

Руководство по самостоятельному созданию карты для бронирования мест

#Документация

Описание

В данном руководстве мы рассмотрим все шаги по созданию собственной карты офиса, парковки или другого объекта, а также разместим места доступные для бронирования через модуль.

Обрати внимание!

Данное руководство будет ориентироваться на редактор Figma и мы рекомендуем использовать именно его в вашей работе.

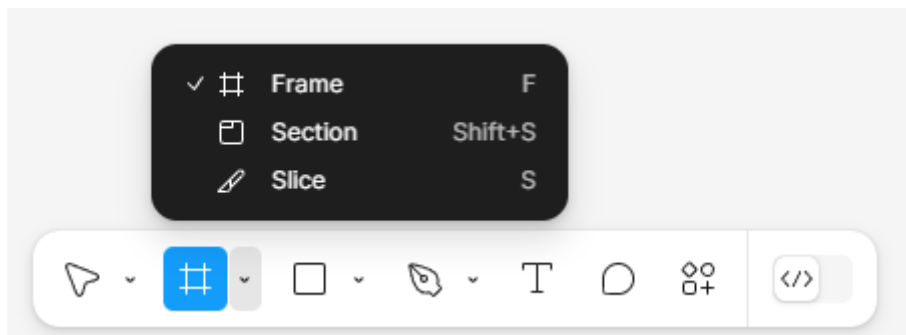
Создание схемы

На первых этапах мы соберем полноценную схему нашего помещения, с расположением на ней всех необходимых объектов.

Этап 1. Создание фрейма

Для старта работ, на данном этапе, нам необходимо подготовить область, в которой мы будем проводить все работы с нашим помещением.

Для этого нам потребуется инструмент Frame

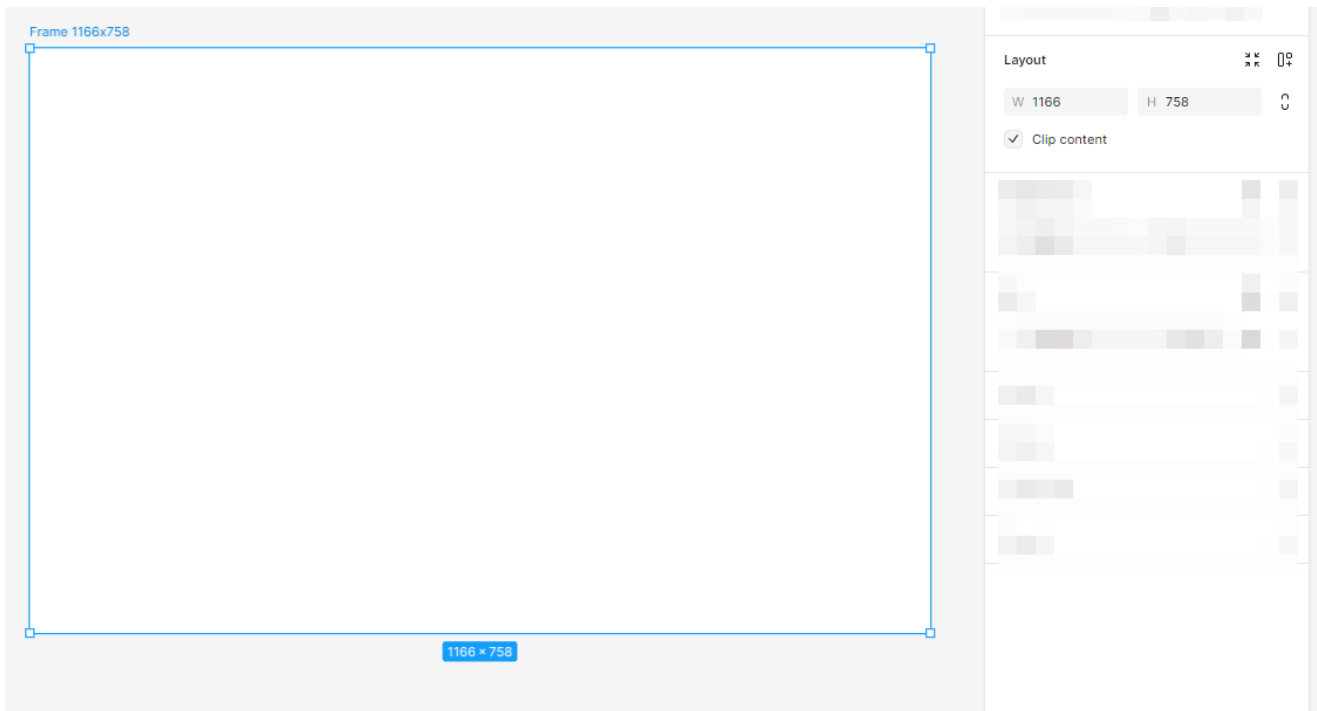


С помощью данного инструмента вам потребуется создать область любого размера, в которой мы будем располагать схему вашего помещения.

Обрати внимание!

Для карт небольшого размера, мы рекомендуем использовать размеры 1166x758 и масштаб редактора 100%, чтобы все места были крупными и видимыми.

