Nexus — Screens

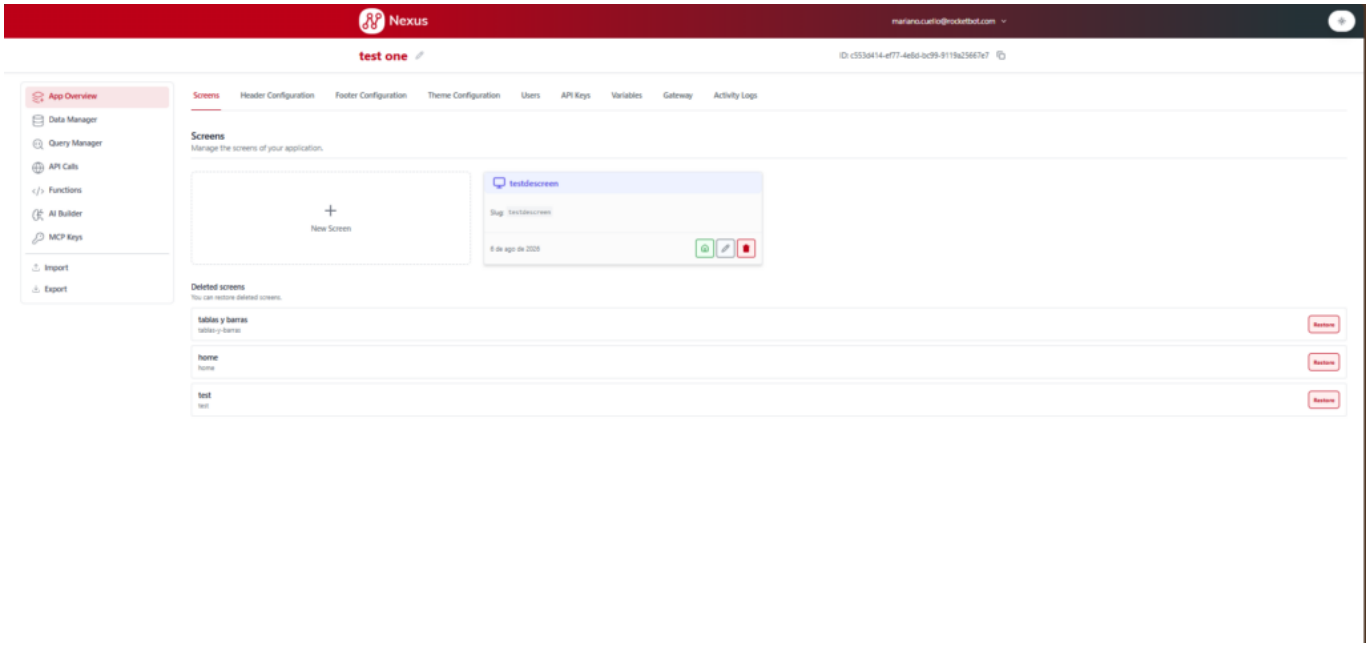
Las **Screens** (pantallas) son las vistas individuales que componen una aplicación en Nexus. Cada aplicación puede tener múltiples screens, construidas mediante un editor visual de tipo “arrastrar y soltar”.

1. Gestión de Screens

La sección **Screens** muestra el listado de pantallas existentes, con opción de crear una nueva. También hay un apartado de **Deleted screens**, con botón **Restore** para recuperarlas.

Cada screen en el listado muestra nombre, slug, fecha de última edición, y tres acciones:

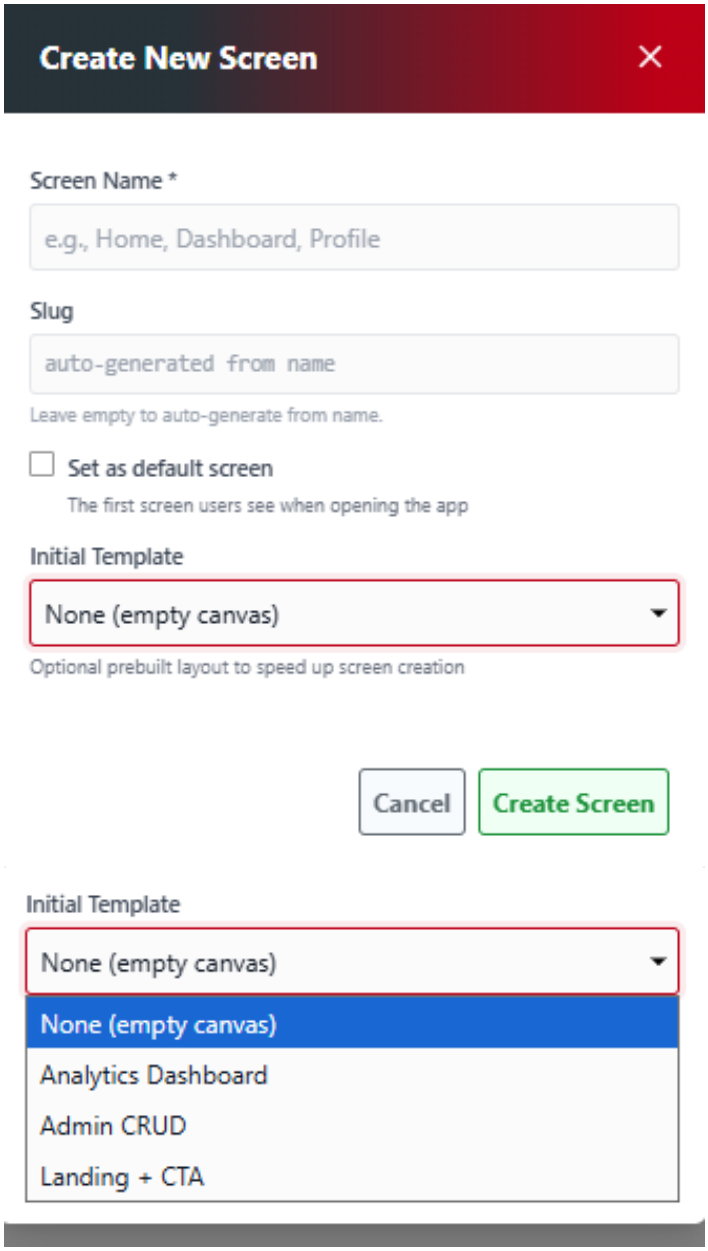
- **Ícono de casa**: convierte a esa screen en la pantalla principal (Home Screen) de la app.
- **Ícono de lápiz**: editar la screen.
- **Ícono de tacho**: eliminar la screen.

