



ОСНОВЫ РАБОТЫ В КОНСТРУКТОРЕ ПРИЛОЖЕНИЙ ADALO

The image displays three screenshots of the 'babysleepy' application interface, demonstrating its construction in the ADALO environment.

- Left Screenshot:** Shows the 'Трекер сна младенца' (Baby Sleep Tracker) screen with the 'Таймер' (Timer) feature. It includes a 'Установить: 00:05:00' (Set: 00:05:00) label, a 'УСТАНОВИТЬ' (SET) button, and a large digital display showing '00:00:00'. Control buttons at the bottom include 'СТАРТ' (START), 'ПАУЗА' (PAUSE), 'СБРОС' (RESET), and 'СОХРАНИТЬ' (SAVE).
- Middle Screenshot:** Shows the same 'Трекер сна младенца' screen but with the 'Секундомер' (Stopwatch) feature. It features a large digital display showing '00:00:00' and control buttons 'СТАРТ' (START), 'СБРОС' (RESET), and 'СОХРАНИТЬ' (SAVE).
- Right Screenshot:** Shows the 'Трекер сна младенца' screen with the 'Статистика сна' (Sleep Statistics) feature. It displays a line graph titled 'Статистика сна' with data points for 31.05.2023 (8.50), 01.05.2023 (7.75), and 02.05.2023 (9.25). Below the graph is a table of 'Последние записи' (Last records).

Дата	Начало	Конец
03.05.2023	9 ч. 15 мин.	14 ч. 45 мин.
02.05.2023	7 ч. 45 мин.	16 ч. 15 мин.
01.05.2023	8 ч. 30 мин.	15 ч. 30 мин.

Тамбов

◆ Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ» ◆
2026

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тамбовский государственный технический университет»**

ОСНОВЫ РАБОТЫ В КОНСТРУКТОРЕ ПРИЛОЖЕНИЙ ADALO

Утверждено Ученым советом
ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный технический университет»
в качестве методических указаний для студентов 1 – 6 курсов,
обучающихся по направлению подготовки бакалавров 12.03.04
и магистрантов 12.04.04 «Биотехнические системы и технологии»,
всех форм обучения

Учебное электронное издание



Тамбов

◆ Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ» ◆
2026

УДК 616-053.32
ББК 3844-06я73-5
О14

Рецензент

Доктор технических наук, профессор кафедры
«Компьютерно-интегрированные системы
в машиностроении» ФГБОУ ВО «ТГТУ»
С. В. Карпушкин

О14 **Основы** работы в конструкторе приложений Adalo [Электронный ресурс] : методические указания / сост. : С. В. Фролов, Т. А. Фролова. – Тамбов : Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ», 2026. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Системные требования : ПК не ниже класса Pentium IV ; RAM 512 Mb ; необходимое место на HDD 1,8 Mb ; Windows 7/8/10/11 ; дис-ковод CD-ROM ; мышь. – Загл. с экрана.

Обеспечивают формирование необходимых компетенций для осуществления поиска, критического анализа и синтеза информации, применения системного подхода для решения поставленных задач; способности к подготовке технических требований и заданий на проектирование и конструирование биотехнических систем; создания интегрированных биотехнических систем и комплексов для решения сложных задач мониторинга здоровья человека.

Предназначены для студентов 1 – 6 курсов, обучающихся по направлению подготовки бакалавров 12.03.04 и магистрантов 12.04.04 «Биотехнические системы и технологии», всех форм обучения.

УДК 616-053.32
ББК 3844-06я73-5

*Все права на размножение и распространение в любой форме остаются за разработчиком.
Нелегальное копирование и использование данного продукта запрещено.*

© Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «ТГТУ»), 2026

1. ОСНОВЫ И НАВИГАЦИЯ ПО ADALO

Три основные концепции

Компоненты – основные элементы интерфейса Adalo. Действия – используются для указания того, что должно делать ваше приложение при нажатии на определенный компонент. База данных – подобно электронной таблице Excel, база данных позволяет вводить данные для отображения пользователям приложения или собирать данные, которые они вводят в приложение.

Чтобы приступить к созданию своего приложения, подумайте о том, какие экраны вы хотите создать, что эти экраны должны делать и какие данные на них должны отображаться и сохраняться.

Навигация по Adalo

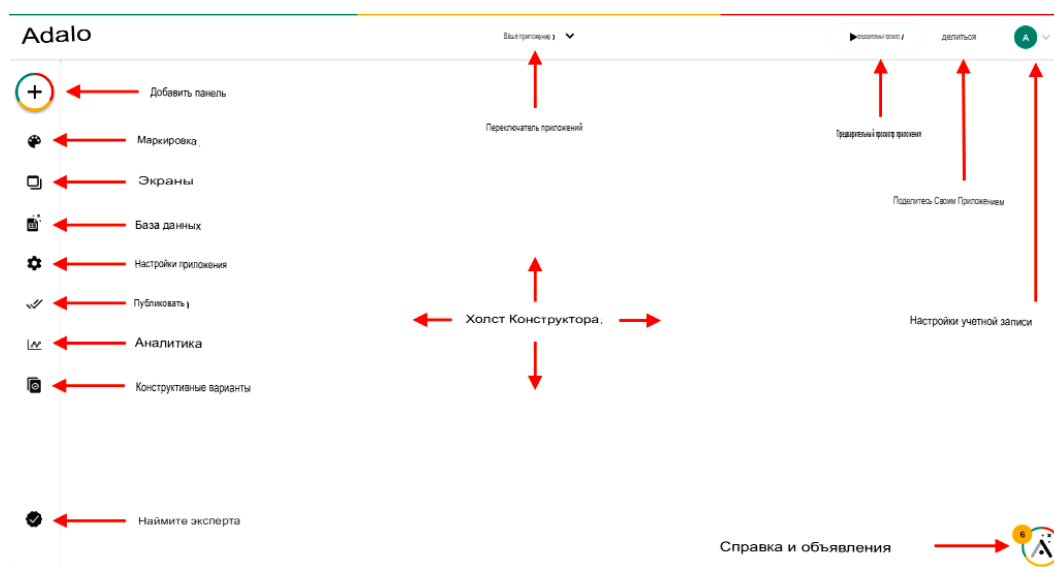


Рис. 1. Холст конструктора

Холст конструктора

Холст – это рабочая область, в которой вы создаете экраны вашего приложения.

Перемещайтесь по холсту с помощью полосы прокрутки или трекпада – прокручивайте влево и вправо, увеличивайте и уменьшайте масштаб.

Левая панель инструментов

Опции, доступные на левой панели инструментов, открывают различные меню, в которых можно изменить настройки, опубликовать приложение, добавить компоненты и многое другое.

Панель добавления

Панель добавления. Нажатие на кнопку «Плюс» открывает панель добавления, где вы можете выбрать компоненты и экраны для добавления в свое приложение.

Маркировка. Настройте цветовую схему для своего приложения. Ее можно изменить в любое время, и любые компоненты, использующие предустановленные цвета вашего приложения, будут автоматически обновлены.

Экраны. Список всех экранов в вашем приложении и каждого компонента на каждом экране.

База данных. Просматривайте и обновляйте базу данных вашего приложения.

Настройки. Измените название приложения, установите значок для своего приложения. Вставьте код Google Analytics, который позволит вам отслеживать, как люди используют ваше приложение. Скопируйте или удалите ваше приложение.

Публиковать. Подписавшись на платный тарифный план, вы можете использовать эту панель для загрузки файла приложения, который можно отправить в Apple App Store и Google Play Store. Для веб-приложений здесь вы можете задать URL-адрес для своего приложения.

Аналитика. На вкладке «Аналитика» вы можете просмотреть огромное количество информации о том, где находятся ваши пользователи, сколько из них активно работают в день и даже какие экраны посещаются чаще всего.

Версии дизайна. Версии дизайна позволяют сохранить версию вашего приложения, к которой вы сможете вернуться позже. Обратите внимание, что это касается только дизайна вашего приложения и не сохраняет никаких изменений в базе данных.

Верхняя панель

Переключатель приложений. В середине верхней панели вы увидите название приложения, которое в данный момент создаете. Нажмите на название, чтобы открыть переключатель приложений и переключиться на другое приложение в своей учетной записи. Внизу списка ваших приложений находится кнопка для создания нового приложения.

Предварительный просмотр. Используйте эту кнопку, чтобы запустить приложение в веб-браузере и протестировать то, что вы создаете.

Делиться. Кнопка «Поделиться» позволяет вам получить ссылку на ваше приложение, которую вы можете отправить другим пользователям, у которых нет учетной записи Adalo. Это полезно для получения отзывов от других пользователей во время создания вашего приложения.

Меню учетной записи

При нажатии на значок учетной записи открывается меню, в котором вы можете получить доступ к справке, настройкам учетной записи и выйти из системы

В настройках учетной записи вы можете изменить следующее:

- Вкладка Профиль
 - Имя.
 - Адрес электронной почты.
 - Пароль.
- Команда и выставление счетов
 - Название команды.
 - Участники команды.
 - Тарифный план.
 - Способ оплаты.

➤ Домены

▪ Каждое приложение получает свой собственный URL-адрес для просмотра в Интернете.

▪ URL-адрес имеет следующий формат: `subdomain.adalo.com/app-name`.

▪ Здесь вы можете настроить «поддоменную» часть этого URL-адреса.

Пользовательские домены. Вы также можете настроить URL-адрес вашего приложения на свой собственный домен, чтобы URL-адрес вашего приложения выглядел примерно так `app.mycompany.com`

2. СОЗДАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Если у вас уже есть приложения в вашей учетной записи Adalo, нажмите на Переключатель приложений в Конструкторе и выберите «Создать новое приложение» (CREATE NEW APP).