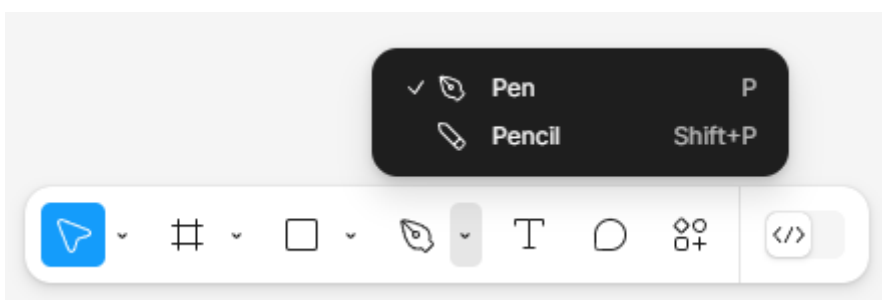
Пример::



Этап 2. Создание стен

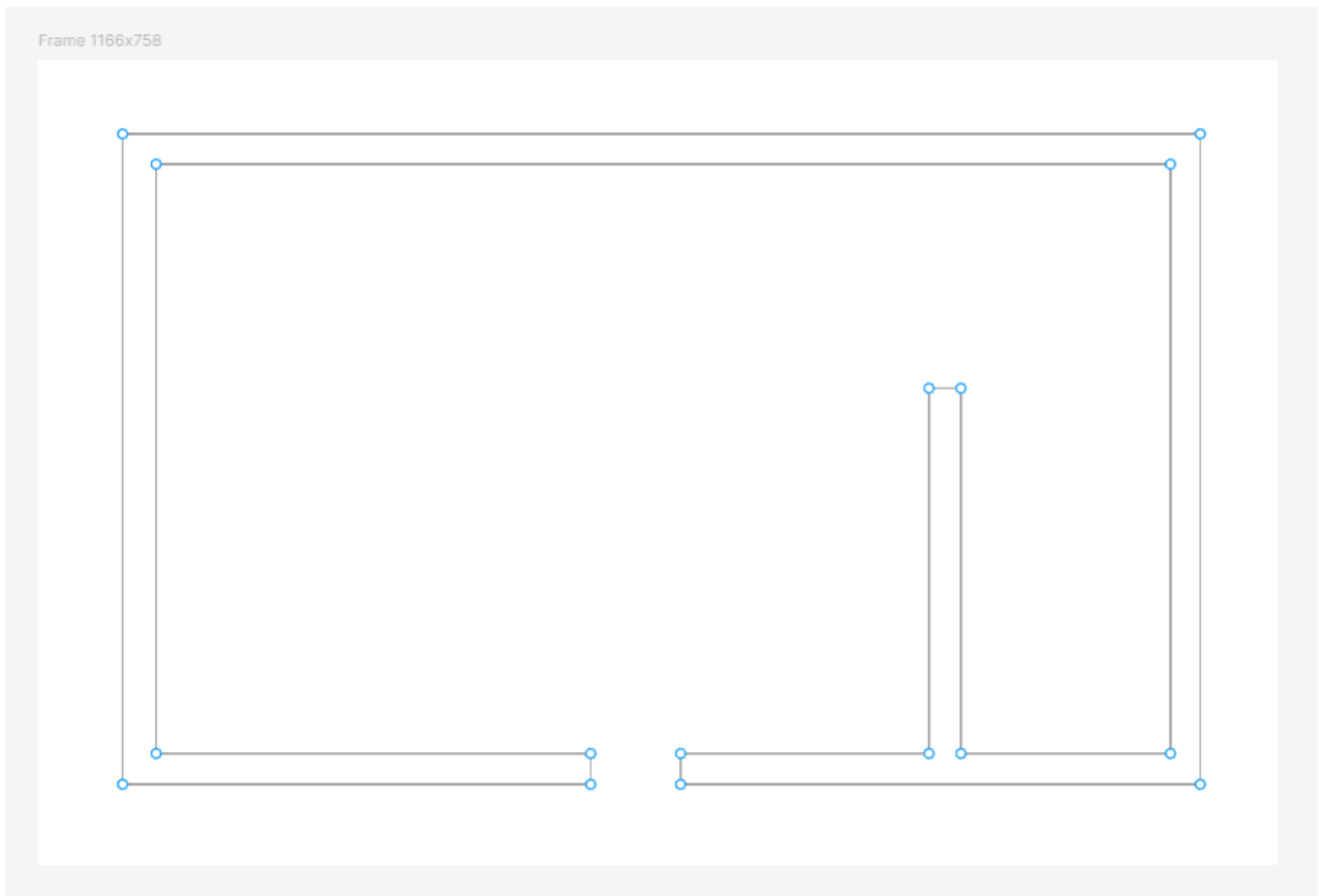
На данном этапе, мы разместим стены и перекрытия вашего будущего помещения.

Для этого нам потребуется инструмент Pen



С помощью данного инструмента вам потребуется, по ключевым точкам, создать стены вашего помещения.

Пример:

