

Structs (Uniface 10.4)

Definição

Uma Struct é uma estrutura de dados em memória (forma de árvore) para manipular dados complexos e convertê-los para/desde XML, JSON ou dados de componentes Uniface.

Conceitos fundamentais

- Membros podem ser escalares (string, numérico, data, etc.) ou outras Structs (aninhadas).
- Membros podem ter o mesmo nome; membros sem nome podem ser acessados por "".
- Cada Struct pode ter um nó especial \$tags (anotações); não contam como membros.
- Variáveis/params do tipo struct guardam referências; várias variáveis podem apontar para o mesmo nó.
- Uma variável struct pode referenciar múltiplas Structs ou zero Structs (coleção).

Criação e exclusão

- Explícita: vStruct = \$newstruct.
- Implícita: atribuições a membros ou a funções (\$name, \$parent, \$scalar) ou a \$tags.
- Conversões: xmlToStruct / componentToStruct.
- Exclusão: não há comando; a Struct é removida quando deixa de ser referenciada.

Operadores de acesso (visão geral)

- -> (dereference): por nome.
- ->* (collection): todos os membros.
- {N} (index): por posição.

Funções de Struct (amostra)

- \$memberCount, \$collSize, \$isLeaf, \$isScalar, \$name, \$parent, \$scalar, \$tags, \$index.

Exemplos (transcritos)

```
vBook->chapter{2}->title
xmlToStruct vStruct, "Book.xml"
vStruct->$name = "My Book"
vStruct1 = $newstruct
vStruct1 = "" ; remover referência para exclusão
```