

ООО «РУВЕНТС»

ИНН 7703806326 / КПП 770301001

123100, г. Москва, Студенецкий переулок,

дом 3, помещение 1/2

email: info@ruvents.com

Программное обеспечение

РУВЕНТС.Комплекс

Модуль «РУВЕНТС.Клиент»

Инструкция оператора (пользователя)

Содержание

[О программном продукте 3](#)

[Запуск 4](#)

[Выбор мероприятия и авторизация 4](#)

[Если нужного мероприятия нет в списке 5](#)

[База данных посетителей 6](#)

[Работа с посетителем 7](#)

[Горячие клавиши 9](#)

[Печать бейджей 9](#)

[Редактор бейджей 13](#)

[Объекты 14](#)

[Текстовый объект 17](#)

[Изображение 18](#)

[Штрих-код 19](#)

[Подсказки по пользованию редактором бейджей 21](#)

[Генератор фона 21](#)

[Генератор цвета 23](#)

[Генератор условия 23](#)

[Настройки 25](#)

О программном продукте

Модуль «РУВЕНТС.Клиент» – самостоятельный программный компонент, предназначенный для рабочих мест стоек регистрации и реализующий подсистему аккредитации посетителей мероприятия.

Модуль обеспечивает поиск и идентификацию посетителя по QR-коду или RFID-метке, проверку его статуса и категории, а также печать именного бейджа по автоматически подобранному макету, который можно настроить во встроенном визуальном редакторе.

Работает как в постоянной связи с серверной частью, так и автономно.

Запуск

Нажмите



для запуска программы.

Выбор мероприятия и авторизация

Выберите мероприятие (1) и далее авторизуйтесь (2):

Рис. 1 Выбор мероприятия и авторизация

Если нужного мероприятия нет в списке

Если нужного мероприятия нет в списке, нажмите кнопку «Добавить мероприятие», и введите ваши логин, пароль и одноразовый код:

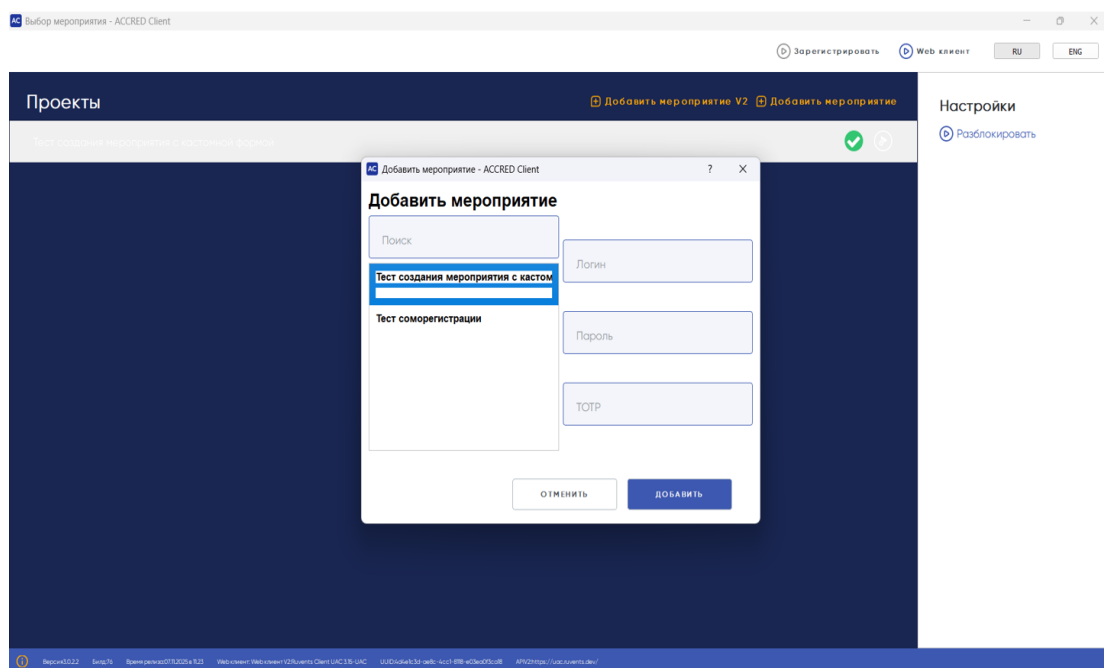


Рис. 2 Добавление мероприятия

Затем нажмите кнопку «Добавить», авторизуйтесь:

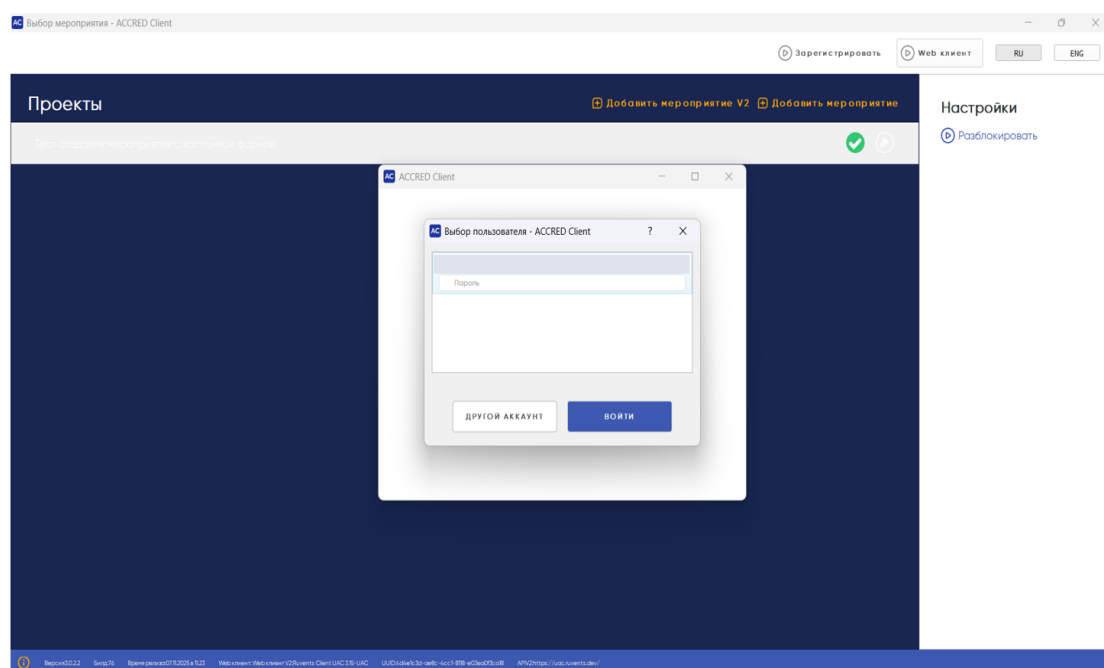


Рис. 3 Добавление мероприятия

Необходимое мероприятие высветится в списке, и вы сможете его запустить.