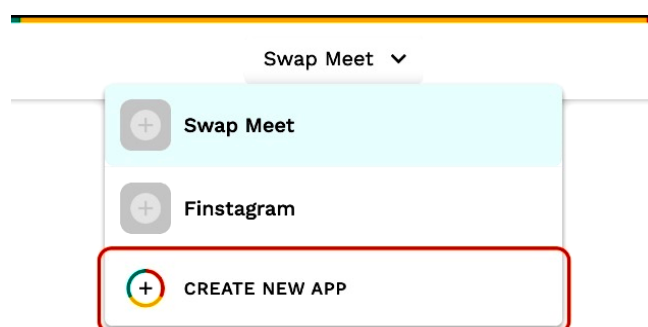


Рис. 2. Кнопка «Создать новое приложение»

В модальном окне выбора приложения выберите, как вы хотите, чтобы пользователи могли получать доступ к вашему приложению.

Мобильные устройства, планшеты и настольные компьютеры – мы называем их адаптивными приложениями. Выберите этот вариант, если вы ожидаете, что ваши пользователи будут использовать ваше приложение на экранах разных размеров.

Mobile Only – мы называем эти мобильные приложения. Это лучший вариант для выбора, если вы новичок в Adalo. Вы можете оптимизировать

дизайн своего приложения для экранов мобильных устройств, а затем выполнить итерацию для больших экранов, переключив тип макета приложения.

Эту настройку можно изменить позже.

Когда вы сделали выбор, нажмите «Далее» (Next).

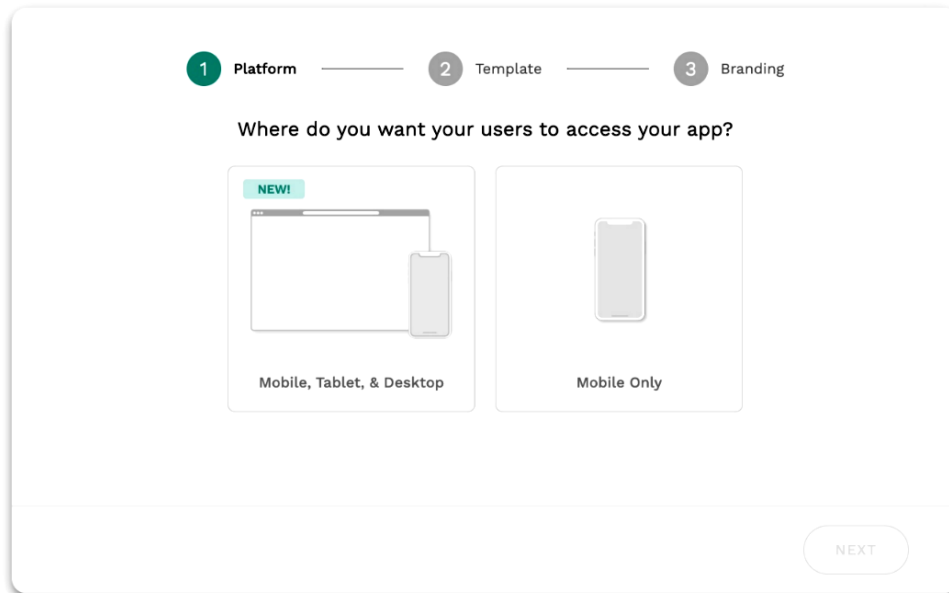


Рис. 3. Модальное окно выбора приложения

Выберите шаблон для начала работы или нажмите «Пусто» (Blank), чтобы создать адаптивное приложение с нуля, затем нажмите «Далее» (NEXT).

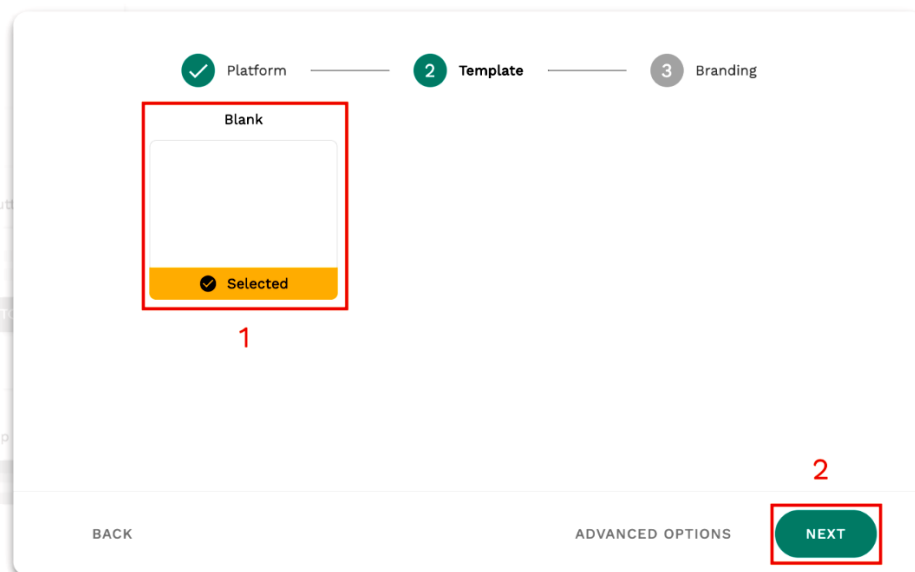


Рис. 4. Модальное окно выбора приложения

Чтобы вернуться на предыдущий экран нажмите «Назад» (BACK).

Выберите имя для своего приложения, команду, если применимо, и цвета дизайна, затем нажмите «Создать» (CREATE).

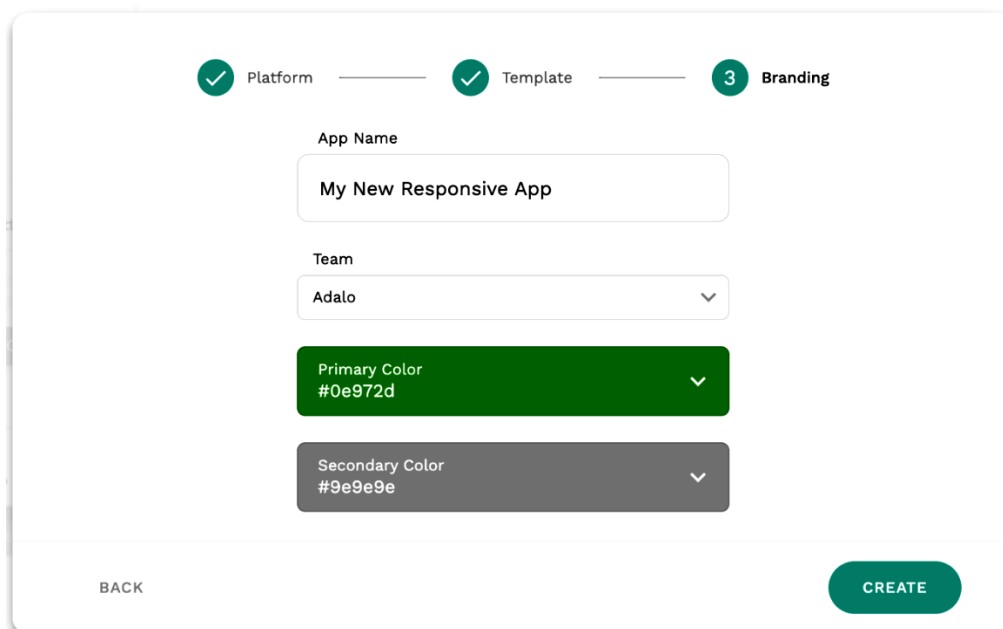


Рис. 5. Модальное окно выбора приложения

Primary color – основной цвет, автоматически применяемый к соответствующим элементам приложения, Secondary color – второстепенный цвет.

3. ЭКРАНЫ (Screens)

Создание нового экрана

Существует два способа создания экрана.

- На панели «Добавить»
 - Нажмите кнопку «+» на левой панели инструментов.
 - Выберите вкладку «Добавить экран» (Add Screen).
 - Затем вы можете выбрать шаблон экрана для нового экрана.
- Из действия со ссылкой
 - Выбор компонента на существующем экране.
 - На левой панели нажмите «Добавить действие» (Add Action).

- Выберите «Ссылка» (Link), затем «Новый экран...» (New Screen...).
- Появится модальное окно, в котором вы можете задать имя на новом экране и выбрать шаблон экрана.

Редактирование экрана

Чтобы отредактировать экран, нажмите на его заголовок на холсте. Свойства экрана будут видны на левой панели

- Установить имя экрана
- Установить тип навигации
 - Нормальный (Normal) – это то, на что должны быть настроены почти все экраны в вашем приложении.
 - Экран приветствия (Welcome Screen) – это первый экран, который увидят ваши пользователи, если они не вошли в систему или еще не создали учетную запись.
 - Главный экран (Home Screen) – это экран, с которого будут работать пользователи, если они уже создали учетную запись в вашем приложении и все вошли в систему.
- Добавить действия экранов
 - Если вам нужно, чтобы запись создавалась автоматически без щелчка или касания чего-либо со стороны пользователя, вы можете сделать это с помощью действия экрана. Можно создать одно действие экрана для автоматического создания записи и другое действие экрана для автоматического перехода к другому экрану.
- Редактировать стили экрана
 - Цвет фона экрана.
 - Размер экрана.
 - Цвет текста в строке состояния (только для мобильных устройств).
 - Обратная прокрутка.
- Это распространенный вариант для экранов чата или обмена сообщениями, где вы хотите, чтобы нижняя часть списка была видна, когда пользова-

тель попадает на экран и ему нужно прокрутить вверх, чтобы увидеть более ранние сообщения.

