

Для формирования и редактирования шаблонов пропусков в ПО Legos используется формат XML как наиболее простой и понятный обычному пользователю. Пример пропуска представлен ниже.



Для создания своего собственного шаблона или изменения стандартного необходимо пройти по пути C:\Program Files\Legos\CardTemplates, найти в этой папке файл legos.xml и открыть его с помощью блокнота. Текст внутри шаблона будет выглядеть примерно так, как написано ниже в примере.

## Пример шаблона пропуска:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<template width="80" height="50">
<face>
  <rect width="80" height="50" img="face.jpg" color="#cccccc"/>
  <text type="номер" x="37" y="1" font="Arial" fontsize="14" fontcolor="#ffffff">№ номер</text>
  <text type="фамилия" x="37" y="8" font="Arial" fontsize="14" fontcolor="#ff0000">Фамилия</text>
  <text type="имя" x="37" y="14" font="Arial" fontsize="14" fontcolor="#ff0000">Имя</text>
  <text type="отчество" x="37" y="20" font="Arial" fontsize="14" fontcolor="#ff0000">Отчество</text>
  <text x="50" y="26" font="Times New Roman" fontsize="14" fontcolor="#ff00ff">студент</text>
  <text x="6" y="0" font="Times New Roman" fontsize="13" fontcolor="#ff00ff">МАДИ (ГТУ)</text>
  <rect type="фото" x="2" y="5" width="28" height="38" color="#ffffff"/>
  <text type="дата" x="6" y="43" font="Arial" fontsize="12" fontcolor="#ffffff">дата</text>
  <rect x="34" y="33" width="40" height="14" color="#ffffff"/>
  <rect type="штрих-код" x="37" y="34" height="12" value="номер" color="#000000"/>
</face>
<back>
  <text x="6" y="0" font="Times New Roman" fontsize="13" fontcolor="#ff00ff">Секретный текст</text>
  <rect x="34" y="33" width="40" height="14" color="#ffffff"/>
  <rect type="штрих-код" x="37" y="34" height="12" color="#ff0000"/>
</back>
</template>
```

Удобство формата XML в том, что все значения в этом формате задаются двумя методами:

- Указание начальной точки объекта (картинка, текст, штрих-код и т.д.) в миллиметрах считая от **ВЕРХНЕГО** левого угла основного поля шаблона.
- Тегами, описание которых представлено ниже.

Например: для изменения размера самого шаблона необходимо в самом начале шаблона поменять значения **width** и **height** в соответствии с необходимым Вам размером.

```
<template width="80" height="50">
```

## Описание тегов:

### Тег <template>

задает размеры, которые будет иметь отпечаток шаблона. Размер определяется атрибутами **height** (высота) и **width** (ширина), которые задаются в миллиметрах без дробной части.

### Тег <face>

определяет лицевую сторону шаблона.

### Тег <back>

определяет заднюю сторону шаблона.

### Тег <text>

позволяет вывести текст, содержащийся в теле тега, на шаблон. Положение текста определяется атрибутами **x** (горизонталь) и **y** (вертикаль). Координаты **x**, **y** задаются от вернего левого угла шаблона в миллиметрах и обозначают верхний левый угол, описывающего текст, прямоугольника (в случае, если атрибут **align**="left"). Атрибут **font** задает используемый для текста шрифт (это может быть любой из установленных в системе шрифтов.) Если заданного шрифта нет, то подставится шрифт Arial. Атрибут **fontsize** задает высоту шрифта в пунктах. (1 пункт = 1/72 дюйма = 0,3528 мм) Атрибут **fontcolor** задает цвет шрифта. Цвет задается в формате RGB в виде строки "#rrggbb". Если цвет не задан, то будет использоваться цвет по умолчанию -- черный ("#000000"). Атрибут **type** задает связывание поля с данными в программе. Атрибут может принимать следующие значения: "номер", "фамилия", "имя", "отчество", "дата", "должность", "адрес", "дата создания", "комментарий", "группа", "табельный номер". Атрибут **align** задает выравнивание текста относительно координаты **x**. Атрибут принимает значения: "left", "center", "right". Значением по умолчанию является "left". Атрибут **style** задает тип начертания шрифта и принимает значения из комбинации следующих токенов: "bold", "italic", "underline". Например: "bold;italic", "bold;italic;", "italic:bold", "underline,bold,italic".

### Тег <rect>

позволяет вывести на шаблон картинку, прямоугольник произвольного цвета, и штрих-код в кодировке code128. Положение и размер картинки и прямоугольника задаются атрибутами **x**, **y**, **width**, **height**. У штрих-кода значение **width** игнорируется. Атрибут **img** задает путь к файлу картинки. Поддерживаются форматы: jpg, bmp, gif, png. Если файл с изображением не удалось открыть, то будет нарисован прямоугольник с цветом из атрибута **color**. Атрибут **type** со значением **фото** задает связывание прямоугольника с фотографией пользователя из программы. Если для пользователя не задана фотография, то подставляется изображение с надписью "нет фото". Атрибут **type** со значением **штрих-код** выводит на шаблон штрих-код в формате code128. Атрибут **color** в этом случае задает цвет штрих-кода. Атрибут **value** определяет информацию, которая будет закодирована в штрих-коде. Связывание допускается со следующими значениями: "номер", "фамилия", "имя", "отчество", "дата" (данные поля есть в версиях 4.5.3 – 4.5.12) , "должность", "адрес", "дата создания", "комментарий", "группа", "табельный номер" (добавлены в версиях 4.5.13 и выше).