Nexus — Elemento: Toggle

¿Qué es?

Toggle es un componente de tipo Form. Muestra un interruptor (switch) con una etiqueta al lado, típicamente usado para valores de sí/no o activar/desactivar una opción. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta “Toggle label”, apagado por defecto).



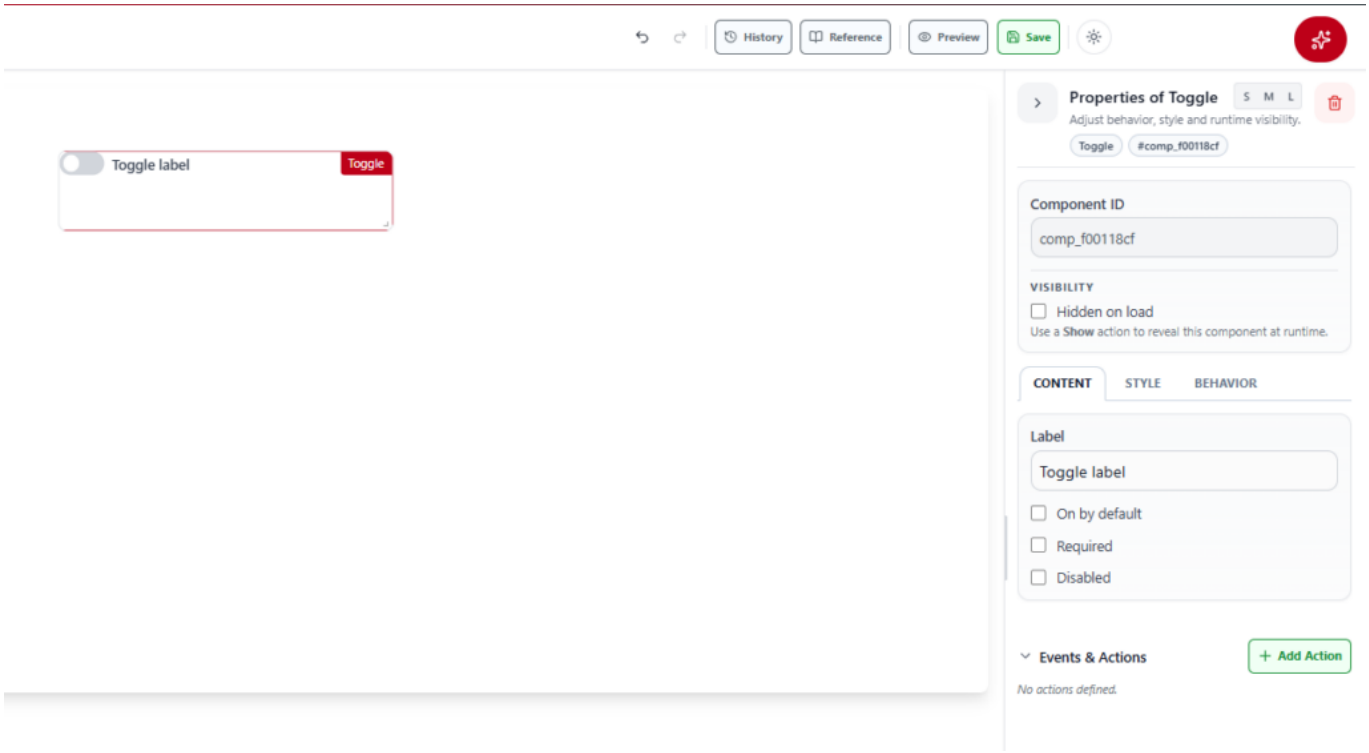
Propiedades

Al seleccionar Toggle en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Toggle”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_f00118cf).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

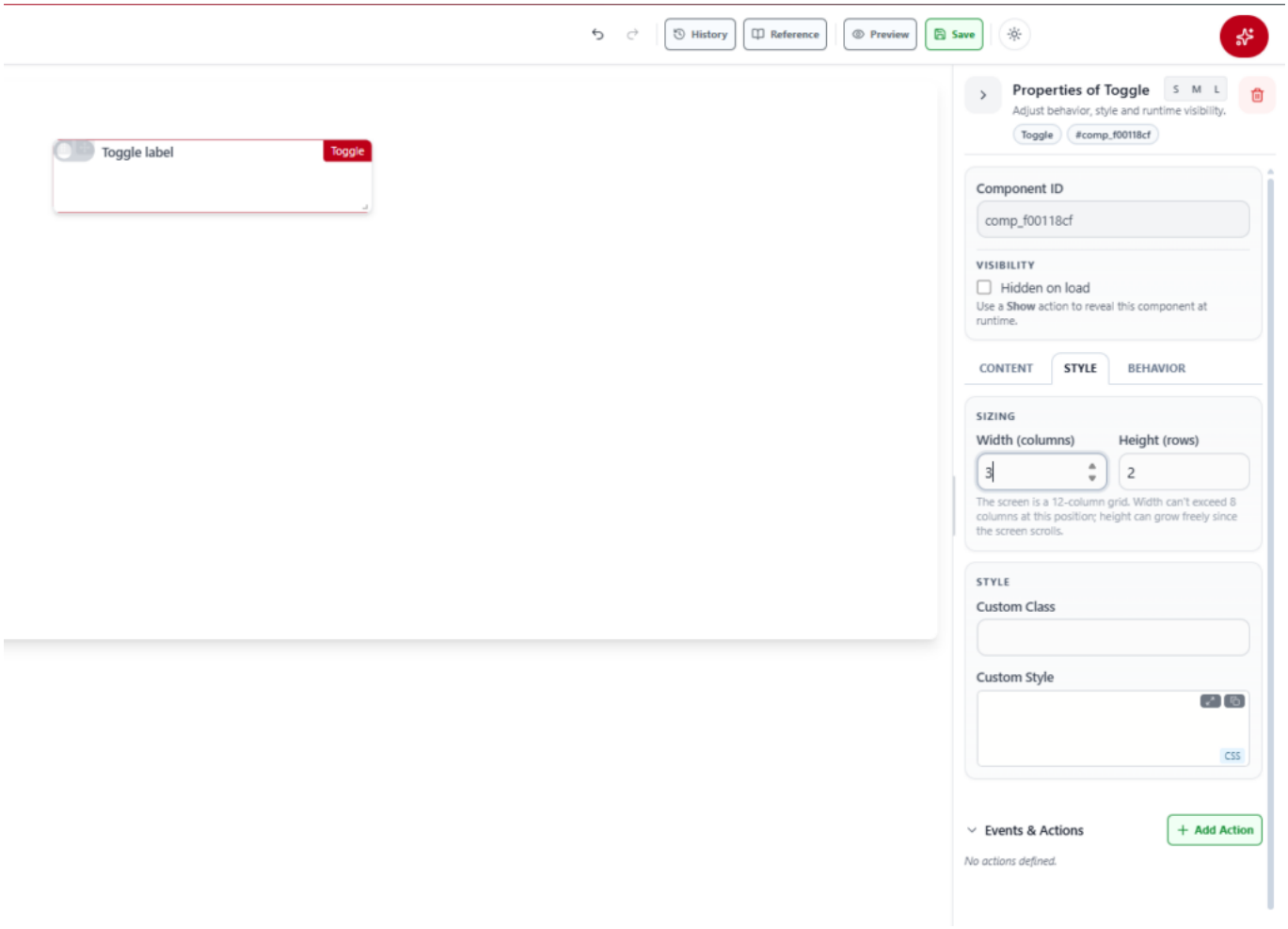
- **Label:** texto de la etiqueta que acompaña al interruptor (ej. “Toggle label”).
- **On by default:** casilla que define si el interruptor arranca activado al cargar la pantalla.
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio (por ejemplo, dentro de un formulario).
- **Disabled:** casilla que deshabilita el interruptor, impidiendo que el usuario lo accione.



