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 ] := 6
         WITH OBJECT WButton():New( :WO )
            :cText         := "Activar Pulse"
            :cOnClick      := "UpDateById1"  // Esto realmente llama a
AjaxUpdateById( .T. )
            :cIcon         := "blur_on"
            :cAjaxBevel    := "nflcargo"
            :lLarge        := .T.
            :lCenter       := .T.
            :nFix          := "75%"
            :Create()
         END WITH
         WITH OBJECT WButton():New( :WO )
            :cText         := "Desactivar Pulse"
            :cOnClick      := "UpDateById2"  // Esto realmente llama a
AjaxUpdateById( .F. )
```

```
            :cIcon         := "blur_off"
            :cAjaxBevel    := "nflcargo"
            :lLarge        := .T.
            :lCenter       := .T.
            :nFix          := "75%"
            :Create()
         END WITH
         :Create()
      END WITH

      WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
         :aWidth[ xc_S ] := 6
         WITH OBJECT WIcon():New( :WO )
            :cId   := "oicon"
            :cIcon := "cancel"
            :cSize := "large"
            :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 ] := 6
         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          := "75%"
            :Create()
         END WITH
         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          := "75%"
            :Create()
         END WITH
         :Create()
      END WITH

      WITH OBJECT WBevel():New( :WO )
         :aWidth[ xc_S ] := 6
         WITH OBJECT WIcon():New( :WO )
            :cId   := "oicon"
            :cIcon := "cancel"
            :cSize := "large"
            :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?rev=1662290511

Last update: **04/09/2022 11:21**