

## Типы сложных действий, событий, условий

В данном разделе описаны типы и структуры объектов сложных действий, событий, условий Существует несколько структур объекта в зависимости 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