Pestaña Style:

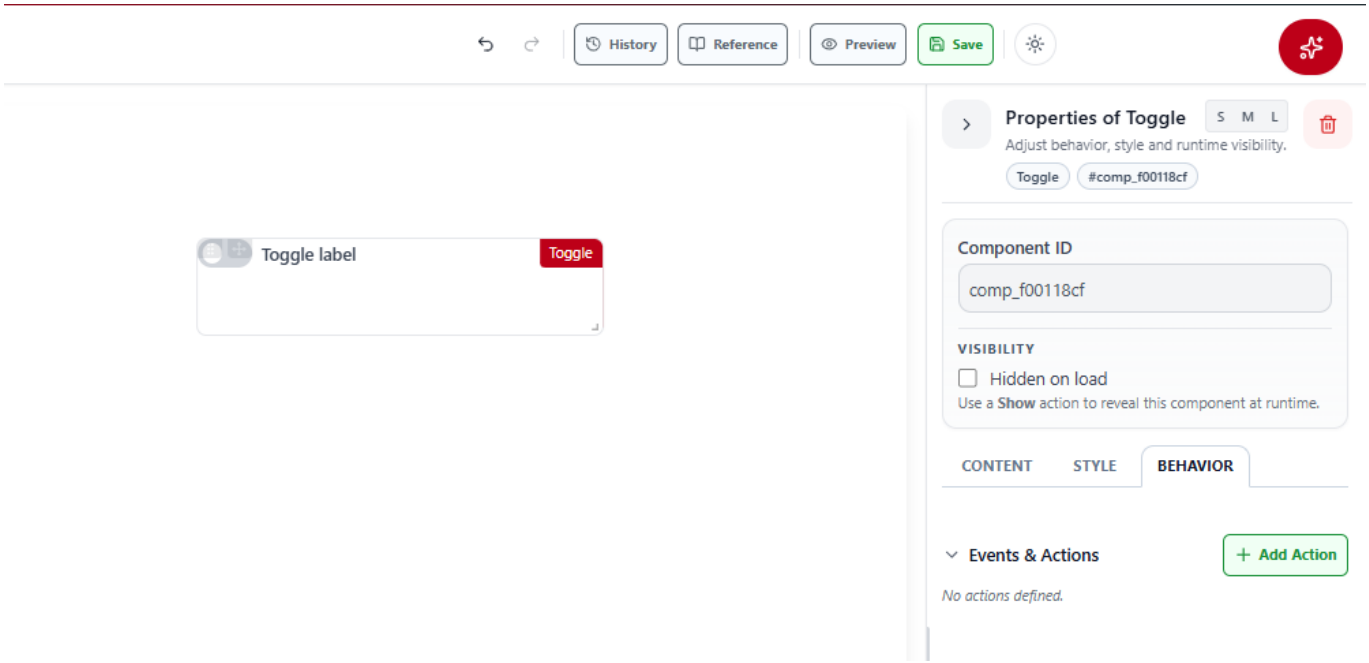
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 3).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 8 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



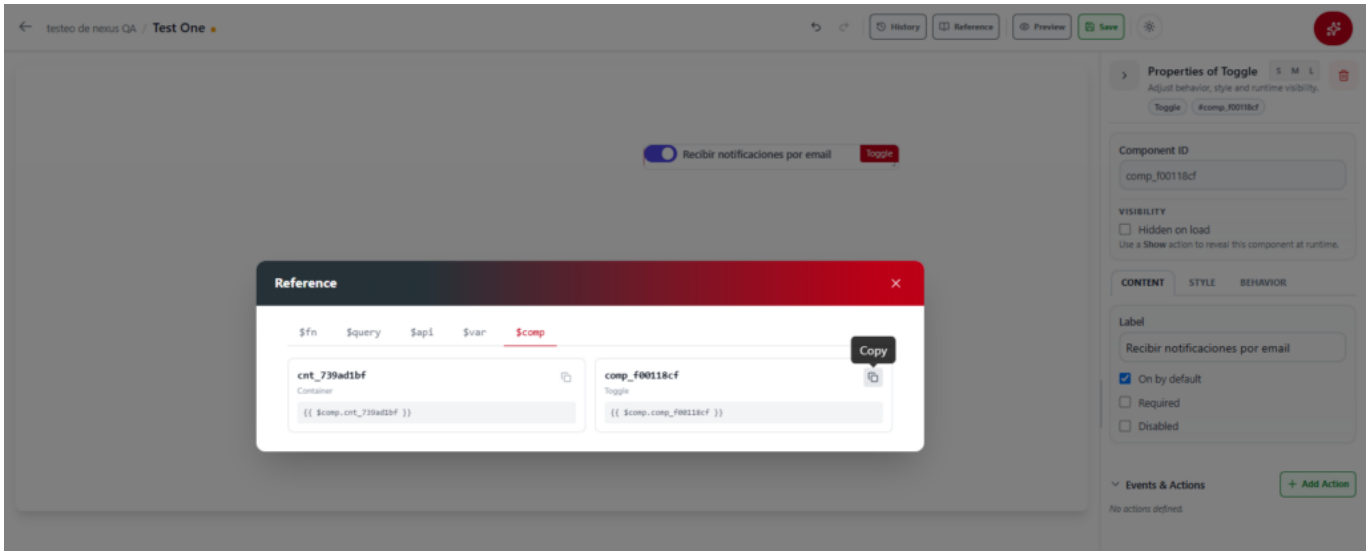
Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]() .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

