

Fábrica - Modelos Logs - API de Mensajes

Esta sección describe el API de mensajes que debe ser utilizada en las aplicaciones de la compañía.

Tipos de Mensajes

A continuación se listan los tipos de mensajes que deben ser considerados en el log.

- Mensajes Informativos: Utilizados para informar al cliente sobre procesos, estados, opciones, confirmaciones etc.
- Mensajes de Advertencias: Utilizados para alertar sobre situaciones en las aplicaciones.
- Mensajes de Errores: Utilizados para notificar errores generados en los procesos de la aplicaciones.

Que no se considera en el API

- Textos descriptivos de procesos como (guías, tutoriales).
- Mensajes asociados a sistemas operativos, maquinas virtuales, bases de datos o errores desconocidos.

¿Donde usar el Servicio?

Este servicio debe consumirse en las generaciones de errores de:

- Aplicaciones Java
- Aplicaciones .Net
- Web Service
- Integración Supertabla
- Soluciones que afecten los productos SICOF

Operaciones del API

El API soporta las siguientes operaciones:

- Consultar mensaje por código interno numérico. Columna: **CODIGO_MENSAJE**
- Consultar mensaje por código externo texto. Columna **CODIGO**
- Consultar mensaje formateado por código interno numérico y array de (String) literales # (Ejemplo: Mensaje = Hola #1 | Literal #1 = Mundo | Mensaje Formateado = Hola Mundo)
- Consultar mensaje formateado por código externo texto y array de (String) literales # (Ejemplo: Mensaje = Hola #1 | Literal #1 = Mundo | Mensaje Formateado = Hola Mundo)

Nota: Aplicaciones Powerbuilder

Powerbuilder tiene restricciones para el consumo de servicios Rest por lo tanto en las aplicaciones de esta tecnología se implementará un [API](#) para realizar las llamadas.

Diccionario de Datos

OWNER	PRESUP01	TABLE	MENSAJES_SISTEMA	COMMENTS	Tabla que contiene los mensajes de los procesos de SICOF
#	NAME	NULLEABLE	TYPE	COMMENTS	
1	CODIGO_MENSAJE	N	NUMBER	Código Interno del Mensaje (Es unico en la tabla y se asigna de forma manual)	
2	MENSAJE	Y	VARCHAR2(1024)	Descripción del mensaje que se representa puede registrar expresiones de sustitución con la regla #identificador numerico Ej Hola #1	
3	INFORMATION	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Información	
4	STOP	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Error	
5	EXCLAMATION	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Advertencia	
6	QUESTION	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Pregunta o Interrogación	
7	NONE	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje no especifica su tipo: Por lo general se usa Información	
8	OK	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Aceptar	
9	CANCEL	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Cancelar	
10	YES	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Si	

11	NO	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: No
12	RETRY	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Reintentar
13	ABORT	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Abortar
14	IGNORE	Y	CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Ignorar
15	DEFAULTBUTTON	Y	NUMBER(1,0)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza un boton por defecto (con foco) es un identificador numérico que se representa de izuiqerda a derecha
16	CODIGO_BASE_DATOS	Y	NUMBER(10,0)	Código interno de base de datos que está asociado al mensaje
17	USUARIO_EMPRESA	Y	VARCHAR2(30)	Usuario Empresa
18	CODIGO_MEMPRESA	Y	VARCHAR2(50)	Código de la emprsá por defecto '9999999999' para entorno uniempresa.
19	FECHA_REGISTRO	Y	DATE	Fecha del sistema
20	TIPO_PROCESO	Y	VARCHAR2(256)	Clasificación del mensaje Ej: Disponiibilidad, Compromiso etc.
21	CODIGO	Y	VARCHAR2(128)	Es un identificador string unico que puede ser utilizado para identificar el mensaje por lo general inicial con una sigla nemotecnica asociada a la clasificación (TIPO_PROCESO) EJ: Para Disponibilidad seria CDP00001
22	TITULO	Y	VARCHAR2(256)	Campo que puede ser utilizada por el frontend para visualizar un titulo en el mensaje.
23	OBSERVACIONES	Y	VARCHAR2(4000)	Información complementaria que orienta al usuario sobre la situación notificada en el mensaje. Puede llevar pasos, consejos o indicaciones.

Proceso de Creación de Mensajes

Todos los mensajes utilizados en las aplicaciones deben ser registrados en esta tabla a continuación se describen los campos que deben ser incluidos en la creación:

#	Campo	Observación	
1	CODIGO_MENSAJE	N NUMBER	Código Interno del Mensaje (Es unico en la tabla y se asigna de forma manual)

#	Campo	Observación	
2	MENSAJE	Y VARCHAR2(1024)	Descripción del mensaje que se representa puede registrar expresiones de sustitución con la regla #identificador numérico Ej Hola #1
3	INFORMATION	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Información
4	STOP	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Error
5	EXCLAMATION	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Advertencia
6	QUESTION	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje es de tipo: Pregunta o Interrogación
7	NONE	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje no especifica su tipo: Por lo general se usa Información
8	OK	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Aceptar
9	CANCEL	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Cancelar
10	YES	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Si
11	NO	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: No
12	RETRY	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Reintentar
13	ABORT	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Abortar
14	IGNORE	Y CHAR(1)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza boton: Ignorar
15	DEFAULTBUTTON	Y NUMBER(1,0)	Bandera que puede ser utilizada por el frontend: indica que el mensaje utiliza un boton por defecto (con foco) es un identificador numérico que se representa de izuiqerda a derecha
16	CODIGO_BASE_DATOS	Y NUMBER(10,0)	Código interno de base de datos que está asociado al mensaje
17	USUARIO_EMPRESA	Y VARCHAR2(30)	Usuario Empresa
18	CODIGO_MEMPRESA	Y VARCHAR2(50)	Código de la emprsas por defecto '9999999999' para entorno uniempresas.
19	FECHA_REGISTRO	Y DATE	Fecha del sistema
20	TIPO_PROCESO	Y VARCHAR2(256)	Clasificación del mensaje Ej: Disponiibilidad, Compromiso etc.
21	CODIGO	Y VARCHAR2(128)	Es un identificador string unico que puede ser utilizado para identificar el mensaje por lo general inicial con una sigla nemotecnica asociada a la clasificación (TIPO_PROCESO) Ej: Para Disponibilidad seria CDP00001
22	TITULO	Y VARCHAR2(256)	Campo que puede ser utilizada por el frontend para visualizar un titulo en el mensaje.

#	Campo	Observación	
23	OBSERVACIONES	Y VARCHAR2(4000)	Información complementaria que orienta al usuario sobre la situación notificada en el mensaje. Puede llevar pasos, consejos o indicaciones.

Modo de uso: Java (Próximamente)

Para las aplicaciones desarrolladas en la tecnología Java el log de sesión será implementado por medio de un servicio web.

[←Volver atras](#)

From:

<http://wiki.adacsc.co/> - Wiki

Permanent link:

<http://wiki.adacsc.co/doku.php?id=ada:howto:sicoferp:factory:logmodels:message&rev=1630333852>

Last update: **2021/08/30 14:30**

