

GeneXus[™]
by **Globant**

Menus

Nicolas Adrién



GeneXus™

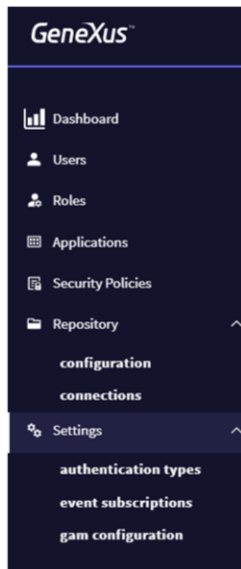
Menus at GAM

Using GAM menu options

GeneXus[™]

Neste vídeo falaremos sobre os menus e suas diferentes opções que oferece GAM para utilizar em nossas aplicações GeneXus.

Definition



Utilizando GAM, podem ser definidos menus nas aplicações Web dinamicamente em tempo de execução, de acordo com as Permissões e Roles que tenha o usuário logado.

O objetivo disso é poder filtrar as opções do menu com base na(s) permissão(ões) que tenha o usuário final. É por isso que o GAM retornará a estrutura do menu dependendo das permissões do usuário para que esta estrutura possa ser carregada em tempo de execução com qualquer Controle de Usuário.

Dentro de uma aplicação podem ser definidos tantos menus quanto submenus quiser, como vemos na imagem de exemplo, e cada opção terá uma permissão e recurso associado.

GAM_Course_GX18 Active EDIT DELETE MORE OPTIONS

General

Id	2
GUID	2faeaa3f-dfd8-4b77-bca6-656c50b20fb0
Name	GAM_Course_GX18
Description	GAM Course
Version	gx18
Company	
Copyright	
Use absolute URL by Environment	<input checked="" type="checkbox"/>
Home Object	

Configuration

Remote Authentication **SSO Rest** **STS** **Environment Settings**

Client ID HSc8eSyQiiiUR4d9tTihVOj7CuQLK8yHTGvesBgT

Client secret sE1XBJ8t55LLmbwqqhYu5B1WrnxgL900cp0IFx5A

Oauth single user access?

WEB (Identity Provider, SSO)

Allow authentication?

REST OAuth (Mobile, GAMRemoteRest)

Allow authentication v.2.0?

Permissions
Menus
Revoke

O menu pode ser configurado usando o Backoffice Web do GAM ou a partir da API do GAM.

Vamos nos concentrar em como fazer isso a partir do Backoffice.

Em primeiro lugar, deve ser selecionada a aplicação onde se deseja definir o Menu e clicar no botão "Mais opções" > "Menus" do lado direito.

GAM_Course_GX18 application menus

ADD

Try a Search

Name

[Menu 1](#)

OPTIONS

EDIT

DELETE

General

Application

GAM_Course_GX18

GUID

e3a78be3-1af7-42fe-859f-9c35d63ec458

Id

1

Name

Menu 1

Description

Menu for application

Em seguida, devemos pressionar Add para adicionar o menu, onde devemos inserir um nome e sua descrição.

GAM_Course_GX18 application menus

ADD

Try a Search

Name

[Menu 1](#)

OPTIONS

EDIT

DELETE

Application: GAM_Course_GX18 - Menu: Menu 1

ADD

Try a Search

Menu name

[Option1](#)

Type

Simple

UP

DOWN

EDIT

DELETE

Uma vez definido o menu, a partir do botão “Opções” podemos adicionar as diferentes opções e submenus que queremos que tenha o menu definido. Também podemos ver que é permitido reordená-los, editá-los ou excluí-los.

Option1

General	
Application	GAM_Course_GX18
Menu	Menu 1
GUID	368abe0b-0df9-4736-8931-9c7ba9efabb2
Name	<input type="text" value="Option1"/>
Description	<input type="text"/>
Option Type	<input type="text" value="Simple"/>
Permission	<input type="text" value="users_FullControl"/>
Resource	<input type="text" value="wwusers"/>
Resource Parameters	<input type="text"/>

Option Type

Menu

SubMenu

No momento de clicar em adicionar opção, será exibida a seguinte tela, onde através dela podemos definir o nome e descrição da opção, seu tipo (se é simples ou submenu), a permissão associada, o recurso para o qual irá apontar e no caso de que este tenha parâmetros, poder incluí-los.

