostrada na tela, porém como estamos gerando automático não precisamos vincular uma variável a este campo.
- **Guichê/Atendente** é responsável por identificar o guichê que a senha foi chamada.
- Os outros campos como **Código atendente** e **Código pessoa** são responsáveis por armazenar os códigos dos mesmos.
- **Observação:** Caso a senha chamada tenha algum comentário este campo é responsável por mostrar na tela quando chamada a senha.
- **Cor:** A cor que terá o fundo da mensagem criada no campo de **observação**, o DOX utilizar um formato de cor diferente, caso queria escolher outra cor pegue o código Hexadecimal e no lugar do # coloque \$00(CODIGO HEXA). Por exemplo, a cor vermelha \$00FF0000.
- **Gera senha numérica sequencial:** Campo responsável por ficar gerando a sequencia das senhas, porém quando a tela é fechada o painel que estava mostrando a tela da senha fica zerado mas ao chamar a senha novamente ela continua com a ultima executada. Mais a frente iremos configurar a atividade que reseta a senha.

image-1641410614759.png

Image not found or type unknown

Agora iremos criar a próxima atividade automática, chamada de **Chamar última senha**, esta atividade terá apenas um evento de chamar última senha, as configurações iniciais da atividade são as mesmas citadas na atividade anterior porém com um único evento.

### Atividade 3: "Ultim. Senha"

O momento que o evento será executado é ao **sair da atividade** e ele possui os seguintes campos.:

- **Tela de senha:** Variável com o código da tela.
- **Guichê/Atendimento:** Variável que contém o guichê que foi registrada a senha.
- **Código do atendente:** Variável ou conector que contém o código do atendente, neste caso não usamos.
- **Observação:** Campo com algum comentário que deseja retornar a tela.
- **Cor:** Cor de fundo do campo observação.

image-1641415377765.png

Image not found or type unknown

### Atividade 4: "Rein. Senha"

Esta atividade é simples, contendo apenas um evento de reiniciar senha. Este evento pode ser executado tanto ao entrar como ao sair e só é informado qual tela ele irá reiniciar.

## Fluxograma

Criado todas as atividades necessárias iremos fazer os ajustes finais no processo, o diagrama dele ficará da seguinte forma:

image-1641416253112.png

Image not found or type unknown

O processo não terá um fim, ficará em looping executando os eventos assim que forem chamados.

O conceito deste processo é que ao colaborar com a primeira atividade (manual), o usuário irá selecionar qual ação o processo fará:

- Chamar Próxima senha,
- Chamar última senha
- Reiniciar a senha

Assim que ele escolher qual das três opções e clicar em próximo, o processo voltará para a mesma tela para que outra ação seja selecionada e ao visualizar a tela de senha, verá que ocorreu os eventos da ação que ele escolheu.

Nas três atividades acima, crie o desvio padrão de volta para a atividade **"Menu"**.

Logo após realizar este procedimento é só salvar o processo (**Aplicar**) e na tela de processo liberar a versão ou testar o processo, assim que o processo for aberto no portal você deve abrir a tela de senha, se executar com ela fechada a senha não será visualizada mas o sequencial já irá se alterar, então abra o processo mas não colabore com ele até abrir a tela, ou abra a tela e execute o processo, A tela deve estar aberta quando o processo for executado.

A Tela de senha só é possível visualizar no Dox estúdio. Para visualizá-la basta ir no modulo de **Processos > Telas de processos > clicar com o botão direito sobre a sua tela e clicar na opção de visualizar.**

**Versão homologada : 12.9**

***Baixe o processo de exemplo, em anexo deste tópico.***

---

Revisão #16

Criado 5 January 2022 11:42:36 por Nicolly Andrielly

Atualizado 11 March 2022 16:25:40 por Nicolly Andrielly