➤ Изменить размер экрана

▪ Нажмите на название экрана на холсте и используйте желтые маркеры перетаскивания в углах экрана, чтобы изменить его размер.

➤ Переместить экран

▪ На холсте нажмите и удерживайте название экрана, затем переместите мышь к новому месту на холсте. При создании приложения может быть полезно организовать экраны в связанные группы, чтобы вы могли легко найти каждый экран для внесения изменений.

➤ Чтобы удалить экран, выберите заголовок экрана и нажмите «Удалить» или клавишу Backspace на клавиатуре.

4. ВСТАВКА КОМПОНЕНТОВ (Components)

Компоненты – это все элементы на экране – списки, кнопки, текст и т.д.

Перетащите компоненты из панели добавления на экран на холсте.

Чтобы скопировать и вставить компонент с одного экрана на другой, выберите и скопируйте компонент, затем нажмите на заголовок нового экрана и вставьте его.

Чтобы отредактировать компонент, нажмите на него, и откроется левая панель со всеми опциями для настройки и кастомизации компонента.


Если вы хотите сгруппировать компоненты, щелкните и перетащите, чтобы выбрать несколько компонентов. Затем на левой панели нажмите кнопку «Создать группу».

Если вы хотите упорядочить компоненты на экране таким образом, чтобы один компонент находился над или под другим, перейдите на вкладку «Экраны» на панели инструментов и щелкните соответствующий экран, чтобы просмотреть список компонентов. В этом списке перетащите компоненты вверх или вниз, чтобы переместить их ближе к передней или задней части экрана.

Компоненты могут варьироваться от очень простых до прочных с множеством опций. Простые компоненты, такие как текст и фигуры, можно комбинировать для создания собственных дизайнов.

5. МАГИЧЕСКИЙ ТЕКСТ (Magic Text)

Магический текст (Magic Text) – это основополагающий аспект Adalo, который вы должны понимать, чтобы создать динамичное и увлекательное приложение, которое хорошо спроектировано и производительно. Magic Text извлекает данные из базы данных для отображения в приложении, не копируя дизайн для каждого элемента записи в базе данных.

В компонентах, отображающих текст, на панели инструментов под текстовым полем вы увидите значок  магического текста: при нажатии на него вы увидите, какой магический текст вы можете добавить к своему компоненту.

Волшебный текст будет автоматически заменен текстом из базы данных вашего приложения. Например, если на экране отображаются сведения о поездке, вы можете использовать магический текст для отображения названия поездки.

Вы можете отобразить волшебным текстом для вошедшего в систему пользователя, любой элемент в списке или любой элемент списка, который ссылается на экран, на котором вы находитесь.

Например, если у вас есть приложение для путешествий, которое отображает варианты поездок, и вы хотите, чтобы пользователь мог нажать на определенную поездку и открыть экран с более подробной информацией об этой поездке:

- Вставка текстовых полей, изображений или других компонентов.
- Выберите значок «Волшебный текст» на панели инструментов текстового поля.
- Выберите коллекцию базы данных и свойство, которое вы хотите добавить в качестве магического текста.
- Нажмите на кнопку «Предварительный просмотр», чтобы убедиться, что волшебный текст работает.

6. КНОПКИ (Buttons)

Каждая кнопка, которую вы размещаете в Adalo, может иметь текст и(или) иконку. Вы можете легко удалить значок, если вам нужна кнопка-текст или выбрать любой значок, подходящий для вашего случая использования. Аналогичным образом, если вы удалите весь текст с кнопки, то у вас будет кнопка-значок.

Обязательно добавьте действия нажатия на кнопки, чтобы они выполняли определенную функцию. Кнопки можно использовать для привязки к новым экранам, обновления записей, выполнения пользовательских действий и т.д.

7. ФОРМЫ (Forms)

Формы – это основной способ, с помощью которого пользователи могут создавать и редактировать записи в базе данных приложения. Например, если пользователю нужно создать новую поездку, вы можете отправить его на экран с формой, где он сможет заполнить все детали поездки, такие как название, описание, дата и т.д.

При создании формы необходимо указать, для какой коллекции предназначена форма и создается ли новая запись или редактируется существующая. Если вы выберете «Редактировать форму» (Edit Form), поля формы будут предварительно заполнены текущими значениями, чтобы пользователь мог решить, какие из них необходимо изменить.

Поля формы

Каждая информация, собранная в форме, является полем. Поле сохраняет данные в свойстве в выбранной коллекции. По умолчанию в форму добавляются все свойства коллекции, за исключением свойств отношений.

Вы можете перетащить поля, чтобы изменить их порядок в форме.

При нажатии на значок корзины будут удалены все поля, которые вы не хотите включать в форму.

В разделе «Установить автоматически» (Set Automatically) вы можете автоматически задать данные, которые вы не хотите, чтобы ваши пользователи заполняли вручную.

8. ВВОД ТЕКСТА (Text Input)

Добавление компонента «Ввод текста» (Text Input)

Выберите компонент «Ввод текста» (Text Input) на левой панели в разделе «Формы и поля» (Forms & Fields) и перетащите его на экран, где вы можете переименовать его для легкой идентификации при использовании.

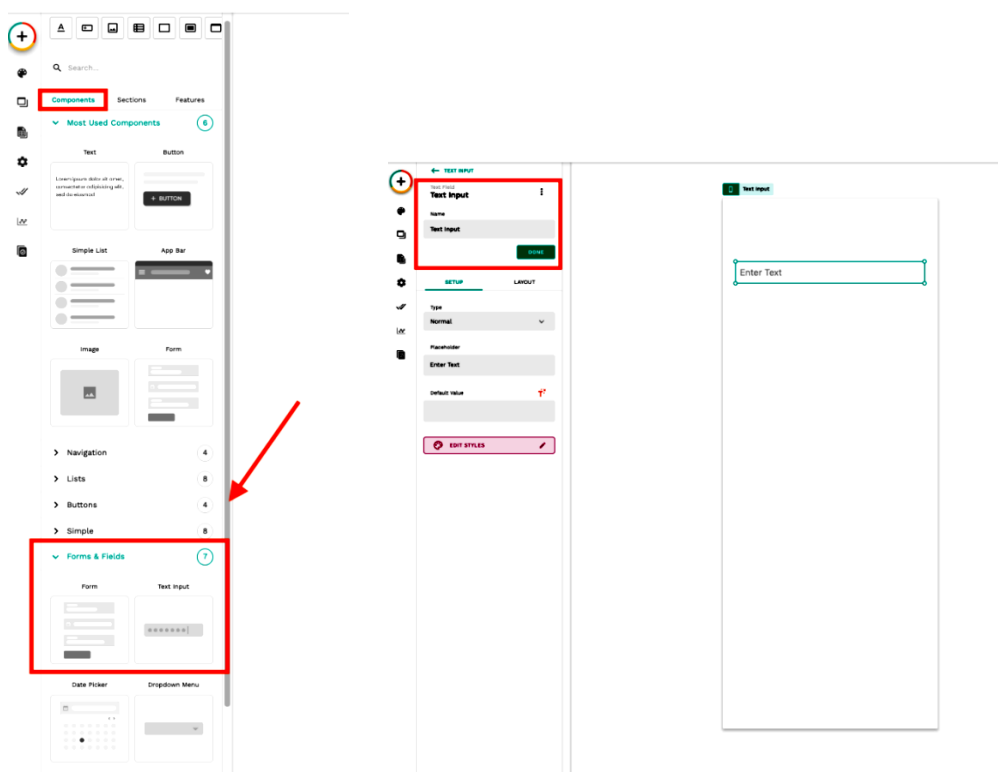


Рис. 6. Добавление компонента «Ввод текста»

Тип входных данных

Выберите тип ввода в зависимости от использования компонента.

Тип ввода ограничивает количество символов и настраивает клавиатуру в зависимости от вашего выбора в зависимости от устройства/браузера. Тип клавиатуры является автоматическим и не может быть изменен.

- Normal – Принимает все символы.
- Lowercase– принимает только строчные символы.
- Password – маскирует ввод паролей пользователей.
- Email – отображает символы электронной почты на клавиатуре.
- Number – принимает целые числа, запятую (в виде десятичной дроби), десятичную дробь и тире. (Не принимает одновременно «,» и «.»).

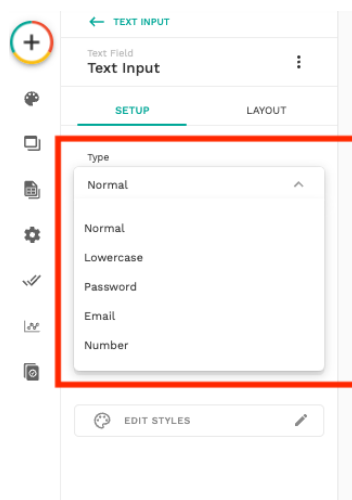


Рис. 7. Настройка компонента «Ввод текста»

Заполнитель

Добавьте заполнитель. Это дает пользователю подсказку о том, что следует вводить.