Un uso típico de Toggle es activar o desactivar una opción de configuración, por ejemplo “Recibir notificaciones por email”. Se cambia el Label por ese texto, y si se quiere que la opción esté activada apenas carga la pantalla, se marca “On by default”. El valor actual del toggle (encendido/apagado) puede luego usarse en otros componentes o acciones mediante su referencia ($comp.comp_f00118cf, ver documentación de Reference).



Nexus – Elemento: Checkbox

¿Qué es?

Checkbox es un componente de tipo Form. Muestra una casilla de verificación con una etiqueta al lado, típicamente usada para valores de sí/no dentro de un formulario. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta “Checkbox label”, sin marcar por defecto).



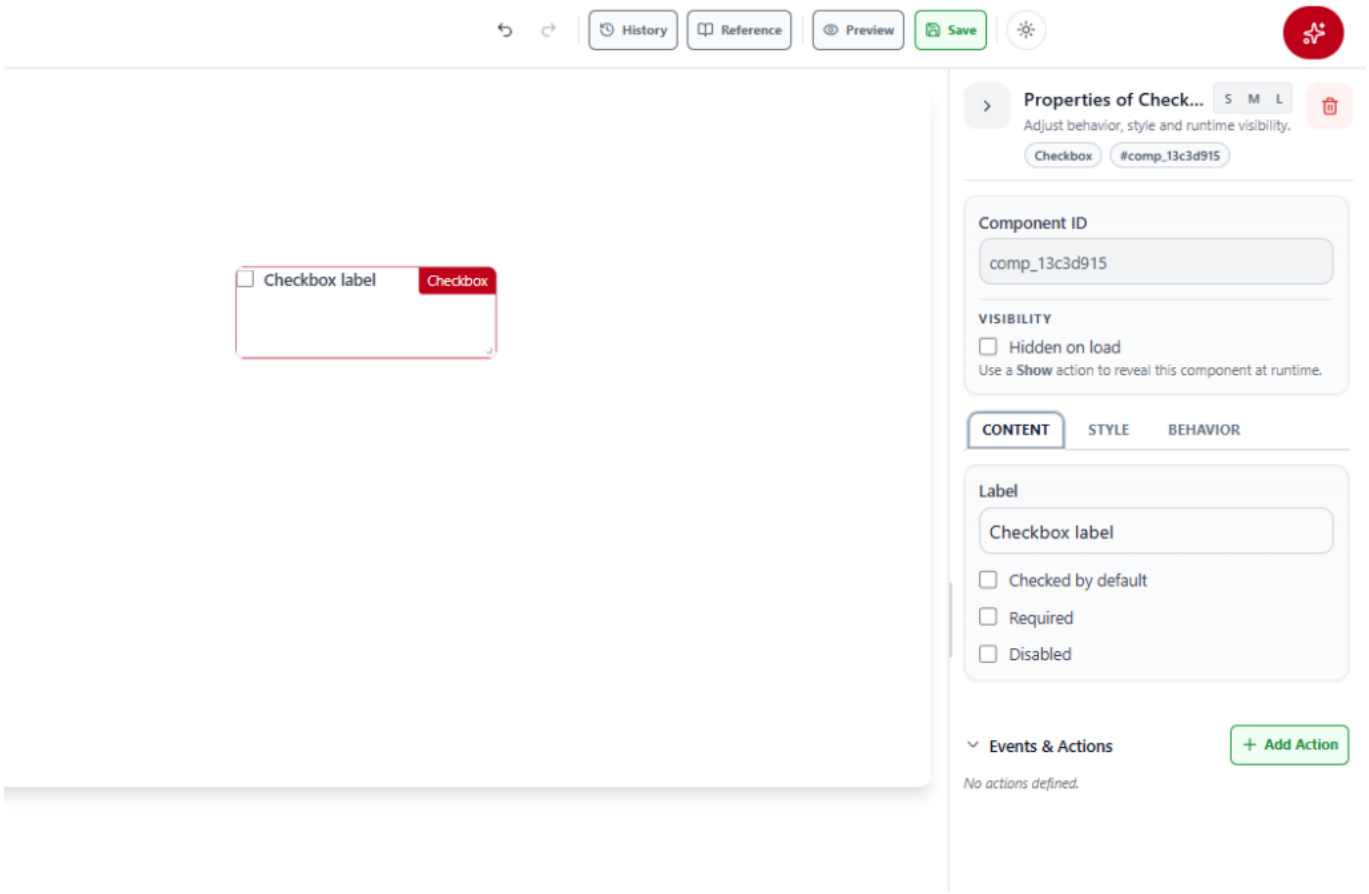
Propiedades

Al seleccionar Checkbox en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Checkbox”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_13c3d915).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