База данных посетителей

Открывается база данных посетителей:

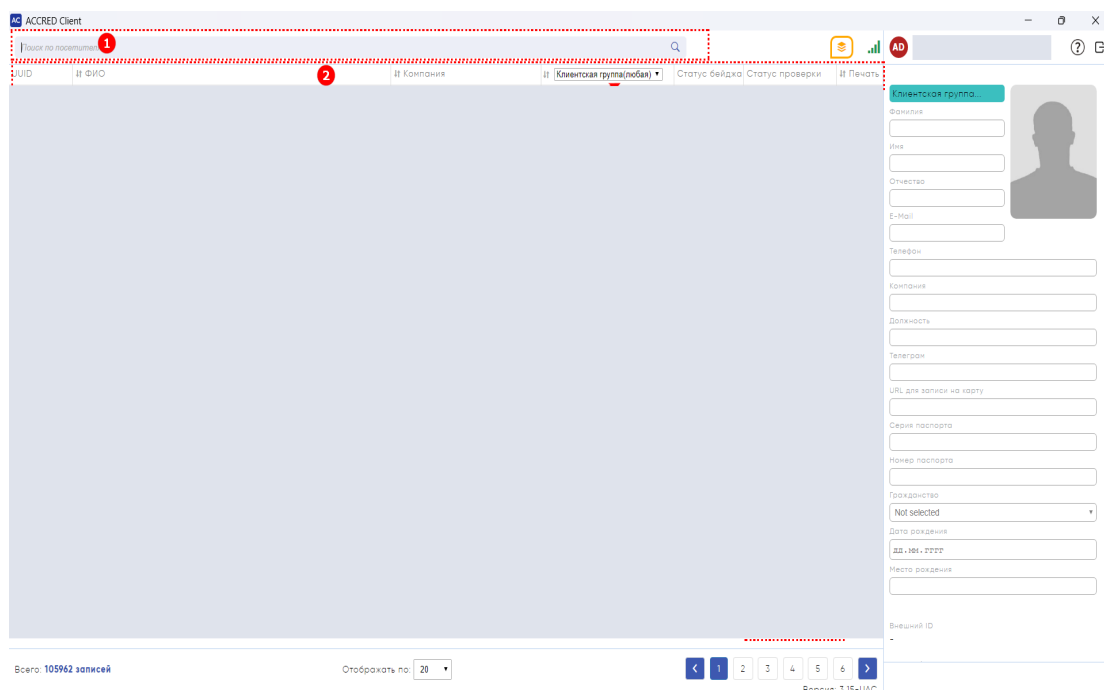


Рис. 4 База посетителей

В базе доступны:

1. Быстрый поиск посетителей в базе данных через единую поисковую строку с возможностью ввода минимум 3 символов (1).
2. Поиск по различным полям одновременно (ID, Имя, Фамилия, Компания и др.) (2).
3. Автоматический поиск посетителя при сканировании QR-кода с приглашения или аккредитационного документа (бейджа).
4. Отображение релевантности поисковых результатов.
5. Результаты поиска содержать визуальную индикацию статуса проверки посетителя (например, цветовое выделение, иконка, текстовая метка) (4).
6. Возможность фильтрации результатов поиска по клиентским группам (3).

Работа с посетителем

Выберите необходимого посетителя - отображается полная информация о посетителе после идентификации (ФИО, фотография, клиентская группа, атрибуты, паспортные данные).

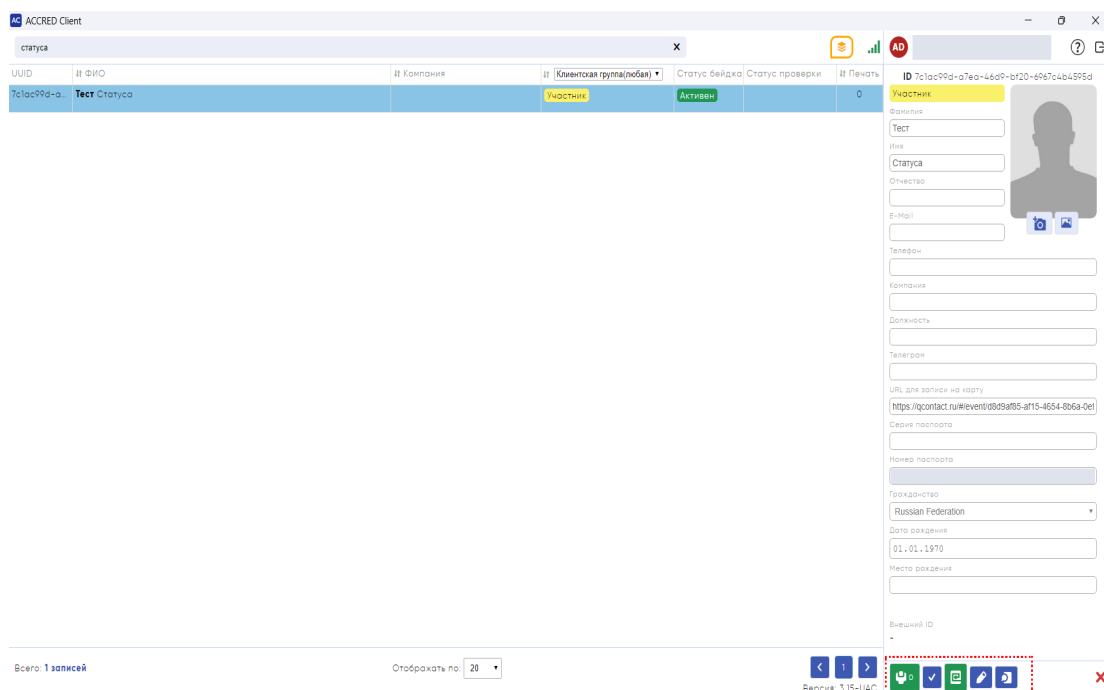


Рис. 5 Работа с посетителем

Доступны следующие действия:

	Массовая печать бейджей выбранных посетителей: Массовая печать Количество выбранных пользователей: 12 Количество по статусам: Участник 12 ☐ Повторная печать ☐ Не спрашивать подтверждение при повторной печати ПЕЧАТАТЬ ОТМЕНА
	Отметка посетителя без печати бейджа.
	Привязка RFID карты для выбранного посетителя: Карта успешно привязана для посетителя Тест Статуса . UID карты 04B81649 Закреть
	Редактирование данных выбранного посетителя.

Рис. 7 Привязка RFID карты

	Массовая печать бейджей выбранных посетителей: Массовая печать Количество выбранных пользователей: 12 Количество по статусам: Участник 12 ☐ Повторная печать ☐ Не спрашивать подтверждение при повторной печати  ПЕЧАТАТЬ  ОТМЕНА
	Предварительный просмотр бейджа перед печатью:   ЗАКРЫТЬ  ПЕЧАТАТЬ

Рис. 6 Массовая печать бейджей

Рис. 8 Предварительный просмотр бейджа перед печатью

Если пользователь не прошел проверку, то печать бейджа блокируется:

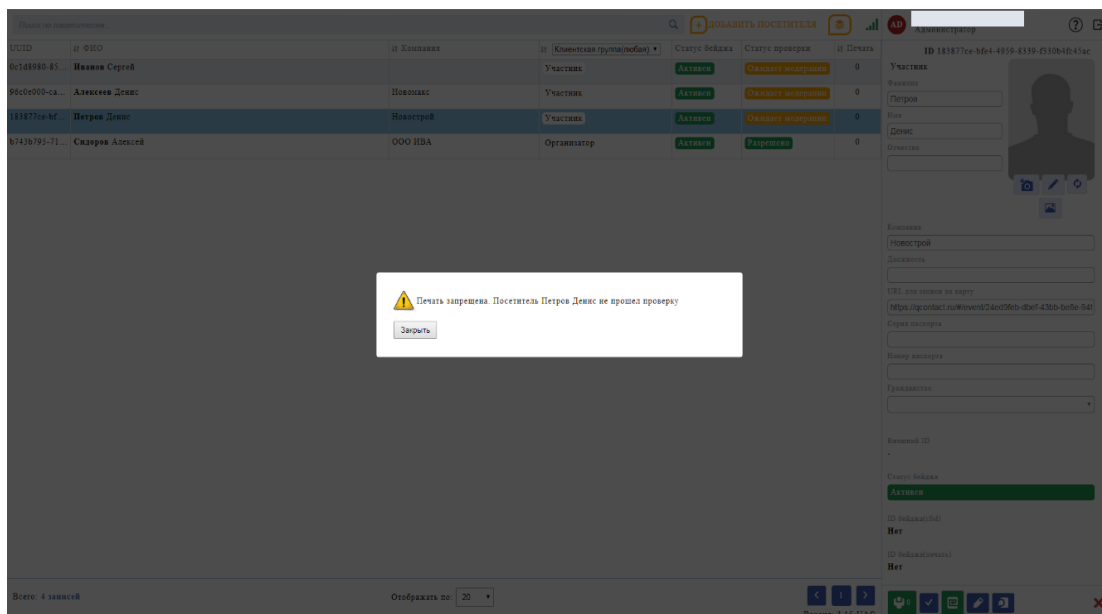


Рис. 9 Блокировка печати бейджа

Горячие клавиши

Доступно использование сочетаний клавиш для оперативного вызова определенных функций в подсистеме:

Сочетания клавиш доступные в интерфейсе

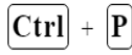
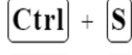
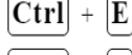
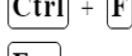
-  Выбрать посетителя в списке, перемещение вверх
-  Выбрать посетителя в списке, перемещение вниз
-  Печать бейджа выбранного посетителя
-  Привязка RFID карты для выбранного посетителя
-  Редактировать выбранного посетителя
-  Сделать фотографию выбранного посетителя
-  Отменить редактирование или закрыть диалоговое окно

Рис. 10 Горячие клавиши

Печать бейджей

В настройках перейдите в «Бейджи»:

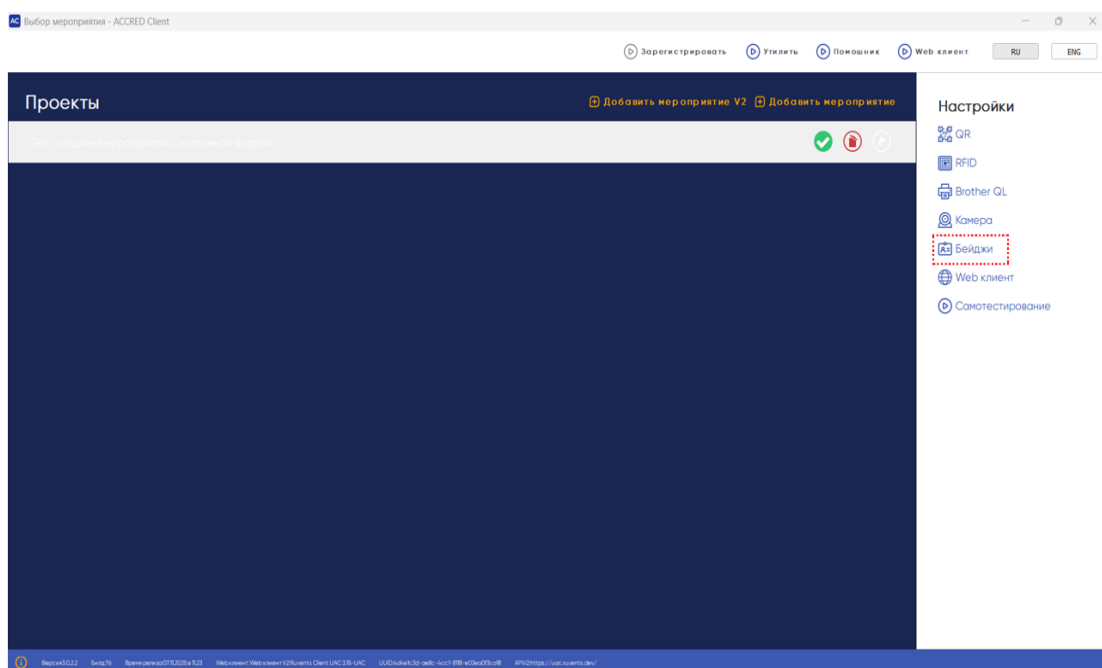


Рис. 11 Бейджи

Для взаимодействия с бейджем его нужно выбрать из списка, как и при выборе мероприятия. Выбранный бейдж будет визуально подсвечен.

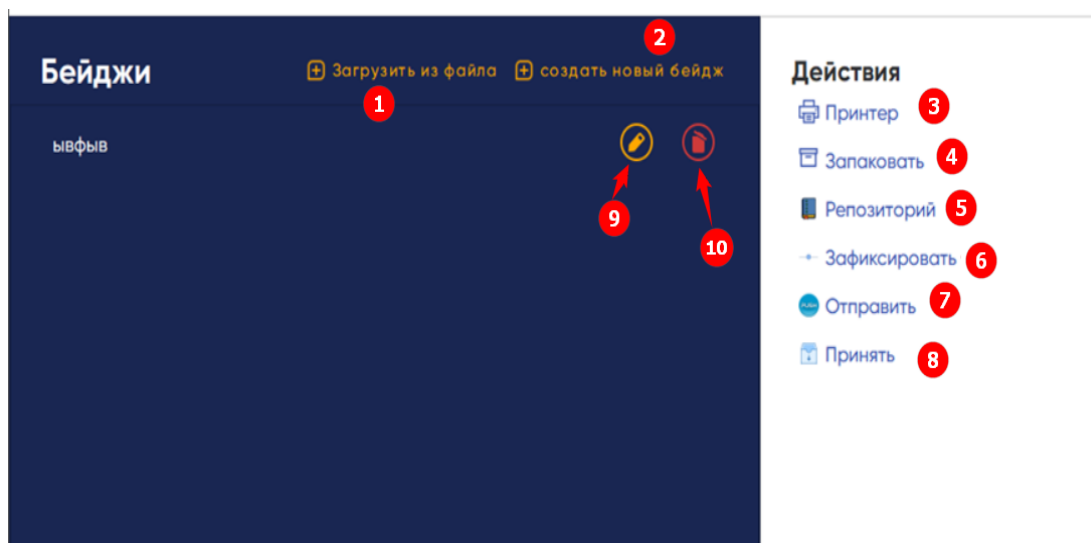


Рис. 12 Бейджи. Действия

1. Загрузка бейджа из локального местоположения или переносного носителя (файл с расширением .rbadge)

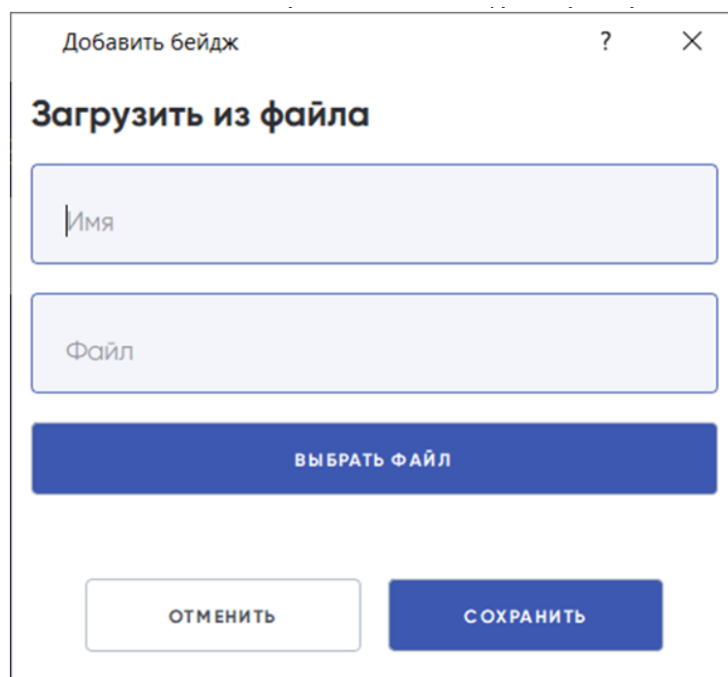


Рис. 13 Бейджи. Загрузка из файла

В открывшемся окне требуется указать отображаемое имя бейджа и выбрать местоположение файла. После сохранения загружаемый объект отобразится в списке готовых бейджей. Если система не видит файл, добавьте к его названию расширение «.rbadge» (без кавычек).