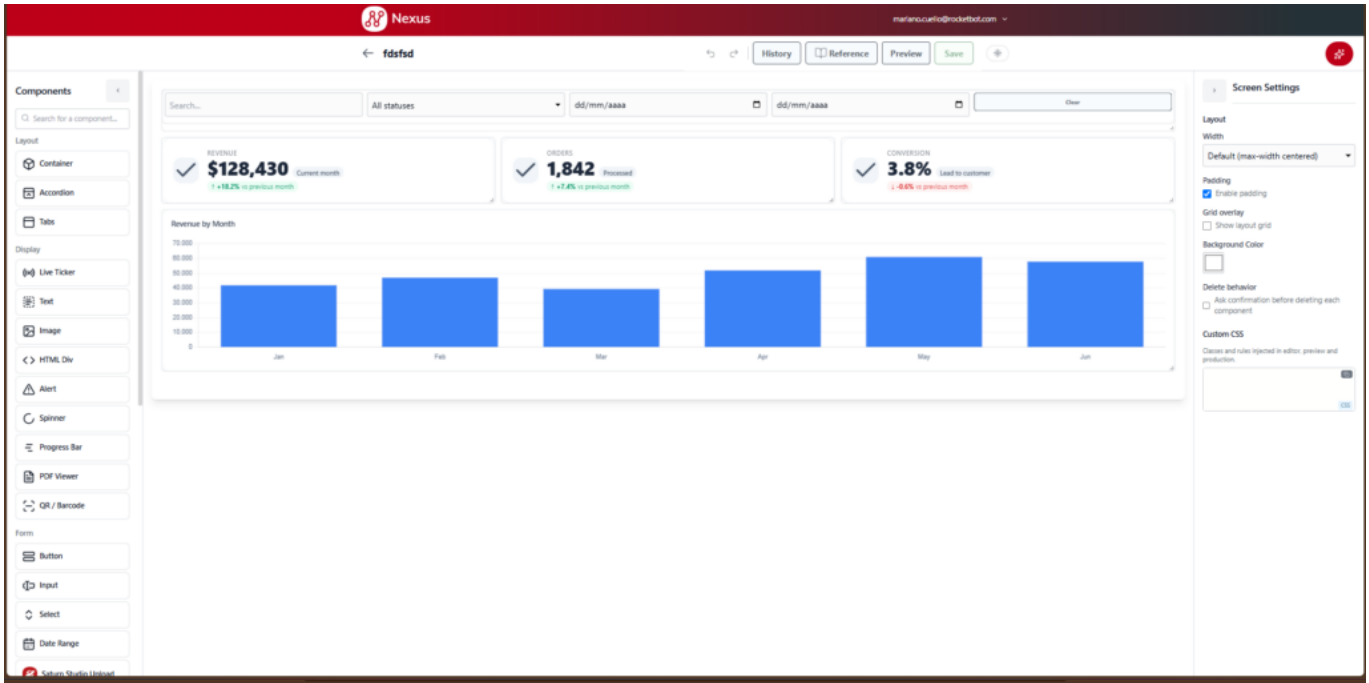


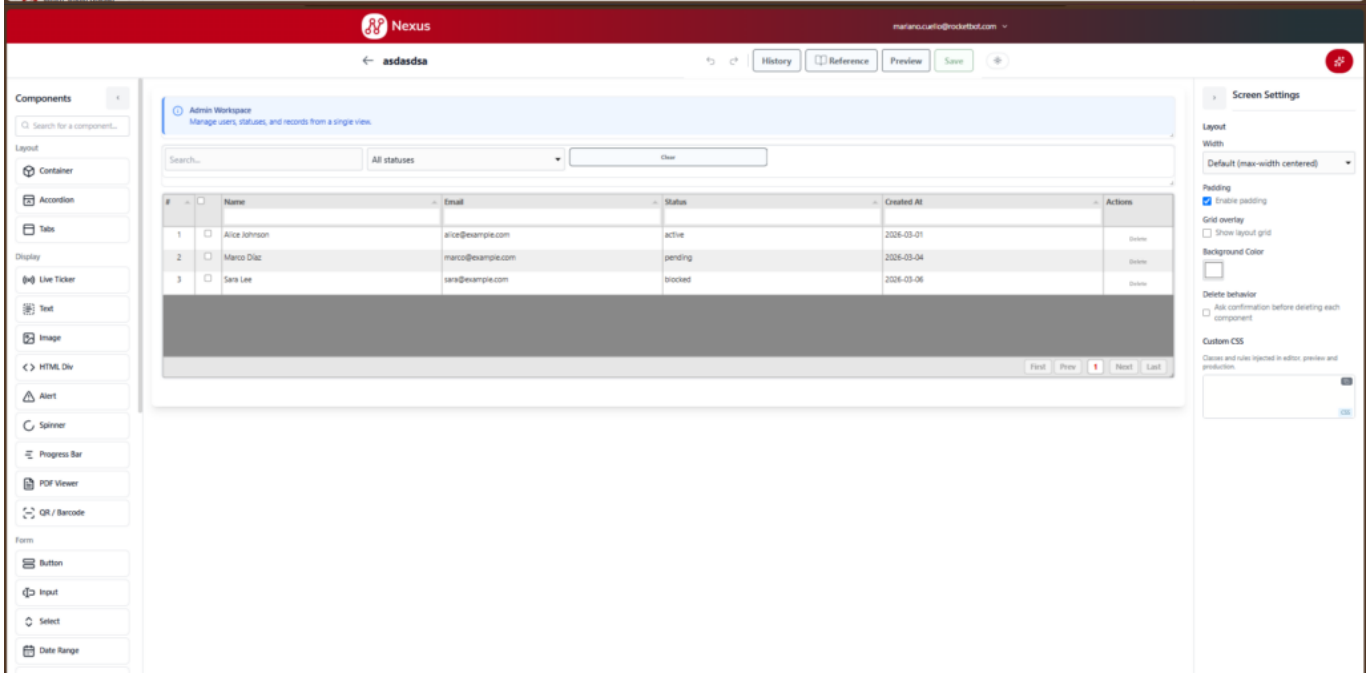
2. Crear una nueva Screen

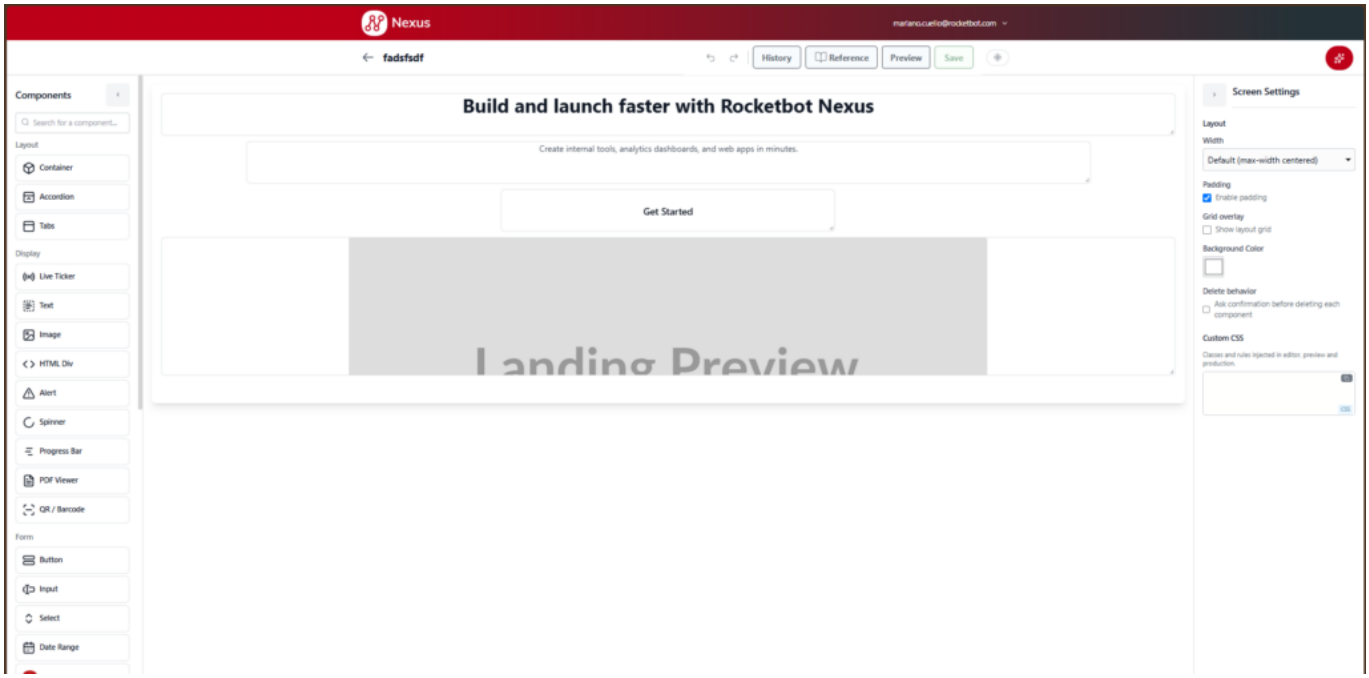
Al hacer clic en **“+ New Screen”** se abre un formulario:

- **Screen Name**: nombre de la pantalla.
- **Slug**: identificador único (autogenerado, editable).
- **Set as default screen**: define esta pantalla como principal desde su creación.
- **Initial Template**: permite partir de una plantilla en vez de un lienzo vacío:
  - *None (empty canvas)*: lienzo vacío.
  - *Analytics Dashboard*: pantalla de ejemplo con filtros, tarjetas de estadísticas (Revenue, Orders, Conversion) y gráfico de barras.
  - *Admin CRUD*: pantalla de ejemplo con buscador/filtros, tabla de administración con acciones por fila y paginación.
  - *Landing + CTA*: pantalla tipo landing, con título, texto, botón de acción e imagen/preview.




Nexus
fdsfsd
History
Reference
Preview
Save
Components
Screen Settings
$128,430
1,842
3.8%
Revenue by Month

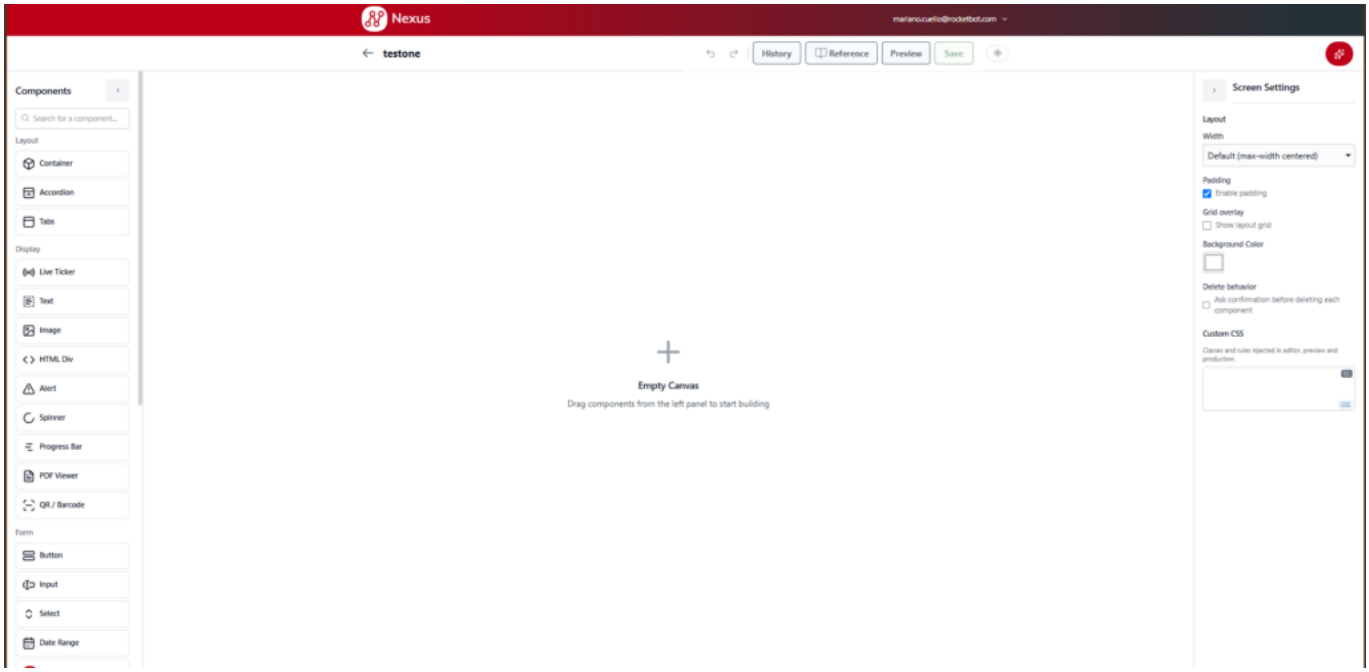

Nexus
asdasdsa
History
Reference
Preview
Save
Components
Screen Settings
Admin Workspace
Manage users, statuses, and records from a single view.



3. El Editor de Screens

El editor se divide en tres áreas:

- **Izquierda — Components**: panel con todos los elementos disponibles para arrastrar al lienzo, organizados por categorías (Layout, Display, Form, Data).
- **Centro — Lienzo (Canvas)**: área de diseño donde se arma la pantalla.
- **Derecha — Propiedades**: al no haber nada seleccionado, muestra **Screen Settings** (ancho, padding, grid overlay, color de fondo, comportamiento de borrado, CSS personalizado). Al seleccionar un componente del lienzo, muestra las propiedades específicas de ese componente.



Herramientas de la barra superior:

- **History**: deshacer/rehacer cambios.
- **Reference**: panel con funciones, queries, variables y componentes disponibles ($fn, $query, $var, $comp).
- **Preview**: vista previa de la pantalla.
- **Save**: guardar cambios.
- **Ícono sol/luna**: alterna modo claro/oscuro del editor.
- **Ícono circular rojo (estrella)**: abre un asistente de IA (chatbot) dentro del editor.



4. Componentes disponibles

Cada componente, al arrastrarse al lienzo, despliega en el panel derecho sus propias **propiedades de configuración** (y en muchos casos, la opción de **Events & Actions** para definir comportamientos interactivos). El detalle de configuración de cada uno se documenta por separado.

Layout

- **Container**: agrupa otros componentes en un bloque. *(documentación detallada)*
- **Accordion**: contenido organizado en secciones expandibles. *(documentación detallada)*
- **Tabs**: organiza contenido en pestañas. *(documentación detallada)*

Display

- **Live Ticker**: cinta de contenido en movimiento. *(documentación detallada)*
- **Text**: bloque de texto. *(documentación detallada)*
- **Image**: inserción de imágenes. *(documentación detallada)*
- **HTML Div**: bloque de HTML personalizado. *(documentación detallada)*
- **Alert**: mensaje de aviso/notificación. *(documentación detallada)*
- **Spinner**: indicador de carga. *(documentación detallada)*
- **Progress Bar**: barra de progreso. *(documentación detallada)*
- **PDF Viewer**: visor de archivos PDF. *(documentación detallada)*
- **QR / Barcode**: componente relacionado a códigos QR o de barras. *(documentación detallada)*

Form

- **Button**: botón de acción. *(documentación detallada)*
- **Input**: campo de entrada de texto. *(documentación detallada)*
- **Select**: menú de selección desplegable. *(documentación detallada)*
- **Date Range**: selector de rango de fechas. *(documentación detallada)*
- **Saturn Studio Upload**: carga de archivos vinculada a Saturn Studio. *(documentación detallada)*
- **S3 File Upload**: carga de archivos a almacenamiento S3. *(documentación detallada)*

Data

- **Treemap**: visualización jerárquica de datos. *(documentación detallada)*
- **Event Timeline**: línea de tiempo de eventos. *(documentación detallada)*
- **Geo Map**: mapa geográfico. *(documentación detallada)*
- **Filter Bar**: barra de filtros. *(documentación detallada)*
- **Stat Card**: tarjeta con un dato estadístico. *(documentación detallada)*
- **Table**: tabla de datos. *(documentación detallada)*
- **Table Data**: variante de tabla. *(documentación detallada)*
- **Chart**: gráfico de datos. *(documentación detallada)*
- **Sparkline**: mini gráfico de tendencia. *(documentación detallada)*
- **List Card**: tarjeta con listado de ítems. *(documentación detallada)*
- **Activity Feed**: feed de actividad reciente. *(documentación detallada)*
- **Gauge**: medidor tipo velocímetro. *(documentación detallada)*
- **Funnel Chart**: gráfico de embudo. *(documentación detallada)*
- **KPI Card**: tarjeta de indicador clave. *(documentación detallada)*
- **Heatmap Calendar**: calendario tipo mapa de calor. *(documentación detallada)*
- **Calendar**: calendario. *(documentación detallada)*
- **Data Container**: contenedor para componentes de datos. *(documentación detallada)*

Nexus — Events & Actions



¿Qué es?