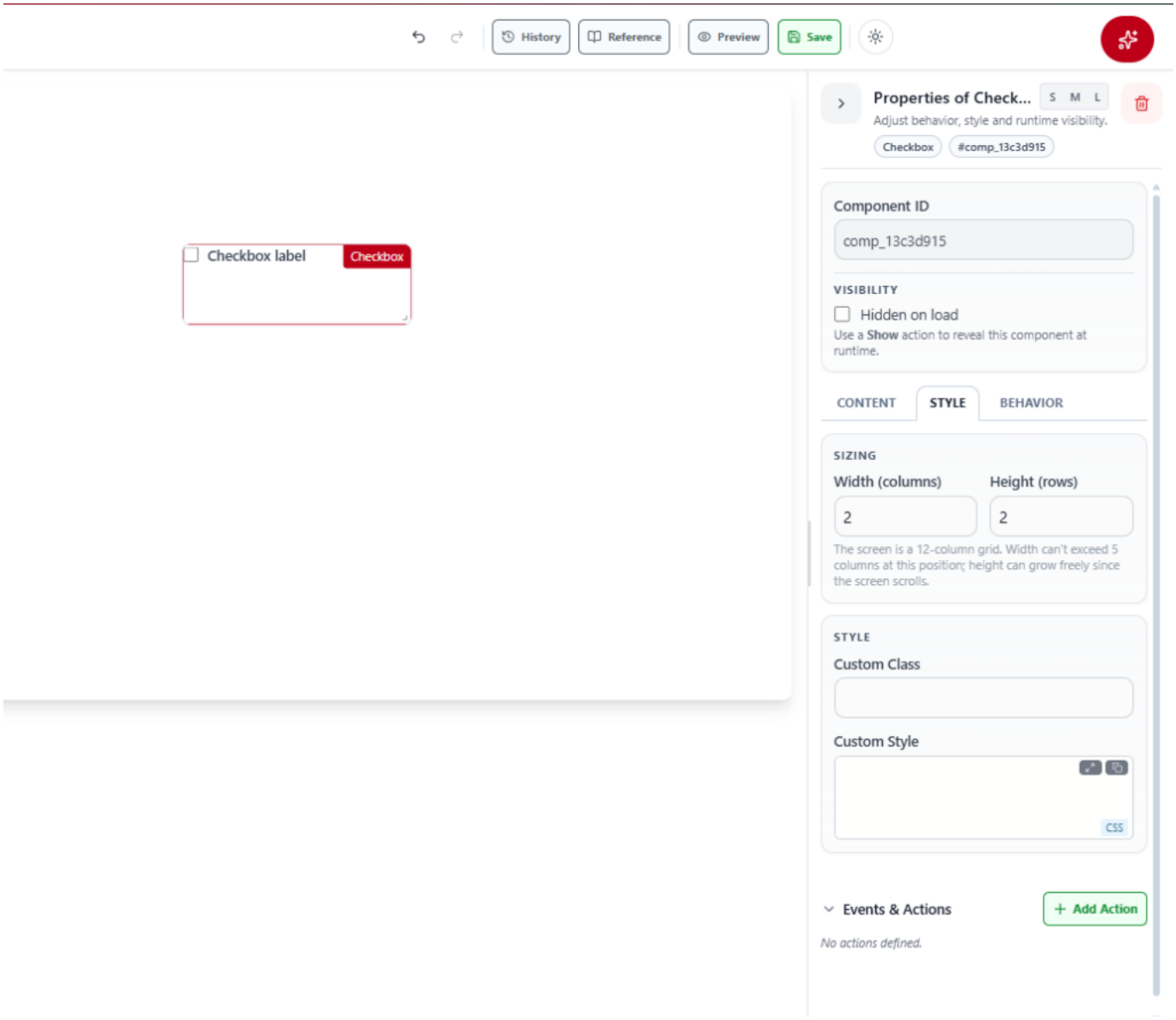
- **Label:** texto de la etiqueta que acompaña a la casilla (ej. “Checkbox label”).
- **Checked by default:** casilla que define si el checkbox arranca marcado al cargar la pantalla.
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio (por ejemplo, dentro de un formulario).
- **Disabled:** casilla que deshabilita el checkbox, impidiendo que el usuario lo marque o desmarque.



Pestaña Style:

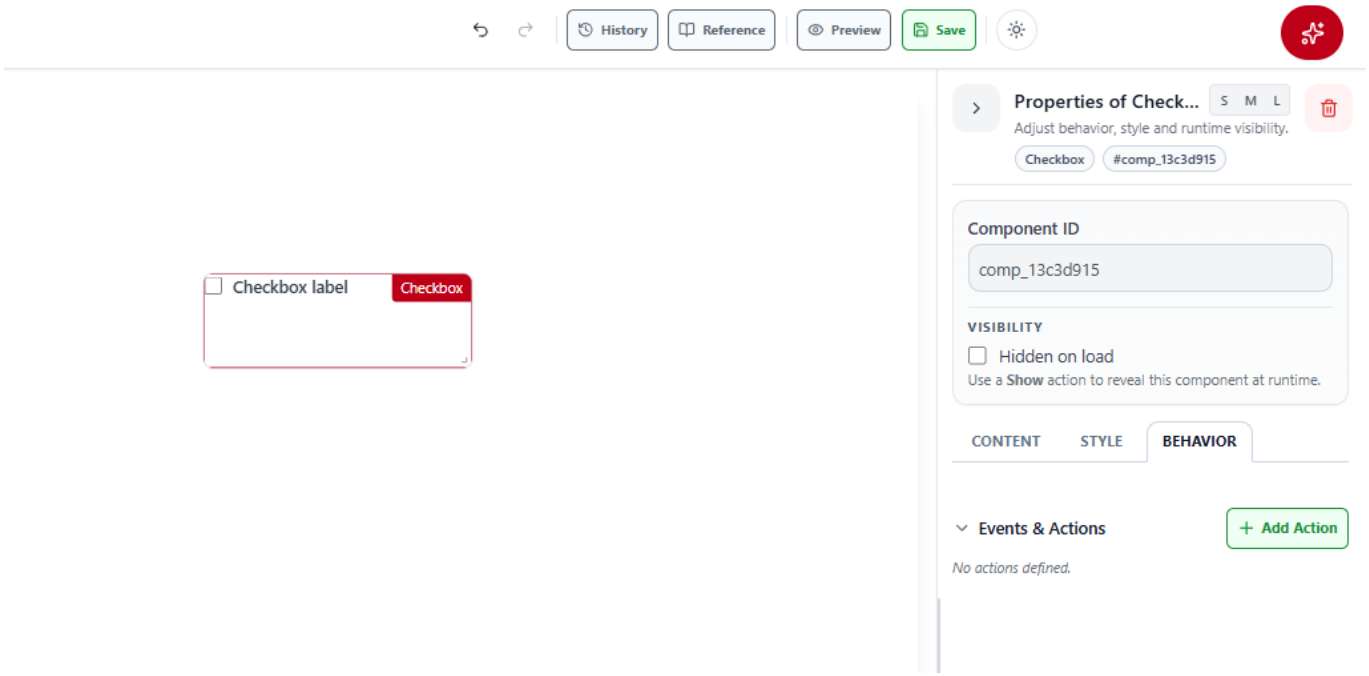
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 2).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 5 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



