В данном разделе описаны типы и структуры объектов сложных действий, событий, условий Существует несколько структур объекта взависимости от типа сложного действия:

- IR.ADVANCED_NUMBER - при использовании данного типа будет использоваться попап с элементом IR.ITEM_PICKER (барабан) для выбора значения:
    - Name: String, //Имя, с помощью которого можно будет получить значение внутри функции
    - Type: IR.ADVANCED_NUMBER, //Тип
    - Min: Number //минимальное значение элемента IR.ITEM_PICKER
    - Max: Number //максимальное значение элемента IR.ITEM_PICKER

- IR.ADVANCED_SLIDER - при использовании данного типа будет использоваться попап с диммером для выбора значения:
    - Name: String, //Имя, с помощью которого можно будет получить значение внутри функции
    - Type: IR.ADVANCED_SLIDER, //Тип
    - Min: Number //минимальное значение элемента Level
    - Max: Number //максимальное значение элемента Level

- IR.ADVANCED_SELECT - при использовании данного типа будет использоваться попап со списком значений:
    - Name: String, //Имя, с помощью которого можно будет получить значение внутри функции
    - Type: IR.ADVANCED_SELECT, //Тип
    - Parameters: Array //Массив объектов, см. ниже

- IR.ADVANCED_STRING - при использовании данного типа будет использоваться попап с текстовым полем для ввода значения:
    - Name: String, //Имя, с помощью которого можно будет получить значение внутри функции
    - Type: IR.ADVANCED_STRING, //Тип
    - Default: String //Значение по умолчанию
    - Keyboard: Number //Тип клавиатуры: ссылка}}

- IR.ADVANCED_COLOR - при использовании данного типа будет использоваться попап с ColorPicker для выбора цвета:
    - Name: String, //Имя, с помощью которого можно будет получить значение внутри функции
    - Type: IR.ADVANCED_COLOR //Тип