

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 := "nflcarga"
                :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 := "nflcarga"
        :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://www.nefele.dev/wiki/> - **Nefele Project**

Permanent link:

https://www.nefele.dev/wiki/funciones/nfl_updatebyid?rev=1662290511Last update: **04/09/2022 11:21**