Events & Actions es el sistema de Nexus para definir comportamientos

interactivos en los componentes. Se encuentra en la pestaña **Behavior** de cada componente, mediante el botón **+ Add Action**. Al agregarla, se abre un panel "New Action" donde se configura un disparador (Trigger) y una acción a ejecutar (Action Type). Según el Action Type elegido, el panel muestra dinámicamente los campos correspondientes a esa acción.

Trigger

Menú desplegable que define qué evento dispara la acción. Opciones disponibles:

- **On Click:** se ejecuta al hacer clic sobre el componente.
- **On Load:** se ejecuta al cargar el componente/pantalla.
- **On Change:** se ejecuta cuando cambia el valor del componente.
- **On Event:** se ejecuta ante un evento personalizado.

Action Type

Menú desplegable con el tipo de acción a ejecutar. Opciones disponibles:

- Navigate
- Show Alert
- Execute Query
- Execute API Call
- Set Value
- Run Script
- Show Components
- Hide Components
- Enable Components
- Disable Components
- Refresh Component

Cada una de estas opciones despliega campos adicionales específicos, detallados a continuación.

Navigate

- **Target URL / Path:** ruta o URL de destino a la que navega al ejecutarse la acción (ej. "/dashboard").

Show Alert

- **Message:** texto del mensaje a mostrar (ej. "Operation successful").
- **Type:** menú desplegable con el tipo de alerta, que determina su estilo

visual. Opciones: —Select a type—, Info, Success, Warning, Error.

Execute Query

- **Query:** menú desplegable donde se selecciona la consulta a ejecutar (placeholder “Select a query…”).
- **Parameters:** sección para definir los parámetros que recibe la consulta. Con el botón **+ Add** se agrega una fila por parámetro, compuesta por:
  - **field (column):** nombre del campo/columna al que corresponde el parámetro.
  - Valor asociado: referencia al dato que se pasa a ese campo (ej. $comp.inp_1, tomando el valor de otro componente).
  - Cada fila tiene un ícono de papelera para eliminarla.

- **If executed successfully (✓):** bloque para configurar, mediante un botón “+”, una o más acciones que se ejecuten automáticamente si la query se ejecuta con éxito (por defecto: “No actions configured”).
- **If there is an error (×):** bloque equivalente para configurar acciones que se ejecuten si la query falla.

Execute API Call

- **API Call:** menú desplegable donde se selecciona la llamada a API a ejecutar (placeholder “Select an API call…”).
- **Parameters:** sección para definir los parámetros que recibe la API call. Con el botón **+** se agrega una fila por parámetro, compuesta por:
  - **param name:** nombre del parámetro.
  - Valor asociado: referencia al dato que se pasa a ese parámetro (ej. $comp.inp_1).
  - Cada fila tiene un ícono de papelera para eliminarla.

- **If executed successfully (✓):** bloque para configurar, mediante un botón “+”, acciones que se ejecuten automáticamente si la API call responde con éxito.
- **If there is an error (×):** bloque equivalente para configurar acciones que se ejecuten si la API call falla.

Set Value

- **Assignments:** sección para definir las asignaciones de valor a ejecutar.

Con el botón **+ Add** se agrega un bloque **TARGET COMPONENT**, compuesto por:
    - **Select target component…:** menú desplegable que lista los componentes disponibles en el lienzo (ej. “cnt_01bd8b73 (Container)”).
    - **PROPERTY:** propiedad del componente a modificar (ej. “value”).
    - **VALUE / EXPR:** valor o expresión a asignar (placeholder “$comp.inp_1 or text”), pudiendo ser un valor fijo o una referencia al dato de otro componente.
    - Cada bloque tiene un ícono de papelera para eliminarlo.

- **+ Add another assignment:** permite agregar múltiples bloques TARGET COMPONENT, para asignar valores a varios componentes en una sola acción.

Run Script

- **Function:** menú desplegable donde se selecciona la función/script a ejecutar (placeholder “Select a function…”).
- **Parameters:** sección para definir los parámetros que recibe la función. Con el botón **+** se agrega una fila por parámetro, compuesta por:
    - **param name:** nombre del parámetro.
    - Valor asociado: referencia al dato que se pasa a ese parámetro (ej. $comp.inp_1).
    - Cada fila tiene un ícono de papelera para eliminarla.

- **If executed successfully (✓):** bloque (resaltado en verde) para configurar acciones que se ejecuten si la función termina con éxito.
- **If there is an error (×):** bloque (resaltado en rojo) para configurar acciones que se ejecuten si la función falla.

Show Components

Muestra componentes que estaban ocultos (por ejemplo, los que tienen activada la casilla “Hidden on load”).

- **Components:** sección donde se eligen los componentes a mostrar. Con el botón **+** se agrega una fila por componente, compuesta por:
    - **Select component…:** menú desplegable que lista los componentes disponibles en el lienzo (ej. “cal_03579022 (Calendar)”).
    - Un ícono de papelera para eliminar la fila.

- Si no hay ningún componente seleccionado, el panel indica “No components selected. Add at least one.” (hay que agregar al menos uno).
- **From a Function:** Nexus muestra un ejemplo de código de referencia (no es un campo configurable). Sirve para ejecutar esta misma acción desde un script de tipo Run Script, devolviendo lo siguiente:

```
return {
  _uiActions: [
    {
      type: 'Show',
      componentIds: ['id1']
    }
  ]
};
```

Hide Components

Oculta componentes que están visibles en pantalla.

- **Components:** sección donde se eligen los componentes a ocultar. Con el botón **+** se agrega una fila por componente, compuesta por:
  - Un menú desplegable que lista los componentes disponibles en el lienzo (ej. “cal_03579022 (Calendar)”).
  - Un ícono de papelera para eliminar la fila.

- **From a Function:** Nexus muestra un ejemplo de código de referencia (no es un campo configurable). Sirve para ejecutar esta misma acción desde un script de tipo Run Script, devolviendo lo siguiente:

```
return {
  _uiActions: [
    {
      type: 'Hide',
      componentIds: ['id1']
    }
  ]
};
```

Enable Components

Habilita componentes que estaban deshabilitados, para que vuelvan a poder usarse.

- **Components:** misma estructura que Hide Components (botón **+**, desplegable de componentes y papelera para eliminar cada fila), con el texto de ayuda “Select the components to enable.”
- **From a Function:** Nexus muestra un ejemplo de código de referencia (no es un campo configurable). Sirve para ejecutar esta misma acción desde un script de tipo Run Script, devolviendo lo siguiente:

```
return {
  _uiActions: [
    {
      type: 'Enable',
      componentIds: ['id1']
    }
  ]
};
```

Disable Components

Deshabilita componentes para que no puedan usarse (por ejemplo, evitar que se interactúe con ellos).

- **Components:** misma estructura que Hide Components, con el texto de ayuda “Select the components to disable.”
- **From a Function:** Nexus muestra un ejemplo de código de referencia (no es un campo configurable). Sirve para ejecutar esta misma acción desde un script de tipo Run Script, devolviendo lo siguiente:

```
return {
  _uiActions: [
    {
      type: 'Disable',
      componentIds: ['id1']
    }
  ]
};
```

Refresh Component

Vuelve a cargar componentes, para que actualicen su información.

- **Components to Refresh:** sección donde se eligen los componentes a refrescar. Con el botón **+ Add** se agrega una fila por componente, compuesta por:
  - Un menú desplegable que lista los componentes disponibles en el lienzo (ej. “cal_03579022 (Calendar)”).

    - Un ícono de papelera para eliminar la fila.

- Si no se selecciona ningún componente, se refrescan todos los componentes de la pantalla (“Leave empty to refresh all components on the screen”).

Nexus – Guía de Primer Acceso



Esta guía describe el proceso de solicitud de acceso, los niveles de permisos disponibles y la experiencia inicial dentro de **Rocketbot Nexus**.

1. Requisitos Previos y Licenciamiento

Para acceder a **Nexus**, es necesario contar con la **Licencia Suite Completa de Rocketbot**.

Si deseas solicitar un entorno de prueba para evaluar el producto:

1. Ponte en contacto con el equipo de **Soporte de Rocketbot**.
2. Solicita la activación del **Modo Prueba / Trial** para la herramienta Nexus en tu cuenta.

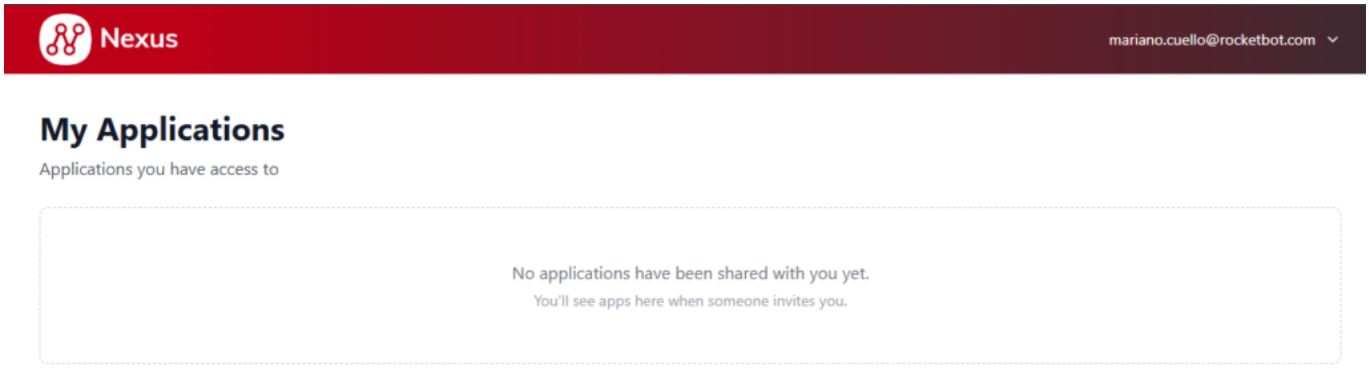
2. Tipos de Permiso y Niveles de Acceso

El comportamiento de la plataforma variará dependiendo del rol o permiso asignado a tu usuario por el administrador de Rocketbot:

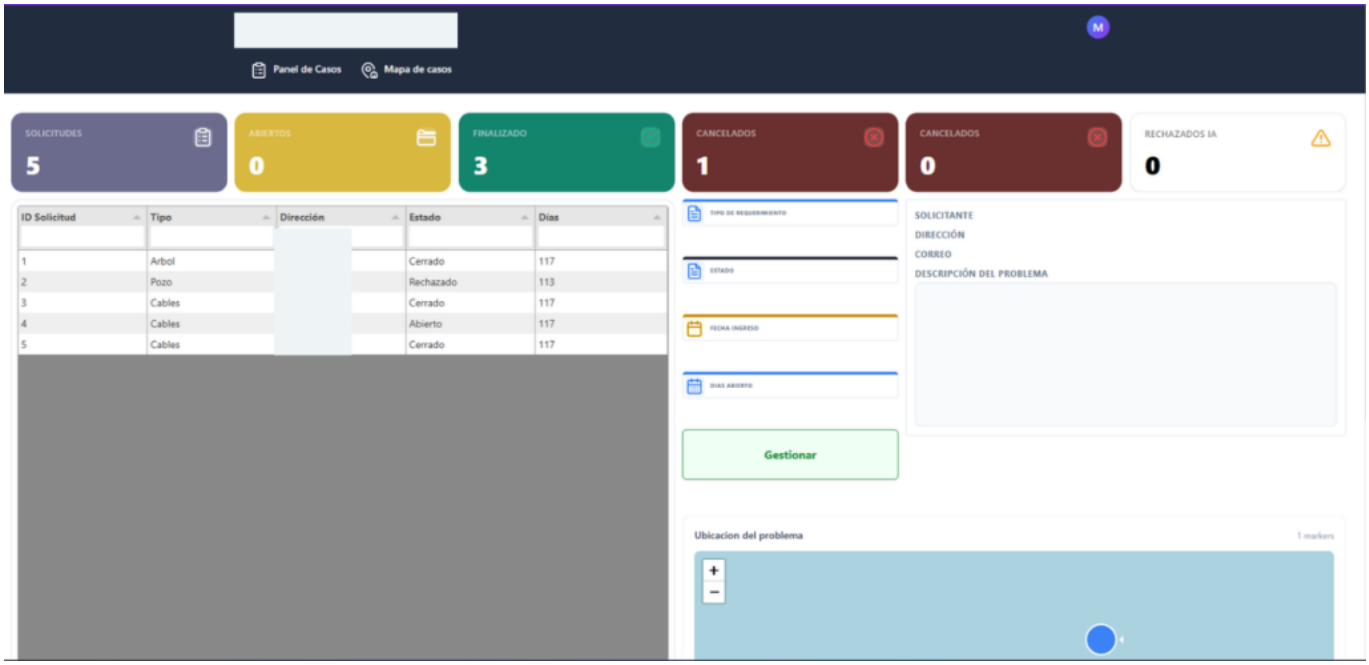
A. Usuario sin Permiso “Maker” (Sin proyectos asignados/Proyecto compartido)

Si es la primera vez que ingresas a Nexus y no cuentas con el rol de **Maker**, no tendrás permisos para crear nuevos proyectos ni administrarlos.

- **Pantalla de inicio:** Al ingresar, la interfaz mostrará el mensaje:*“No applications have been shared with you yet. You’ll see apps here when someone invites you.”*



- **Proyectos Compartidos:** Si un usuario con rol *Maker* te comparte una aplicación vía correo electrónico, podrás acceder únicamente a la interfaz en modo ejecución o lectura (vista previa/operativa). **No podrás editar, alterar ni acceder a la lógica del diseñador de la aplicación.**

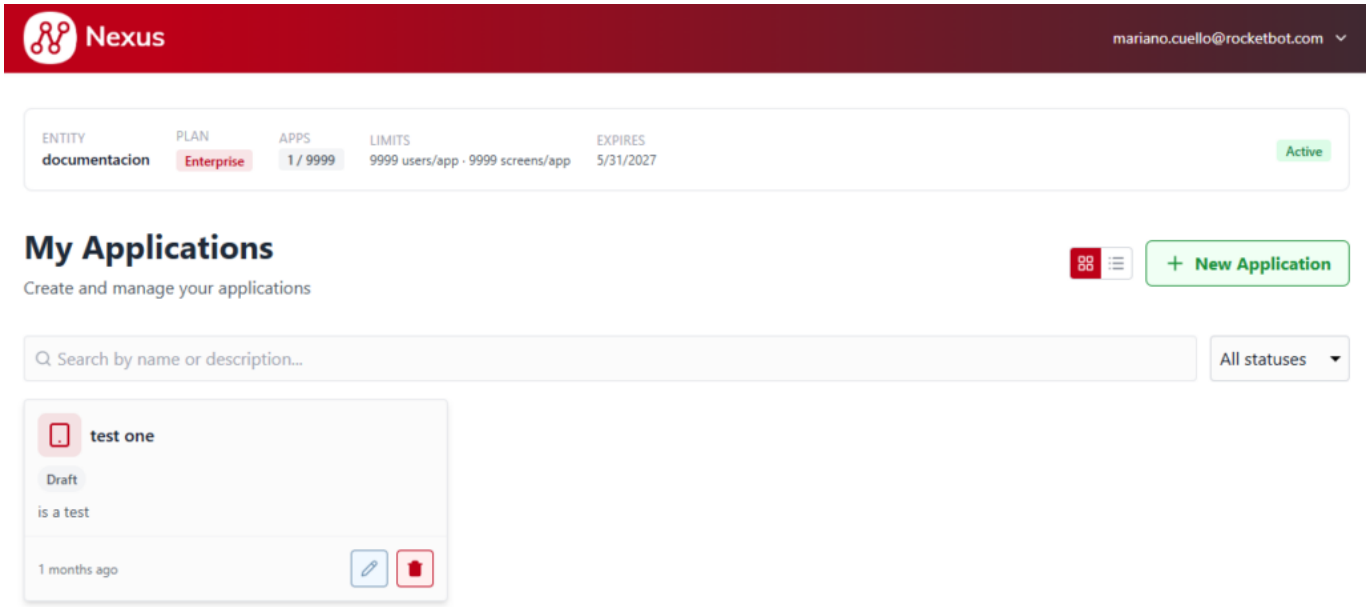


B. Usuario con Permiso “Maker” (Desarrollador / Administrador)

Una vez que el administrador de Rocketbot otorga los permisos de **Maker**, se habilita el panel completo de gestión de aplicaciones.

- **Panel Principal (*My Applications*):** Se habilitará la barra de información de tu entidad (Plan asignado, límite de aplicaciones, usuarios e interfaces permitidos) y el botón **+ New Application**.

- **Gestión y Creación:** Desde este panel podrás crear nuevos proyectos desde cero, diseñar vistas, construir interfaces avanzadas y administrar el ciclo de vida de tus aplicaciones.



3. Estados de la Interfaz

Estado del Usuario	Vista en Pantalla	Capacidades
Sin Permisos / Sin Proyectos	Mensaje *No applications shared*	Esperar invitación o asignación de rol Maker por Soporte.
Invitado a Aplicación	Dashboard de ejecución	Interactuar con la vista desarrollada sin permisos de edición.
Perfil Maker	Dashboard con botón + New Application	Crear, editar, publicar y gestionar aplicaciones completas.

Nexus — Dashboard

Requisito previo: Para acceder a la interfaz de desarrollador del Dashboard, es indispensable contar previamente con el **Modo Maker** activado.

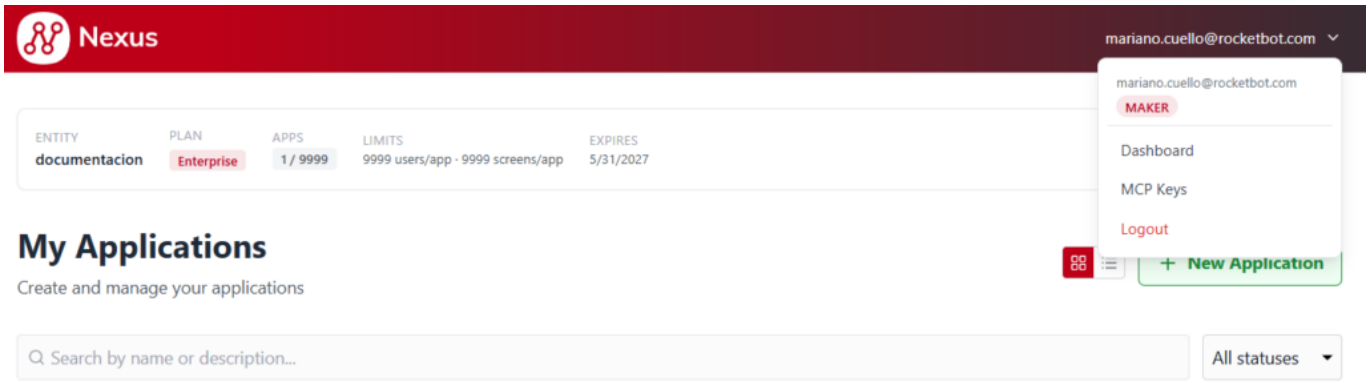
- [Guía para acceder al Modo Maker / Guía de acceso]

1. Menú de Usuario y Configuración

En la esquina superior derecha de la interfaz se encuentra desplegado el **Menú de Usuario**, al cual se accede haciendo clic sobre el correo electrónico asociado a la cuenta.

Opciones del Menú:

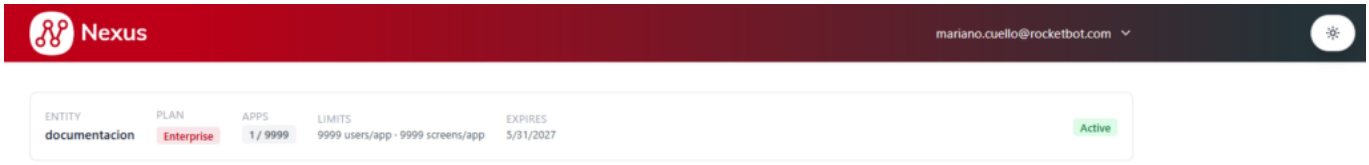
- **Información de Cuenta:** Muestra el correo electrónico del perfil actual.
- **Rol / Permiso:** Muestra la insignia del nivel de acceso actual (por ejemplo, MAKER).
- **Dashboard:** Enlace directo para regresar a la vista principal de gestión de aplicaciones.
- **MCP Keys:** Sección destinada a la gestión de claves de integración y conectores.
- **Logout:** Opción para cerrar la sesión activa de forma segura.



2. Barra Superior Informativa y Preferencias de Tema

En la parte superior de la pantalla principal se ubican los indicadores generales de la entidad y las herramientas de personalización visual:

- **Cambio de Tema (Dark / Light):** Ubicado en la esquina superior derecha (icono de sol/luna), permite alternar entre el modo oscuro y el modo claro según la preferencia del usuario.
- **Barra de Métricas del Plan:**
  - **Entity:** Nombre de la entidad u organización activa.
  - **Plan:** Tipo de suscripción (ej. *Enterprise*).
  - **Apps:** Cantidad de aplicaciones creadas respecto al total permitido.
  - **Limits:** Límites configurados de usuarios por aplicación y pantallas por aplicación.
  - **Expires:** Fecha de vencimiento de la suscripción o plan actual.

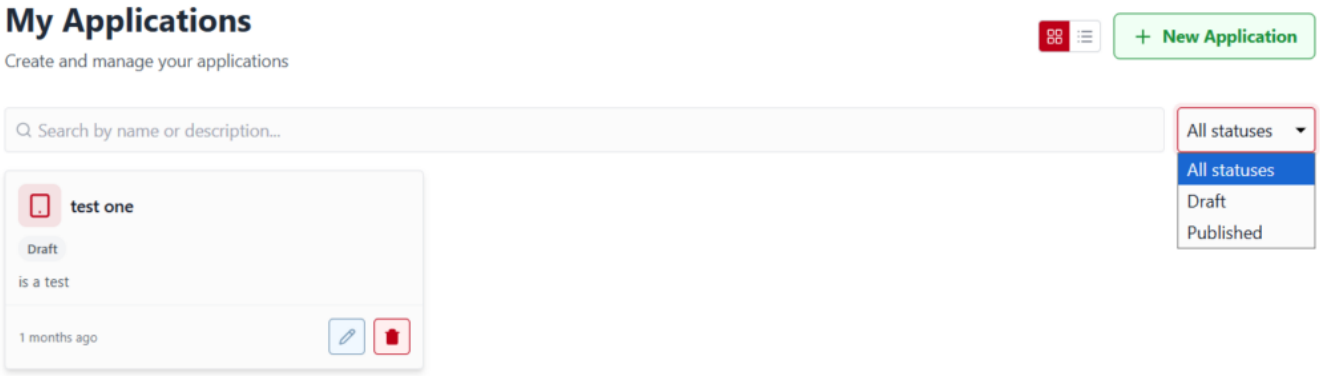


3. Gestión de Aplicaciones Propias (*My Applications*)

En este panel principal se listan todas las aplicaciones creadas por el usuario donde posee permisos de edición y administración.