2. Создание нового бейджа

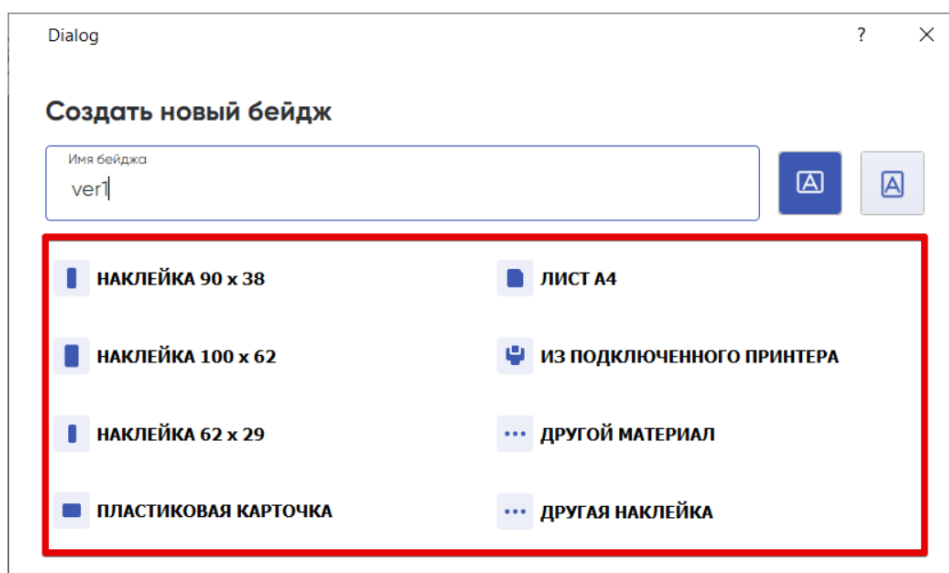


Рис. 14 Бейджи. Создание нового бейджа

Опции начинают отображаться после ввода имени бейджа. Справа от имени можно выбрать «Книжную» или «Альбомную» ориентацию листа. Для нестандартных размеров стикеров воспользуйтесь опцией «Другая наклейка», указав ширину отрезной ленты и длину стикера в миллиметрах.

Для редактирования бейджа перейдите в редактор, нажав на «Желтый карандаш» напротив нужного бейджа.

3. Выбор принтера для печати на пластиковых карточках или бумаге разных форматов

Перед выбором принтера выделите бейдж, кликнув по нему. Нажмите кнопку «Принтер» для отображения всех подключенных печатающих устройств. В списке выберите нужный принтер и нажмите «Печать». В появившемся окне выберите качество печати — всегда выбирайте максимальное качество 600 DPI.

4. Упаковка бейджа в файл с расширением .rbadge

Нажмите кнопку «Запаковать», откроется окно для выбора места сохранения бейджа и ввода названия файла.

5. 6,7,8 - Инструкция по работе с хранилищем бейджей

- Создание нового бейджа:
- При создании нового бейджа автоматически создается удаленный репозиторий — это хранилище, привязанное к мероприятию и доступное через интернет, где вы можете быстро редактировать и получать доступ к бейджу.
- Фиксация изменений:
- После внесения изменений через редактор бейджей на одном из устройств нажмите кнопку «Зафиксировать».
- Во всплывающем окне введите комментарий в соответствующее поле и нажмите «Ок». В этот момент все изменения сохранятся и будут готовы к отправке в облачное хранилище.
- Отправка бейджа:
- После фиксации изменений нажмите кнопку «Отправить».
- Если отправка успешна, вы увидите уведомление о подтверждении. В случае ошибки будет указана причина неудачи.
- Загрузка бейджа на других устройствах:
- Если на другом устройстве добавить это мероприятие в ПО, то бейдж загрузится автоматически.
- Если на другом устройстве мероприятие было добавлено до фиксации и отправки изменений, нажмите «Принять», чтобы загрузить актуальную версию бейджа из хранилища.
- Внесение изменений на всех устройствах:

- Внесите правки на одном устройстве.
- Зафиксируйте изменения и отправьте их в хранилище.
- На других устройствах просто нажмите «Принять» для обновления бейджа.

Этот процесс позволяет синхронизировать изменения на всех устройствах, гарантируя, что все работают с последней версией бейджа.

Редактор бейджей

Интерфейс редактора бейджей представлен на рисунке 123.

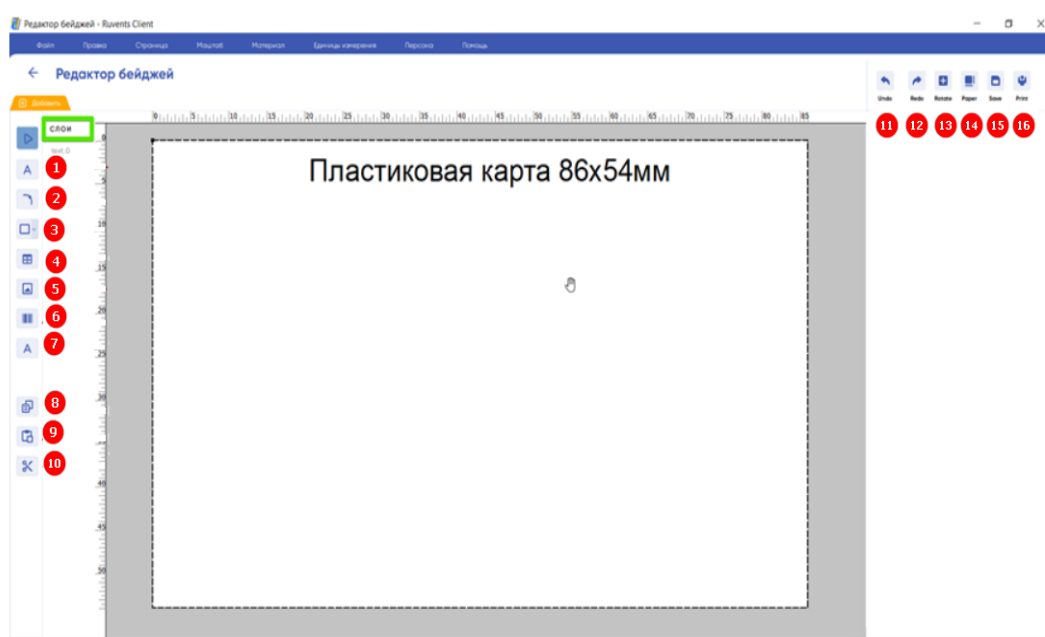


Рис. 15 Интерфейс редактора бейджей

		Выделение
1.		Текстовый объект
2.		Линия
3.		Геометрическая фигура(прямоугольник, треугольник, круг)
4.		Калибровочная сетка

		Выделение
5.		Изображение
6.		Штрих-код\QR-код
7.		Тестовый объект с возможностью редактирования по правилам CSS
8.		Копировать
9.		Вставить
10.		Вырезать
11.	 Undo	Отменить действие
12.	 Redo	Вернуть отмененное действие
13.	 Rotate	Поменять ориентацию рабочей поверхности
14.	 Paper	Поменять формат рабочей поверхности
15.	 Save	Сохранить
16.	 Print	Печать

Чтобы создать объект, выберите нужный тип (пункты 1-7 выше), нажмите левую кнопку мыши и растяните объект до нужных размеров. При создании любого объекта в правой

части редактора появятся его параметры, у каждого объекта есть общие и уникальные параметры.