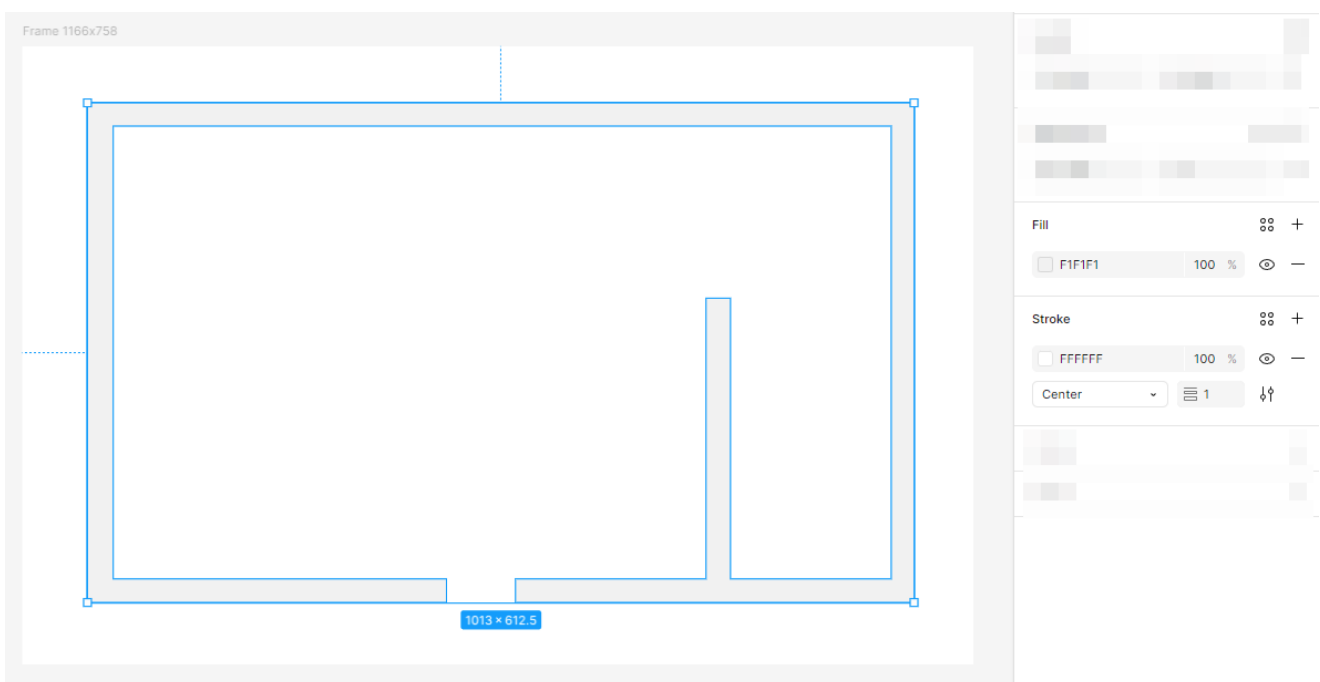


Обрати внимание!

Для удобства вы можете добавить на фрейм изображение вашего помещения и поверх него размещать объекты.

Для того, чтобы добавить стенам объема или выделить их мы можем воспользоваться эффектами и параметрами Fill и Stroke.

Параметр Fill отвечает за заливку ваших стен, а Stroke за обводку.



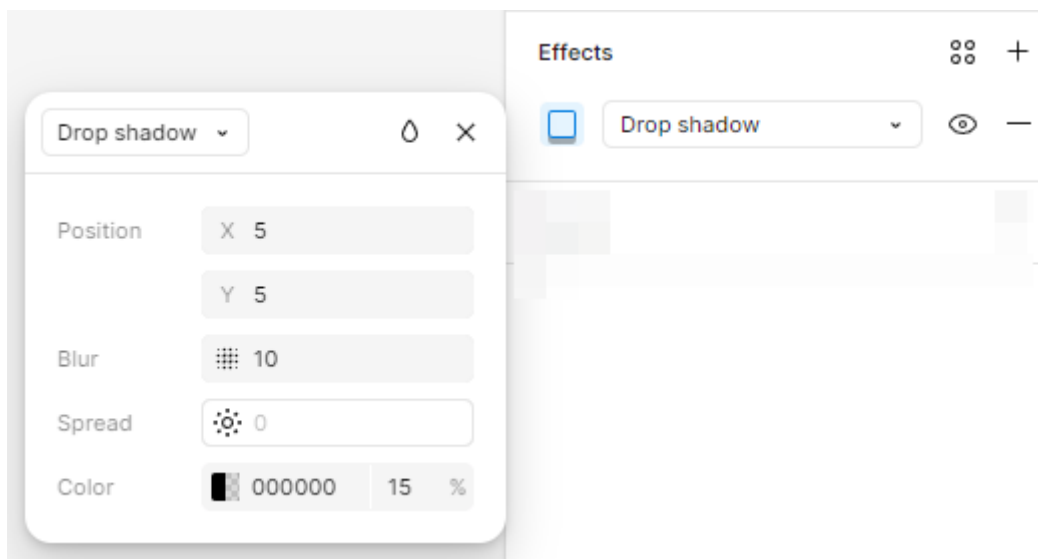
Для того, чтобы задать стенам тень мы будем использовать эффект Drop shadow

