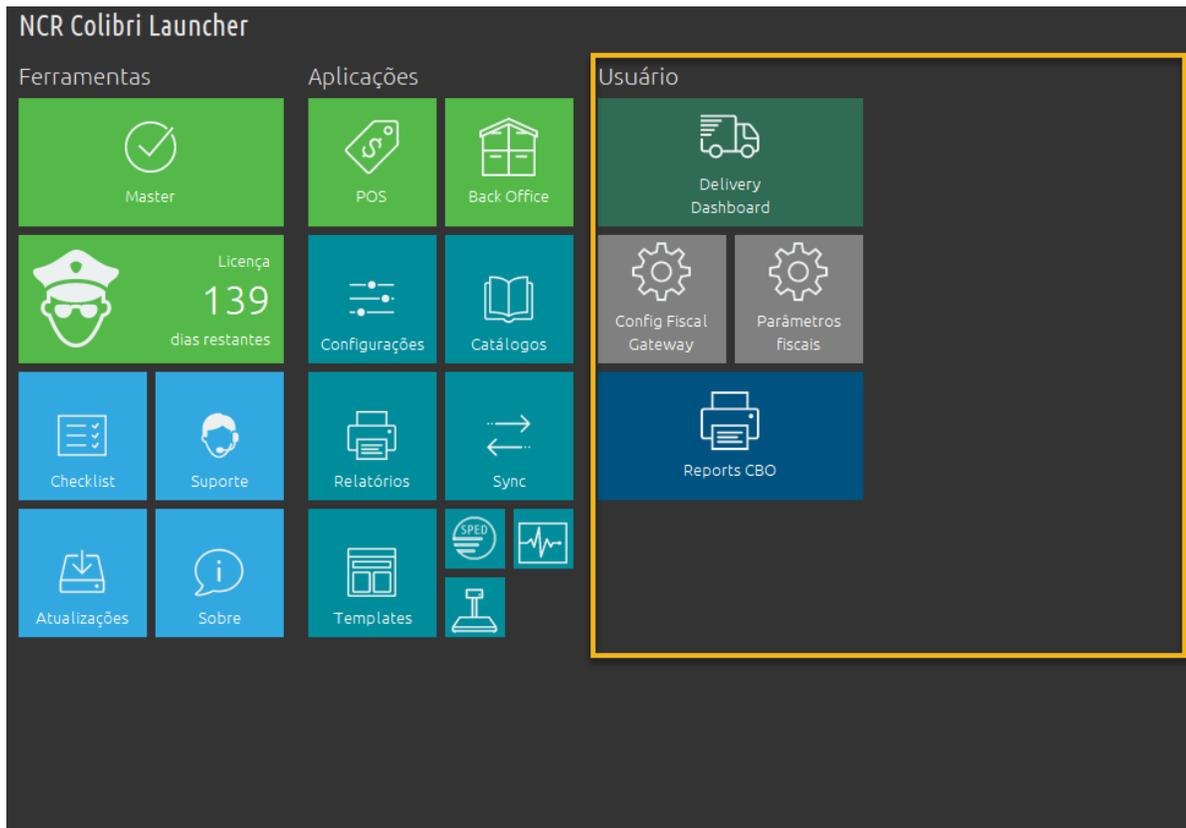


# Criando botões no Launcher

Você pode fazer com que sua extensão crie botões no Launcher alterando o [manifesto da extensão](#). Os botões personalizados são criados na área de usuário do Launcher e são úteis para executar aplicativos ou abrir um navegador web em uma página específica.



## Criar um botão

Para criar um botão você precisa adicionar a chave `executar` no manifesto. Esta chave é uma lista JSON que pode ter um ou mais comandos. Cada comando registrado no manifesto é executado quando a extensão é instalada/atualizada nos terminais, utilizando os parâmetros definidos na chave `parametros`. **i** Você pode criar comando próprios para serem utilizados por sua extensão.

O comando para criar um botão é o **comando\_launcher**, conforme exemplo abaixo. Você deve incluir o parâmetro `-tipo: "inserir_botao"` para que o comando entenda que deve registrar um botão no Launcher. Os outros parâmetros determinam o formato e comportamento do botão e o que ele fará quando pressionado. Repare que toda chave informada em `parametros` é precedida do caracter - (hífen) e isso é obrigatório. **i** Para mais detalhes sobre como criar comandos para tarefas personalizadas consulte a página [Comando](#).