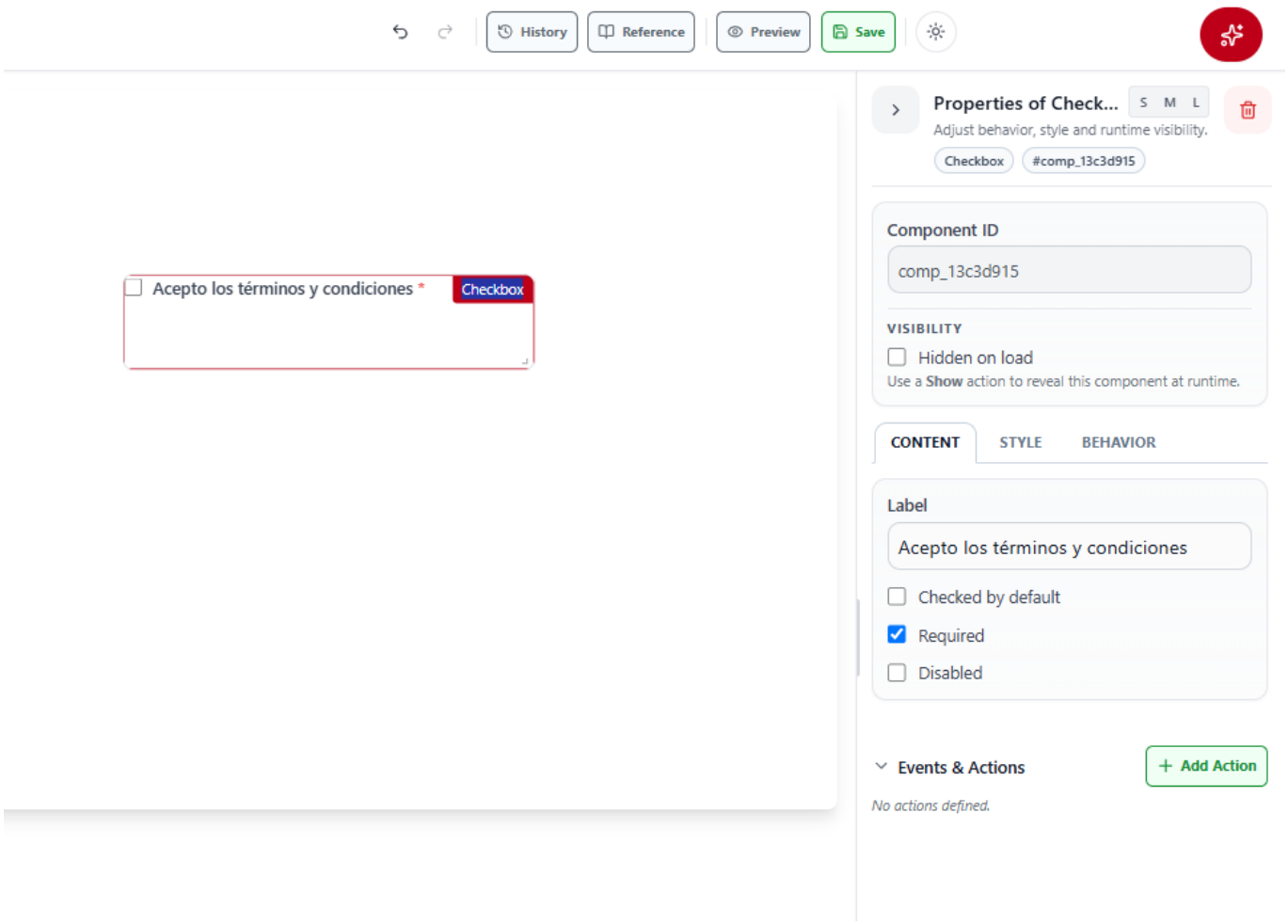
Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions].
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

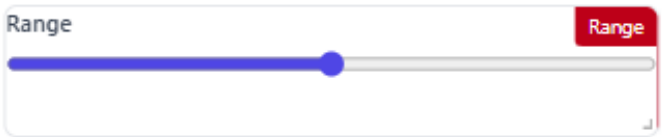
Un uso típico de Checkbox es confirmar la aceptación de términos y condiciones en un formulario. Se cambia el Label por un texto como “Acepto los términos y condiciones”, y se marca **Required** para que el usuario no pueda enviar el formulario sin tildarlo. El valor actual del checkbox (marcado/desmarcado) puede luego usarse en otros componentes o acciones mediante su referencia ($comp.comp_13c3d915, copiable desde el panel Reference).



Nexus — Elemento: Number Range

¿Qué es?

Number Range es un componente de tipo Form. Muestra un control deslizante (slider) para seleccionar un valor numérico dentro de un rango definido. En el editor aparece identificado como “Range”. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta “Range”, valor 50 dentro de un rango de 0 a 100).