Effects  +

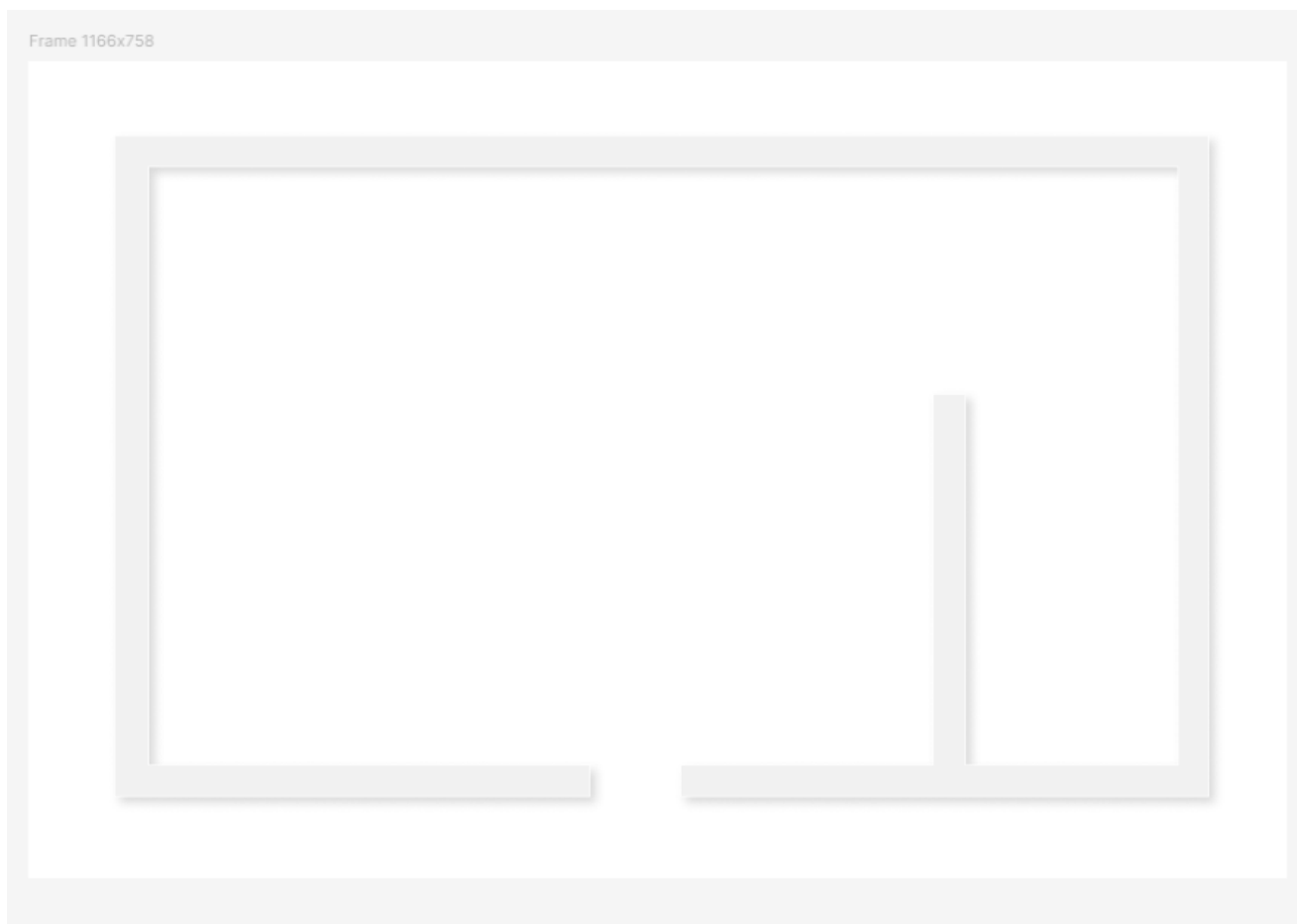
 Drop shadow  -

В нашем примере мы используем следующие настройки этого эффекта:

X	Y	Blur	Spread	Color	Opacity
5	5	10	0	#000000	15%



Пример:



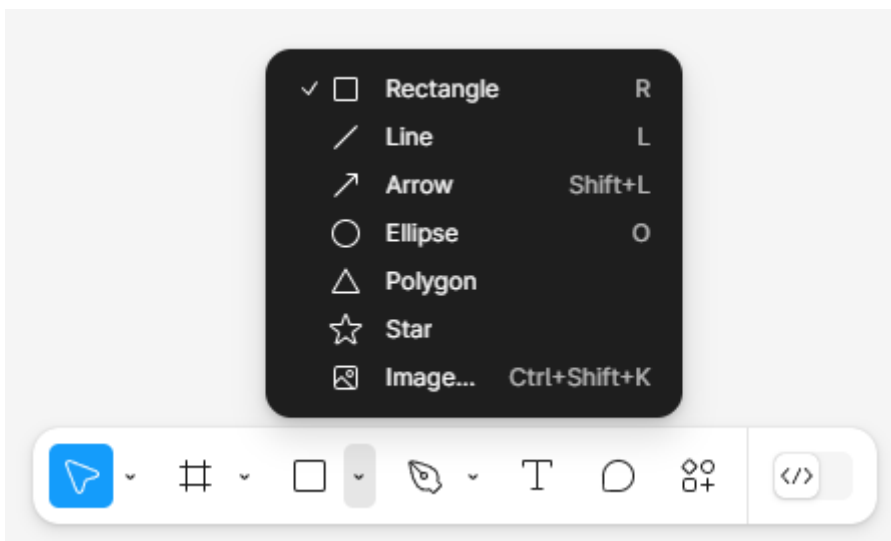
Этап 3. Создание дополнительных объектов (не обязательно)

Создание дополнительных объектов требуется, если мы хотим разместить на карте подложку для рабочих мест, стулья, диваны, различные перекрытия, панели, устройства и прочие объекты.

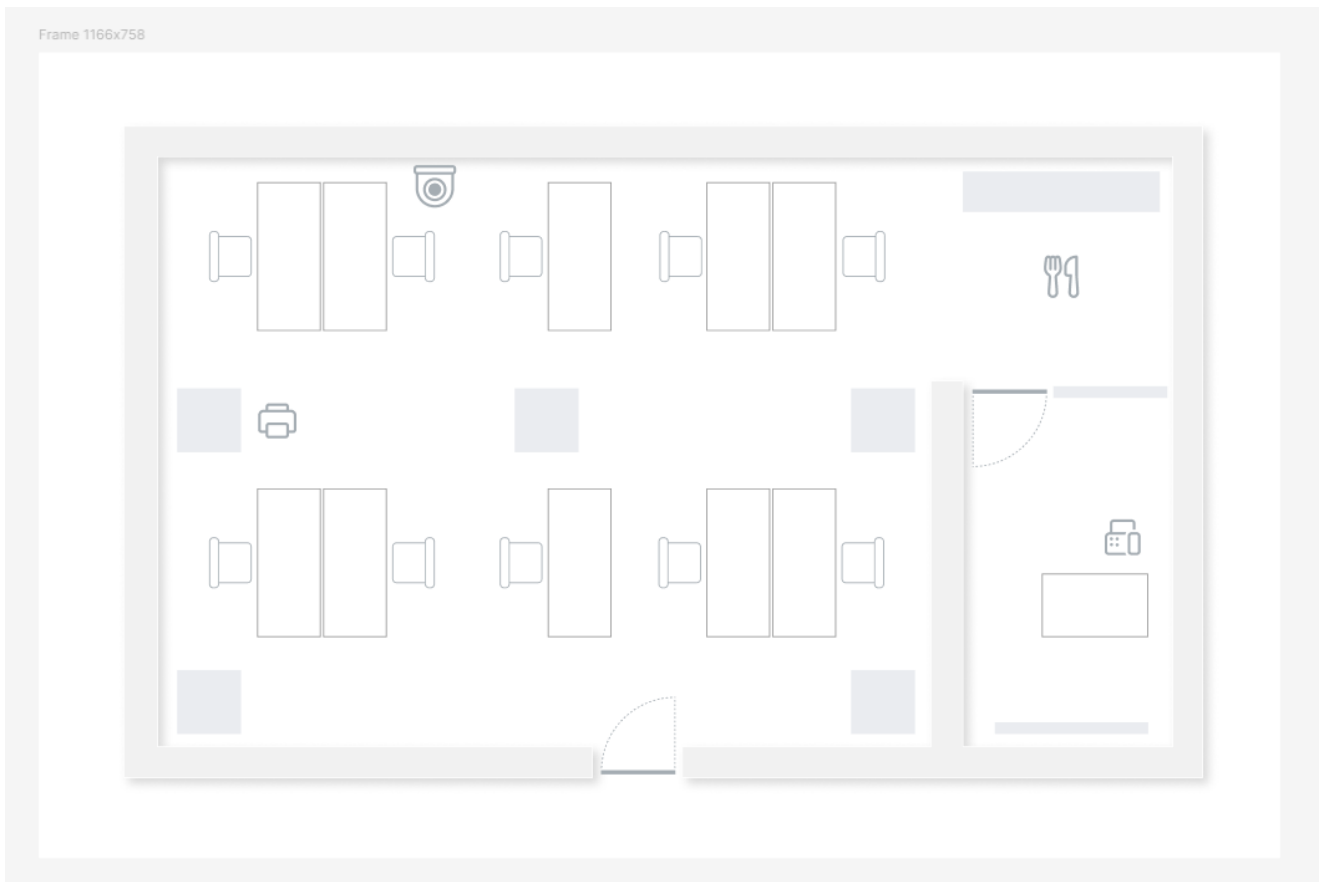
Обрати внимание!