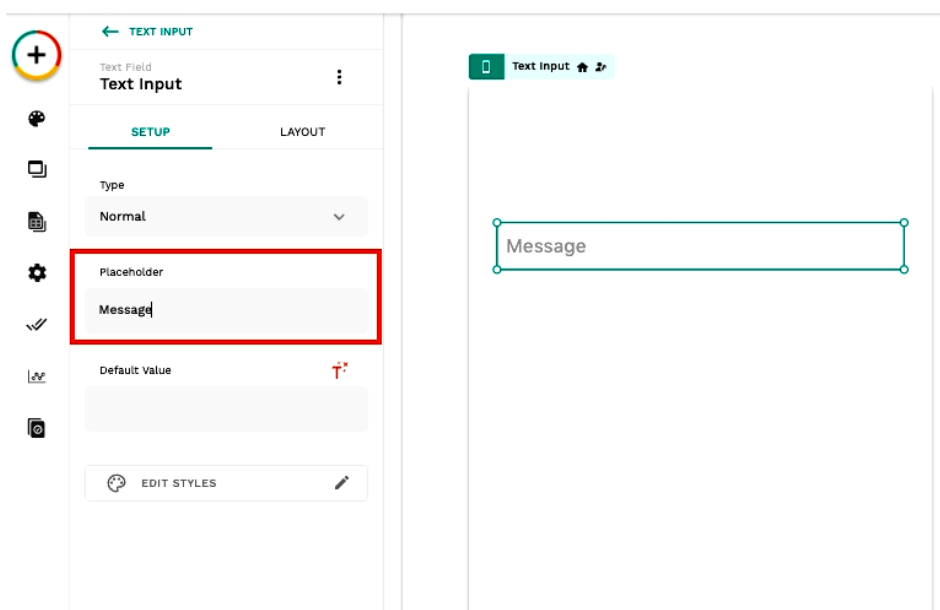


Рис. 8. Добавление заполнителя в компонент «Ввод текста»

Значение по умолчанию

Введите значение по умолчанию. Его можно ввести вручную или извлечь из MagicText в зависимости от вашего варианта использования.

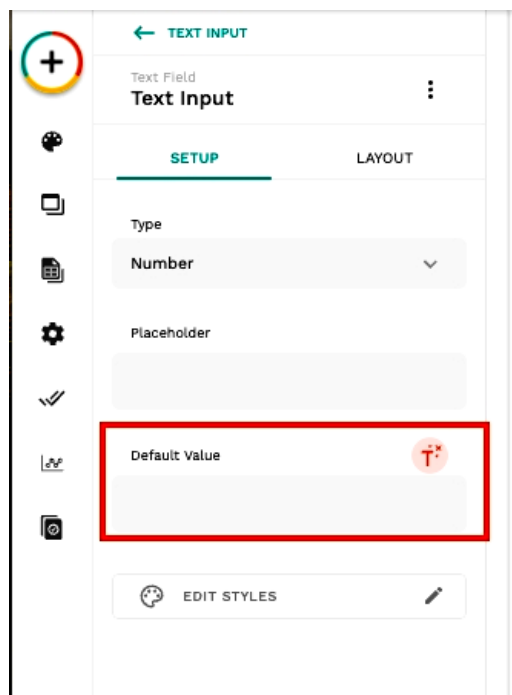


Рис. 9. Добавление значения по умолчанию в компонент «Ввод текста»

9. Проектирование с секциями (Sections)

Что такое секции?

Секции или разделы – это предварительно разработанные, полностью адаптивные пользовательские интерфейсы, которые позволяют значительно ускорить создание экранов в Adalo. Каждый раздел содержит несколько компонентов, которые уже расположены и стилизованы, чтобы отлично смотреться вместе.

Поиск раздела

Чтобы найти раздел, просто нажмите кнопку + в левом верхнем углу и перейдите на вкладку «Разделы» (Sections). Разделы организованы по категориям, чтобы вы могли легко найти то, что ищете, или вы можете выполнить поиск

по ключевым словам, таким как «календарь» (calendar) или «галерея» (gallery), и вы увидите связанные разделы.

Добавление разделов на экран

Чтобы добавить раздел на экран, перетащите его как компонент. Когда вы перетащите его на экран, он автоматически расширится на всю ширину экрана. Обратите внимание, что разделы специально разработаны для работы на всю ширину. Если у вас есть боковая навигация, раздел будет автоматически привязан к краю боковой навигации, а не к левому краю экрана.

После того, как вы разместите раздел на экране, вам нужно будет настроить каждый компонент внутри раздела, чтобы ваше содержимое отображалось вместо содержимого заполнителя. Для текстовых компонентов введите свой собственный текст или используйте инструмент «Магический текст». Для списков, форм и т.д. подключите их к коллекции, которую вы хотите использовать, и убедитесь, что вы настроили каждый элемент внутри списка или формы так, чтобы у него были данные, которые вы хотите видеть.

10. ОСНОВЫ ДЕЙСТВИЙ (Actions)

Наиболее часто используемые действия

➤ Ссылки

➤ Изменение данных

▪ Создать (Create) – создает новую запись в коллекциях.

▪ Обновить (Update) – обновляет указанную существующую запись в

коллекциях.

▪ Удалить (Delete) – удаляет указанную существующую запись в коллекциях.

➤ Аутентификация

▪ Зарегистрироваться (Sign Up) – создает новую запись пользователя и выполняет вход пользователя в приложение.

- Вход (Log in) – позволяет пользователю войти в приложение.
- Выйти из системы (Log out) – выход пользователя из приложения.
- Мобильный
 - Вызвать push-уведомления.
 - Предоставить общий доступ.
- Разрешения
 - Запросить разрешение на уведомление.
 - Запрос разрешения на определение местоположения.

11. УСЛОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (Conditional Actions)

С помощью Adalo вы можете добавить логику в свои действия, чтобы они происходили только при соблюдении определенных правил. Один из примеров: ссылка на разные страницы в зависимости от того, является ли почтовый индекс, введенный клиентом, почтовым индексом, доступным для доставки. Другой пример – если бы вы настроили переключатель, позволяющий пользователям подписываться на других пользователей и отписываться от них.

Чтобы настроить условия для действия, вам сначала нужно настроить действие. Для получения более подробной информации о настройке различных видов действий вы можете обратиться к справочному руководству для конкретного типа действий.

1. Выберите компонент.
2. Настройте действие.
3. Выберите действие.
4. Выберите «Показать дополнительно» (*Show Advanced.*).
5. В разделе Когда это происходит? (*When does this happen?*) Выберите стрелку раскрывающегося списка с надписью «Всегда» (*Always*) и измените ее на «Иногда» (*Sometimes*).

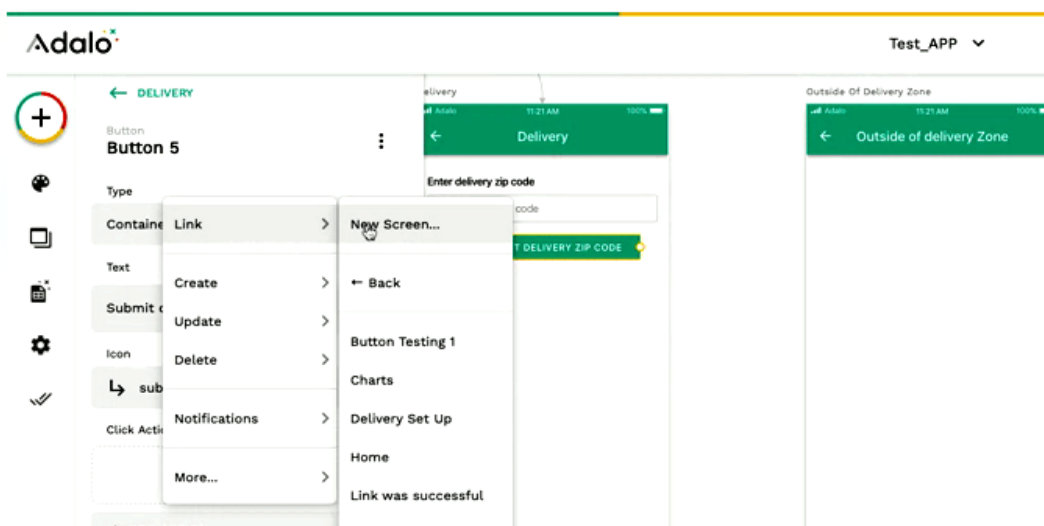


Рис. 10. Настройка действия компонента

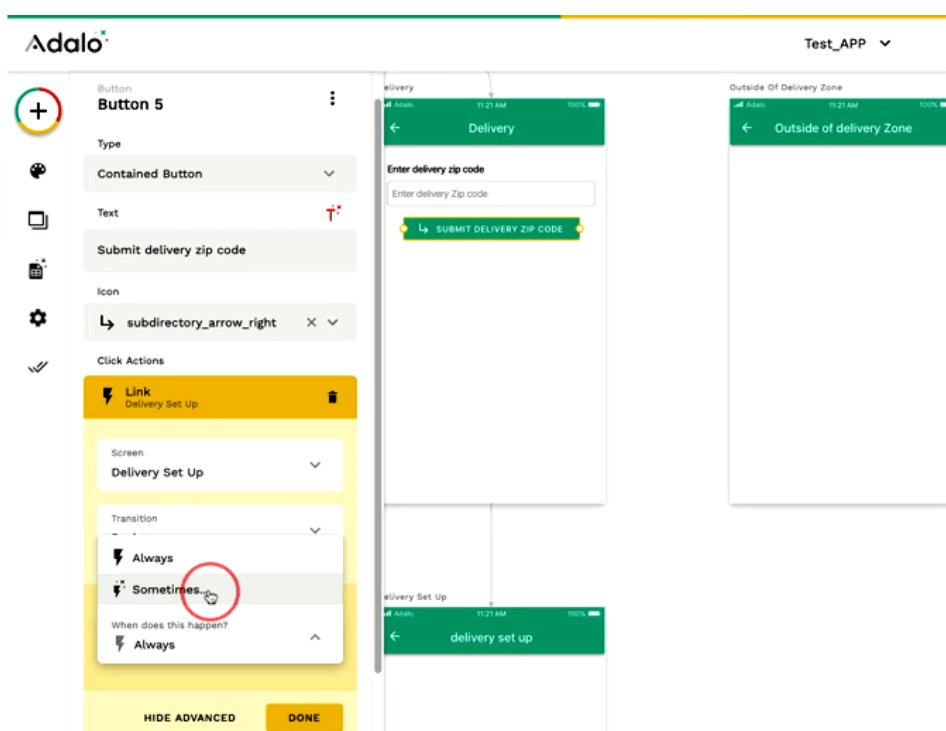


Рис. 11. Добавление условия к действию компонента

Настройка условий

Настройка условия состоит из трех частей: свойство, к которому будет применяться условие, тип сравнения и значение сравнения.