Объекты

На рисунке 124 показан интерфейс редактирования объектов, расположенных на бейдже.

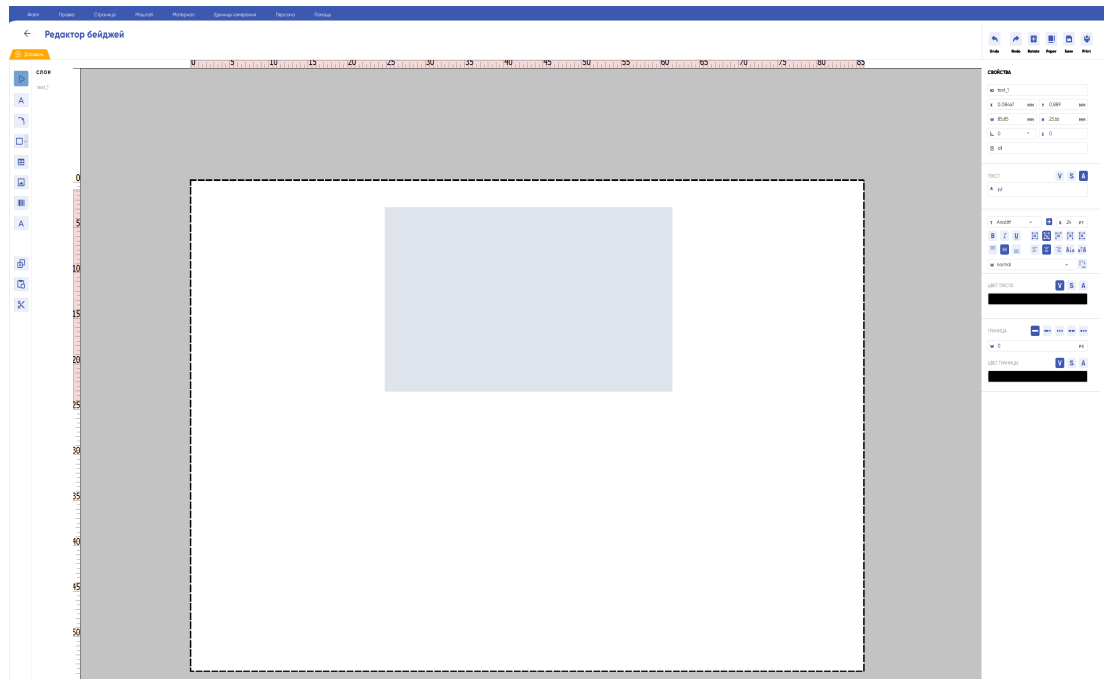


Рис. 16 Редактор бейджей. Объекты

СВОЙСТВА

ID text_1

x 0.08467 MM

y 0.889 MM

w 85.85 MM

h 23.66 MM

l 0

z 0

all

ТЕКСТ

V

S

A

A inf

T Arial.ttf

+

S 24 PT

B

I

U

↶

↷

↶

↷

≡

≡

≡

↶

↷

↶

↷

w normal

↶

↷

ЦВЕТ ТЕКСТА

V

S

A

ГРАНИЦА

16

—

—

...

—

...

w 0

PX

ЦВЕТ ГРАНИЦЫ

V

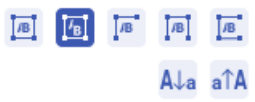
S

A

Рис. 17 Функциональности

Общие параметры:		
1.		ID объекта
2.		Координаты начала объекта по оси X
3.		Координаты начала объекта по оси Y
4.		Длина объекта в выбранных единицах измерения

Общие параметры:			
5.		Ширина объекта в выбранных единицах измерения	
6.		Поворот объекта по часовой стрелке в градусах	
7.		Индекс отображения объекта	
8.		Условия отображения объекта	
Уникальные параметры:			
9.		Поле для ввода названия скриптов, атрибутов или произвольного значения	
10.		Выбор шрифта текста	
11.		Добавление шрифтов в папку с бейджем	
12.		Размер текста в выбранных единицах измерения	
13.		Выбор начертания шрифта	
14.		Горизонтальное/вертикальное расположение текста в объекте	
15.		Выбор цвета текста/границы/заливки	
16.		Выбор линий границы объекта	
17.		Ширина линий границы в выбранных единицах измерения	

Общие параметры:		
18.		Источник получения настроек (V, S, A выделены в синие прямоугольники)
		Начертание текста
		правила отображения текста относительно текстового объекта Настройки, делающие строчные буквы заглавными или наоборот

Все создаваемые объекты имеют общие параметры – идентификатор (**пункт 1**), расположение на рабочей поверхности относительно точки начала отсчета координат (**пункты 2 и 3**), размер объекта (**пункты 4 и 5**).

Любой объект можно повернуть, указав градус разворота (**пункт 6**). Если созданные объекты располагаются в одном месте или часть одного объекта наслаивается на расположение другого, индексом отображения (**пункт 7**) объекта можно настроить какой из объектов при печати будет отображаться поверх другого. Для этого индекс одного из объекта должен быть больше индекса другого. Объект с большим индексом будет печататься поверх объекта с меньшим индексом.

По умолчанию все объекты создаются с одним индексом – 0. Условия отображения объекта (**пункт 8**). Поле, в которое вписывается название функции из файла **script.mjs** (лежит в папке с бейджем).

Функция - код, написанный на языке программирования JavaScript, и описывающий условия печати\отображения того или иного объекта. По умолчанию все объекты создаются с одной функцией – **all**. С помощью функций можно настраивать условия отображения объектов.

Текстовый объект

Текстовый объект по умолчанию отображает имя и фамилию тестового участника.



Можно вписать произвольное значение, выбрав «V» и введя значение. «S» - название функции, которая возвращает значение на печать. «A» - код атрибута пользователя.

- fi – фамилия-имя;
- if – имя-фамилия;
- fio – фамилия-имя-отчество;

- name – имя;
- famele – фамилия;
- fathename – отчество;

Значение в текстовом объекте можно редактировать, используя стандартные инструменты для работы с текстом, такие как выбор шрифта (пункт 10), изменение размера текста (пункт 12) и настройки, выделенные желтой границей (выделение текста, расположение текста относительно границ). Кнопкой добавления шрифта (пункт 11) можно добавлять шрифты из системы Windows в бейдж для дальнейшего редактирования.

ВАЖНО! Шрифты обязательно должны быть добавлены в **ПАПКУ С БЕЙДЖЕМ**. Для текста можно использовать любые шрифты в формате .otf или .ttf. Следует обращать внимание на регистр букв в формате шрифта:

- SBSANSDISPLAY-THIN.TTF - редактор бейджей не увидит их
- SBSANSDISPLAY-THIN.ttf - все будет в порядке, в редакторе можно будет выбрать шрифт



настройки, делающие строчные буквы заглавными или наоборот



правила отображения текста относительно текстового объекта

Настройки по порядку:

- весь введенный текст будет пытаться уместиться по длине текстового объекта, слова не будут переноситься на новую строку. Размер шрифта будет уменьшаться, пока текст не поместится в строку.
- весь текст будет пытаться уместиться в размер текстового объекта, сначала путем переноса не помещающихся слов на новую строку, но если и это не поможет, будет уменьшаться шрифт.
- размеры текстового объекта будут увеличиваться в длину и в высоту в зависимости от количества текста, размер шрифта будет всегда фиксированный.
- размеры текстового объекта будут увеличиваться в длину и в высоту в зависимости от количества текста, размер шрифта будет всегда фиксированный.
- текст всегда будет в строку, вне зависимости от переноса строки, размер текстового объекта будет увеличиваться в зависимости от количества текста.