Herramientas de Organización y Búsqueda:

- **Modo de Vista:** Permite alternar entre **Vista de Cuadrícula (Grid)** y **Vista de Lista (List)** según la comodidad visual.
- **Barra de Búsqueda:** Filtro por texto para localizar aplicaciones rápidamente por su **nombre** o **descripción**.
- **Filtro de Estado (*All statuses*):** Menú desplegable para segmentar proyectos según su estado:
  - **Draft** (Borradores)
  - **Published** (Publicados)
  - **All statuses** (Todos los estados)

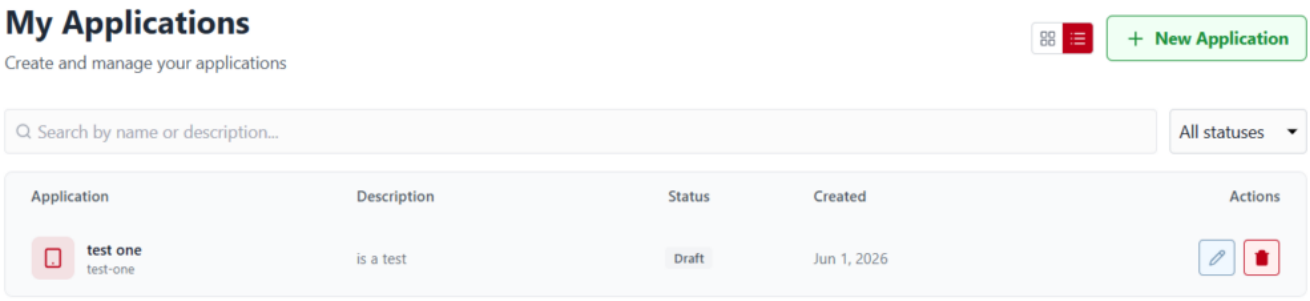


Tarjeta de Aplicación:

Cada aplicación creada muestra la siguiente información y acciones:

- Icono identificativo y título.
- Estado actual (ej. Draft o Published).
- Descripción de la aplicación.
- Antigüedad / Fecha de creación.
- **Botones de Acción:**
  - ✏ **Editar:** Permite ingresar al entorno de desarrollo e iteración de

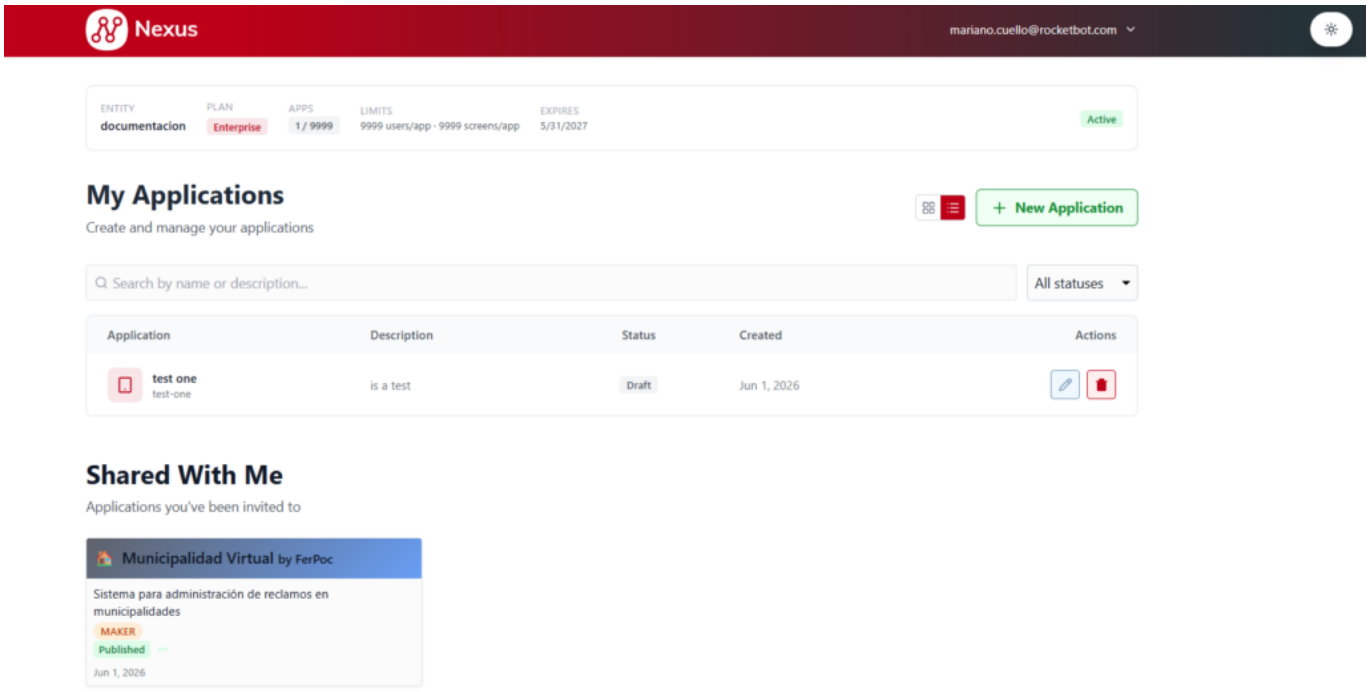
la app.
    - **Borrar:** Elimina la aplicación seleccionada.

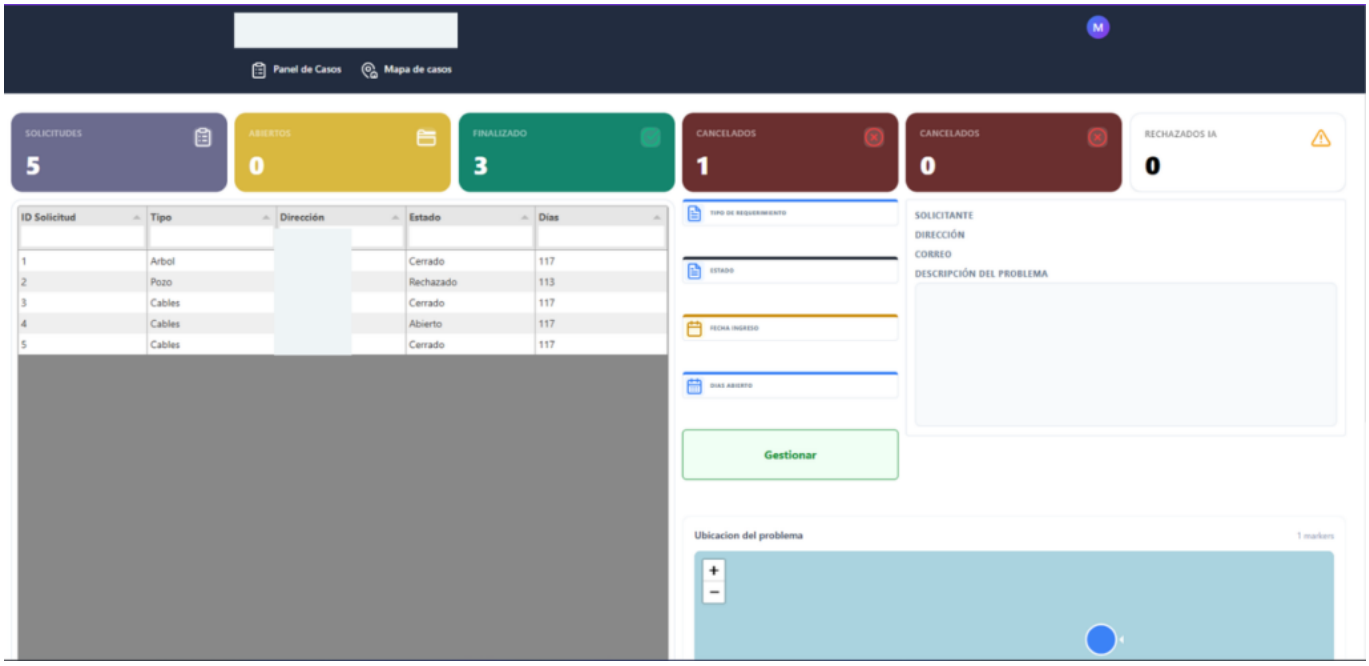


4. Proyectos Compartidos (*Shared With Me*)

En la sección inferior se muestran aquellos proyectos a los cuales el usuario ha sido invitado por otros creadores o entidades (ejemplo: *Municipalidad Virtual*).

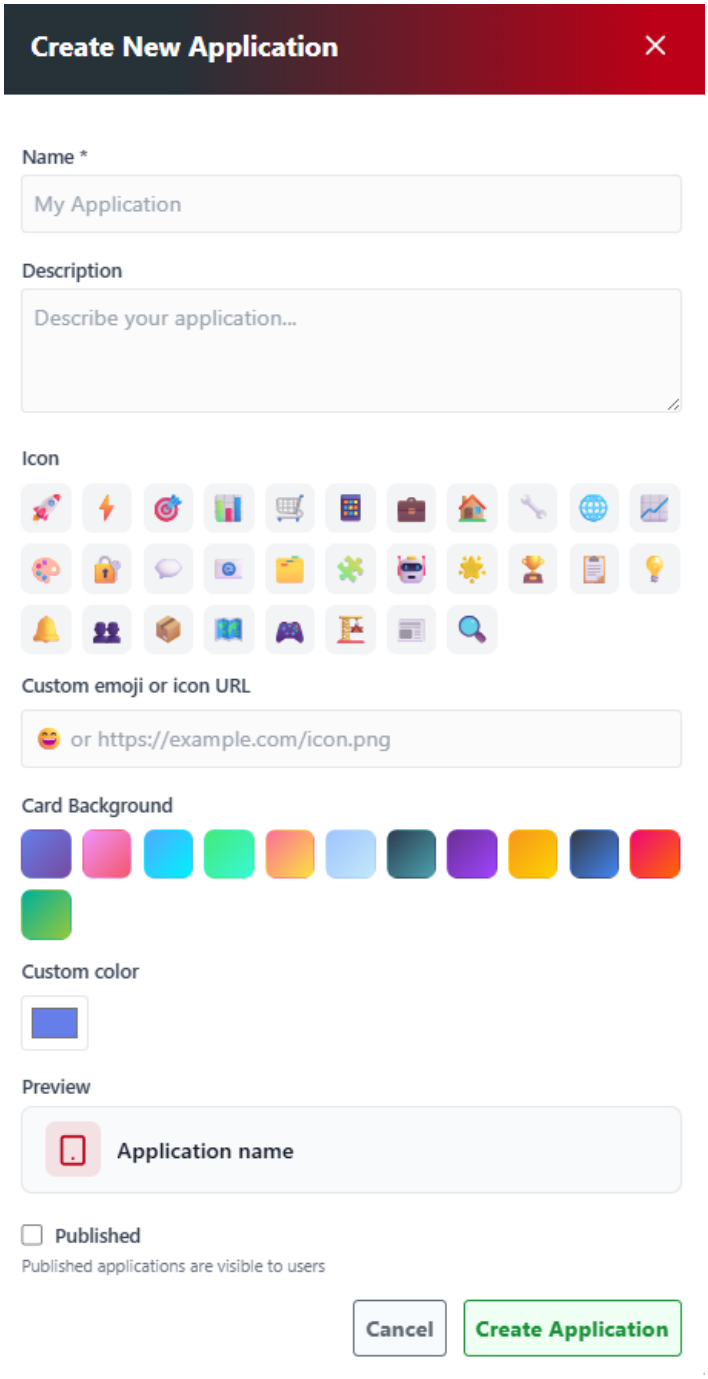
- **Nivel de Permisos:** En estas aplicaciones **no se cuentan con permisos de modificación**.
- **Modo Lectura / Ejecución:** El usuario únicamente dispone de la vista de uso de la aplicación, sin opción de editar su estructura, diseño o lógica interna.





