

► Ayuda JavaScript

► Obtener

Obtener (GET)

Métodos generales para obtener información del estado de la construcción.

Sintaxis	Descripción
double getValue (string objName)	Valor numérico del objeto (devuelve 1 y 0 para los valores true y false).
string getValuestring (string objName)	Valor del objeto en forma de texto.
double getXcoord (string objName)	Coordenada X del objeto (devuelve 0 si el objeto no es un punto o un vector).
double getYcoord (string objName)	Coordenada Y del objeto (devuelve 0 si el objeto no es un punto o un vector).
boolean exists (string objName)	¿Existe? (true, false)
boolean isDefined (string objName)	¿Está definido? (true, false)
boolean getVisible (string objName)	¿Visible? (true, false). También devuelve false cuando el objeto no existe.
string getDefinitionstring (string objName)	Definición del objeto.
string getCommandstring (string objName)	Comando del objeto.
string getObjectType (string objName)	Tipo de objeto (punto, recta, etc.)
string getLayer (string objName)	Número de capa del objeto.
string getColor (string objName)	Color en forma de cadena hexadecimal (p.e. "#FFFFFF").
double getFilling (string objName)	Sombreado del objeto (número entre 0 y 1).
int getLineStyle (string objName)	Estilo de trazo del objeto (entre 0 y 4).
int getPointStyle (string objName)	Estilo del punto (-1 por defecto, 0 sólido, 1 hueco, 2 cruz).
int getThickness (string objName)	Grosor del objeto (de 1 a 13).
int getPointSize (string objName)	Tamaño del punto (de 1 a 9).
int getObjectNumber ()	Número de objetos en la construcción.
string getObjectName (int i)	Nombre del objeto enésimo en la construcción.