

Resumo · Creating and Deleting Structs (Uniface 10.4)

Resumo · Uniface 10.4: Creating and Deleting Structs

Criando Structs:

- Explícito: `vStruct = $newstruct`.
- Implícito: atribuir membro cria a Struct: `vStruct1->title = "Users Guide"`.
- Atribuir a funções permitidas (`$name`, `$index`, `$parent`, `$scalar`) ou a `$tags` cria/atualiza: `vStruct2->$name = "My Book"`.
- Conversões: `xmlToStruct` / `componentToStruct` geram Structs.
- Copiar para membro cria cópia por ****valor****: `vStruct2->memberX = pStruct1`.
- Criar/atualizar membros aninhados: `vStruct1->complexMemberX->memberY = 1` ;
`vStruct1->complexMemberX->memberZ = vStruct2`.

Exclusão de Structs/membros:

- Não há comando de exclusão; a Struct é removida quando ****nenhuma**** variável/parâmetro referencia o objeto.
- Para remover explicitamente, atribua ****valor vazio**** à variável que referencia a Struct: `vStruct1 = ""`.
- Variáveis locais são liberadas ao fim da função/operação.

Exemplo (transcrito):

```
variables struct vStruct, vStructCollection string vNames
endvariables
vNames = "John ;Mary ; Jane"
while (vNames != "")
    vStruct = $newstruct           ;- Create an empty Struct
    vStruct->name = $itemnr(1, vNames)
    vStructCollection->*{-1} = vStruct ;- append to collection
    delitem vNames, 1
endwhile
vStructCollection->$name = "people"
putmess vStructCollection->$dbgstring ;- display result
```