## manifesto.server

```
{
  ...
  "dependencias": {
    "Launcher": "4.0.*"
  },
  "executar": [
    {
      "comando": "comando_launcher",
      "parametros": {
        "-tipo": "inserir_botao",
        "-id": "NNNNNNNNN-NNNN-NNNN-NNNN-NNNNNNNNNNNN",
        "-tamanho": "G",
        "-cor": 5597999,
        "-titulo": "Linha 1\\nLinha 2",
        "-acao": "%NCRColibri%\\plugins\\extensao\\extensao.exe",
        "-diretorio": "%NCRColibri%\\plugins\\extensao\\",
        "-imagem": "In Transit-48.png",
        "-atalho": "",
        "-aguarda_execucao": false,
        "-verifica_permissao": true,
        "-fonte_escura": false,
        "-admin": false,
        "-parametros": null,
        "-produto": "POS"
      }
    }
  ],
  ...
}
```

## Dicas importantes

- **Adicione dependência ao Launcher 4.\***  
O manifesto deve obrigatoriamente indicar dependência do Launcher 4.0 para que funcione. Versões anteriores do Launcher não suportam a criação de botões pelo manifesto.
- **Remova script antigos de criação de botões**  
A criação de botões via script (como era nas versões anteriores do Launcher) deixa de funcionar e o script deve ser removido da extensão. Se o script não for removido a atualização da extensão aborta com erro.
- **Utilize a macro %NCRColibri%**  
Sempre utilize a macro %NCRColibri% ao definir um caminho relativo à pasta de instalação do sistema, pois o Colibri pode ser instalado em qualquer drive fixo da máquina e se você fixar o caminho em C:\NCR Solution o comando não funcionará.

## Apagar um botão

Para apagar um botão você precisa adicionar a chave `executar` no manifesto. Esta chave é uma lista JSON que pode ter um ou mais comandos. Cada comando registrado no manifesto é executado quando a extensão é instalada/atualizada nos terminais, utilizando os parâmetros definidos na chave `parametros`.  Você pode criar comando próprios para serem utilizados por sua extensão.

O comando para apagar um botão é o `comando_launcher`, conforme exemplo abaixo. Você deve incluir o parâmetro `-tipo: "apagar_botao"` para que o comando entenda que deve apagar um botão do Launcher. O único parâmetro necessário é o identificador único (UUID) do botão.

## manifesto.server

```
{
  ...
  "dependencias": {
    "Launcher": "4.7.6.*"
  },
  "executar": [
    {
      "comando": "comando_launcher",
      "parametros": {
        "-tipo": "apagar_botao",
        "-id": "NNNNNNNNN-NNNN-NNNN-NNNN-NNNNNNNNNNNN"
      }
    }
  ],
  ...
}
```

## Dicas importantes

- **Adicione dependência ao Launcher 4.7.6.\***

O manifesto deve obrigatoriamente indicar dependência do Launcher 4.7.6 para que funcione. Versões anteriores do Launcher não suportam a exclusão de botões pelo manifesto.

## Definir a cor do botão

Você pode definir uma cor diferente para seu botão informando um valor decimal na chave "-cor" do dicionário de parâmetros.

Para aplicações Windows, os bytes das cores são representados na ordem **BGR** ao invés de **RGB**, como é comum na Web. Então, para ter a cor correta no botão você deve usar um hexadecimal no formato **#BBGGRR**.

Para calcular o valor decimal da cor, siga os passos abaixo:

1. Obtenha o valor **RGB** hexadecimal da cor que você pretende utilizar. Por exemplo, **#FF8D48**.
2. Inverta a posição de **RGB** para **BGR** assim você obtém o valor **#488DFF**.
3. Converta o número em hexa **0x488DFF** para decimal. Esse valor decimal (4.754.943) é o que você deve colocar como valor da chave "-cor". Para o valor deste exemplo a chave fica assim: "-cor": "4754943"

## Personalizar a imagem do botão

O Colibri já fornece um conjunto de imagens para utilização com os botões. Estas imagens ficam na pasta `\NCR Solution\images\launcher\`. Você pode utilizar qualquer uma delas.