При использовании действия связи с несколькими условными действиями, одна из этих ссылок должна быть безусловным действием, чтобы действовать как «запасной» вариант.

Выберите свойство

При выборе условия, к которому будет применяться условие, вы можете выбрать между любыми текущими данными, вводом формы на текущем экране, датой/временем, всей коллекцией или количеством коллекции.

Выберите тип сравнения

Тип сравнения настраивается как раскрывающийся список. В зависимости от выбранного объекта недвижимости варианты типа сравнения могут различаться.

Установка значения для сравнения

Значение сравнения – это значение, которое должно содержать, не содержать, быть равным или не равным в зависимости от выбранного сравнения.

1. Внизу, где написано «произойдет только в том случае, если...» (*This Action will only happen if...*) выберите стрелку раскрывающегося списка рядом с надписью «Выбрать» (*Select*).

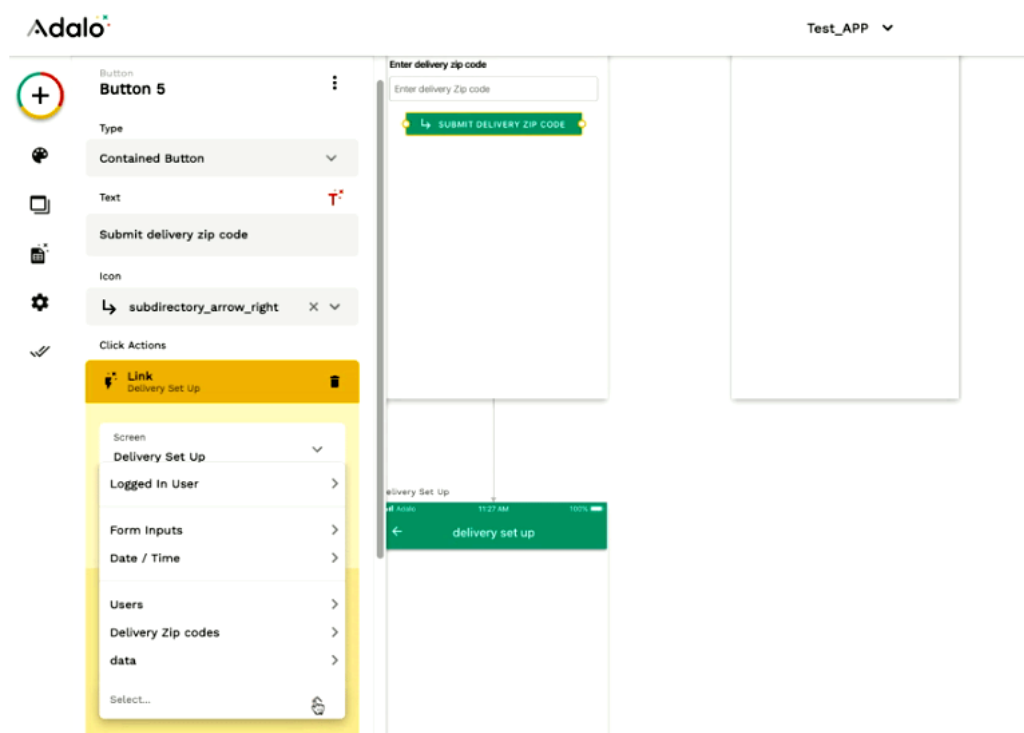


Рис. 12. Настройка сравнения

2. Выберите свойство.
3. Выберите значение для сравнения.
4. Установка значения для сравнения.
5. Выберите «Готово» (*Done*).

12. ССЫЛКИ (Links)

Действия со ссылкой соединяют компонент (например, кнопку или элемент списка) с другим экраном.

Типы ссылок

Существующий экран. В меню действия «Привязать» можно выбрать любой другой экран в приложении для привязки.

Новый экран. Если вы хотите, чтобы ваше действие было связано с экраном, который вы еще не создали, вы можете выбрать «Новый экран...» (New Screen) из меню. Появится модальное окно с просьбой выбрать имя и шаблон для нового экрана. Как только вы это сделаете, ваше действие со ссылкой будет связано с вашим новым экраном.

Назад. Это специальная ссылка, которая автоматически возвращает пользователя на тот экран, на котором он был ранее. Чаще всего это используется со значком стрелки назад на панели приложения. Обратные ссылки особенно полезны, если существует несколько способов, которыми пользователь может попасть на текущий экран. Обратная ссылка также автоматически задает переход по ссылке, который будет обратным переходу, который привел пользователя к текущему экрану.

Сайт. Этот параметр позволяет вашему приложению ссылаться на веб-сайт, который будет открываться в новой вкладке в браузере пользователя. Вы также можете использовать эту опцию для создания ссылок, которые откроют электронную почту, телефон или приложение для обмена текстовыми сообщениями пользователя.

Переходы

С помощью действий со ссылкой вы также можете указать тип перехода, который пользователь видит при переходе с одной страницы на другую. Например, экран может скользить влево или подниматься снизу. По умолчанию для перехода будет установлено значение push, которое используется чаще всего.

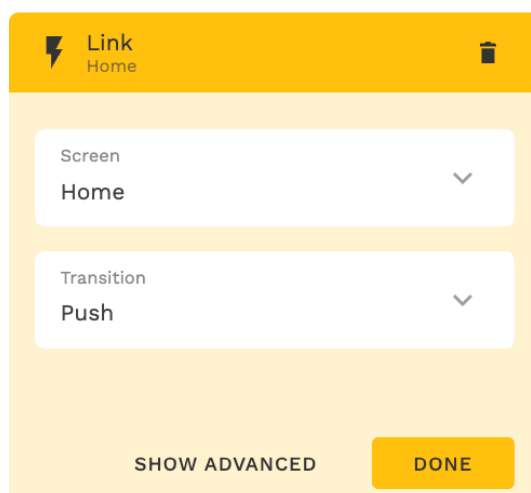


Рис. 13. Настройка действия Переход

13. ИЗМЕНЕНИЕ ДАННЫХ

Действия могут использоваться для изменения базы данных вашего приложения – путем создания, обновления или удаления записей.

Создать действие

В большинстве случаев, когда требуется, чтобы пользователи создавали новые записи в базе данных, они могут перейти на экран с формой, где они могут заполнить информацию о создаваемой записи. Однако иногда может потребоваться, чтобы пользователь нажал кнопку, которая автоматически создает новую запись без необходимости заполнения формы. В приведенном ниже примере пользователь просматривает сведения о планируемой поездке, и приложение позволяет ему добавить новые дни в свою поездку. Каждый раз, когда пользователь нажимает кнопку «+ ДЕНЬ» (DAY), к его поездке автоматически добавляется еще один день.

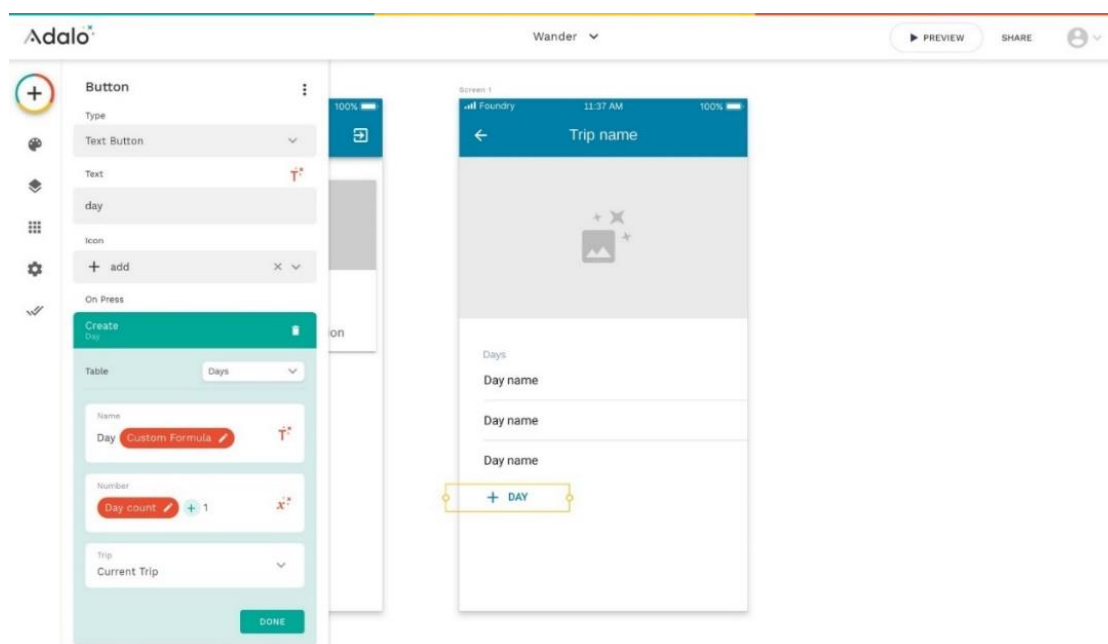


Рис. 14. Настройка действия «+ ДЕНЬ»

Настройка действия «Создать»

1. Выберите коллекцию из базы данных, в которую действием «Создать» (Create Action) будет добавлена новая запись.