В конце документа, в разделе с файлами, будет ссылка на документ figma, где можно взять готовые элементы, которые использовались для написания данного руководства и отмасштабировать их под себя.

Для создания простых элементов, мы можем воспользоваться инструментом Rectangle и создать несколько перекрытий и зон для рабочих мест.



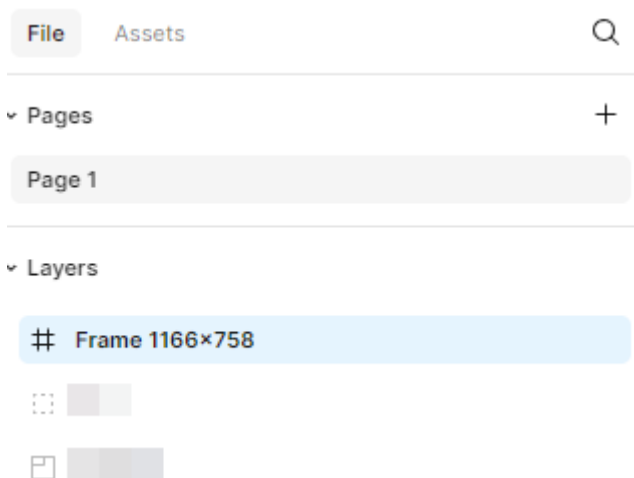
Пример:



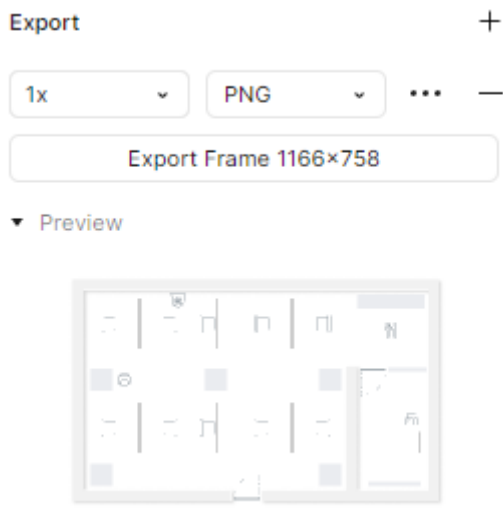
Этап 4. Подготовка изображения схемы

На данном этапе, мы завершаем работу над фоном нашей схемы и экспортируем его в формат png.

Для этого выбираем наш фрейм в левой панели figma.



Как только фрейм выбран, переходим в правую панель figma и экспортируем его в формате png и в размере 1x (обязательно).



Этап 5. Подготовка фрейма

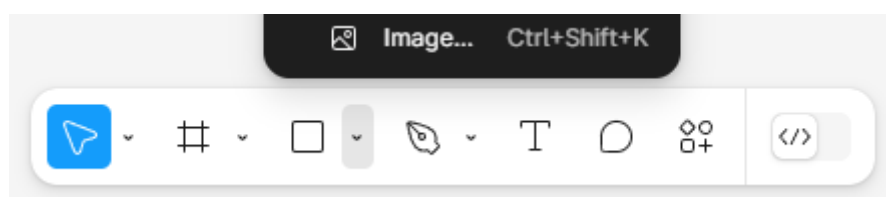
На данном этапе, мы подготовим новый фрейм для наполнения его местами.

Порядок действий:

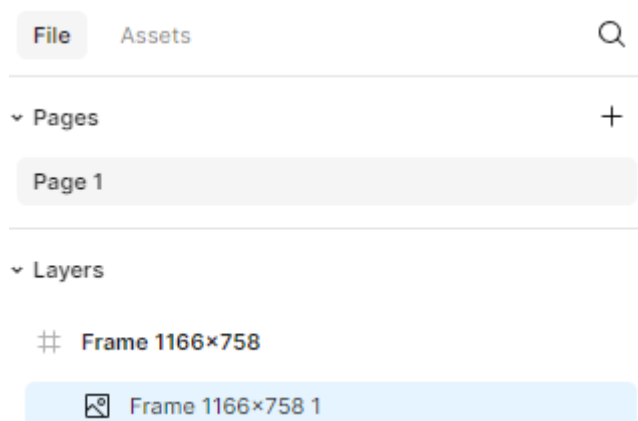
1. Создаем новый фрейм, как на этапе 1.
2. Добавляем в него наше изображение, что мы выгрузили на этапе 4.
3. Выравниваем изображение.

