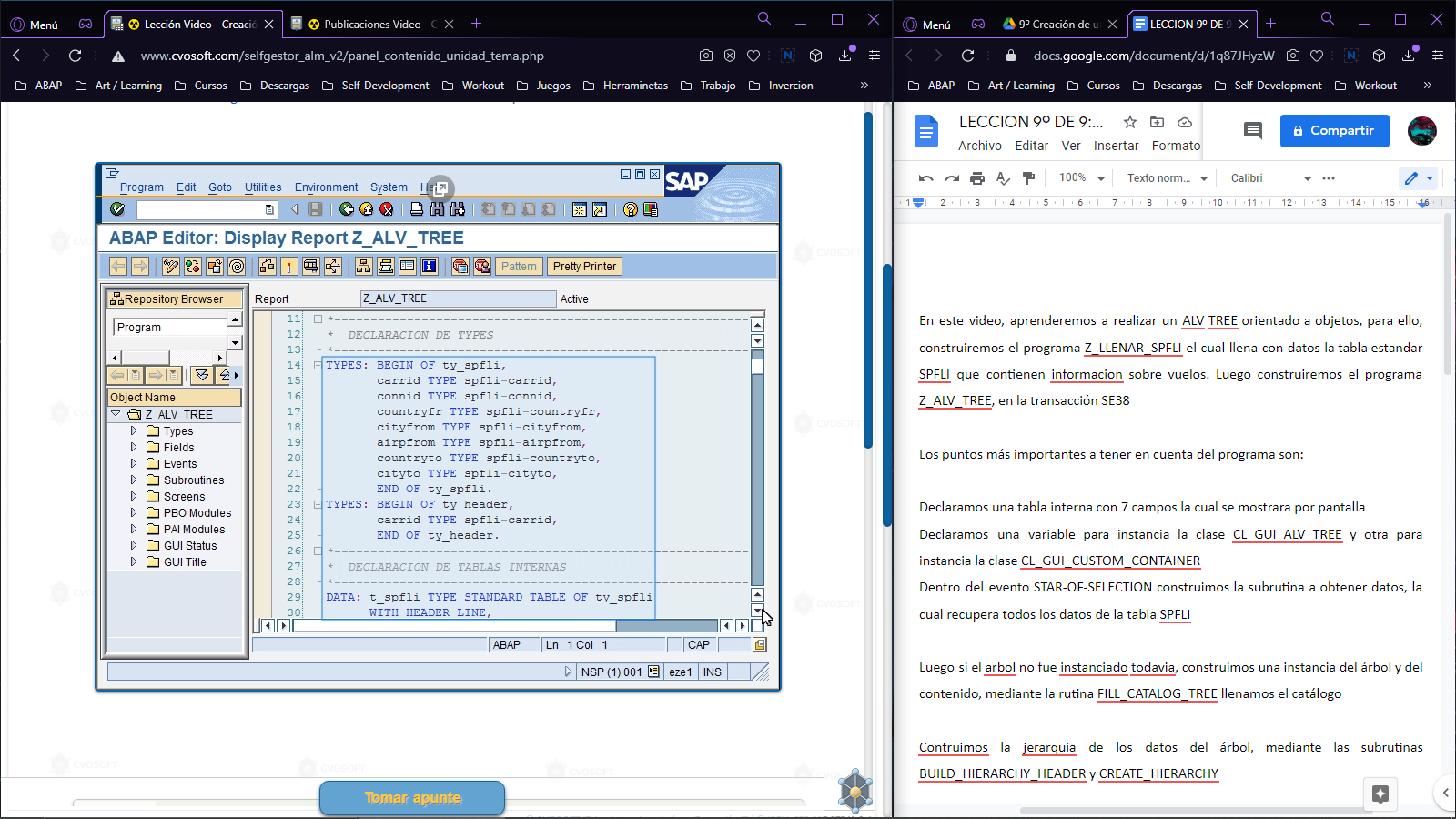
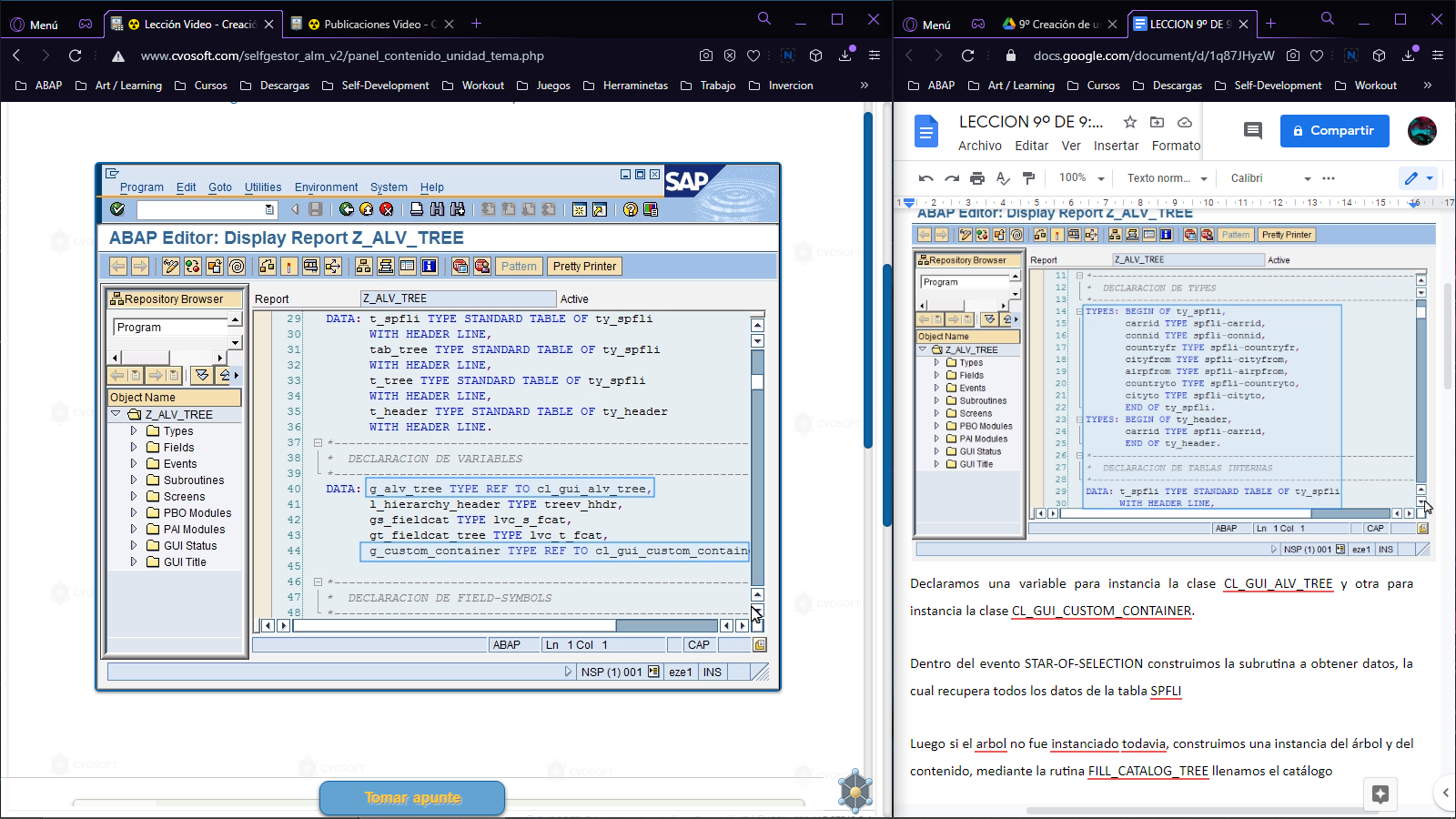
En este video, aprenderemos a realizar un ALV TREE orientado a objetos, para ello, construiremos el programa Z\_LLENAR\_SPFLI el cual llena con datos la tabla estandar SPFLI que contienen informacion sobre vuelos. Luego construiremos el programa Z\_ALV\_TREE, en la transacción SE38