5. Creación de una Nueva Aplicación

Para iniciar un nuevo proyecto, se debe seleccionar el botón **+ New Application** ubicado en el panel principal. Esto desplegará el formulario lateral de configuración inicial.



Campos de Configuración:

Campo	Descripción
Name *	Nombre de la aplicación (campo obligatorio).
Description	Resumen o propósito general del proyecto.
Icon	Selección de un icono predeterminado desde la galería integrada.
Custom emoji or icon URL	Permite ingresar un emoji personalizado o pegar el enlace de un icono externo (https://...).
Card Background / Custom color	Paleta de colores predefinidos o selector de color personalizado para la tarjeta en el Dashboard.
Preview	Muestra en tiempo real cómo se visualizará la tarjeta de la aplicación.

Campo	Descripción
Published	**Casilla de verificación:** Si se deja desmarcada, la aplicación se guardará como Draft. Al marcarla, pasa a estado **Publicado**, permitiendo que los usuarios autorizados tengan acceso a ella.

Al finalizar la configuración, se presiona el botón **Create Application**.

> **Nota:** Una vez creada la aplicación, se redirigirá automáticamente a un nuevo menú de desarrollo interactivo con las herramientas avanzadas para diseñar, construir y modificar los componentes de la app.

Nexus: Edición de Aplicación — App Overview



La sección **App Overview** es el panel de configuración general para una aplicación dentro de Nexus. Desde esta vista se gestionan las pantallas, la interfaz (encabezados, pies de página, temas), la asignación de usuarios, las claves de API, las variables globales, los tokens de Gateway y los registros de actividad.

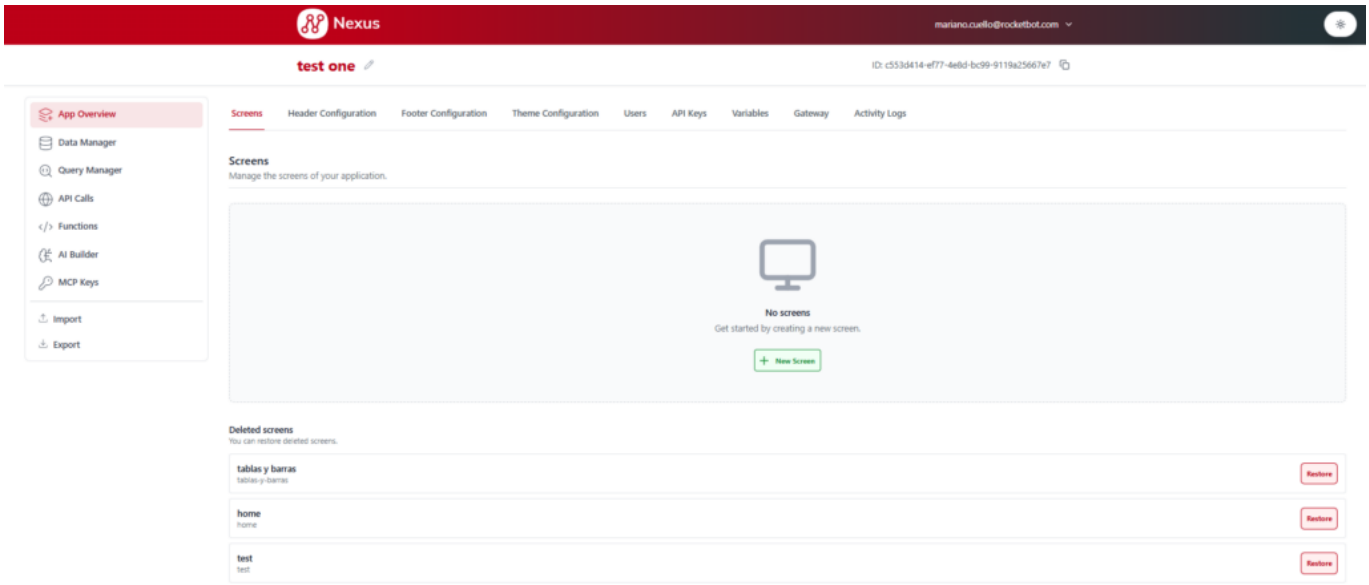
1. Cabecera e Identificador de App

En la parte superior de la interfaz de edición se muestran los datos de identificación de la aplicación:

- **Nombre de la Aplicación:** Se visualiza con un icono de lápiz a su lado para modificar el nombre del proyecto.
- **ID:** Muestra el identificador único de la aplicación junto a un botón para copiarlo al portapapeles.

2. Pantallas (*Screens*)

Esta sección está destinada a la gestión y creación de las vistas de la aplicación.



> **Nota sobre la edición de Pantallas:** La configuración, diseño y maquetación detallada de las pantallas cuenta con su propia documentación dedicada debido a su complejidad. Puedes acceder a ella a través del siguiente enlace: **[Guía detallada de edición de Screens]**.

Opciones disponibles en el panel:

- **+ New Screen:** Botón para crear una nueva pantalla.
- **Pantallas Eliminadas (*Deleted screens*):** Muestra el listado de pantallas que han sido borradas, permitiendo recuperarlas mediante el botón **Restore**.

3. Configuración del Encabezado (Header Configuration)

Permite definir los elementos visuales de la barra superior en la aplicación:

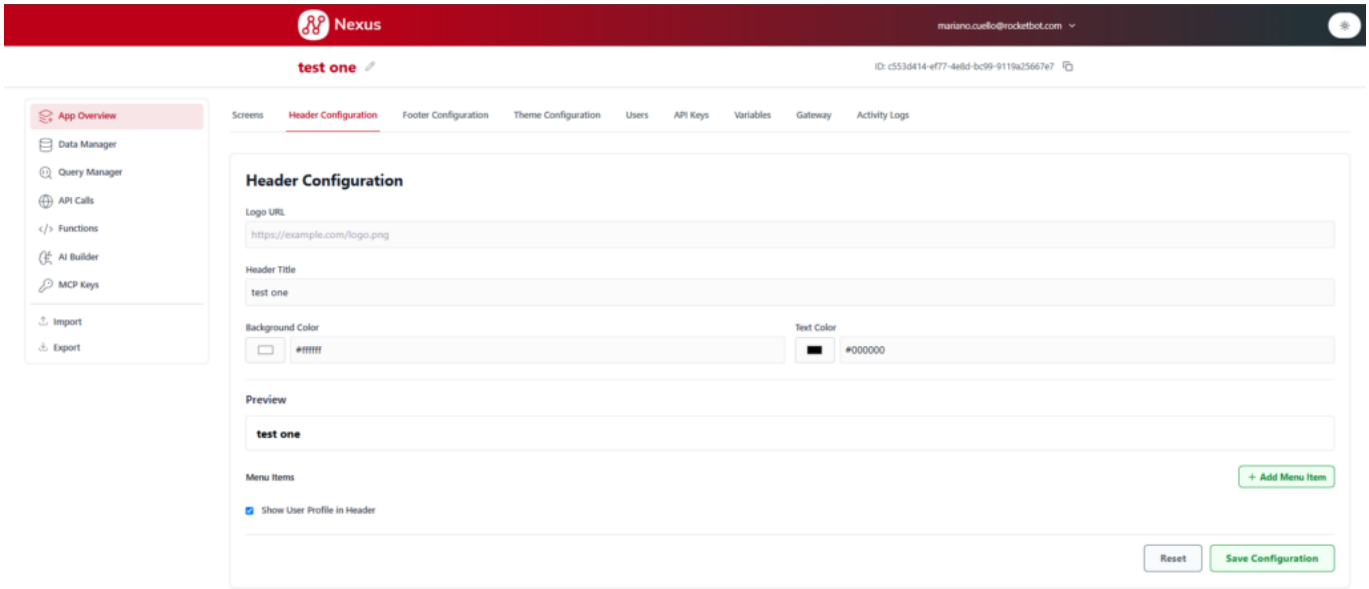
- **Logo URL:** Campo para ingresar el enlace de la imagen del logotipo.
- **Header Title:** Campo para definir el título visible en el encabezado.
- **Background Color / Text Color:** Controles para elegir el color del fondo y del texto mediante código hexadecimal o selector visual.
- **Preview:** Vista previa interactiva de la barra según los colores y el título ingresados.
- **+ Add Menu Item:** Botón para añadir elementos o secciones de menú al encabezado. Al hacer clic en él, se despliega un formulario para

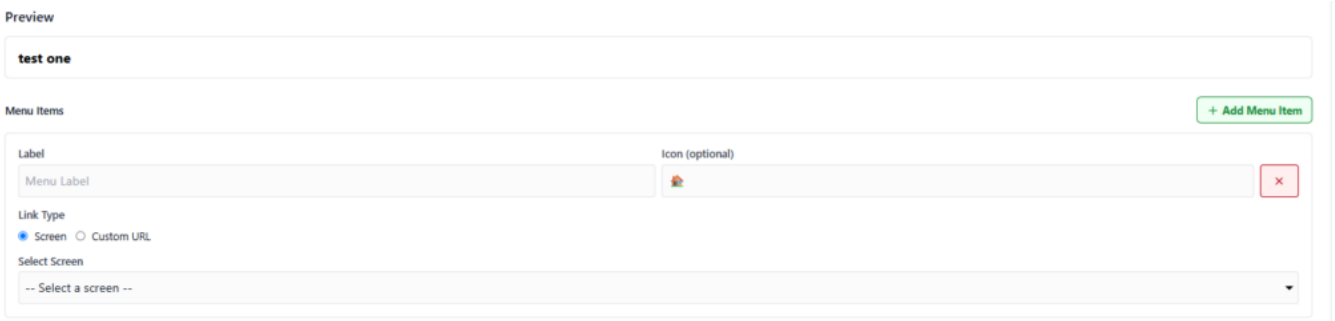
configurar el elemento con las siguientes opciones:

- **Label:** Campo de texto para ingresar el nombre visible del item del menú.
- **Icon (optional):** Permite asignar un ícono o emoji para acompañar al texto del enlace.
- **Link Type:** Selección mediante botón de opción para definir el tipo de destino:
  - **Screen:** Redirige a una pantalla interna de la aplicación. Habilita el menú desplegable **Select Screen** (-- Select a screen --) para seleccionar la pantalla deseada.
  - **Custom URL:** Permite ingresar un enlace o dirección web externa.

- **Botón de eliminación (X rojo):** Permite remover el item de menú creado.

- **Show User Profile in Header:** Casilla de verificación para activar o desactivar la visualización del perfil de usuario en la barra superior.
- **Botones de acción:**
  - **Reset:** Para restaurar los valores anteriores.
  - **Save Configuration:** Para guardar los cambios realizados.

