

Función nfl_UpdateById

```
nfl_UpdateById( aData, lTag ) --> cJS
```

Nos devuelve la cadena JS/JQuery necesaria para modificar propiedades de los elementos del DOM.

aData es un Array de elementos del DOM a modificar { {"elem1", value1, "property1"}, {"elem2", value2, "property2"} }, si solo vamos a modificar un elemento del DOM podemos pasarle una array simple {"elem", value, "property"}

Si no damos valor a property de utilizara "**value**" por defecto

Como Property se admite;

- **html**: Para modificar el contenido de un elemento contenedor
- **addclass**: Para añadir una clase CSS al elemento
- **removeclass**: Para eliminar una clase CSS al elemento
- **setAttribute**: Para añadir y modificar un atributo del elemento
- **removeattribute**: Para eliminar una atributo del elemento
- **disabled**: Para poner en modo deshabilitado al elemento
- **pulse**: Para que el elemento parpadee
- **data-badge-caption**: Para modificar el texto de un wBadget

Ejemplo de uso por AJAX

```
PROCEDURE vUpdateById( o )

    WITH OBJECT WBevel():New( o )
        :lValign      := .T.
        WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
            :aWidth[ xc_S ] := 5
            WITH Object WButton():New( :WO )
                :cText      := "Activar Pulse"
                :cOnClick   := "UpdateById1" // Esto realmente llama a
                AjaxUpdateById( .T. )
                :cIcon      := "blur_on"
                :cAjaxBevel := "nflcarga"
                :lLarge     := .T.
                :lCenter    := .T.
                :nFix       := "90%"
                :Create()
            END WITH
        :Create()
    END WITH

    WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
```

```

        :aWidth[ xc_S ] := 2
        :lHcenter      := .T.
    WITH OBJECT WIcon():New( :WO )
        :cId      := "oicon"
        :cIcon    := "cancel"
        :cSize    := "large"
        :Create()
    END WITH
    :Create()
END WITH

WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
    :aWidth[ xc_S ] := 5
    WITH Object WButton():New( :WO )
        :cText      := "Desactivar Pulse"
        :cOnClick   := "UpDateById2" // Esto realmente llama a
AjaxUpdateById( .F. )
        :cIcon      := "blur_off"
        :cAjaxBevel := "nflcarga"
        :lLarge     := .T.
        :lCenter    := .T.
        :nFix       := "90%"
        :Create()
    END WITH
    :Create()
END WITH

    :Create()
END WITH

RETURN

//-----
----

PROCEDURE AjaxUpdateById( lPulse )

    oCGI:SendScript( nfl_UpdateById( {{ "oicon", lPulse, "pulse" },,
                                        { "oicon", "red-text", IIF( lPulse,
"addclass", "removeclass") } } ) )

RETURN

//-----
----

CLASS TCgi FROM XCgi
    // De esta manera tengo dos entradas al CGI que van al mismo PROCEDURE
pero con parámetros distintos
    METHOD UpdateById1()      INLINE AjaxUpdateById( .T. )
    METHOD UpdateById2()      INLINE AjaxUpdateById( .F. )

```

END CLASS

Ejemplo de uso directamente con JS

```

PROCEDURE vUpDateById2( o )

    WITH OBJECT WBevel():New( o )
        :lValign      := .T.
        WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
            :aWidth[ xc_S ] := 5
            WITH OBJECT WButton():New( :WO )
                :cText      := "Activar Pulse"
                :cOnClick   := "js:" + nfl_UpdateById( { { "oicon", .T.,
"pulse" },;
                                                                    { "oicon", "red-
text", "addclass" } } )
                :cIcon     := "blur_on"
                :lLarge    := .T.
                :lCenter   := .T.
                :nFix      := "90%"
                :Create()
            END WITH
            :Create()
        END WITH

    WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
        :aWidth[ xc_S ] := 2
        :lHcenter      := .T.
        WITH OBJECT WIcon():New( :WO )
            :cId      := "oicon"
            :cIcon    := "cancel"
            :cSize    := "large"
            :Create()
        END WITH
        :Create()
    END WITH

    WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
        :aWidth[ xc_S ] := 5
        WITH OBJECT WButton():New( :WO )
            :cText      := "Desactivar Pulse"
            :cOnClick   := "js:" + nfl_UpdateById( { { "oicon", .F.,
"pulse" },;
                                                                    { "oicon", "red-
text", "removeclass" } } )

```

```
        :cIcon          := "blur_off"
        :lLarge         := .T.
        :lCenter        := .T.
        :nFix           := "90%"
        :Create()
    END WITH
    :Create()
END WITH

:Create()
END WITH

RETURN
```

Parámetros

Nombre	Descripción	Versión
aData	Array de elementos del DOM a modificar	0.4
lTag	Si lo habilitamos nos empaquetara la salida entre <script>	0.4

From:
<https://nefele.dev/wiki/> - **Nefele Project**

Permanent link:
https://nefele.dev/wiki/funciones/nfl_updatebyid

Last update: **14/12/2023 15:48**