2. После этого вы сможете указать, как должны быть созданы все свойства для новой записи. Для большинства свойств можно использовать комбинацию текста, магического текста, чисел и даже формул. Для связей можно выбрать, с чем должна быть связана их новая запись. В этом примере мы указали, что новая запись дня должна быть связана с текущей поездкой, которую просматривает пользователь.

Обновление (Update Action)

Как и в случае с созданием новых записей, обновление записи часто выполняется с помощью формы. Однако бывают случаи, когда требуется, чтобы нажатие кнопки автоматически изменило свойство записи без необходимости вручную вносить изменения в форму. В приведенном ниже примере нажатие кнопки «Опубликовать» (Publish) запускает действие «Обновить», которое автоматически изменяет свойство текущей поездки «Опубликовано» (Is Published) с «Ложь» на «Истина».

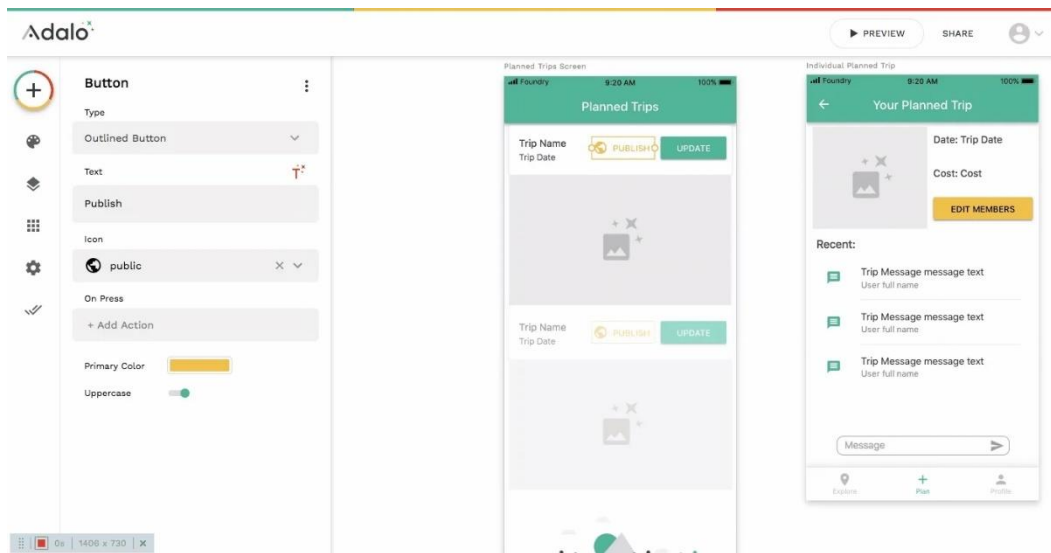


Рис. 15. Действие кнопки «Обновить»

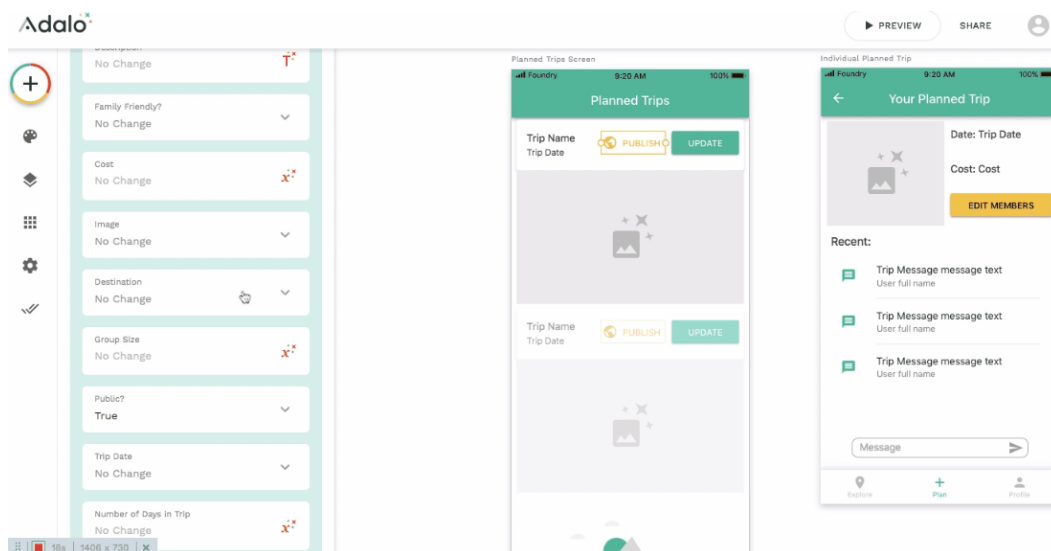


Рис. 16. Действие кнопки «Обновить»

Настройка обновления

1. Выберите доступную запись, на которую будет влиять действие обновления.
2. После этого вы сможете указать, как должны быть изменены все свойства для этой записи. Для большинства свойств можно использовать комбинацию текста, магического текста, чисел и даже формул. Для связей можно выбрать, с чем должна быть связана их новая запись.
3. Для свойств, которые вы не хотите изменять, вы можете оставить их в положении «Без изменений» (No Change).

Действие «Удалить» (Delete Action)

Действия удаления используются для удаления записей из вашей базы данных. Их можно добавлять к любому типу кнопок, а также к значкам, которые являются частью других компонентов, таких как панели приложений и списки.

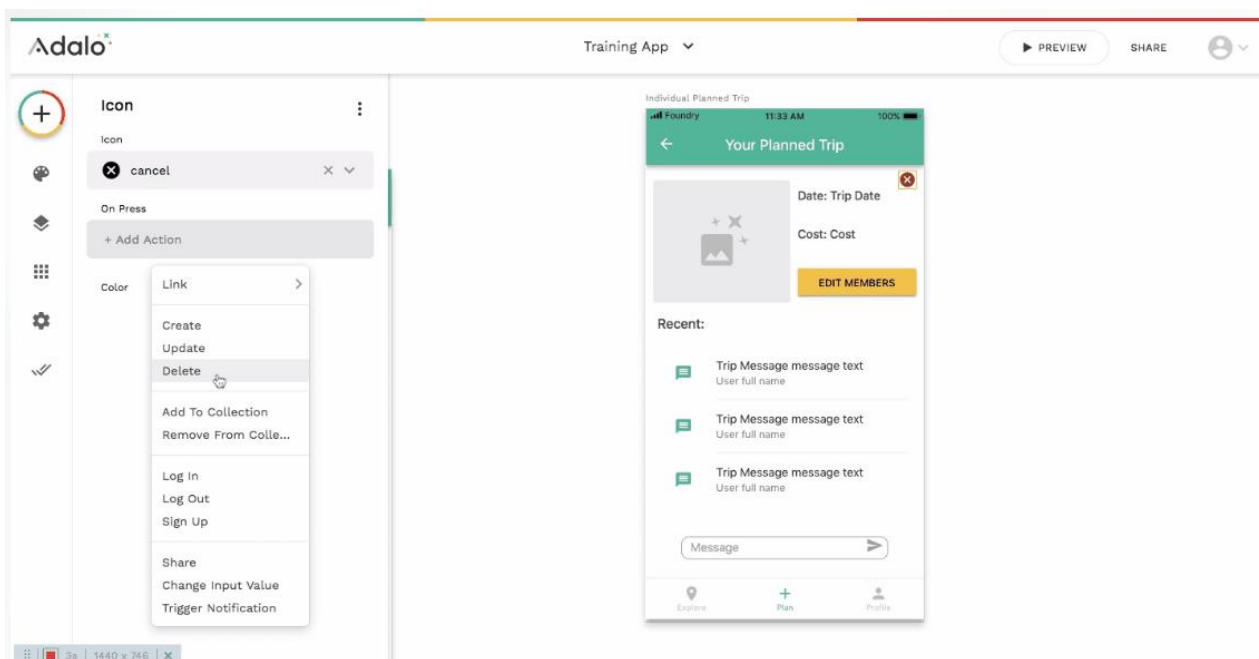


Рис. 17. Настройка действия «Удалить»

