

更改对象

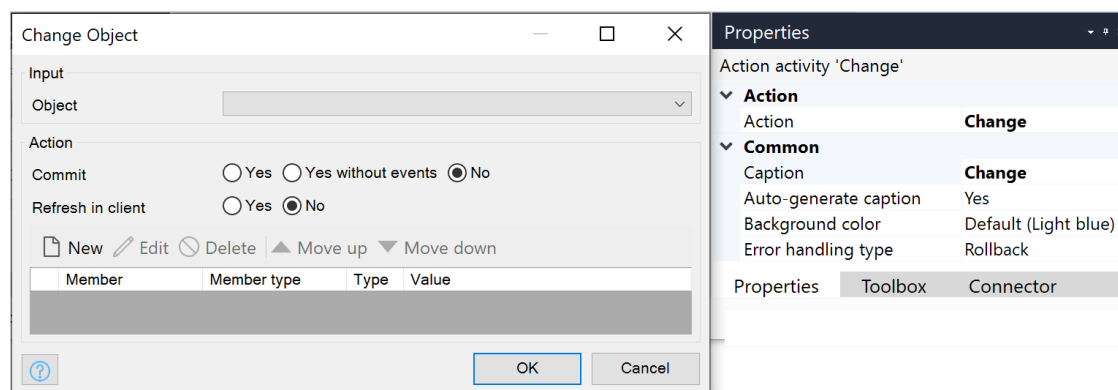
该活动可用于**微流**和**纳米流**。

1 简介

更改对象活动可用于更改对象的成员。这可在提交或不提交的情况下完成，也可在有或没有事件的情况下完成。

2 属性

更改对象属性的示例如下图所示：



该活动有两组属性，一组位于左侧对话框中，另一组位于右侧属性窗格中。

更改对象属性窗格包含以下部分：

- 操作
- 通用

3 操作部分

属性窗格的**操作**部分显示与该活动关联的操作。

通过单击操作旁边的省略号 (...)，可以打开一个对话框来配置该操作。

还可通过双击微流中的活动或右键单击活动并选择**属性**来打开对话框。

3.1 对象

对象定义更改的对象。

3.2 提交

提交定义对象的提交方式。关于提交的更多信息，请参见“提交的运作方式”部分的**提交对象**。

选项	描述
是（带事件处理程序）	对象保存在数据库中，并触发事件处理程序
是（不带事件处理程序）	对象保存在数据库中，但不触发事件处理程序
否（默认）	对象在未保存到数据库的情况下更改

3.2.1 设置提交的用例

如果从数据视图触发流（例如，由文本字段的“更改时”触发），则通常不希望提交对数据视图对象所做的更改。最终用户可以按“保存”或“取消”按钮提交或回滚更改。

但是，如果从仅对选择执行操作的数据网格按钮触发流，则将希望提交更改以避免丢失。

3.2.2 在纳米流中提交

纳米流不支持在没有事件的情况下提交更改。在联机应用程序中运行时提交，将向 Mendix 运行时发送提交请求并运行事件。如果在脱机应用程序中使用更改对象操作，则更改将提交至脱机数据库。

3.3 在客户端刷新

该设置定义将数据提交至数据库后是否重新运行数据源。

默认值：否

为了提高 Mendix 应用程序的页面效率，许多小组件显示缓存在页面上的对象属性的值。使用缓存数据的小组件中的属性始终在客户端反映，即使没有提交，不考虑在**客户端刷新**的值。

如果小组件仅在加载**数据源**时更新，只有在提交更改并将**在客户端刷新**设为**是**时才会看到更改。

测试应用程序时，确保所选小组件显示了所需的数据。

3.3.1 在联机应用程序中从客户端调用微流

如果在**在客户端刷新**设为**否**，客户端中不会反映更改。

如果设为**是**，对象将在整个客户端刷新，包括重新加载相关**数据源**。

3.3.2 在脱机、本机或混合应用程序中调用微流

在从脱机、本机或混合应用程序调用的微流中时，**在客户端刷新**选项将被忽略，与该选项被设为**否**的效果相当。

有关更多信息，请参见**脱机优先参考指南**中的“微流”部分。

3.3.3 在纳米流中操作

在纳米流中使用更改对象时，**在客户端刷新**选项不可用。在这种情况下，刷新行为取决于**提交类型**选项。始终反映客户端中的已更改属性值，包括可见性。

如果**提交类型**设为**是**，对象将在整个客户端刷新，与**在客户端刷新**设为**是**的效果相当。

3.4 更改成员

可以指定要应用于对象的更改列表。成员的值通过表达式指定，且必须与成员的类型相同。

对于引用集关联，还可添加和移除关联（而不是仅设置成员）。对于**添加**，可以将对象或对象列表添加至当前关联的对象。对于**移除**，可以从当前关联的对象中移除对象或对象列表。

4 通用部分

有关该部分中属性的详细信息，请参见“**页面编辑器**”的“通用属性”中的“通用部分”。