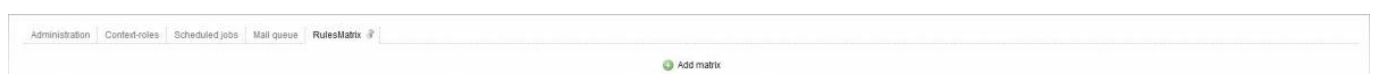


Rules Matrix

Die Rules Matrix dient zur Auswertungen von Business Rules. Es ist möglich verschiedenen Matrizen mit individuellen Spalten zu erstellen. Die Matrix wird anschließend mit Zeilen befüllt. Diese können dann per Actionhandler ausgewertet werden. Die Zeile mit der besten Trefferquote wird als Ergebnis verwendet. Treffen nicht alle Spalten zu, so wird das nächstbeste Ergebnis verwendet.

Erstellen einer Matrix

Eine Matrix wird im [Administrationsclient](#) erstellt. Damit der entsprechende Reiter sichtbar ist muss der aktuelle Benutzer die **Rolle rulesadministrator** besitzen.



Über den Punkt „Matrix hinzufügen“ lassen sich beliebig viele Matrizen anlegen. Bei Klicken öffnet sich ein neues Popup in welchem die Matrix in ihrem Aufbau definiert wird. Als erstes muss ein Name für die Matrix vergeben werden, welcher in diesem Beispiel einfach „Entscheidung“ ist. Ebenfalls muss angegeben werden welche Gruppe die Besitzer dieser Matrix ist. Alles User innerhalb dieser Gruppe ist es erlaubt die Matrix zu sehen und zu bearbeiten. Es werden nur Gruppen angezeigt in denen sich der Ersteller der Matrix aktuell befindet.

The screenshot shows a modal window titled 'Regel Matrix' with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- 'Name' with the text 'Entscheidung' entered.
- 'Besitzer' with a dropdown menu showing 'Group_1'.
- A table with two columns: 'Spalten Name' and 'Spalten Typ'. Below the table is a green button with a plus icon and the text 'Spalte hinzufügen'.
- A green button labeled 'Speichern' at the bottom right.

Spalten definieren

Im nächsten Schritt müssen eine beliebige Anzahl an Spalten angelegt werden. Jeder Spalte muss ein Name und ein Spaltentyp gegeben werden. Ein Spaltentyp definiert hierbei die Art des Inhalts. Normale Spaltentypen werden ausgelesen, wohingegen „Result“ Typen als Ergebnis Spalten dienen und nicht für die Auswertung verwendet werden. Hierbei wird zwischen verschiedenen Typen unterschieden:

Spaltentyp	Beschreibung
STRING	Normale Zeichenkette. Hier kann Freitext eingegeben werden.
RESULT_STRING	Ergebnisspalte / Normale Zeichenkette. Hier kann Freitext eingegeben werden.
LONG	Hier können ganze Zahlen eingegeben werden.
RESULT_LONG	Ergebnisspalte / Hier können ganze Zahlen eingegeben werden.
FLOAT	Hier werden Gleitkommazahlen eingetragen.
RESULT_FLOAT	Ergebnisspalte / Hier werden Gleitkommazahlen eingetragen.
BOOLEAN	Hier werden wahr oder falsch Werte eingetragen.
RESULT_BOOLEAN	Ergebnisspalte / Hier werden wahr oder falsch Werte eingetragen.
IDENTITY	Hier können Systembenutzer die im System angelegt sind ausgewählt werden.
RESULT_IDENTITY	Ergebnisspalte / Hier können Systembenutzer die im System angelegt sind ausgewählt werden.

In folgendem Beispiel werden 3 Spalten angelegt die durchsucht werden sollen und hierbei von unterschiedlichem Spaltentyp sind. Es wurde ebenfalls eine Ergebnisspalte angelegt in welcher in Benutzer als Ergebnis ausgegeben werden soll.

Nach einem Klick auf Speicher ist die Matrix angelegt und kann nun mit Werten befüllt werden.

Befüllen der Matrix

Das nachfolgenden Bild zeigt eine bereits befüllte Matrix. Hier ist es möglich die komplette Matrix zu entfernen, zu bearbeiten, neue Zeilen hinzuzufügen und Spalten wieder zu löschen.

Such Wert 1	Such Wert 2	Such Wert 3	Ergebnis Benutzer	
Freising	true	20	Group_1(14170)	3
München	false	50	Prozess Manager(14168)	4
Deutschland		100	Max Mustermann(14178)	5
Freising	true	89	wiki(14134)	5

Element	Beschreibung
1	Über diesen Button lässt sich die gesamte Matrix wieder entfernen.
2	Hier wird die Matrix mit allen eingegebenen Zeilen angezeigt.
3	Über diesen Button lässt sich die Matrix bearbeiten. Jedoch ist es nicht möglich den Spaltentyp der bereits bestehenden Spalten zu verändern. Sie können jedoch gelöscht, bzw. neu hinzugefügt werden.
4	Über diesen Button lassen sich ganze Zeilen wieder entfernen.
5	Hier lassen sich neue Spalten hinzufügen.

Möchte man nun eine neue Zeile hinzufügen, so wird ein Popup angezeigt. In diesem werden je nach Spaltentyp verschiedene Felder angezeigt. Bei String z.B. ein einfaches Eingabefeld. Bei Identity wird eine Liste aller angelegten Benutzer dargestellt. Bei Boolean wird eine Liste mit wahr oder falsch angezeigt.

Wird bei einem Feld ein Sternchen „*“ ausgewählt, so gilt dies als Wildcard und ein beliebiger Wert wird bei der Auswertung angenommen.

Regel Matrix

Such Wert 1

Freising

Such Wert 2

True

Such Wert 3

354

Ergebnis Benutzer

*

Client: wiki

User: admin

User: muster

User: pm

User: sys.starter

User: sys.support

User: sys.timer

Group: Group_1

Group: Group_2

Group: sys.administration

Speichern

Regel Matrix

Such Wert 1

Freising

Such Wert 2

*

Such Wert 3

True

Ergebnis Benutzer

*

True

False

Speichern

From:

<https://wiki.tim-solutions.de/> - **TIM Wiki** / [NEW TIM 6 Documentation](#)

Permanent link:

https://wiki.tim-solutions.de/doku.php?id=software:tim:rules_matrix&rev=1429538661

Last update:

2021/07/01 09:59