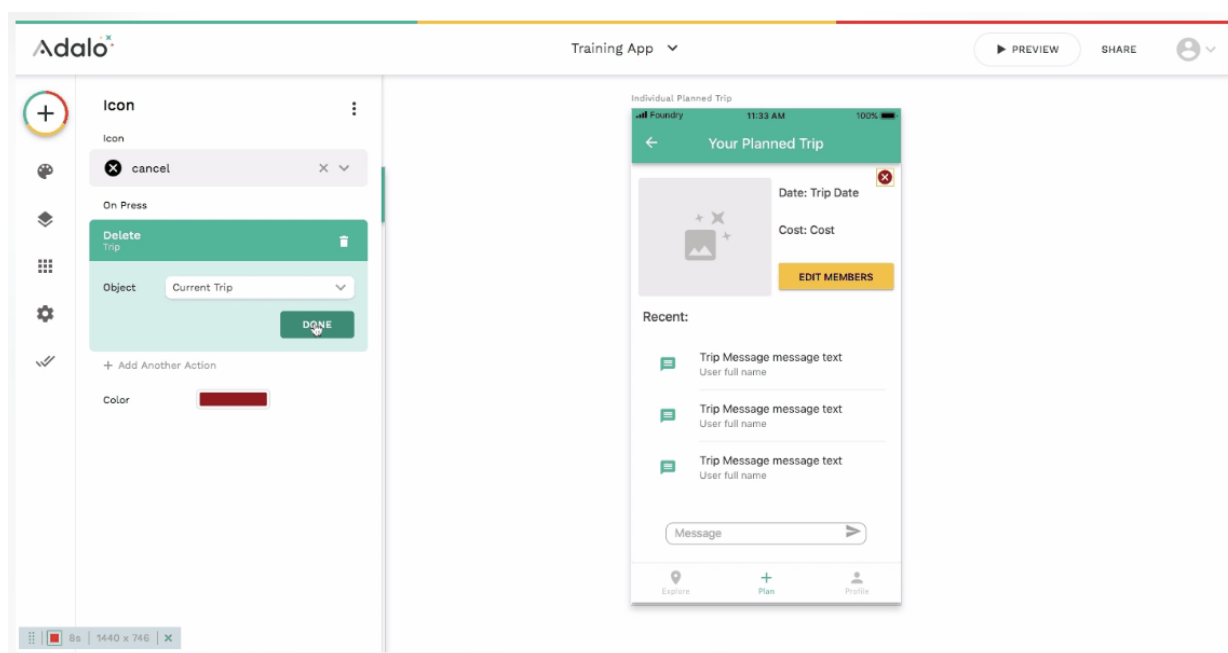


Рис. 18. Настройка действия «Удалить»

Чтобы настроить действие удаления, просто выберите, какую запись нужно удалить. Если действие «Удалить» приводит к удалению элемента внутри компонента списка, эта строка будет автоматически удалена из списка, как только пользователь щелкнет значок, на который вы добавили действие «Удалить».

14. УВЕДОМЛЕНИЯ (Notifications)

Отправляйте уведомления пользователям с помощью действия Trigger Notification.

Требования

Пользователь должен быть авторизован в устройстве и быть активным в течение последних 2-х недель.

Пользователь должен иметь принятые разрешения на уведомления для приложения на устройстве.

Пользователь, получающий уведомление, не может быть инициатором уведомления.

15. БАЗА ДАННЫХ (Database)

Давайте рассмотрим, как настроить простую базу данных для приложения «Поездка» с различными свойствами, отношениями, записями и коллекциями.

Чтобы начать, нажмите на вкладку «База данных» в левом меню.

Вы заметите, что коллекция Пользователи (Users) предоставляется вам по умолчанию – эту коллекцию нельзя удалить, а только изменить. Давайте добавим еще одну коллекцию под названием «Путешествия», нажав кнопку «+Добавить коллекцию» (ADD COLLECTION).

Назовите новую коллекцию «Путешествия» и нажмите кнопку Добавить

Начальное свойство предоставляется с именем Name, так как коллекция всегда должна иметь по крайней мере одно свойство, но вы можете изменить тип, заголовок и порядок этого свойства в других свойствах коллекции, если

таковые имеются. Давайте переименуем это свойство в «Название», кликнув по нему, а затем заполнив поле ввода.

Далее добавим свойство Date для хранения даты начала поездки. В коллекции «Путешествия» нажмите кнопку + Добавить свойство (ADD PROPERTY) и выберите «Дата».

Переименуйте новое свойство даты в «Дата начала поездки» и нажмите кнопку «Сохранить» (Save).

Каждой поездке нужен лидер поездки, но мы не хотим добавлять свойства о лидере поездок, когда у нас уже есть эта информация в коллекции Пользователи (Users). Вместо этого добавим свойство отношения (Relationship) в коллекцию Путешествия. В коллекции «Путешествия» нажмите + Добавить свойство (ADD PROPERTY) еще раз, но на этот раз выберите «Отношения» (Relationship), затем выберите «Пользователи» (Users). Это создает связь между коллекцией «Путешествия» и коллекцией «Пользователи», в результате чего фактически создаются два свойства – одно в коллекции «Поездки» и одно в коллекции «Пользователи».

Теперь Adalo спрашивает нас, о каком типе отношений идет речь. Мы можем думать об этом с точки зрения того, какую роль пользователь играет в отношениях. В этом случае человек может быть лидером нескольких поездок, но в каждой поездке может быть только один лидер, поэтому мы выберем здесь Вариант 1 (Отношение Один ко многим), а затем нажмем Готово.

Также можно создать то же самое отношение из коллекции пользователя, только на этот раз логика просматривается из противоположной коллекции, поэтому мы выберем вариант 2(Отношение Многие к одному). Оба способа правильны.

Теперь, когда у нас настроено свойство отношения (Relationship), мы должны переименовать эти свойства как в коллекции Пользователи (Users), так и в коллекции Путешествия. Давайте переименуем свойство в коллекции Пользователи в «Проведено путешествий», а в коллекции Путешествия – в «Лидер».

How are Users & Trips related?

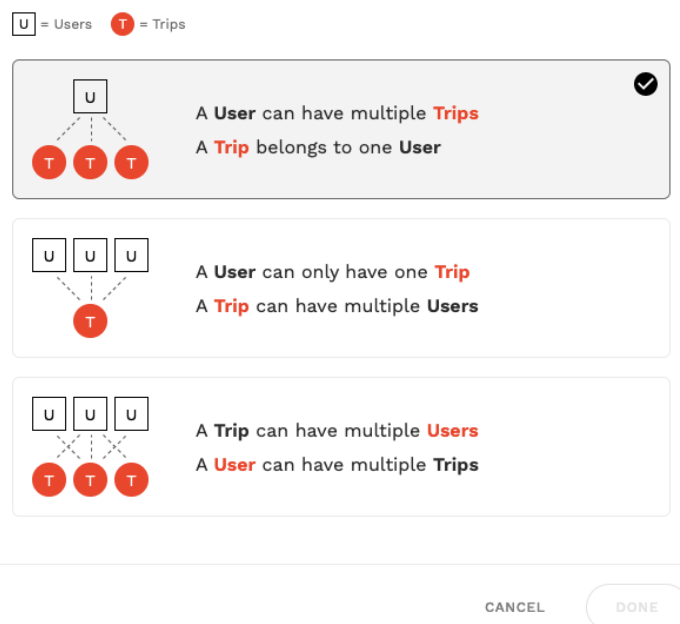


Рис. 19. Варианты отношений в базе данных

Вы можете переименовать их, нажав на коллекцию, затем на свойство отношения, затем заполнив поле.

Теперь у нас есть базовая база данных для поездок, у которых есть название, дата начала и лидер, но на самом деле у нас еще нет поездок (записей) в нашей базе данных. Мы могли бы создать форму, чтобы наши пользователи могли создавать и добавлять свои собственные поездки, или мы могли бы также добавлять записи вручную в базу данных. Чтобы добавить их вручную, просто нажмите на коллекцию «Поездки», затем нажмите на кнопку «Записи».

В правом верхнем углу всплывающего окна базы данных нажмите на кнопку + Добавить поездку. Появятся некоторые входные данные для добавленных нами свойств, такие как Название и Дата начала поездки. Заполните его как вам нравится, затем нажмите «Сохранить».

Теперь, когда у нас есть настроенная база данных и некоторые записи в ней, мы можем использовать эти данные в списках нашего приложения. Мы также можем создавать формы для наших пользователей, чтобы создавать и обновлять свои собственные поездки в базе данных.

16. ВЕРСИИ РАЗРАБОТКИ (Design Version)

Чтобы создать версию дизайна, нажмите на вкладку «Версии» в левой панели инструментов, затем нажмите «+Создать версию дизайна» (CREATE DESIGN VERSION).

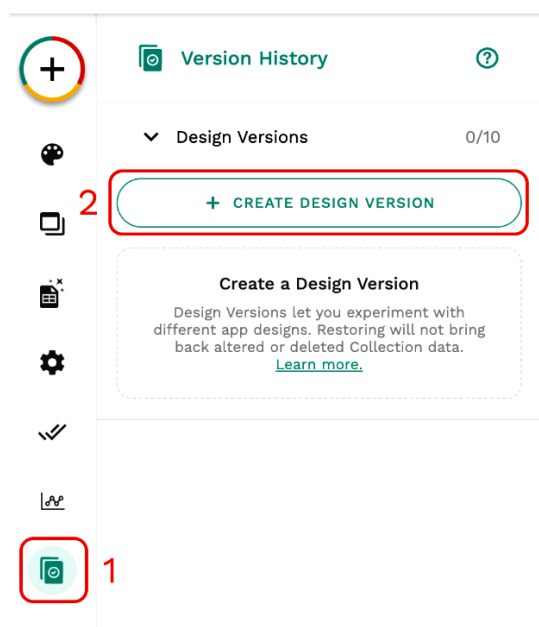


Рис. 20. Кнопка «+Создать версию дизайна»

Появится всплывающее окно, в котором вы можете дать название своей версии и при необходимости предоставить некоторые примечания о версии, такие как номер версии, внесенные изменения, вопросы, на которые нужно ответить, и т.д. Когда закончите, нажмите «Создать» (CREATE).

На вкладке Версии вы также можете просмотреть список ваших предыдущих версий (до 10). Список включает в себя как ручные, так и автоматические сохранения вашего приложения. Вы можете увидеть название версии, предварительный просмотр ее заметок, кто и когда ее создал.

