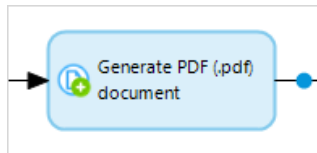


生成文档

该活动只能在微流中使用。

1 简介

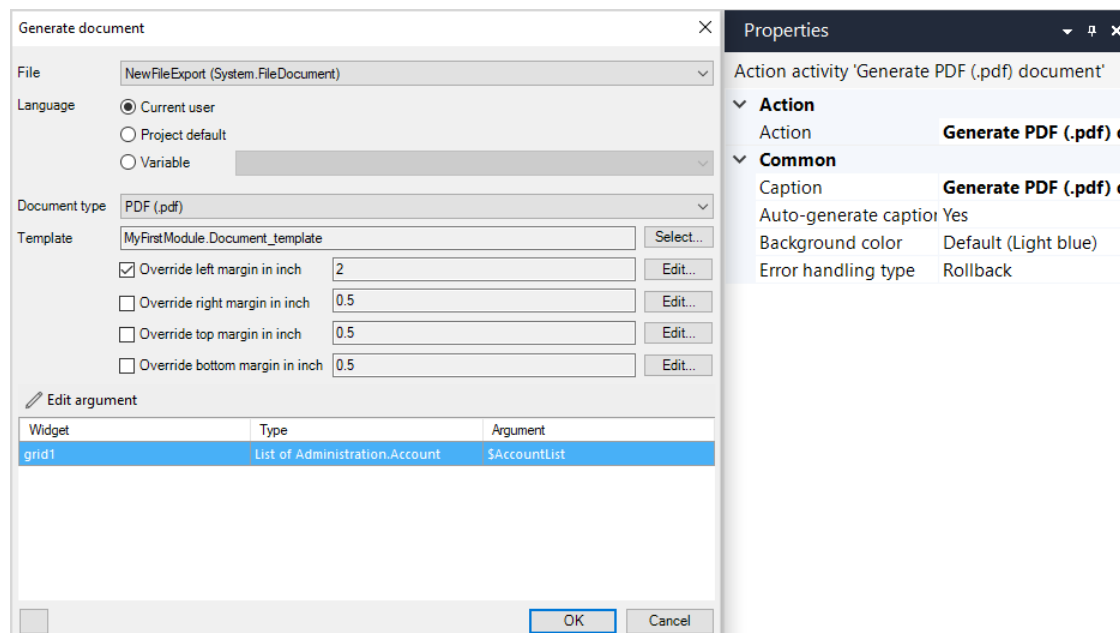
生成文档活动用于根据文档模板将文档写入文件。



关于可创建哪些类型的文档的更多信息，请参见“文档类型”。

2 属性

该活动有两组属性，一组位于左侧对话框中，另一组位于右侧属性窗格中：



生成文档属性窗格包含以下部分：

- 操作
- 通用

3 操作部分

属性窗格的操作部分显示与该活动关联的操作。

通过单击操作旁边的省略号 (...), 可以打开一个对话框来配置该操作。

还可通过双击微流中的活动或右键单击活动并选择**属性**来打开对话框。

3.1 文件

将包含所生成文档的文件文档的名称。应为实体 *System.FileDocument* 的对象或其专用化的对象。

3.2 语言

文档的标题和标签应显示的语言如下表所示：

选项	描述
当前用户 (默认)	使用当前用户的语言。
项目默认值	使用在“项目设置”中指定的默认语言。
变量	使用所选对象中存储的语言, 该语言必须是 <i>System.Language</i> 类型。

3.3 文档类型

文档类型指定生成文档的类型。

选项	描述
HTML	生成 HTML 格式的文档。
PDF	生成 PDF 格式的文档。
Word 2007	生成 Word 2007 格式的文档。
Word 2003	生成 Word 2003 格式的文档。
富文本格式	生成富文本格式的文档。
ODT	以 Open Office (ODT) 格式生成文档。

3.4 替代边距

替代边距可用于为文档设置自定义边距。通过使用变量, 可在运行时定义这些边距。

3.5 模板

模板定义用于生成文件的文档模板。根据所选文档模板，需要指定一个或多个自变数。

3.6 自变数

根据所选文档，会在表中看到其自变数列表。自变数将数据传递给活动。

3.5.1 小组件

文档模板中需要向其传递自变数的小组件名称。该属性为只读。

3.5.2 类型

文档模板中使用的只读自变数的类型。

3.5.3 自变数

编辑自变数按钮可用于编辑自变数值。自变数是传递到文档模板的输入数据。对于每个文档模板参数（对于每个非嵌套数据视图和数据网格），必须提供相同类型的自变数。自变数的值使用表达式定义。

4 通用部分

有关该部分中属性的详细信息，请参见“页面编辑器”的“通用属性”中的“通用部分”。