Изображение

Интерфейс редактирования изображения, расположенного на бейдже, представлен на рисунке 126.

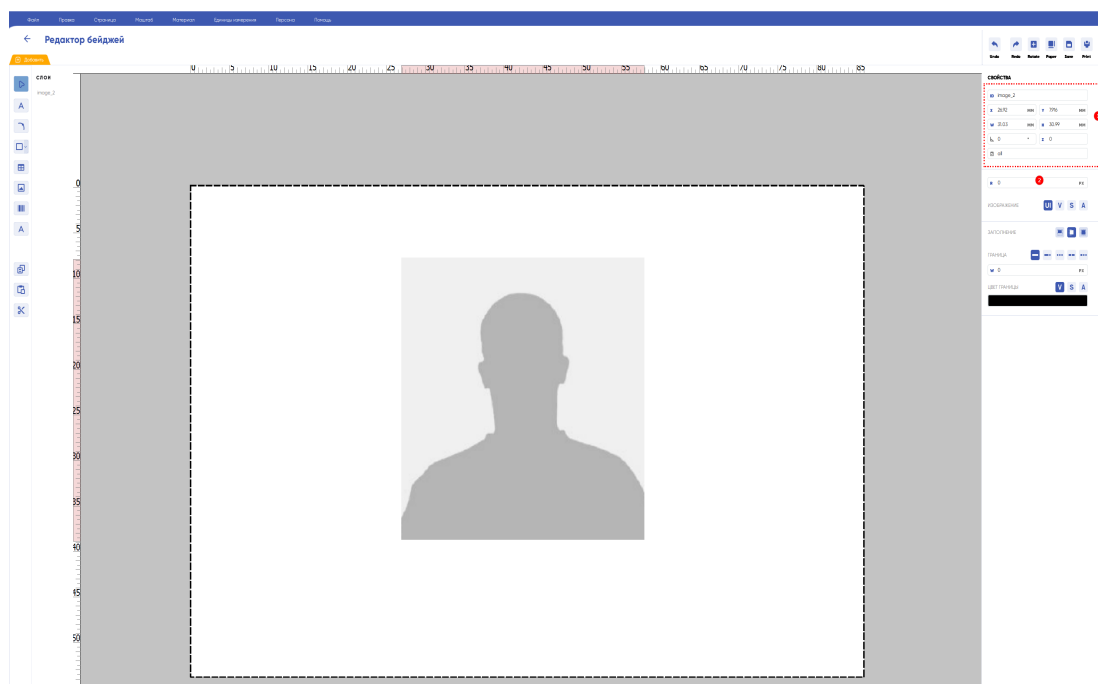


Рис. 18 Редактор бейджей. Изображение

ID image_2 X 26.92 MM Y 7.916 MM W 31.03 MM H 30.99 MM L 0 ° Z 0 all	Общие параметры
R 0 PX	Скругление углов

По умолчанию изображение – UserImage (UI). Для других изображений используйте «V» (добавив изображение в папку бейджа) или «A» для изображения из атрибута.

Штрих-код

Интерфейс редактирования штрих-кода, расположенного на бейдже, представлен на рисунке 127.



Рис. 19 Редактор бейджей. Штрих-код

	Выбор кодируемого значения: произвольное, из скрипта, из атрибута
	Выбор QR\Штрих-кода. Буква А показывает\скрывает значение только у штрих-кода
	Настройки кодировки значения

Штрих-код или QR-код кодируют значение. Выберите источник значения для кодировки:

- V – впишите значение для кодировки;
- A – символьный код атрибута пользователя;
- S – название скрипта для сложных условий подстановки.

Также можно настроить цвет QR/штрих-кода:

- произвольно «V» — нажав на черную полосу, откроется окно выбора цвета для кодировки; нажав на белую полосу, откроется окно выбора цвета для фона.
- с помощью скрипта «S» — появится окно, в которое нужно вписать название функции.
- либо брать значение цвета из атрибута пользователя «A» — появится окно, в которое нужно вписать символьный код атрибута, из которого будет браться значение цвета.

Далее мы можем выбрать тип маркера:

- QR
- code128 (самый широко используемый)
- EAN (определенный стандарт штрих-кода, имеющий ограничение по количеству символов в значении)

Кнопка «А» включает или отключает отображение закодированного значения только в EAN и code128 (только для штрих-кодов).

Заполнение — настройка отображения штрих-кода или QR в рамках нашего кодового объекта.

Подсказки по пользованию редактором бейджей

- **Как быстро перейти в папку с бейджем?** — нажать «Файл», затем «открыть папку».
- **Как переключить единицы измерения из пикселей в миллиметры или в пт (пункты) для текста?** — в шапке редактора есть меню «Единица измерения», выберите нужные.
- **Как отредактировать размер наклейки или сменить наклейку на пластиковую карточку или лист А4?** — в шапке редактора есть вкладка «Материал», выберите нужные параметры.
- Во вкладке «Персона» можно редактировать данные уже имеющегося тестового посетителя или загрузить реальные данные из базы мероприятия.
- Во вкладке «Помощь» есть часто используемые шаблоны для скриптов: «Генератор фона», «Генератор цвета», «Генератор условия».

Генератор фона

1. Скачать файлы формата .png (это важно) в папку с бейджем.
2. Открыть генератор фона.
3. Name – название, любое на латинице без пробелов.
4. Выбрать фон для каждого статуса, выставив соответствие из выпадающего списка.
5. Default – значение по умолчанию (выводить в фон по умолчанию картинку 2.png); если появится новый статус, для него будет выводиться фон 2.

Генератор фонов по ст... ? X

Name

Default

Участник

Организатор

СМИ

Посетитель

Специальный гость

Отклонен

Дирекция

Рис. 20 Генератор фона

6. Нажать «Сохранить», сгенерированный код появится у вас в буфере обмена.
7. Открыть файл script.mjs в папке с бейджем и с новой строки вставить Ctrl + V.

```

1  export function getBG()
2      switch(user.status) {
3          case "4f099560-274d-4f33-8a5d-a4d28b001adf": //Участник
4              return "1.png";
5              break;
6          case "4cc713b2-9ef3-4cae-b57a-702bc59df2a5": //Эксперт
7              return "2.png";
8              break;
9          case "21a2bc0a-2fc0-4a5e-b14d-d22067caccbf": //Ассистент
10             return "3.png";
11             break;
12          case "84a06a94-1f4f-4a19-8ff3-f76b2c3e8c4f": //Организатор
13             return "2.png";
14             break;
15          case "d8f89bd8-c363-48c1-84c2-1a766a2b6fcf": //Персонал
16             return "3.png";
17             break;
18      }
19  }
  
```

Рис. 21 Генератор фона

8. Сохранить файл.
9. Вставить название функции в редакторе бейджей в параметрах объекта.

Рис. 22 Генератор фона

Генератор цвета

Генератор цвета работает по такому же принципу, как и генератор фона. но вместо названия файлов нужно подставлять значения цветов в шестнадцатеричном значении (hex).