При нажатии на кнопку «Еще» (три точки) в версии откроются некоторые параметры. Вы можете нажать на «Сведения о версии» (Version Details), чтобы увидеть полное название и все примечания к версии. Нажатие на кнопку «Восстановить версию» (Restore Version) вернет текущую рабочую версию вашего приложения обратно к выбранной сохраненной версии. Нажмите на «Удалить версию» (Delete Version), чтобы удалить сохраненную версию.

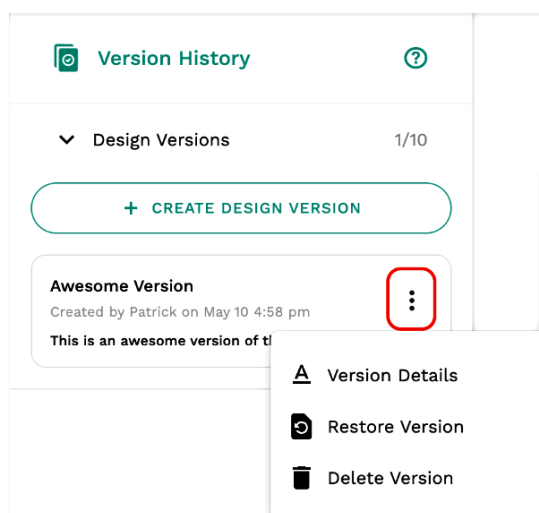


Рис. 21. Дополнительные параметры

17. РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ МАМ ДЕТЕЙ-МЛАДЕНЦЕВ – «ДНЕВНИК СНА МАЛЫША»

Молодые мамы сталкиваются с непростой задачей по уходу за малышом. Чтобы облегчить работу мамы можно создать такое приложение, которое следило бы за соблюдением режима сна ребенка. Для этого в разрабатываемом мной приложении будут реализованы следующие функции: регистрация пользователей с созданием базы данных учетных записей; создание выводимой в список базы данных записей о времени сна ребенка, где пользователь задает время когда ребенок заснул и проснулся, для того, чтобы вести учет часов сна ребенка; создание таймера, который посылает уведомления по истечению установленного пользователем времени, для того, чтобы получить напоминание о том, что ребенка пора снова укладывать спать. Далее представлены пошаговые действия в конструкторе Adalo, с помощью которых данные функции реализованы в приложении.

Экран приветствия, экран входа в аккаунт и экран регистрации

Эти экраны созданы автоматически, после выбора шаблона мобильного приложения «Todo List». На экране приветствия (Welcome) находятся две кнопки, которые при нажатии осуществляют переход на один из двух следующих экранов. На экране регистрации (Sign Up) находится секция, состоящая из тек-

ста, формы и кнопки. Данные, полученные этой формой, по нажатию кнопки «Зарегистрироваться» записываются в базу данных Users, в которой хранятся зарегистрированные в приложении аккаунты. Также по нажатию этой кнопки осуществляется переход на главный экран приложения. Кнопка «Уже есть аккаунт?» при нажатии осуществляет переход на экран входа. На экране входа (Log in) находится секция, состоящая из текста, формы и кнопок. Форма «Вход» осуществляет вход пользователя в аккаунт и перемещение на главный экран при нажатии кнопки «Войти», если введенные данные совпадают с данными записи аккаунта в базе данных «Users». Кнопка «Зарегистрироваться» перемещает пользователя на экран регистрации. Кнопка «Забыли пароль?» открывает окно восстановления пароля аккаунта.

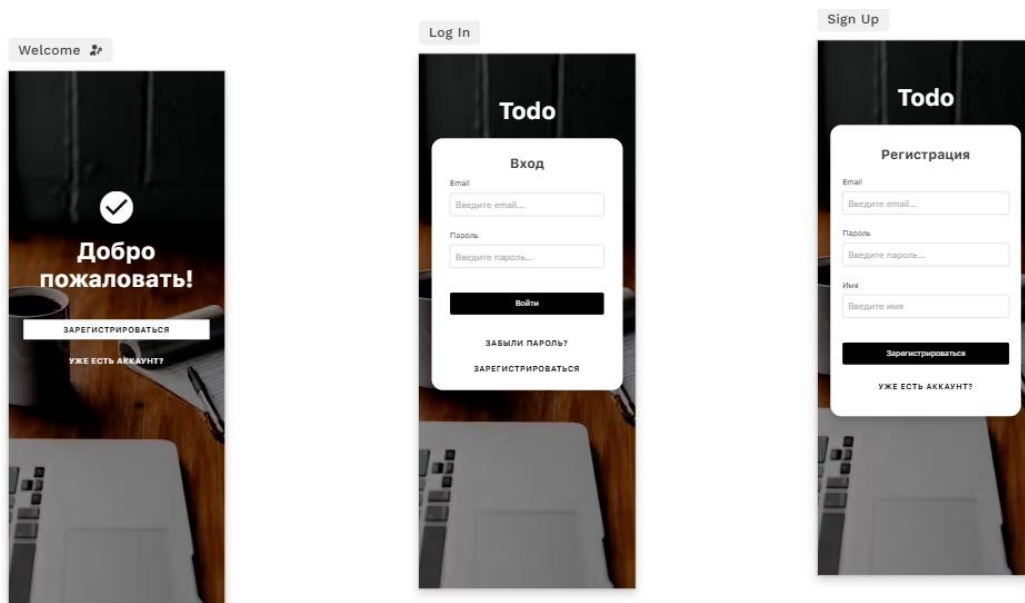


Рис. 22. Экран приветствия, экран входа в аккаунт и экран регистрации

Главный экран

Главный экран состоит из Верхней панели приложения и секции. Секция состоит из списка и кнопки. Список формируется из записей базы данных «Записи сна», при нажатии иконку стрелочки в правой части записей списка осуществляется переход на экран «Детали записи». При нажатии на кнопку «Создать запись» создается новая запись в базе данных «Записи сна» и осуществляется переход на экран «Детали записи».

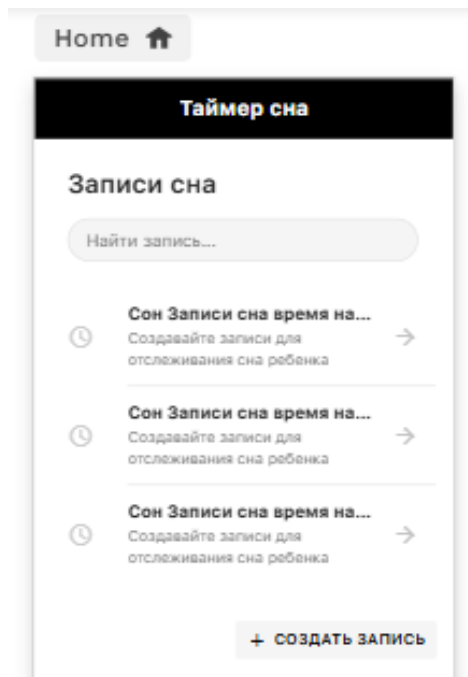


Рис. 23. Главный экран

Экран Детали записи

Экран Детали записи состоит из Верхней панели приложения и секции. Для верхней панели приложения подключена левая иконка в виде стрелочки, при нажатии на которую осуществляется переход на Главный экран. Секция состоит из нескольких элементов «Текст», двух элементов выбора даты «Date picker» и двух кнопок. При нажатии кнопки «Отменить» удаляется редактируемая запись базы данных и осуществляется переход на экран «Детали записи». При нажатии на кнопку «Сохранить» даты, выбранные в элементах «Date picker», сохраняются в редактируемую запись базы данных.

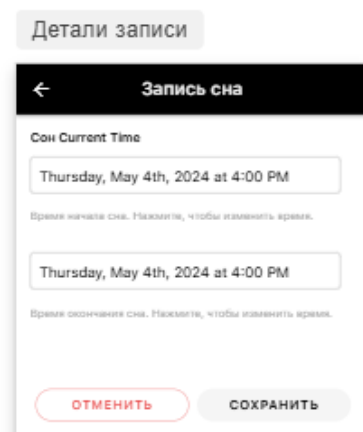


Рис. 24. Экран Детали записи

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, выполнено приложение, в котором существует база данных пользователей, позволяющая вести записи для нескольких аккаунтов и база данных пользовательских записей сна. Есть возможность создания и редактирования пользовательских записей и их просмотра в списке, а также постановка таймера с уведомлением по окончании времени. Это базовый набор функций приложения, однако в приложении с помощью конструктора Adalo могут быть также реализованы такие дополнительные полезные функции, как сбор статистики о часах сна ребенка и составление на ее основе информативной графики; сопоставление статистики о времени сна ребенка с рекомендациями врачей-педиатров и основанные на них советы и рекомендации.

Учебное электронное издание

ОСНОВЫ РАБОТЫ В КОНСТРУКТОРЕ ПРИЛОЖЕНИЙ ADALO

Методические указания

Составители:

ФРОЛОВ Сергей Владимирович
ФРОЛОВА Татьяна Анатольевна

Редактирование Е. С. Мордасовой
Графический и мультимедийный дизайнер Н. И. Кужильная
Обложка, упаковка, тиражирование Е. С. Мордасовой

Подписано к использованию 27.04.2026.
Тираж 50 шт. Заказ № 60

Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ»
392000, г. Тамбов, ул. Советская, д. 106/5, помещение 2, к. 14.
Тел./факс (4752) 63-81-08.
E-mail: izdatelstvo@tstu.ru