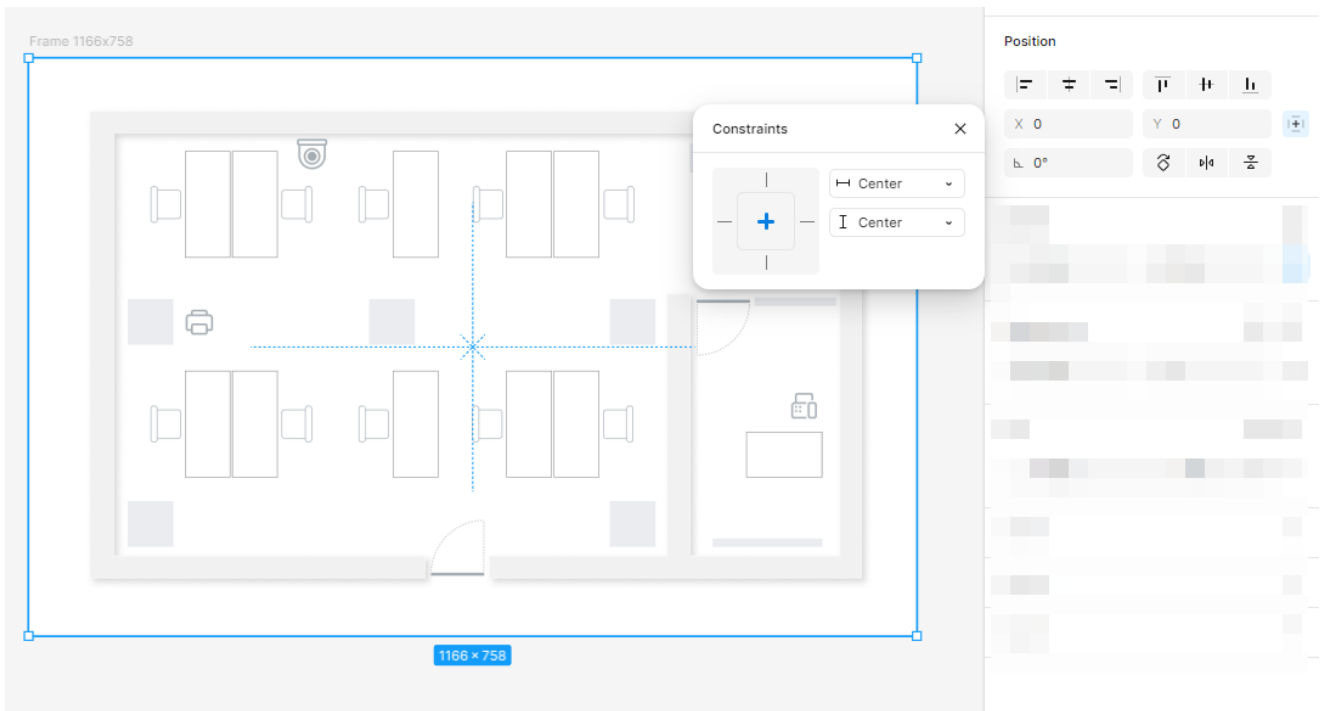
Как добавить изображение:

1. С помощью Drag and Drop перенести на новый фрейм.
2. Воспользоваться инструментом Image.



Пример:

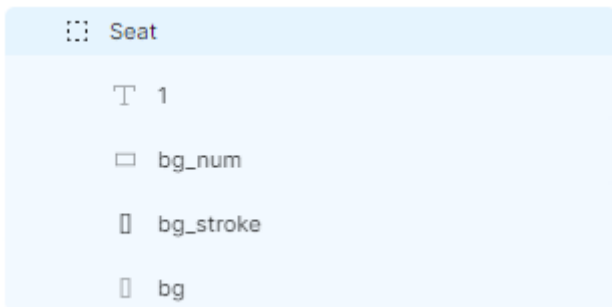




Этап 6. Размещение мест

На данном этапе, мы начинаем размещение мест, которые мы будем бронировать через наш модуль.

Но перед тем как начать, давайте разберем из чего состоит рабочее место.