Los puntos más importantes a tener en cuenta del programa son:

Declaramos una tabla interna con 7 campos la cual se mostrara por pantalla.



Declaramos una variable para instancia la clase CL\_GUI\_ALV\_TREE y otra para instancia la clase CL\_GUI\_CUSTOM\_CONTAINER.

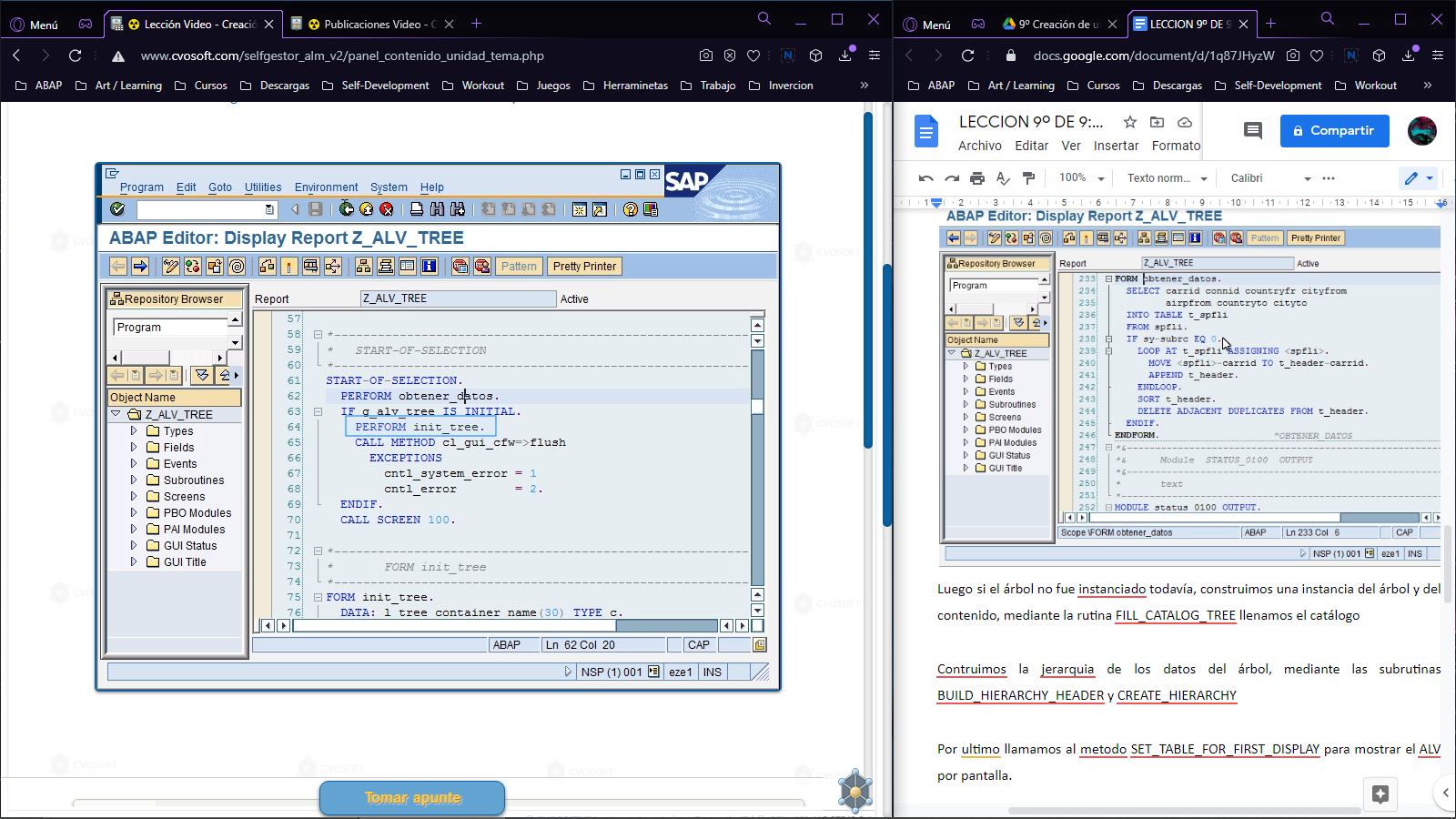


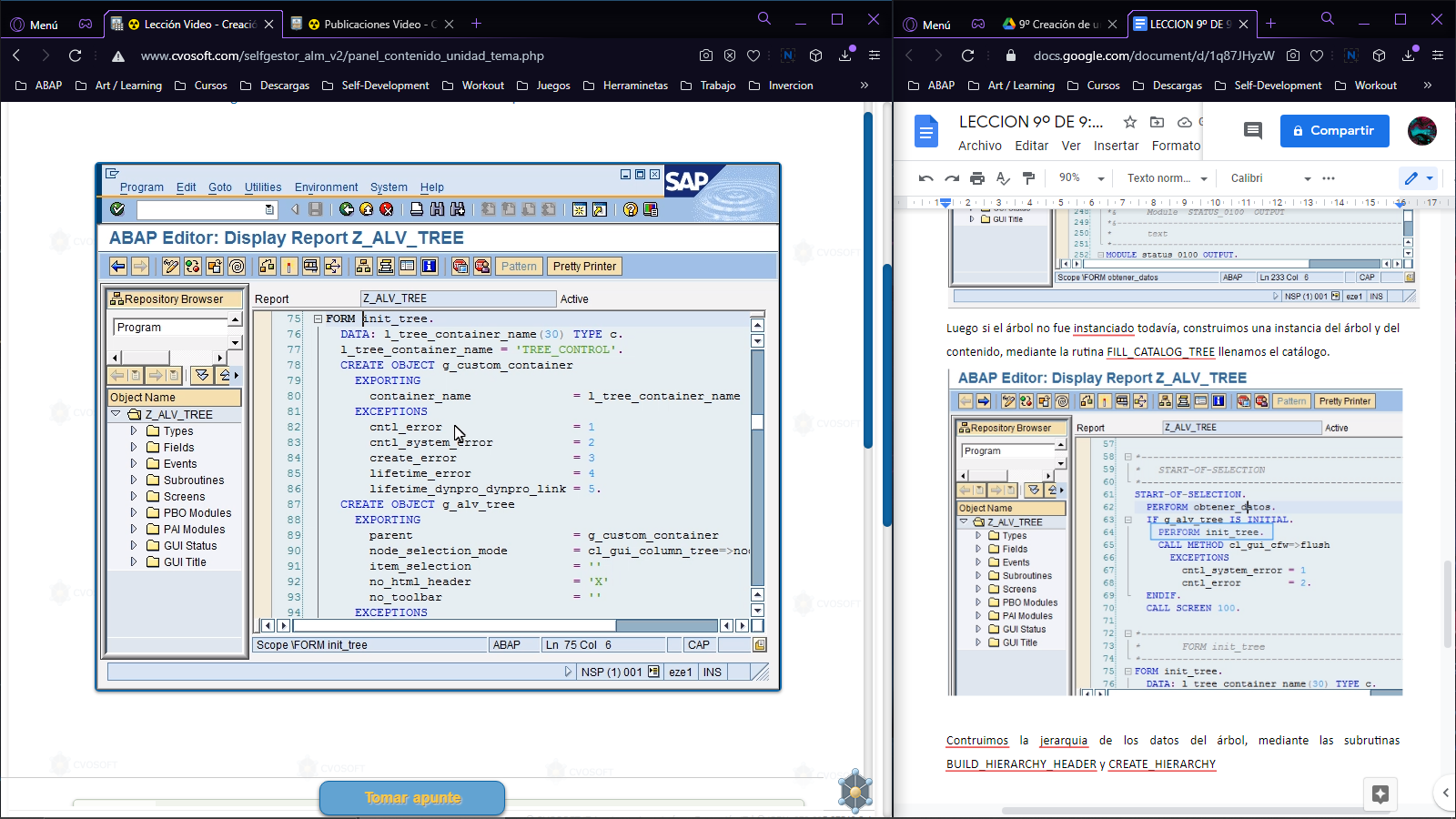
Dentro del evento STAR-OF-SELECTION construimos la subrutina a obtener datos, la cual recupera todos los datos de la tabla SPFLI.