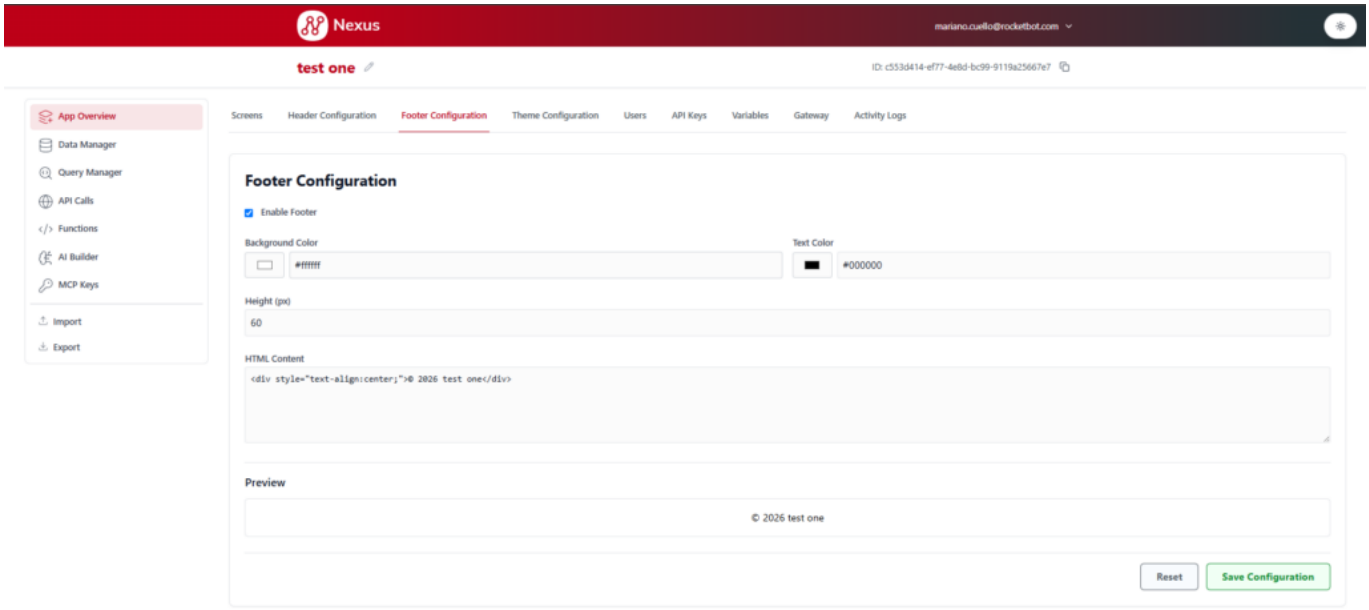




4. Configuración del Pie de Página (*Footer Configuration*)

Administra la barra inferior de la aplicación:

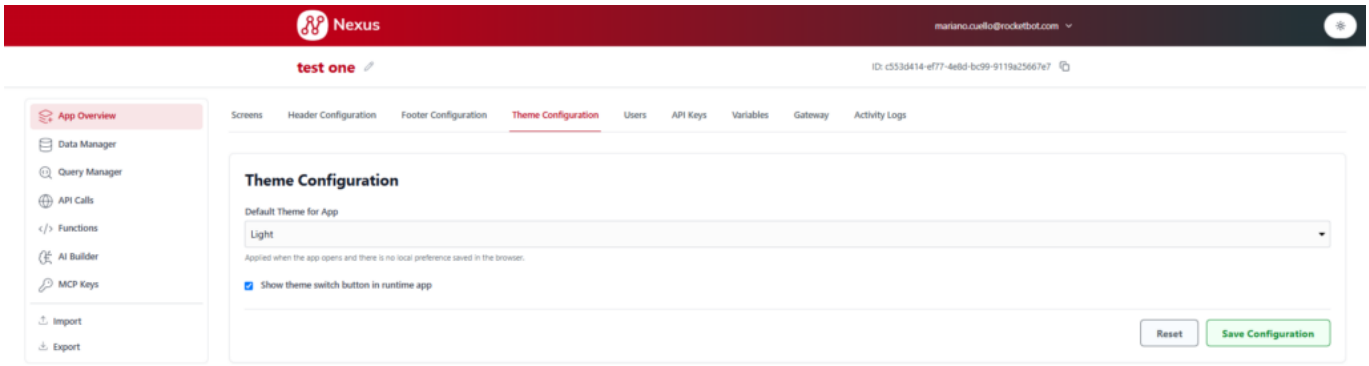
- **Enable Footer:** Casilla de verificación para habilitar o deshabilitar la presencia del pie de página.
- **Background Color / Text Color:** Ajuste de color del fondo y texto del footer.
- **Height (px):** Campo numérico para definir la altura en píxeles del pie de página.
- **HTML Content:** Área de texto que permite ingresar código HTML personalizado (como etiquetas , estilos o texto).
- **Preview:** Muestra en pantalla el resultado final del código HTML y colores seleccionados.
- **Botones de acción: Reset** y **Save Configuration**.



5. Configuración de Tema (*Theme Configuration*)

Establece las preferencias de apariencia visual de la app:

- **Default Theme for App:** Selector desplegable para definir el tema predeterminado (Light) que se aplicará al abrir la app cuando no haya preferencias guardadas en el navegador del usuario.
- **Show theme switch button in runtime app:** Casilla de verificación que, al estar activa, muestra el botón para que los usuarios alternen el tema visual durante la ejecución de la app.
- **Botones de acción: Reset** y **Save Configuration**.



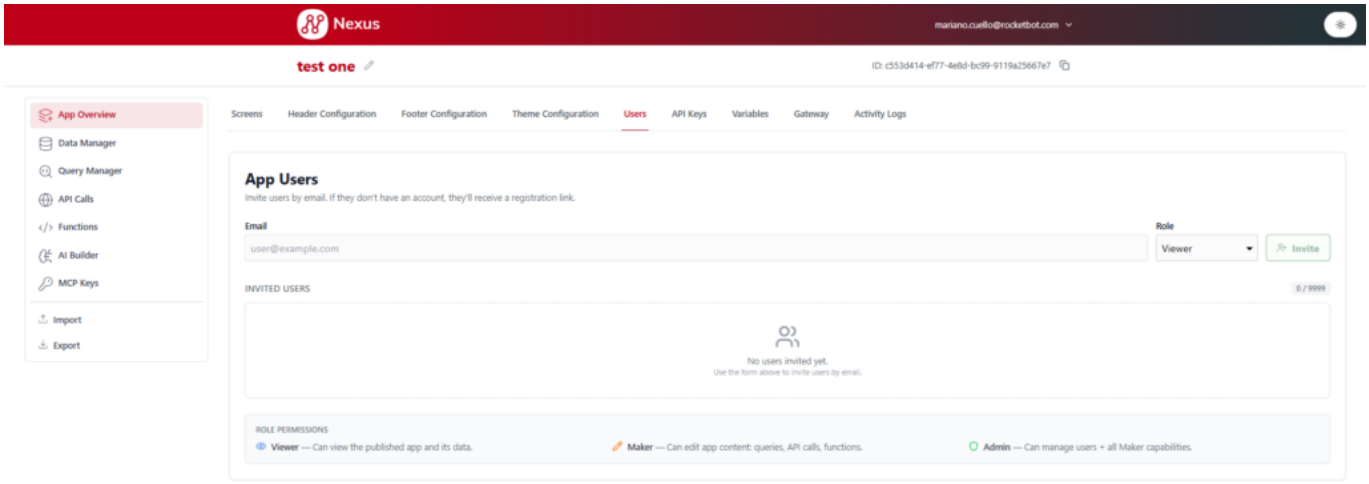
6. Usuarios de la Aplicación (*Users*)

Sección **App Users** destinada a invitar y asignar roles a otros usuarios mediante correo electrónico.

Invitar usuarios:

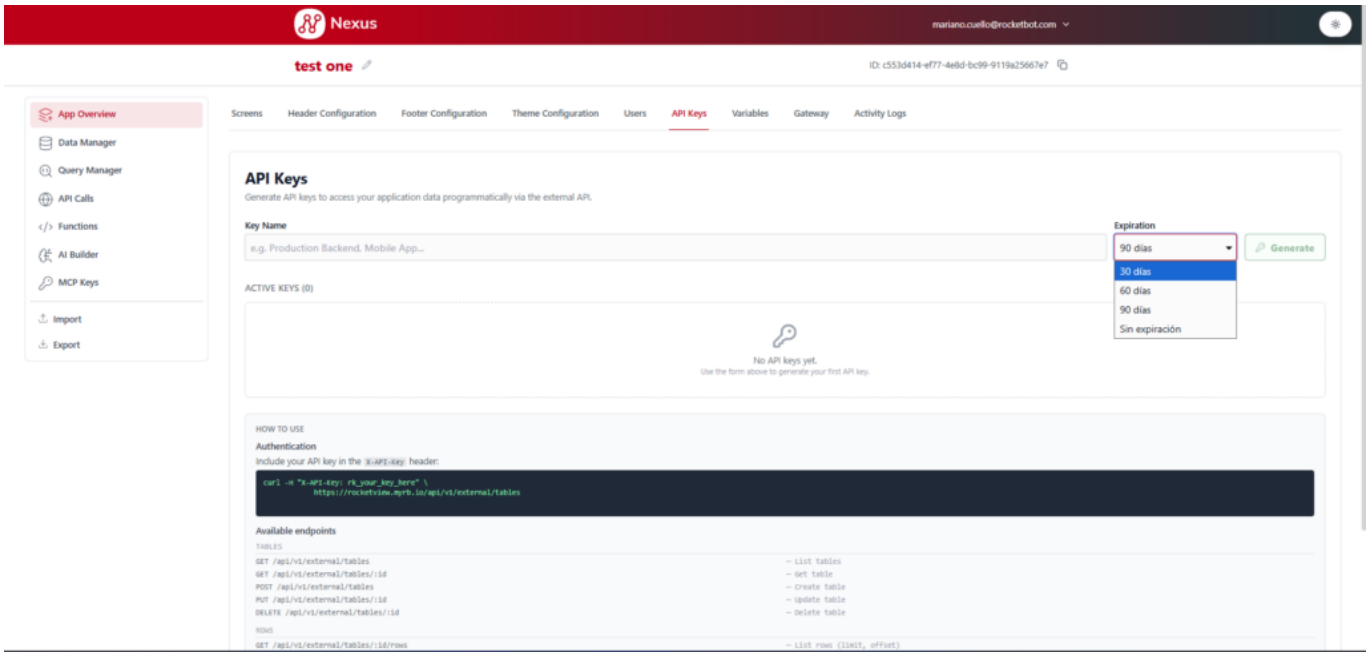
- **Email:** Campo de texto (user@example.com) para colocar la dirección del invitado.
- **Role:** Desplegable con tres niveles de acceso:
  - **Viewer:** Puede ver la aplicación publicada y sus datos.
  - **Maker:** Puede editar el contenido de la app (queries, llamadas a API, funciones).
  - **Admin:** Puede gestionar usuarios además de poseer todas las capacidades de un *Maker*.

- **+ Invite:** Botón para enviar la invitación al usuario.



7. Claves de API (*API Keys*)

Sección para generar llaves de acceso programático a los datos de la aplicación a través de la API externa.