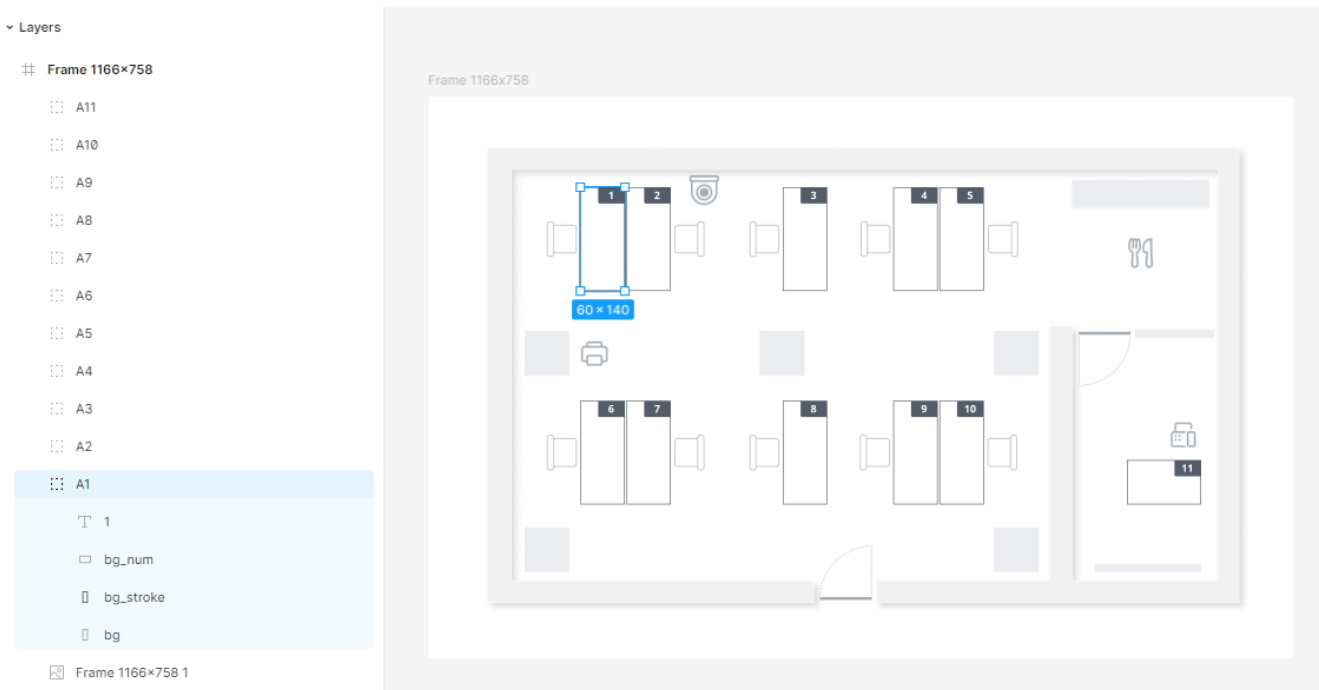
Название	Предназначение	Возможности
Seat	Группа элементов одного места	Название группы служит для установки id места, т.е. если изменить "Seat" на "A1" место в модуле будет называться A1, но на визуальное отображение на схеме не повлияет.
Text	Служит для визуального отображения названия места на схеме.	Допускается любое текстовое или строчное значение.
Bg_num	Подложка под названием места.	Допускается менять цвет и размер.

Название	Предназначение	Возможности
Bg_stroke	Векторная обводка всего места.	Допускается менять только точечно. Для этого достаточно сделать двойник клик по обводке и выбрать инструмент Bend Tool.
Bg	Заливка всего места	Допускается менять цвет и размер, но желательно сохранять прозрачность элемента.

Обратите внимание!

Данной структуры, построения рабочих мест, нужно обязательно придерживаться. Нельзя удалять или добавлять свои элементы, менять группировку.

Пример:

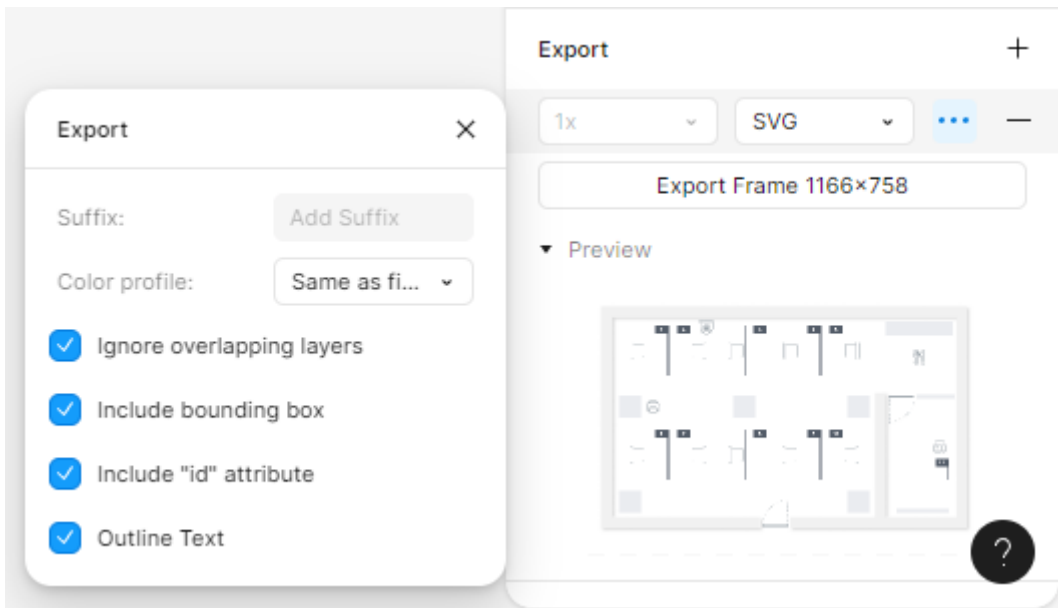


Этап 7. Сохранение схемы

На данном этапе, мы завершаем работу над визуальной частью схемы и экспортируем её в формат svg.

В настройках экспорта обязательно должны быть включены следующие значения:

- Ignore overlapping layers
- Include bounding box
- Include id attribute
- Outline text



Этап 8. Техническая подготовка схемы

На данном этапе, мы разберем техническую составляющую подготовки рабочего места, перед загрузкой его в ваш модуль.

Обрати внимание!

Для удобства использования вы можете запустить подготовленное приложение и загрузить в него вашу схему. Если карта собрана верно, он сделает все за вас и на выходе вы получите карту готовую к загрузке в модуль.

Ссылка на приложение: <https://disk.yandex.ru/d/jFie-ash5DgCAg>

Если вы решили самостоятельно отредактировать карту, то не будем вдаваться в детали, отметим ключевые места, которые потребуется изменить.

Для работы нам потребуется любой текстовый редактор, но мы в данном руководстве будем использовать Notepad++.