A imagem que será apresentada é definida pela chave `imagem`. O valor da chave deve ser o nome do arquivo de imagem **sem o caminho**. O Launcher vai procurar um arquivo com este nome em 2 pastas do sistema:

- `Ncr Solution\images\launcher`
- `Ncr Solution\user\images\launcher`

Além das imagens já disponibilizadas, é possível distribuir suas próprias imagens para utilizá-las em seus botões. A extensão deve ser PNG e recomendamos o tamanho de 48x48 pixels.

Para utilizar uma imagem personalizada, instale-a na pasta `%NCRColibri%\user\images\launcher` do terminal Master e elas serão automaticamente replicadas nas estações pelos Launchers. Você consegue fazer isso configurando um instalador extra na sua extensão que será executado no terminal Master e instalará as imagens na pasta citada.  Para mais detalhes sobre como instalar arquivos nas pastas do servidor consulte [Instalar aplicações](#).

**Nota:** A pasta `%NCRColibri%\user\images\Launcher` é compartilhada com outras aplicações e nunca deve ser apagada ou totalmente substituída. Lembre-se de configurar seu instalador para apagar ou atualizar somente as suas imagens.

## Parâmetros do comando

Estes são os parâmetros que podem ser enviados no dicionário "parametros".

 Parâmetros não obrigatórios não precisam ser informados.

Parâmetro	Obrig	Valor	Observação
<b>-tipo</b>		inserir_botao	Tarefa que será executada pelo comando <b>comando_launcher</b> .
<b>-id</b>		GUID	ID único do botão que será criado. Deve ser obtido através de um gerador de GUID.
<b>-tamanho</b>		P, M ou G	Define o tamanho do botão (padrão é M).
<b>-cor</b>		Cor do botão	Nº decimal representando a cor do botão (converter o hexa <b>0xBBGGRR</b> para decimal).
<b>-titulo</b>		Título do botão	Pode-se quebrar linha com um <code>\\n</code> . (ex: Linha1\\nLinha2)
<b>-acao</b>		Caminho do executável a ser acionado	Utilize a macro <code>%NCRColibri%</code> para indicar a pasta de instalação do NCR Colibri. As barras devem sempre ser duplicadas. (ex: <code>%NCRColibri%\plugins\extensao\extensao.exe</code> )
<b>-diretorio</b>		Pasta de trabalho do executável	Utilize a macro <code>%NCRColibri%</code> para indicar a pasta de instalação do NCR Colibri. As barras devem ser duplicadas. (ex: <code>%NCRColibri%\plugins\extensao\</code> )
<b>-imagem</b>		Arquivo PNG da imagem do botão	Somente o nome do arquivo, que deve existir na pasta <code>%NCRColibri%\images\Launcher\</code> ou <code>%NCRColibri%\user\images\Launcher\</code> .
<b>-atalho</b>		Tecla de atalho para acionamento do botão	Informe somente uma letra, como "A", "X", etc.
<b>-aguarda_execucao</b>		true ou false	Indica se deve aguardar a execução. Se for true, não volta para o Launcher enquanto a aplicação disparada não for encerrada.
<b>-verifica_permissao</b>		true ou false	Indica se deve verificar permissão de usuário antes de executar. O usuário deve ter sido cadastrado na área de usuários do Launcher.
<b>-fonte_escura</b>		true ou false	Indica se utiliza a fonte de cor escura no botão (padrão é true).
<b>-admin</b>		true ou false	Indica se a execução requer rodar como administrador do Windows (padrão é false).
<b>-parametros</b>		Parâmetros de linha de comando para a aplicação	As macros <code>%banco_pos%</code> e <code>%banco_cbo%</code> podem ser utilizadas para gerar automaticamente os parâmetros de conexão com os bancos de dados.
<b>-produto</b>		Produto a que se aplica o botão	Pode ser CBO, POS ou Master. Se especificado serão incluídos vários parâmetros adicionais na linha de comando de execução da ação.