Generación de llaves:

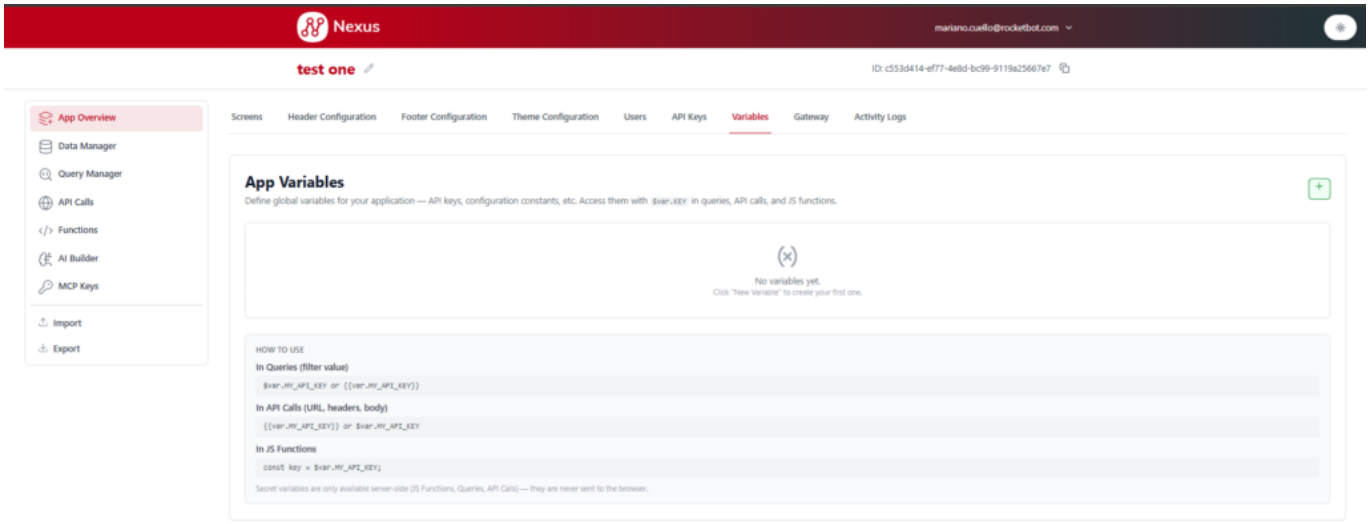
- **Key Name:** Campo de texto para nombrar la clave (ej. *Production Backend*, *Mobile App…*).
- **Expiration:** Selector desplegable con opciones de caducidad: **30 días**, **60 días**, **90 días** o **Sin expiración**.
- **Generate:** Botón para crear la API Key.

Guía de uso en interfaz (*How To Use*):

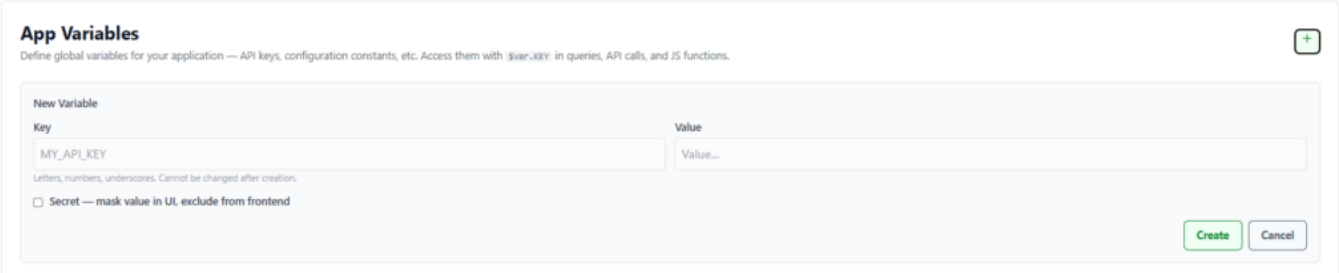
- **Autenticación:** Requiere incluir la clave en el encabezado X-API-Key de la petición HTTP.
- Endpoints disponibles (*Available endpoints*):
  - **Tablas (*TABLES*):**
    - GET /api/v1/external/tables – Listar tablas (*List tables*).
    - GET /api/v1/external/tables/:id – Obtener tabla (*Get table*).
    - POST /api/v1/external/tables – Crear tabla (*Create table*).
    - PUT /api/v1/external/tables/:id – Actualizar tabla (*Update table*).
    - DELETE /api/v1/external/tables/:id – Eliminar tabla (*Delete table*).
  - **Filas (*ROWS*):**
    - GET /api/v1/external/tables/:id/rows – Listar filas con opciones de límite y desplazamiento (*List rows (limit, offset)*).
    - POST /api/v1/external/tables/:id/rows – Insertar fila (*Insert row*).
    - PUT /api/v1/external/rows/:id – Actualizar fila (*Update row*).
    - DELETE /api/v1/external/rows/:id – Eliminar fila (*Delete row*).
    - DELETE /api/v1/external/tables/:id/rows – Borrar todas las filas (*Erase all rows*).
    - PUT /api/v1/external/tables/:id/rows/:rowId/cells/:col – Actualizar celda específica (*Update cell*).
  - **Consultas (*QUERIES*):**
    - GET /api/v1/external/queries – Listar consultas (*List queries*).
    - POST /api/v1/external/queries/:id/execute – Ejecutar consulta (*Execute query*).

8. Variables de la Aplicación (*Variables*)

Permite definir variables globales (*App Variables*) como llaves de API o constantes de configuración para usarlas en queries, llamadas API y funciones JS.



Creación de variables (+ / New Variable):



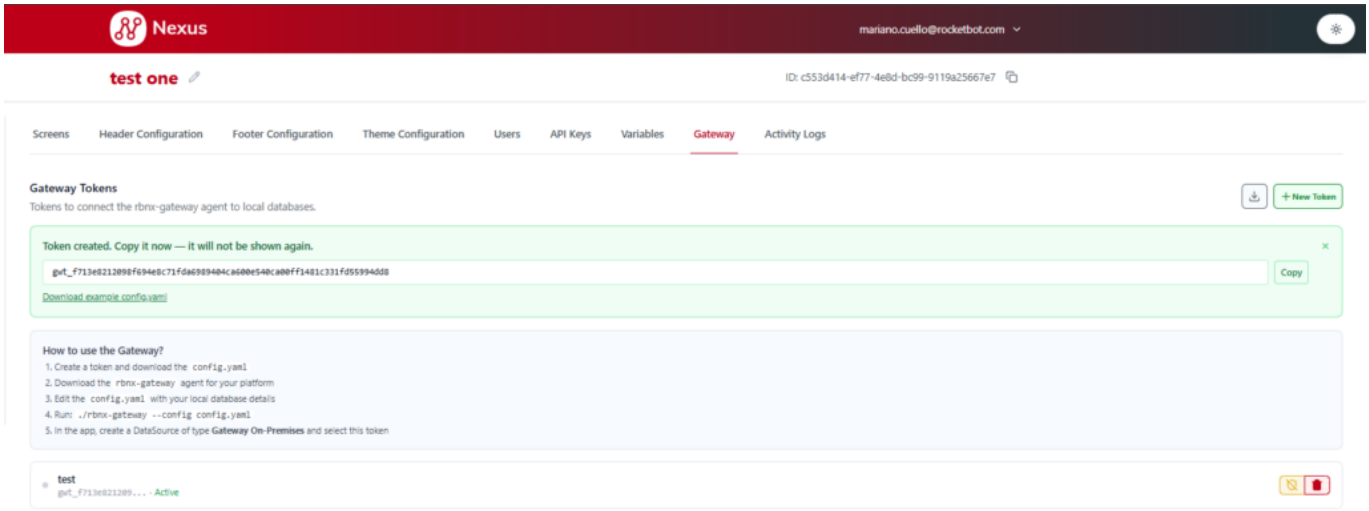
- **Key:** Nombre de la variable (acepta letras, números y guiones bajos; no se puede editar una vez creada).
- **Value:** Valor asignado a la variable.
- **Secret:** Casilla opcional para enmascarar el valor en la interfaz gráfica y excluirlo del frontend (disponible únicamente del lado del servidor).
- **Botones: Create** y **Cancel**.

Uso dentro de la plataforma (*How To Use*):

- **En Queries (filtro de valor):** $var.MY_API_KEY o {{var.MY_API_KEY}}.
- **En API Calls (URL, headers, body):** {{var.MY_API_KEY}} o $var.MY_API_KEY.
- **En JS Functions:** const key = $var.MY_API_KEY;.

9. Pasarela (*Gateway*)

Sección **Gateway Tokens** encargada de administrar los tokens para conectar el agente rbnx-gateway con bases de datos locales.



Creación y gestión de Tokens:

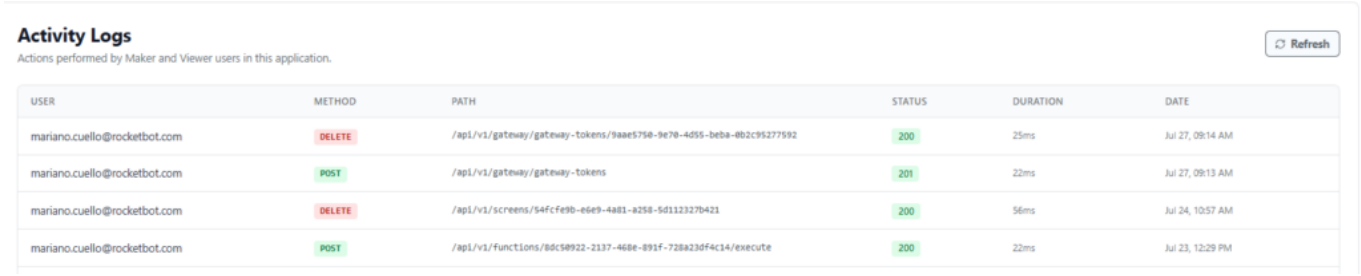
- **+ New Token:** Abre la opción para asignar un **Name** (ej. *Local MySQL Server*) y presionar **Create**.
- **Token generado:** Genera una cadena que debe copiarse en el momento (Copy), ya que no se vuelve a mostrar.
- **Archivos auxiliares:** Incluye enlace de descarga para config.yaml y botón con icono de descarga para el agente ejecutable.
- **Acciones en lista de tokens:** Cada token creado muestra su estado (Active) y cuenta con opciones para deshabilitarlo o eliminarlo (icono de papelera).

Pasos indicados en la interfaz (*How to use the Gateway?*):

1. Crear un token y descargar el archivo config.yaml.
2. Descargar el agente rbnx-gateway para la plataforma correspondiente.
3. Editar config.yaml con los detalles de la base de datos local.
4. Ejecutar el comando ./rbnx-gateway --config config.yaml.
5. En la app, crear un *DataSource* de tipo **Gateway On-Premises** y seleccionar dicho token.

10. Registros de Actividad (*Activity Logs*)

Muestra la lista de acciones realizadas por usuarios con rol *Maker* y *Viewer* en la aplicación.



- **Listado de datos en tabla:**
  - **USER:** Dirección de correo del usuario.
  - **METHOD:** Método de la petición (DELETE, POST, etc.).
  - **PATH:** Ruta del endpoint consultado (ej. /api/v1/gateway/gateway-tokens/...).
  - **STATUS:** Código de respuesta de la petición (ej. 200, 201).
  - **DURATION:** Tiempo de respuesta medido en milisegundos (ej. 25ms).
  - **DATE:** Fecha y hora exacta de la acción.

- **Botón Refresh:** Ubicado en la parte superior derecha para actualizar el historial de eventos.