

# Resumo · componentToStruct (Uniface 10.4)

## Resumo · Uniface 10.4: componentToStruct

O que faz:

· Serializa dados de **component**/entidades/ocorrências/campos para uma **Struct**. Sintaxe: `componentToStruct {/mod} {/one} {/reconnecttags} {/firetriggers} StructTarget {, EntityName}`.

Qualificadores:

- /mod · inclui apenas ocorrências modificadas (e ancestrais para contexto).
- /one · inclui apenas a ocorrência **corrente** da entidade nomeada (entidades internas: todas).
- /reconnecttags · adiciona metadados de reconexão (u\_id, u\_crc, u\_status) e inclui deletados.
- /firetriggers · dispara **preSerialize** e **postSerialize**.

Parâmetros e retorno:

- StructTarget (struct/any): variável/parâmetro/campo destino.
- EntityName (string): entidade inicial (se omitido, começa no nível do componente).
- \$status: 0 sucesso; <0 erro (detalhe em \$procerror); -1102 entidade inválida.

Conversão e anotações:

- Mapeia: Component·u\_type=component; Entity·entity; Occurrence·occurrence; Field·field.
- Acessar tags: `vType = MyStruct->{*1}->$tags->u_type`
- Observações: campos estáticos/de controle são ignorados; sem switches, inclui hitlist completa e marcados para deleção; normalmente muda ocorrência ativa para a **primeira** (exceto com /one).

Exemplo (transcrito):

```
operation exec
; component variable $vStruct$ is struct
retrieve
componentToStruct/one $vStruct$, "ORDER.SALES"
OUTPUT = $vStruct->$dbgstring
edit
end; exec
```