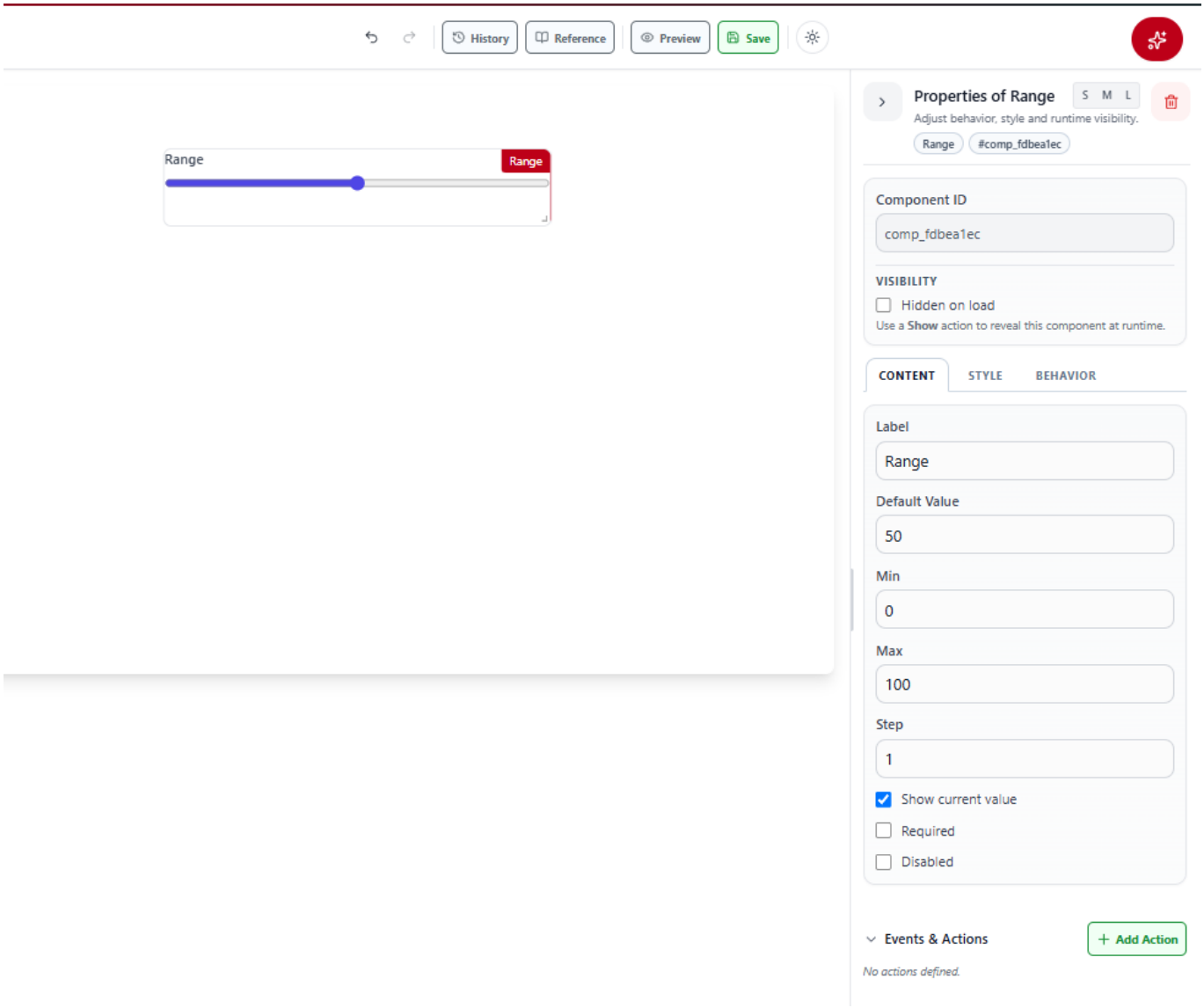
Propiedades

Al seleccionar Number Range en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Range”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_fdbea1ec).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

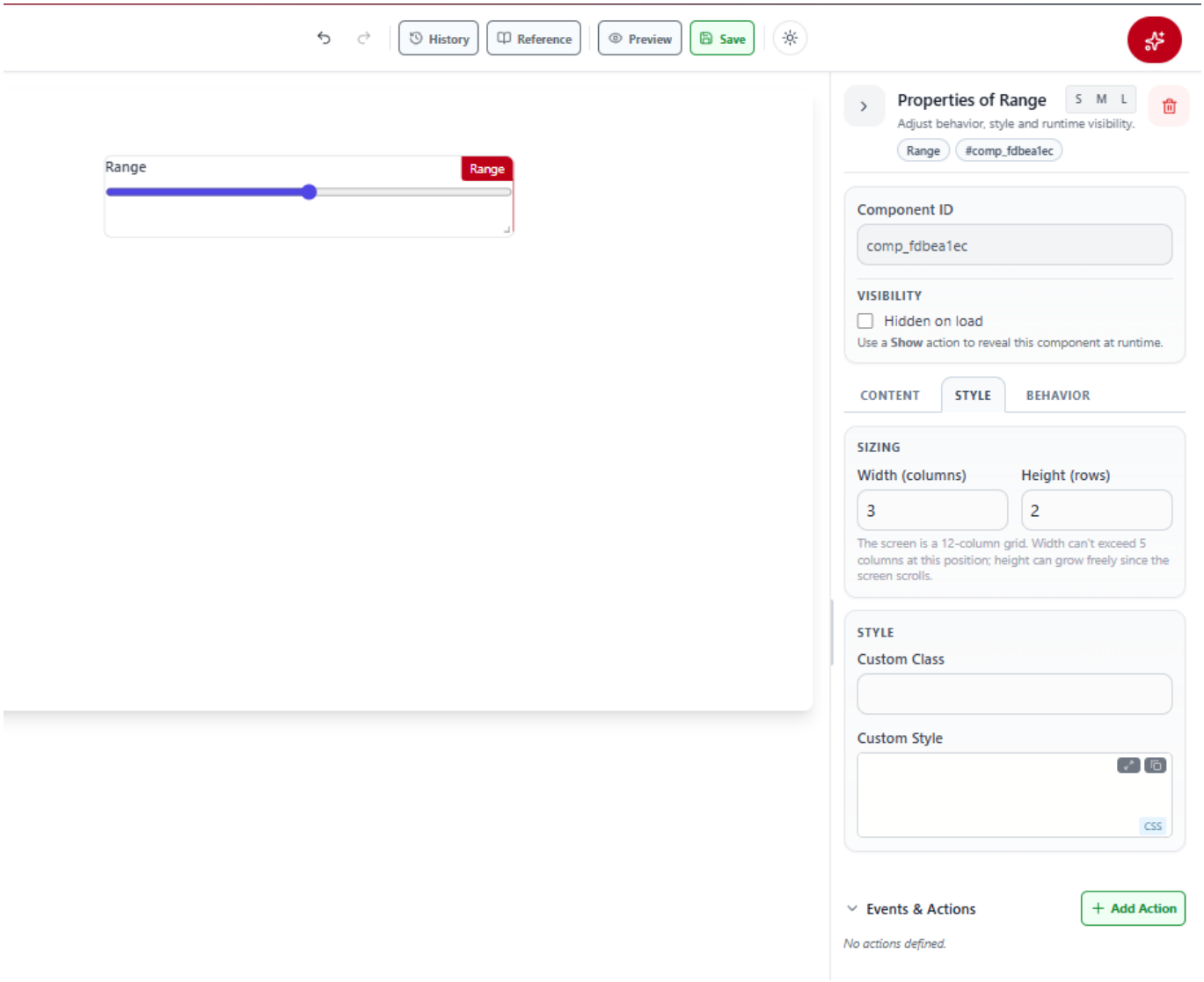
- **Label:** texto de la etiqueta del control (ej. “Range”).
- **Default Value:** valor numérico con el que arranca el slider al cargar la pantalla (ej. 50).
- **Min:** valor mínimo del rango (ej. 0).
- **Max:** valor máximo del rango (ej. 100).
- **Step:** incremento entre cada valor posible al mover el slider (ej. 1).
- **Show current value:** casilla (tildada por defecto) que muestra el valor numérico actual junto al slider.
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio.
- **Disabled:** casilla que deshabilita el control, impidiendo que el usuario lo mueva.