Генератор условия

Предположим, что на бейдже есть две фигуры. Квадрат нужно отобразить только «участникам», а круг «организаторам».

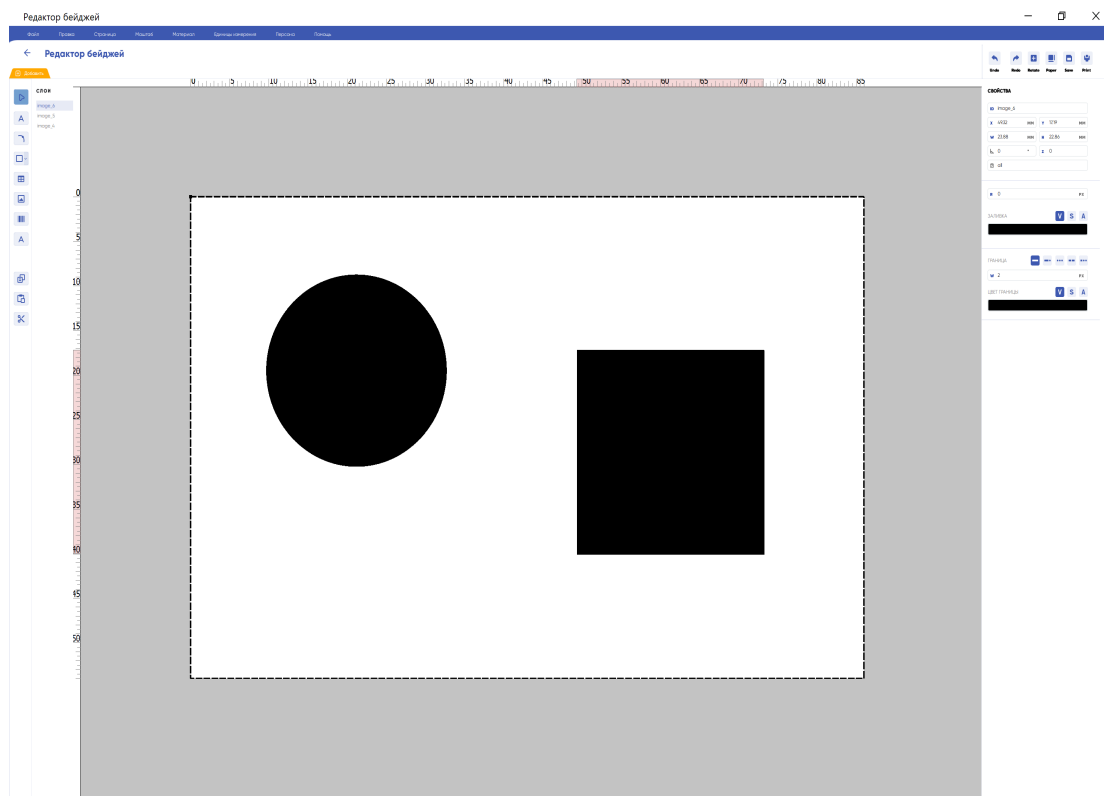


Рис. 23 Генератор условия

Откройте генератор условия и отметьте галочками нужные статусы.

Генератор условий по ...
?
X

Имя	getCircle
Default	☐
Участник	☒
Организатор	☒
СМИ	☐
Посетитель	☒
Специальный гость	☒
Отклонен	☐
Дирекция	☒

ОТМЕНИТЬ
СОХРАНИТЬ

Рис. 24 Генератор условия

Также сохраните, вставьте с новой строки в файле script.mjs, сохраните файл, вернитесь в редактор. Выберите объект круг и вставьте название функции в поле общих параметров.

Для квадрата сделайте тоже самое, но выбрав другие статусы.

Undo Redo Rotate Paper Save Print

СВОЙСТВА

ID image_6

X 49.32 мм Y 17.19 мм

W 23.88 мм H 22.86 мм

L 0 * Z 0

☒ getCircle

R 0 PX

ЗАЛИВКА V S A

ГРАНИЦА — — — — —

W 2 PX

ЦВЕТ ГРАНИЦЫ V S A

Рис. 25 Генератор условия

Настройки

Выберите нужное мероприятие из списка и отрегулируйте настройки необходимые для данного мероприятия, затем нажмите кнопку «Сохранить».

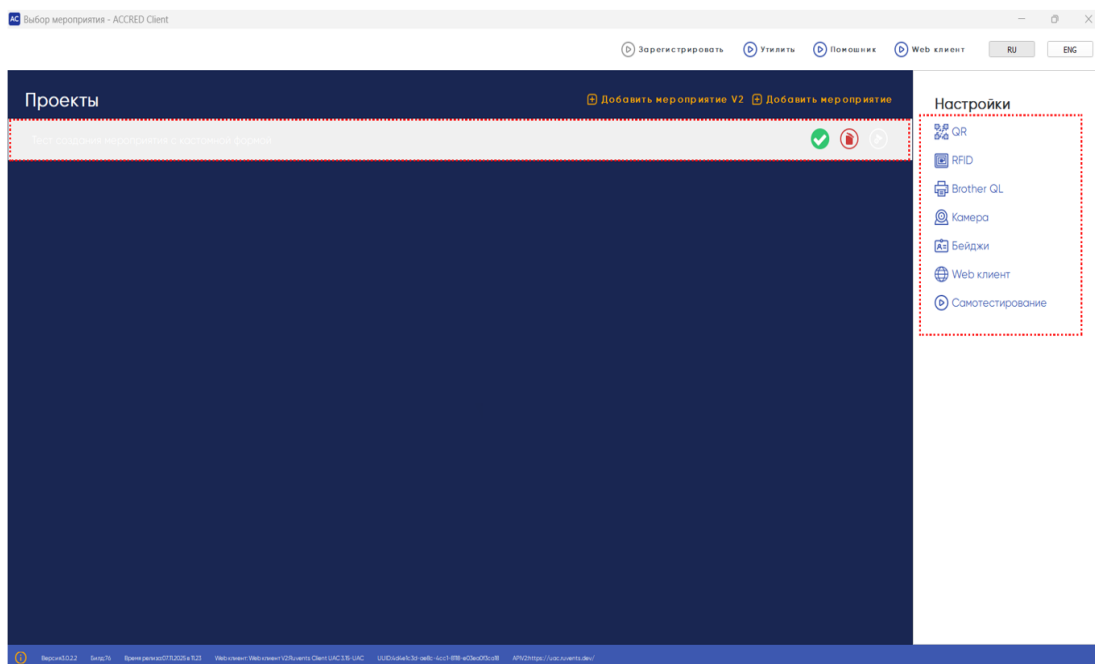


Рис. 26 Настройки

В правой части становятся доступны настройки:

- Настройка web-клиента:

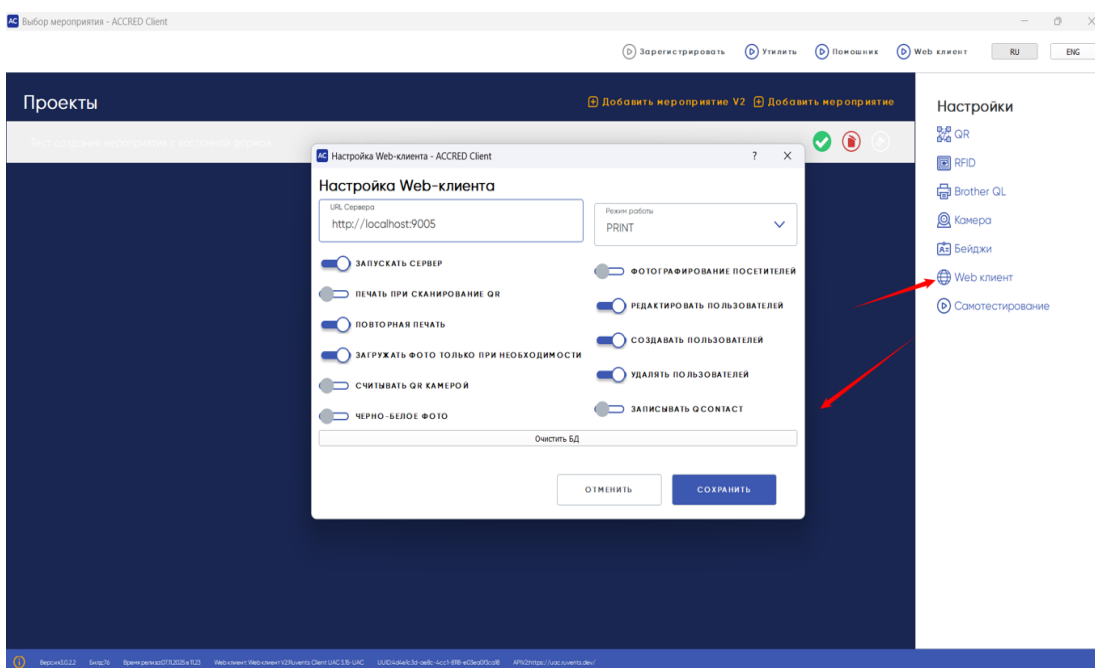


Рис. 27 Настойка web-клиента

«Печать при сканировании QR» - в выключенном состоянии при сканировании билета и успешном нахождении посетителя в БД отметку о посещении или печать наклейки на бейдж нужно будет выполнить вручную.

«Повторная печать» - разрешает оператору повторно отметить или распечатать наклейку посетителю.

«Загружать фото только при необходимости» - включает или отключает экономию интернет-трафика. В выключенном состоянии клиент при запуске загрузит с сервера все имеющиеся фотографии посетителей и сохранит их локально. Во включенном состоянии фото посетителя будет загружено только при выборе его оператором.

«Считывать QR камерой» - настройка для считывания QR-кодов с кириллицей с помощью веб-камеры вместо сканера.

«Фотографирование посетителей» - разблокирует оператору доступ к фотографированию посетителей.

«Редактирование посетителей» - разблокирует оператору доступ к данным посетителей с возможностью их редактирования.

«Создавать посетителей» - разблокирует оператору возможность создавать новых посетителей.

«Удалять посетителей» - разблокирует оператору возможность удалять посетителей из БД.

«Записывать Qcontact» - включает запись на карточку NFC тега с ссылкой на Qcontact посетителя.

- Настройка QR:

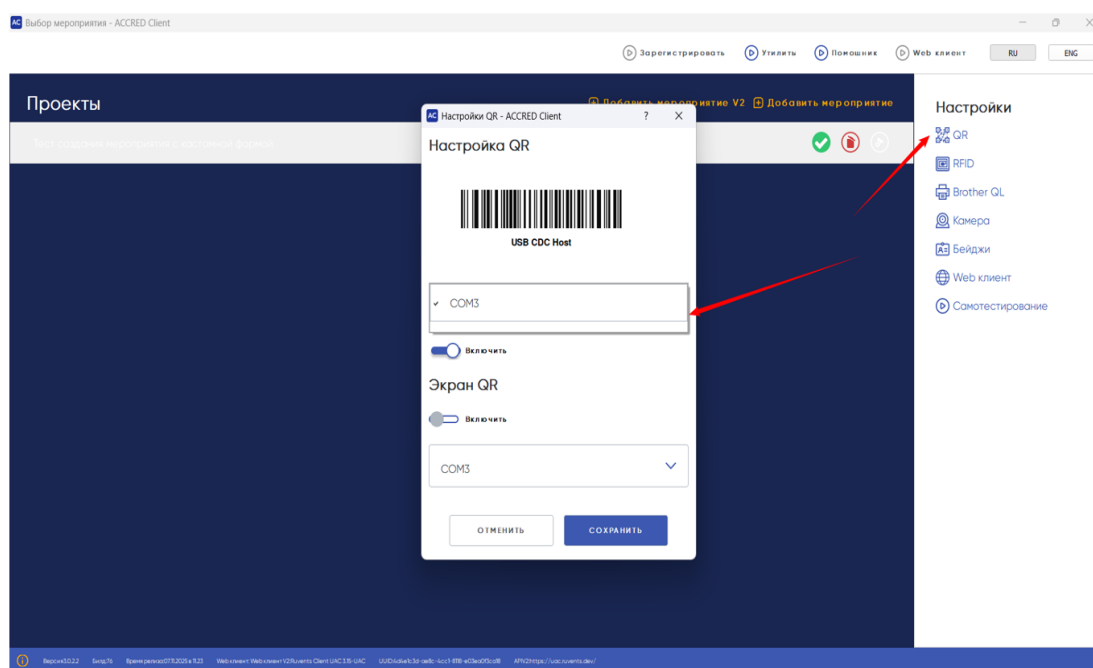


Рис. 28 Настройки QR

- Настройка RFID:

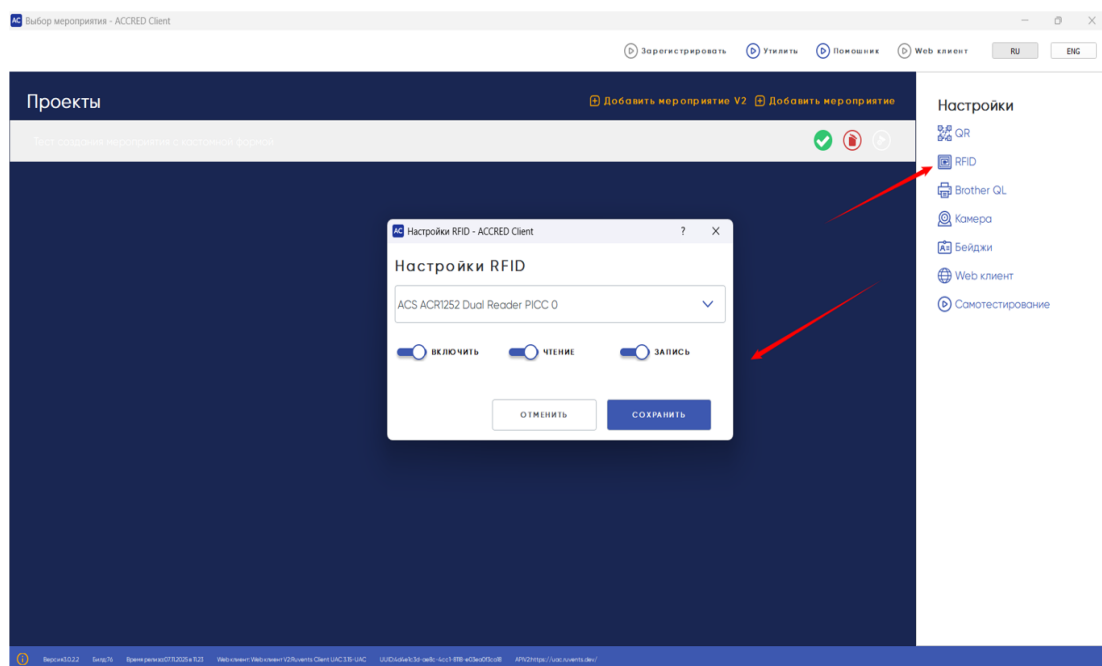


Рис. 29 Настройка RFID

Сохраните настройки, если вы их изменили.