

class name : LayoutBuilder

클래스 메서드 및 함수 목록

이름	종류	이름	설명
엘리먼트 초기화	메서드	init	임시로 싸여져 있는 엘리먼트를 찾아서 고유속성값을 집어넣고 임시 엘리먼트를 unwrap시킨다. 그 엘리먼트 수정이 끝나면 타겟엘리먼트에 롤오버 이벤트를 등록한다.
유닛 이벤트	함수	unitEvent	고유속성으로 바뀐 엘리먼트를 찾아서 롤오버,롤아웃, 클릭 이벤트를 등록한다.
엘리먼트 선택 이벤트	메서드	pickElementEvent	롤오버 엘리먼트가 클릭이 되면 실행되는 메서드
상태표시 이벤트	메서드	openStateWindow	특정 부분을 갖다대면 한쪽 구석에 ftp와 관리자 원치정보가 표시된다.
focus,pick ON	함수	activeArea	유닛상태 외곽선 활성화
focus,pick OFF	함수	passiveArea	유닛상태 외곽선 비활성화
unit 선택해제	메서드	unitRelease	빈영역을 클릭해서 선택된 유닛을 선택해제한다.
소스에디터 팝업창	메서드	openEditorPopup	소스 에디터 팝업창을 띄운다.
유닛 정보윈도우	메서드	openStateWindow	클라이언트 유닛정보를 표시한다.
get 유닛 프로퍼티	함수	getPanelPropertiesData	유닛 프로퍼티 정보를 json를 통해서 가져온다.
프로퍼티 초기화	함수	initPanelProperties	프로퍼티 관련 이벤트 및 기본속성 부분제작. 선택한 영역속성부분도 기초작업
선택 프로퍼티 제작	메서드	createSelectProperties	선택한 유닛의 데이터를 사용해서 프로퍼티를 만든다.
필드셋 제작	메서드	createFieldset	선택한 유닛 데이터를 받아서 필드셋을 만든다.
필드 제작	메서드	createField	주로 필드셋에서 값을받아 필드를 제작한다. (이름 : 폼)

클라이언트 영역 속성영역

이름	설명	값
rg_cover="over"	롤오버 레이어	
rg_cover="pick"	선택레이어(여러개 생길 수 있음)	
rg_layout="panel"	우측패널	
rg_code="x"	고유값	
rg_ftp="xxxxxx"	ftp경로	
rg_admin="xxxx"	관리자 경로	
rg_type="xxx"	유닛타입	group, easy, image

layout builder 특정 엘리먼트 스타일시트 class & id 목록

이름	부모	설명
#rg_head		상단 고정영역
#rg_viewport		클라이언트 화면이 있는 뷰포트
#rg_panel		속성패널
.rg_panelBasic	#rg_panel	유닛을 선택하지 않을경우에 노출되는 엘리먼트. 페이지 관리, css파일관리, js파일관리
.rg_panelProperties	#rg_panel	유닛을 선택할때 노출되는 엘리먼트 제목, 기본정보, 유닛속성
.rg_toggle	#rg_panel	패널 on/off 토글버튼
.rg_on		display:block 엘리먼트를 보여주거나 안보여주는데 사용된다.