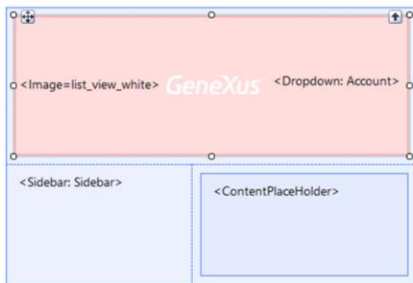
Dentro do combo de permissões teremos todas as permissões GAM definidas para essa aplicação, incluindo as permissões automáticas geradas pelo GeneXus e as permissões criadas pelo usuário. Um detalhe disso é que a permissão é usada apenas para decidir se deve ser mostrada a opção ao usuário ou não, mas não é verificada na execução do recurso.

Algo a destacar com a opção Tipo é que, se escolhermos Menu, devemos ter criado anteriormente outro Menu para selecioná-lo ali e fazer referência a ele.

Com o campo recurso podemos referenciar qualquer objeto GeneXus que pode ser executado a partir de uma URL.

Se o objeto estiver dentro de um módulo, deve ser incluído o módulo no campo. Por sua vez, a partir do upgrade 10 de GeneXus 16, podem ser usadas URLs relativas para fazer referência a ele.

How to show it



```

Sidebar.Visible = false
&GAMApplication = GAMApplication.Get()

```

```

If not &GAMApplication.GUID.IsEmpty()   GetUserMenu
    &GAMMenuOptionList = &GAMApplication.GetUserMainMenu(&GAMMenuAdditionalParameters, &GAMEErrorCollection)
    &SidebarItems = ConvertGAMMenuToSidebar(&GAMMenuOptionList.Nodes)
    Sidebar.Visible = True
Endif

```

```

SidebarItems input &MenuItem in &GAMMenuOptionList
{
    &GAMRepository = GAMRepository.Get()   if &GAMRepository.GUID.IsEmpty()
    SidebarItem
    {
        id       = Trim(&MenuItem.Id.ToString())
        title    = &MenuItem.Name.Trim()
        target   = &MenuItem.Link   if &MenuItem.Nodes.Count = 0
        &Image.FromImage(&MenuItem.Icon)
        icon     = &Image.ImageURI
        hasSubItems = iif( &MenuItem.Nodes.Count > 0, true, false)
        &SidebarItems = GAMGetBackendMenu(&MenuItem.Nodes)   if &MenuItem.Nodes.Count > 0
        SidebarSubItems input &SubmenuItem in &SidebarItems
        {
            SubItem
            {
                id       = Format('!%1_%2',&MenuItem.Id, &SubmenuItem.Id.Trim())
                title    = &SubmenuItem.title.Trim()
                target   = &SubmenuItem.target
            }
        }
    }
}

```

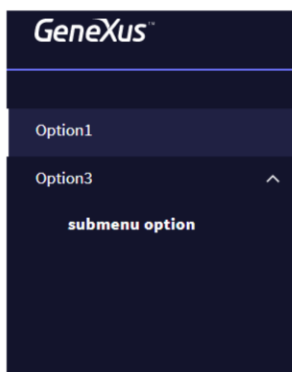
Agora que temos o menu criado, vamos ver como fazemos para exibi-lo em nossa aplicação.

Para fazer isto, podemos nos guiar do exemplo do menu do Backoffice web do GAM, contido no objeto GAMExampleMasterPage. Como já comentamos anteriormente, este e todos os exemplos podem ser encontrados na instalação de GeneXus e importá-los como XPZ.

Agora sim, indo para nossa própria implementação, em nossa Master Page definimos um componente do tipo Sidebar, e no evento Start implementamos da seguinte forma. Obtemos a aplicação e, em seguida, obtemos o Menu Main. Para que o menu definido seja Main, devemos configurá-lo nas propriedades da aplicação a partir do Backoffice web. Caso contrário, podemos utilizar o método GetUserMenu ao qual indicamos o identificador do menu que queremos obter.

Uma vez feito isto, criamos um procedimento como o seguinte, que se encarregará de converter as opções de nosso menu em itens da barra lateral.

Agora só falta fazer Build e confirmar se o menu está disponível.



Application: GAM_Course_GX18 - Menu: Menu 1

Menu name	Type
Option1	Simple
Option2	Simple
Option3	Menu

Application: GAM_Course_GX18 - Menu: SubMenu1

Menu name	Type
SubMenu.Option	Simple

Como mostrado anteriormente no início, a imagem que vemos é um exemplo de Menu. Particularmente o da aplicação que vimos nas imagens anteriores.

Podemos ver a correspondência das opções na definição do menu, bem como ver também que a opção 3 é um submenu, criado como outro menu separado do atual.

A opção 2 não vemos exibida, pois está associada a um recurso para o qual o usuário logado não tem autorização e, como dissemos antes, é realizada esta verificação para verificar se deve ser exibido ou não cada item do menu.

GeneXus[™]
by **Globant**

training.genexus.com
wiki.genexus.com