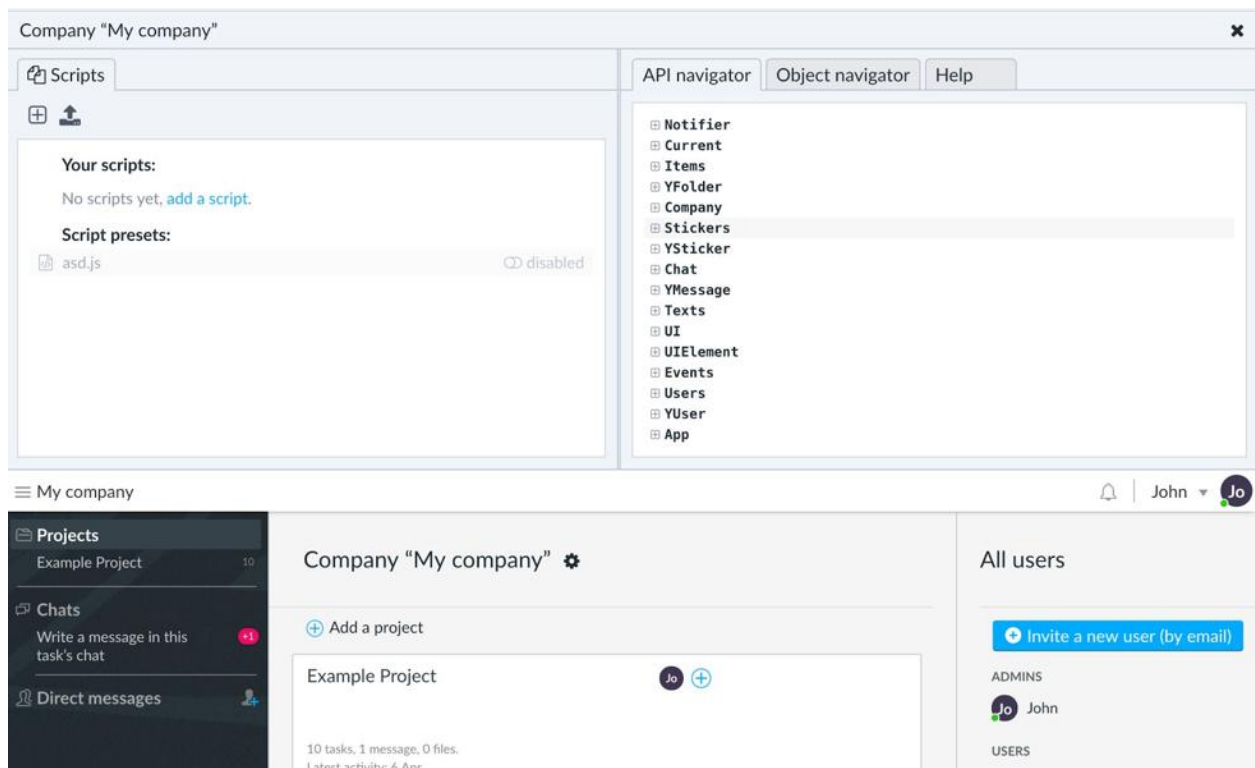


Пользователи YouGile с правами администратора могут полностью модифицировать работу системы под нужды команды при помощи простых скриптов на javascript.