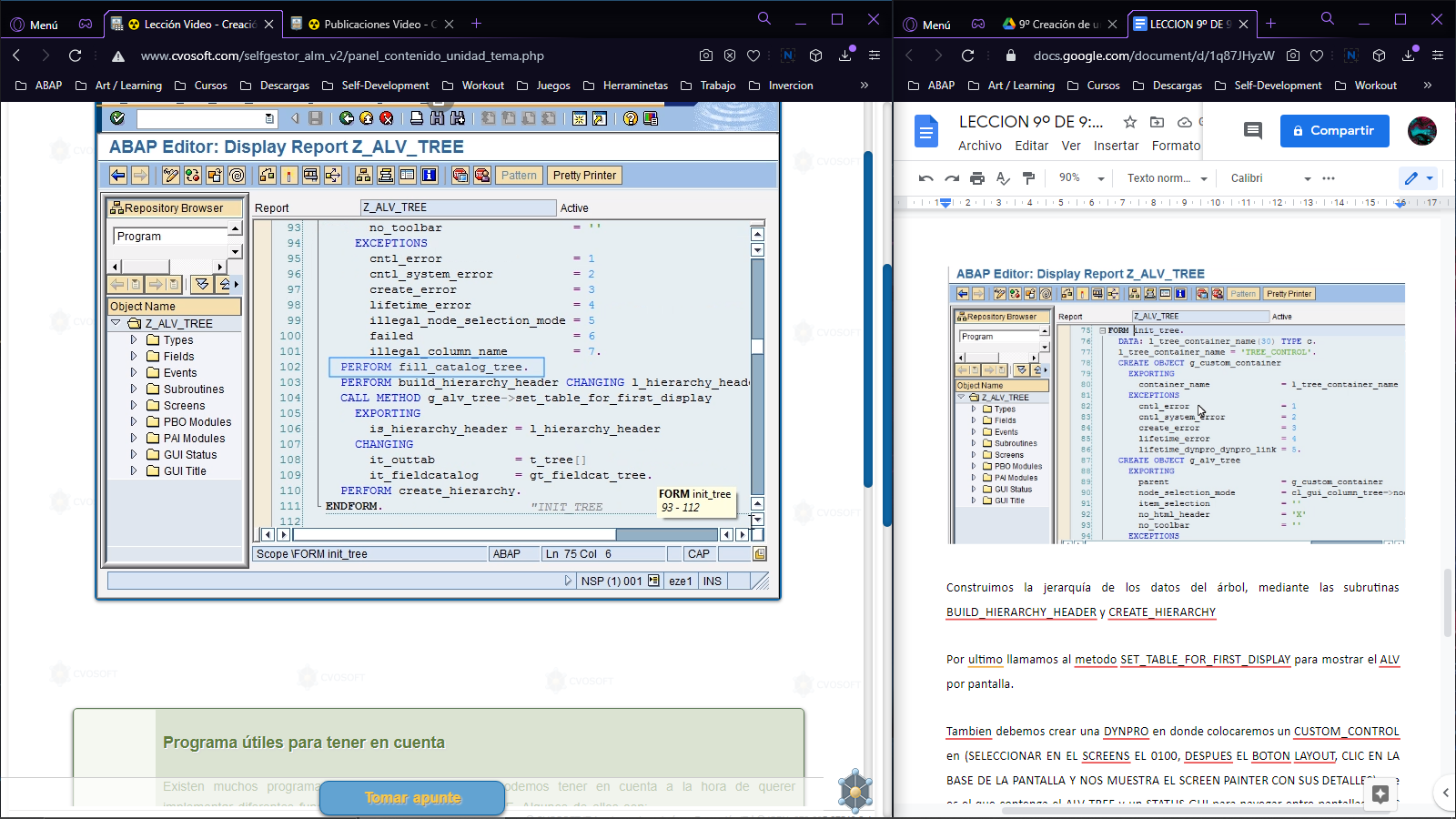


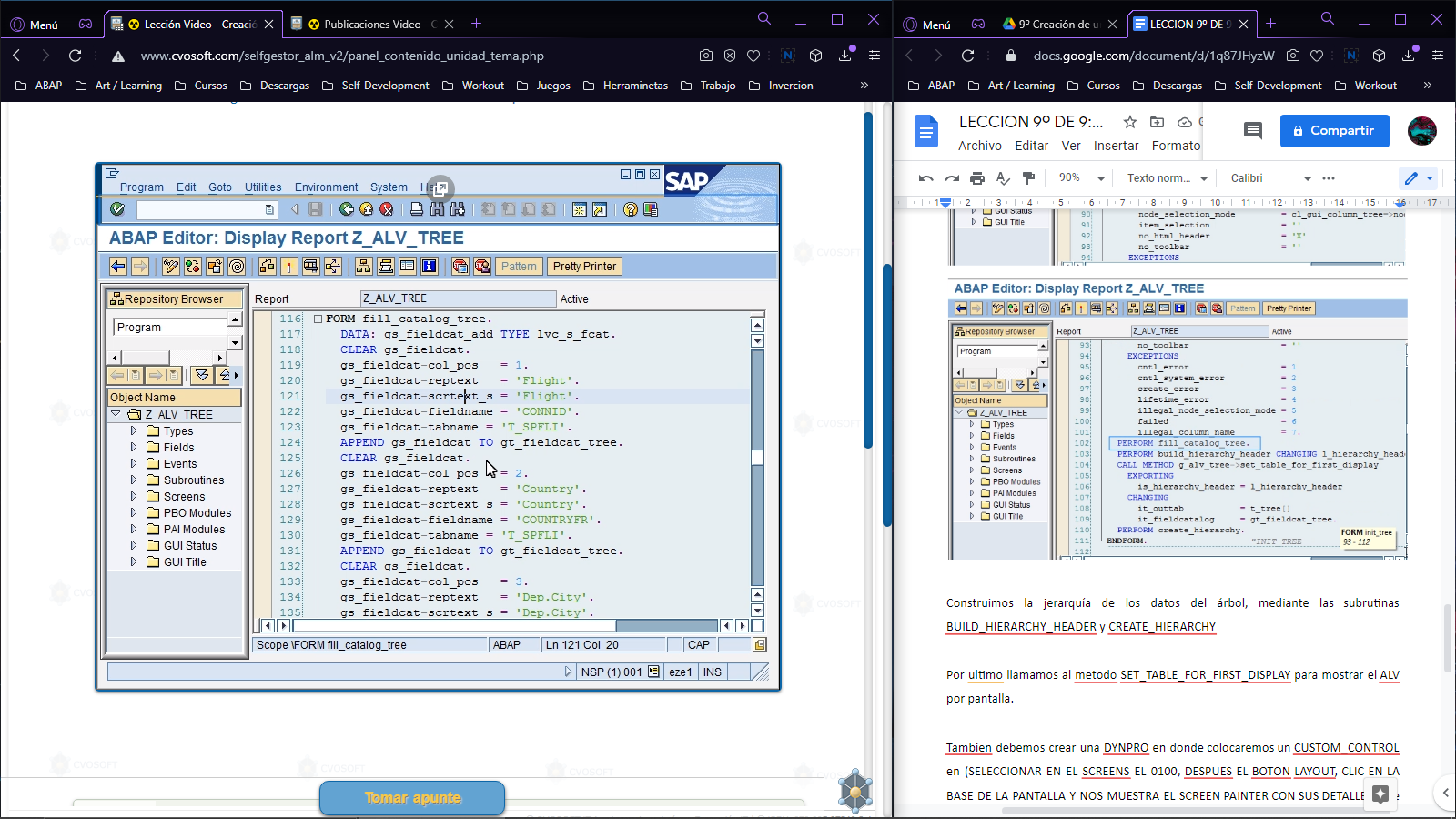


Luego si el árbol no fue instanciado todavía, construimos una instancia del árbol y del contenido, mediante la rutina FILL\_CATALOG\_TREE llenamos el catálogo.