Pestaña Style:

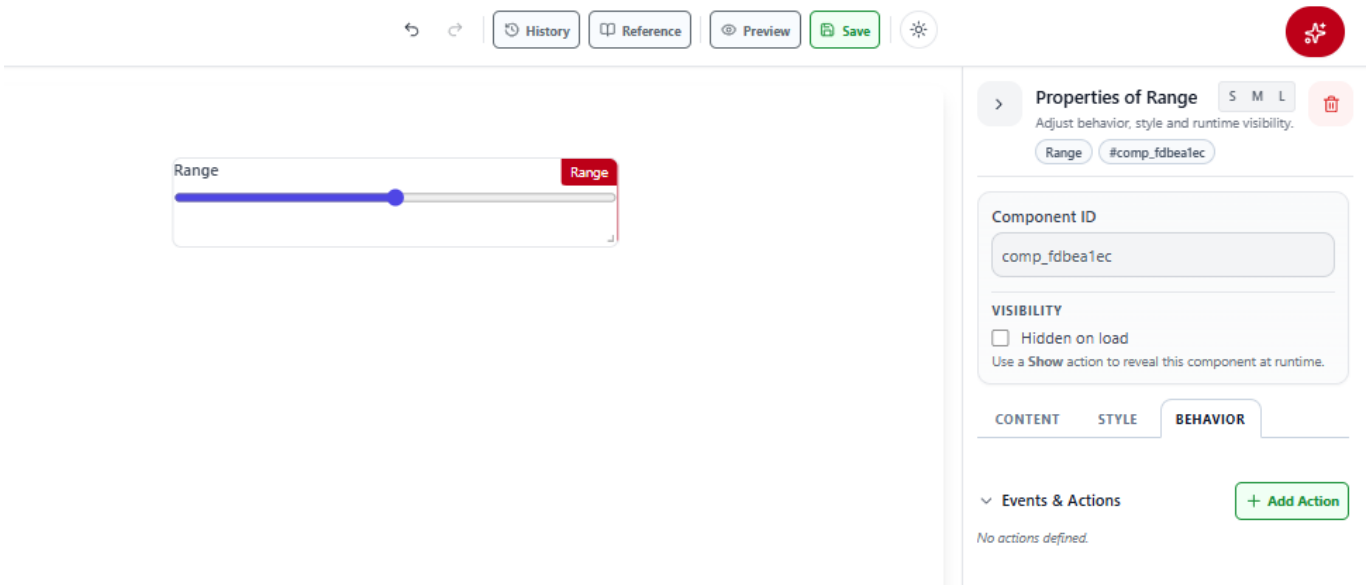
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 3).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 5 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



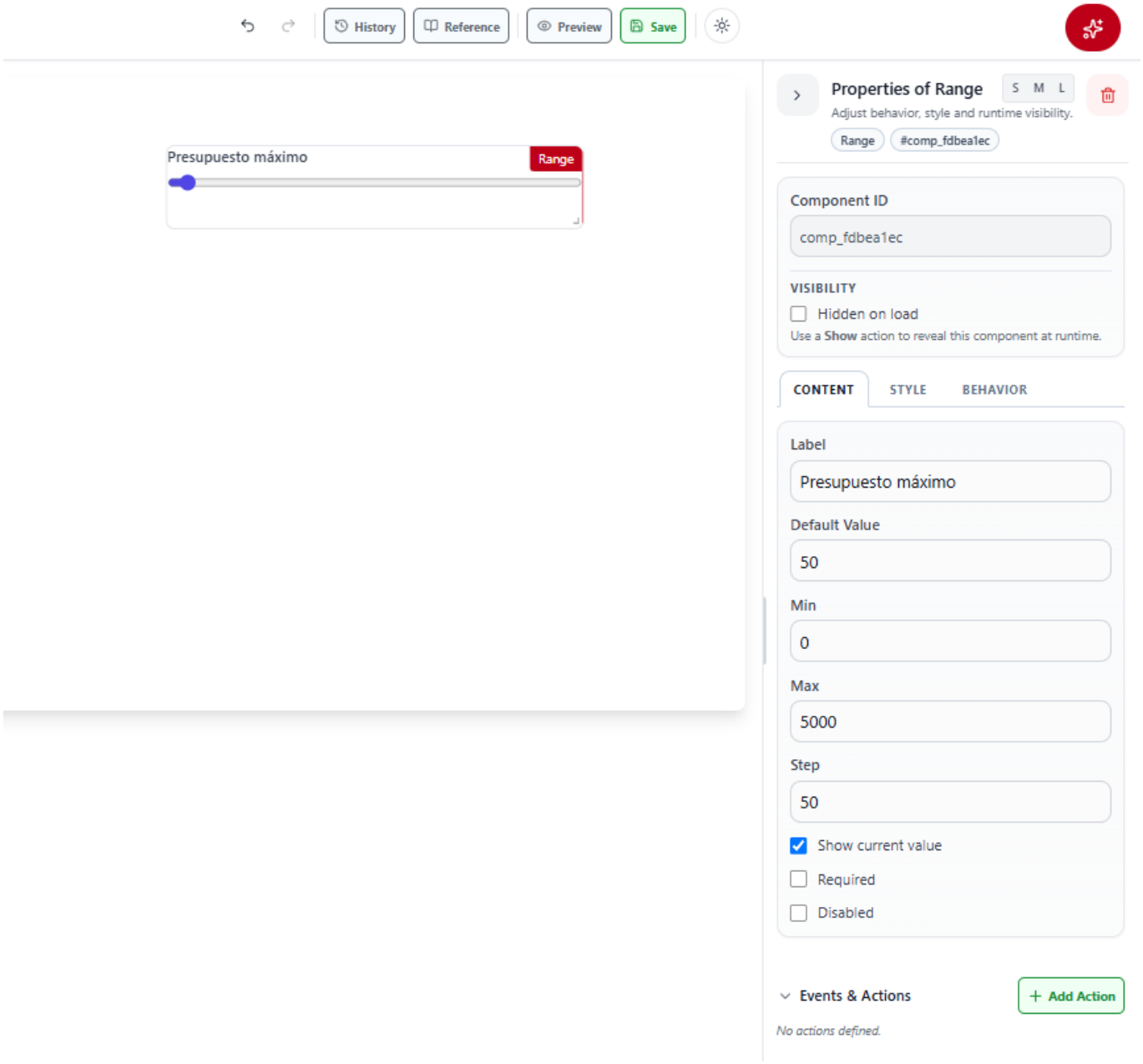
Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions].
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