1. Установка наследования цвета в группе

К каждой группе добавляем `currentCollor`, для этого можете выполнить поиск и замену данных.

```
Найти: <g
Заменить на: <g fill="currentCollor"
```

Было:

```

5 <g id="A1">
6 <rect id="bg" x="205" y="122" width="60" height="140" fill="white" fill-opacity="0.1"/>
7 <path id="bg_stroke" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" d="M206
261V123H264V261H206ZM205 122V262H265V122H205Z" fill="#535C69"/>
8 <path id="bg_num" d="M229 122H265V144H231C229.895 144 229 143.105 229 142V122Z" fill=
"#535C69"/>
9 <path id="1" d="M248.277 138H246.165V132.217C246.165 132.057 246.167 131.861 246.172
131.629C246.176 131.392 246.183 131.15 246.192 130.904C246.201 130.654 246.211 130.428
246.22 130.228C246.17 130.287 246.067 130.389 245.912 130.535C245.762 130.676 245.62 130.804
245.488 130.918L244.34 131.841L243.321 130.569L246.541 128.006H248.277V138Z" fill="white"/>
10 </g>

```

Стало:

```

5 <g fill="currentCollor" id="A1">
6 <rect id="bg" x="205" y="122" width="60" height="140" fill="white" fill-opacity="0.1"/>
7 <path id="bg_stroke" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" d="M206
261V123H264V261H206ZM205 122V262H265V122H205Z" fill="#535C69"/>
8 <path id="bg_num" d="M229 122H265V144H231C229.895 144 229 143.105 229 142V122Z" fill=
"#535C69"/>
9 <path id="1" d="M248.277 138H246.165V132.217C246.165 132.057 246.167 131.861 246.172
131.629C246.176 131.392 246.183 131.15 246.192 130.904C246.201 130.654 246.211 130.428
246.22 130.228C246.17 130.287 246.067 130.389 245.912 130.535C245.762 130.676 245.62 130.804
245.488 130.918L244.34 131.841L243.321 130.569L246.541 128.006H248.277V138Z" fill="white"/>
0 </g>

```

2. Убираем лишние цвета их схемы и устанавливаем наследование цвета

Меняем цвета элементов , которые использовались в схеме.

Найти: #535C69

Заменить на: currentCollor

Было:

```

5 <g fill="currentCollor" id="A1">
6 <rect id="bg" x="205" y="122" width="60" height="140" fill="white" fill-opacity="0.1"/>
7 <path id="bg_stroke" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" d="M206
261V123H264V261H206ZM205 122V262H265V122H205Z" fill="#535C69"/>
8 <path id="bg_num" d="M229 122H265V144H231C229.895 144 229 143.105 229 142V122Z" fill=
"#535C69"/>
9 <path id="1" d="M248.277 138H246.165V132.217C246.165 132.057 246.167 131.861 246.172
131.629C246.176 131.392 246.183 131.15 246.192 130.904C246.201 130.654 246.211 130.428
246.22 130.228C246.17 130.287 246.067 130.389 245.912 130.535C245.762 130.676 245.62 130.804
245.488 130.918L244.34 131.841L243.321 130.569L246.541 128.006H248.277V138Z" fill="white"/>
10 </g>

```

Стало:

```

5 <g fill="currentCollor" id="A1">
6 <rect id="bg" x="205" y="122" width="60" height="140" fill="white" fill-opacity="0.1"/>
7 <path id="bg_stroke" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" d="M206
261V123H264V261H206ZM205 122V262H265V122H205Z" fill="currentCollor"/>
8 <path id="bg_num" d="M229 122H265V144H231C229.895 144 229 143.105 229 142V122Z" fill=
"currentCollor"/>
9 <path id="1" d="M248.277 138H246.165V132.217C246.165 132.057 246.167 131.861 246.172
131.629C246.176 131.392 246.183 131.15 246.192 130.904C246.201 130.654 246.211 130.428
246.22 130.228C246.17 130.287 246.067 130.389 245.912 130.535C245.762 130.676 245.62 130.804
245.488 130.918L244.34 131.841L243.321 130.569L246.541 128.006H248.277V138Z" fill="white"/>
0 </g>

```

3. Установка основного цвета

Устанавливаем основной цвет для всей схемы. Для этого с первой строке в параметре fill, вместо none мы задаем свой цвет (в нашем примере, #535c69).

Было:

```
1 <svg width="1166" height="758" viewBox="0 0 1166 758" fill="none" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xlink:href="http://www.w3.org/1999/xlink">
```

Стало:

```
1 <svg width="1166" height="758" viewBox="0 0 1166 758" fill="#535C69" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xlink:href="http://www.w3.org/1999/xlink">
```

4. Корректировка ID

Приводим id для pattern, image и clip в исходное значение. Для этого можно выполнить поиск по pattern0, image0, clip0 и удалить все данные, что идут после 0.

Было:

```
73 <pattern id="pattern0_15_272" patternContentUnits="objectBoundingBox" width="1" height="1">
74 <use xlink:href="#image0_15_272" transform="scale(0.000857633 0.00131926)"/>
75 </pattern>
76 <clipPath id="clip0_15_272">
77 <rect width="1166" height="758" fill="white"/>
78 </clipPath>
```

Стало:

```
73 <pattern id="pattern0" patternContentUnits="objectBoundingBox" width="1" height="1">
74 <use xlink:href="#image0" transform="scale(0.000857633 0.00131926)"/>
75 </pattern>
76 <clipPath id="clip0">
77 <rect width="1166" height="758" fill="white"/>
78 </clipPath>
```

Этап 9. Сохраняем готовую схему

Сохраняем все внесенные изменения.

Работа со схемой завершена, она готова к загрузке в ваш модуль.

Дополнительные материалы:

Макет Figma, который вы можете использовать для создания ваших собственных схем:

<https://disk.yandex.ru/d/SIsR5Xyea7P3Bw>

Версия svg до внесения изменений:

<https://disk.yandex.ru/d/bwlry-2wDoOPIA>

Версия svg после внесения изменений:

<https://disk.yandex.ru/d/Xwxq91PgXD2JfQ>

Приложение для подготовки svg: <https://disk.yandex.ru/d/F4-Ek01m8-FLZQ>

Приложение для подготовки svg (без консоли): <https://disk.yandex.ru/d/jFie-ash5DgCAg>