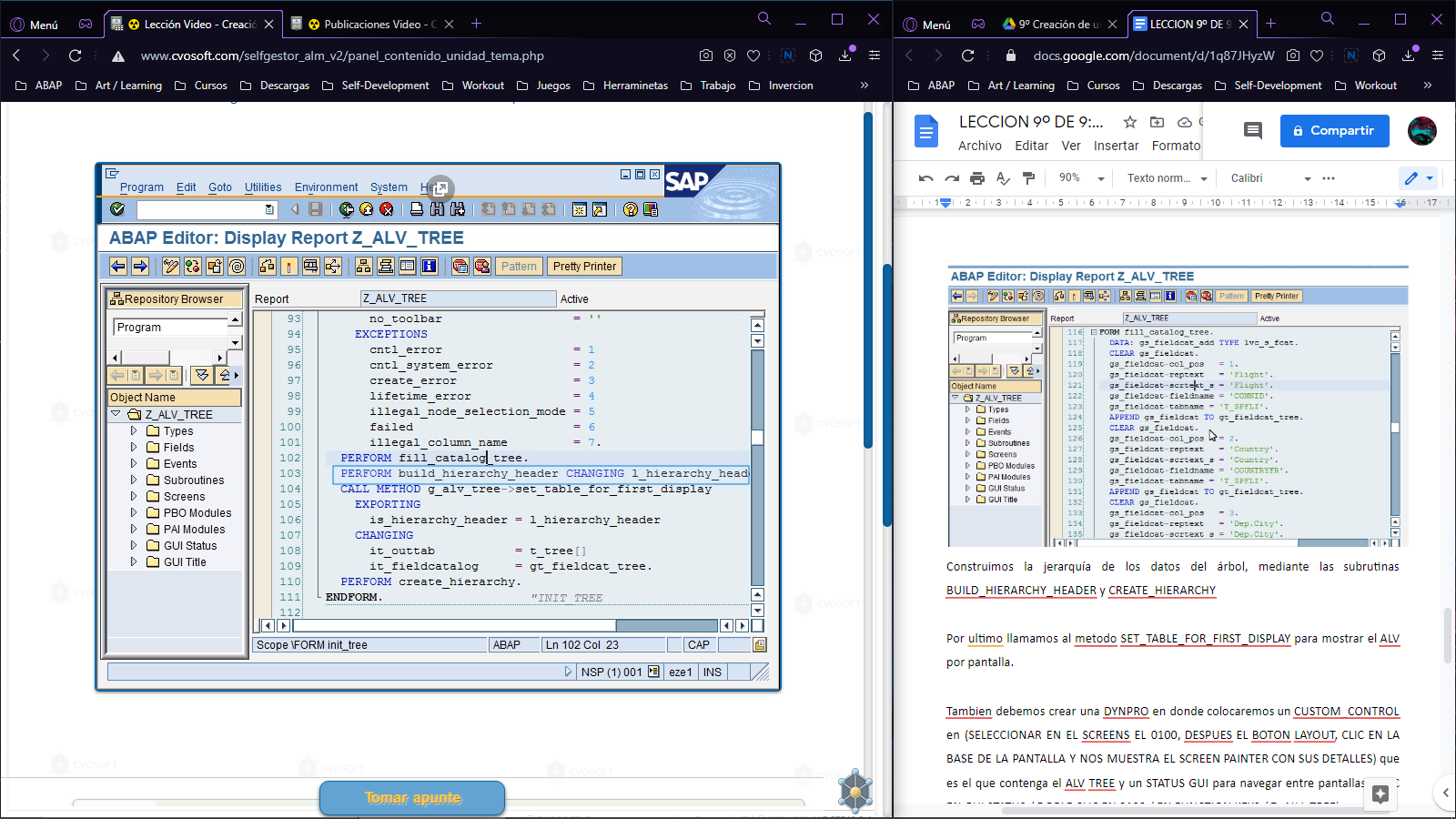


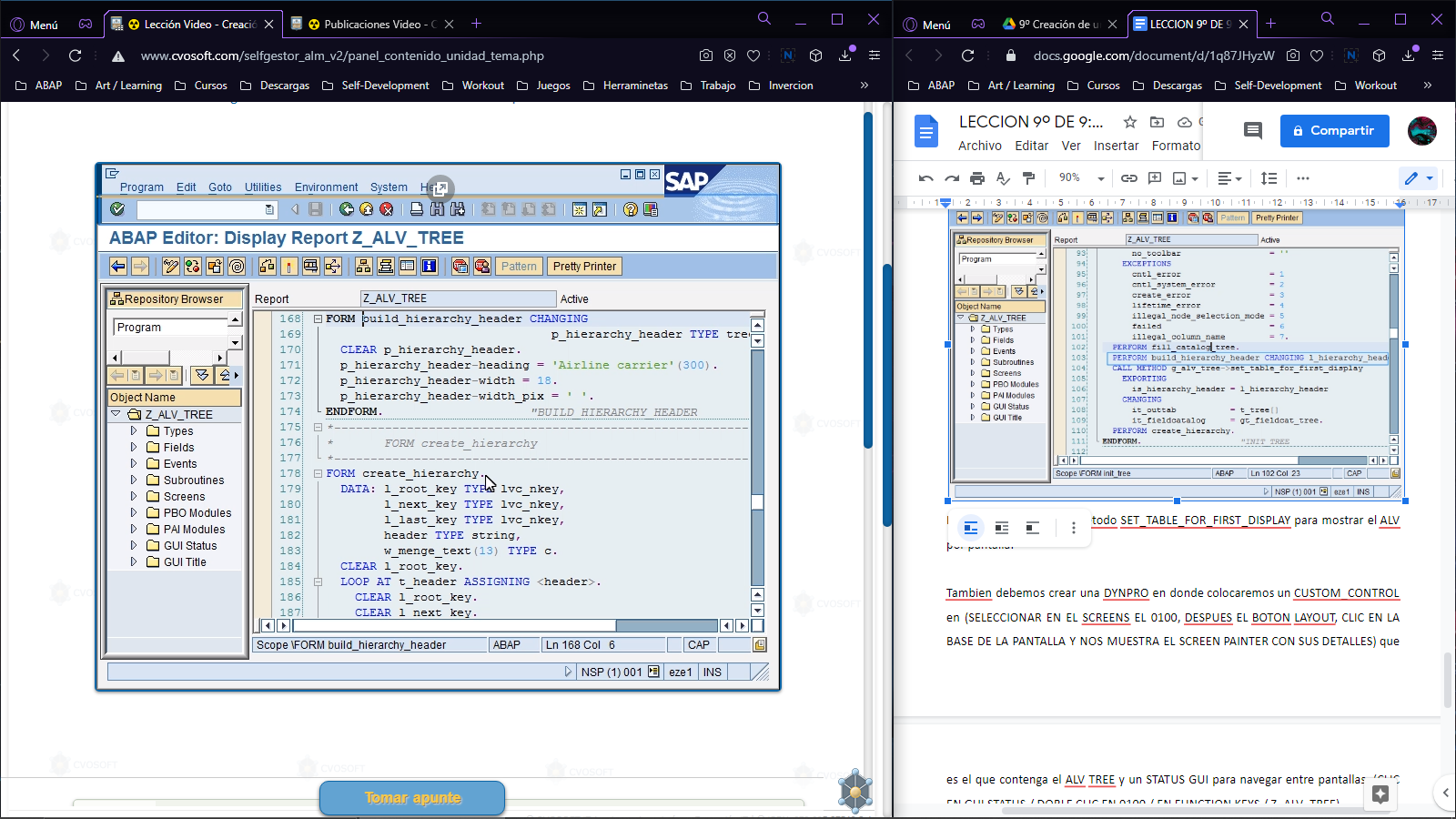






Construimos la jerarquía de los datos del árbol, mediante las subrutinas BUILD\_HIERARCHY\_HEADER y CREATE\_HIERARCHY.