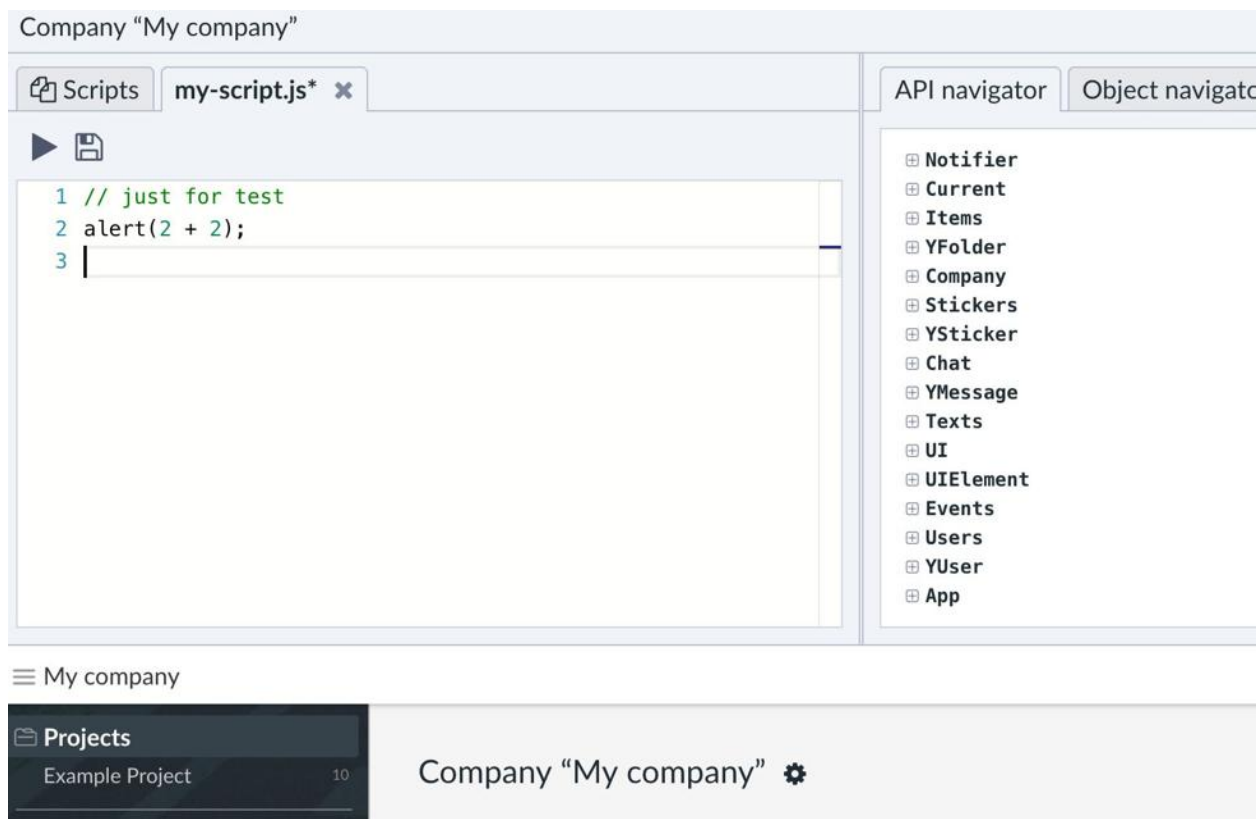
В YouGile есть встроенная среда разработки — поэтому добавить скрипт очень легко, всё что нужно уже есть в системе.

Для вызова среды разработки нужно нажать **Ctrl + ~** или зайти на страницу проектов, нажать на иконку шестерёнки рядом с названием компании и выбрать пункт “Настроить”.



Слева отображаются скрипты, которые доступны в компании, сюда можно добавить своих скриптов или подключить готовые примеры скриптов от YouGile.

Создавать и редактировать свои скрипты можно здесь же — по нажатию на название скрипта открывается редактор javascript, выглядит это так:



Подключенный скрипт выполняется один раз при каждом входе любого пользователя в систему.

Пример.

Попробуйте написать в скрипте:

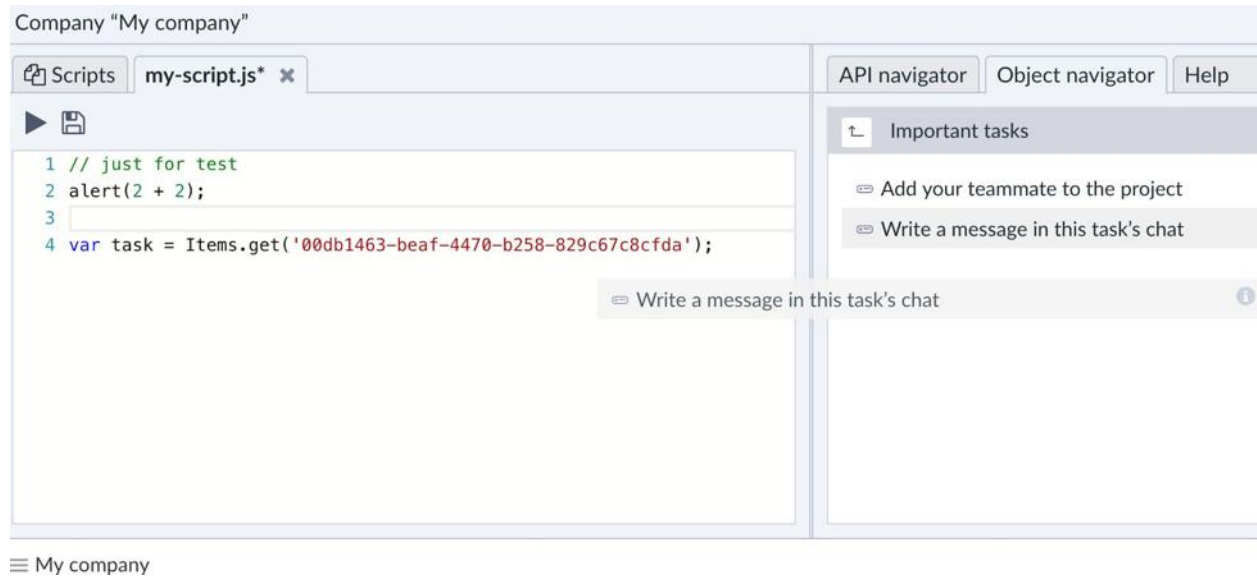
```
alert(1);
```

И запустить, нажав на иконку "play" сверху. Если ваш скрипт "включен" (см. страницу со списком скриптов), то при каждом обновлении страницы вы увидите этот алерт другие пользователи в вашей компании тоже будут его видеть при входе.

Помимо стандартных функций javascript в скриптах подключена библиотека для работы с YouGile — она позволяет менять параметры системы, выполнять свой код на различные события в системе и удобно создавать свои элементы интерфейса или изменять существующие.

Список всех доступных объектов и функций этой библиотеки содержится в панели справа от редактора кода. При нажатии на объект откроется справка по нему с примерами. Любой объект можно потянуть мышкой в редактор — тогда будет вставлен пример кода, который работает с этим объектом.

В панели справа есть ещё вкладка с навигацией по всем объектам системы (пользователи, проекты, доски, задачи...). Их тоже можно перетаскивать мышкой в редактор:



Описание библиотеки YouGile



Все доступные функции и свойства разбиты по набору объектов:

Items — работа с содержимым компании: проектами, досками, колонками, задачами

Stickers — управление стикерами

Chat — работа с чатами

Users — работа с пользователями, приглашенными в компанию

Current — текущее состояние системы (открытый чат, открытая доска, текущий пользователь, ...)

Texts — модификация стандартных текстов интерфейсов

UI — создание собственных интерфейсов

Events — события ввода/вывода (клавиатура, мышь)

App — набор функций, относящийся к системе в целом (например, экспортировать таблицу в Excel)

Notifier — содержит различные способы нотификации пользователя

Эти объекты содержат поля 3 видов:

- **свойства,**
- **функции,**
- **события.**

Свойства позволяют получить информацию, например, `Current.user` — текущий пользователь. Некоторые свойства можно также менять, а некоторые доступны только на чтение (см. информацию в навигаторе по API).

Функции можно вызвать, чтобы выполнить какое-то действия, например, `Notifier.error('Text')` — выведет пользователю уведомление с заданным текстом.

События — это функции, которые вызываются при определённой ситуации в системе, например, функция `Current.onBoardChange` вызывается, когда пользователь переходит на другую доску. По умолчанию событиям заданы функции, которые ничего не делают, но в скрипте их можно переопределить:

```
Current.onBoardChange = function (oldBoard, newBoard) {  
    console.log(oldBoard, newBoard);  
};
```

Если 2 скрипта зададут одно и то же событие, то система вызовет заданные события из обоих скриптов (т.е. скрипты область видимости этих переменных событий изолированы в разных скриптах). Но если в одном и том же скрипте несколько раз задать одно и то же событие, то оно переопределится и будет вызываться только последнее.