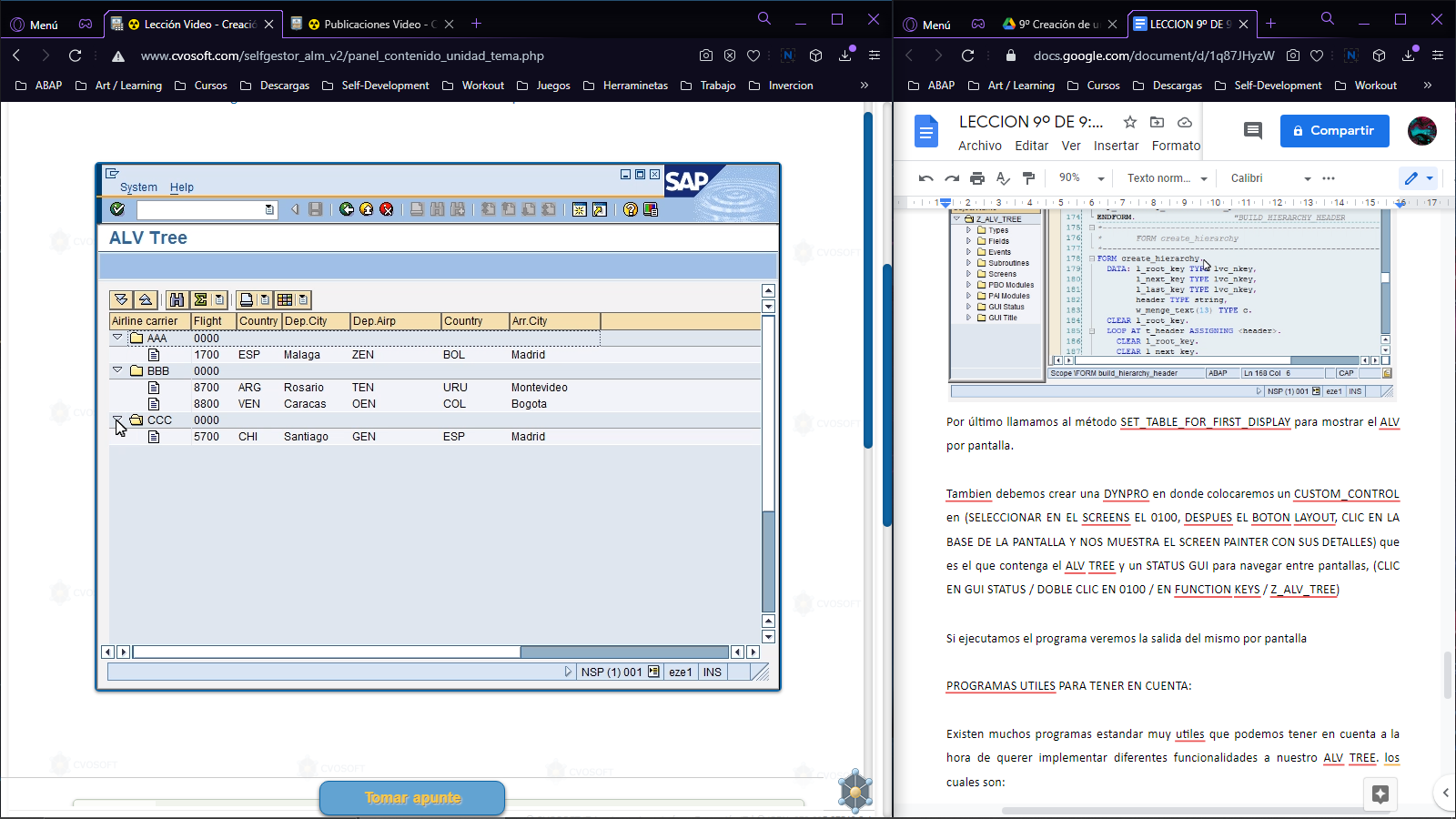




Por último llamamos al método SET\_TABLE\_FOR\_FIRST\_DISPLAY para mostrar el ALV por pantalla.

Tambien debemos crear una DYNPRO en donde colocaremos un CUSTOM\_CONTROL en (SELECCIONAR EN EL SCREENS EL 0100, DESPUES EL BOTON LAYOUT, CLIC EN LA BASE DE LA PANTALLA Y NOS MUESTRA EL SCREEN PAINTER CON SUS DETALLES) que es el que contenga el ALV TREE y un STATUS GUI para navegar entre pantallas, (CLIC EN GUI STATUS / DOBLE CLIC EN 0100 / EN FUNCTION KEYS / Z\_ALV\_TREE)

Si ejecutamos el programa veremos la salida del mismo por pantalla



PROGRAMAS ÚTILES PARA TENER EN CUENTA:

Existen muchos programas estandar muy útiles que podemos tener en cuenta a la hora de querer implementar diferentes funcionalidades a nuestro ALV TREE. Los cuales son:

* BCALV\_TREE\_01
* BCALV\_TREE\_02
* BCALV\_TREE\_03
* BCALV\_TREE\_04
* BCALV\_TREE\_05
* BCALV\_TREE\_06
* BCALV\_TREE\_DND\_MULTIPLE

Existe otra clase estándar de ABAP que podemos utilizar para la creación de los ALV TREEs orientados a objetos. Esta clase es la CL\_GUI\_ALV\_TREE\_SIMPLE. Vale la pena destacar que mediante la utilización de la clase cl\_gui\_alv\_tree\_simple no es posible crear una jerarquía tal como hacemos con la clase estándar cl\_gui\_alv\_tree podemos tomar como ejemplo el programa estándar BCALV\_TREE\_SIMPLIE\_DEMO el cual nos va a servir de referencia para aprender a generar reportes ALV TREEs orientados a objetos utilizando la clase CL\_GUI\_ALV\_TREE\_SIMPLE.