Un uso típico de Number Range es seleccionar un presupuesto máximo en un filtro de búsqueda. Se cambia el Label por un texto como “Presupuesto máximo”, se ajustan Min y Max según el rango de precios disponible (por ejemplo, Min 0 y Max 5000), y se define un Step acorde (por ejemplo, 50) para que el usuario no tenga que ajustar valor por valor. El valor actual seleccionado puede luego usarse en otros componentes o acciones mediante su referencia ($comp.comp_fdbea1ec, copiable desde el panel Reference).

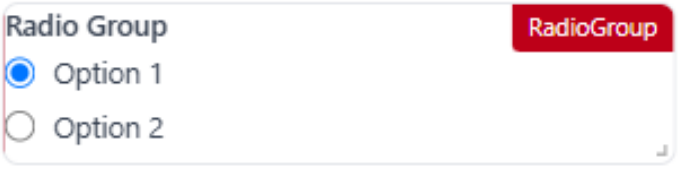


Nexus — Elemento: Radio Group

¿Qué es?

Radio Group es un componente de tipo Form. Muestra un grupo de opciones de selección única (botones de radio), donde solo se puede elegir una entre varias. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta

“Radio Group”, con 2 opciones: “Option 1” y “Option 2”, con “Option 1” seleccionada por defecto).



Propiedades

Al seleccionar Radio Group en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of RadioGroup”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_8ed3d254).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

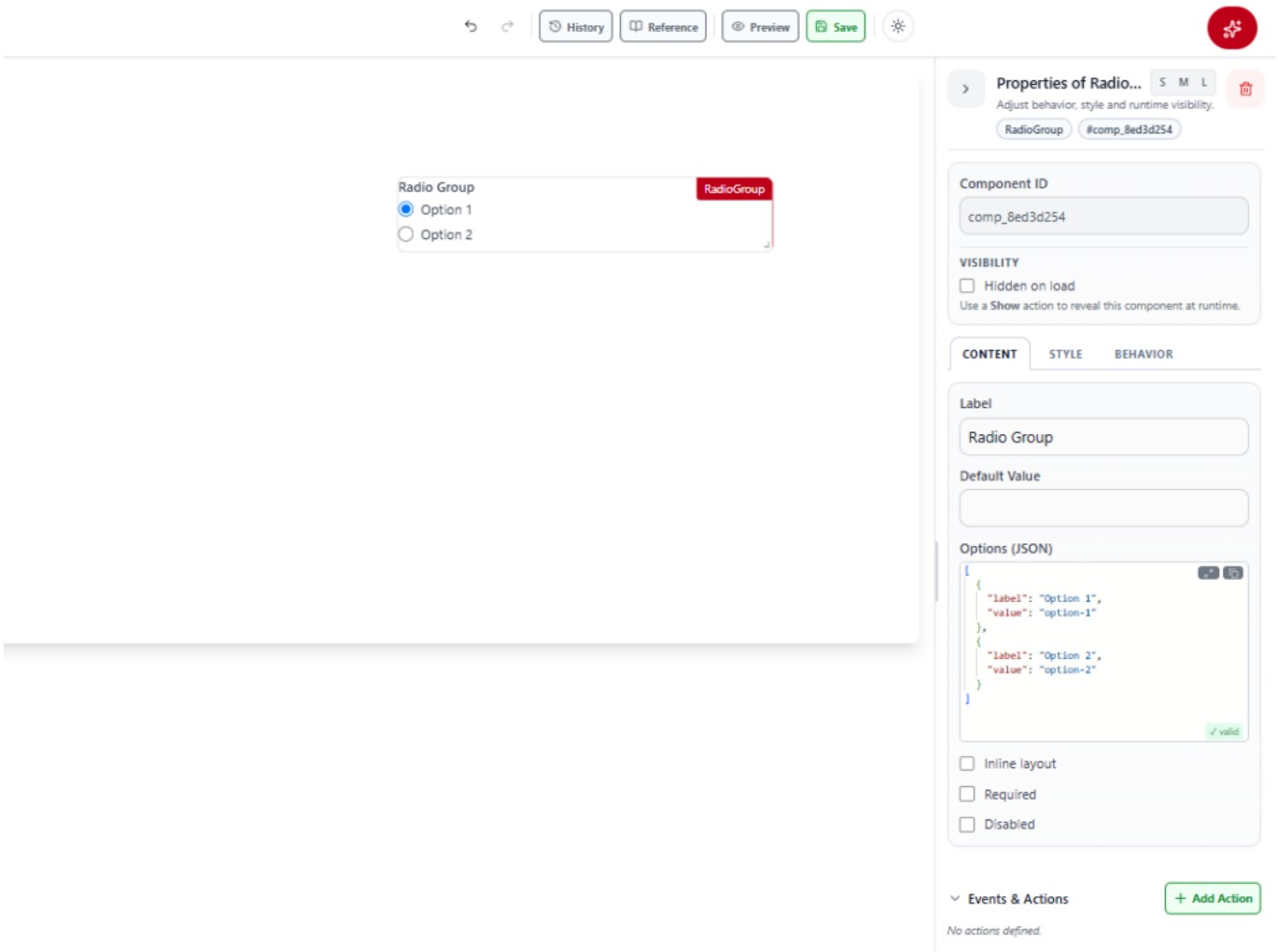
- **Label:** texto de la etiqueta general del grupo (ej. “Radio Group”).
- **Default Value:** valor que viene seleccionado por defecto al cargar la pantalla (vacío por defecto).
- **Options (JSON):** campo de código donde se definen las opciones en formato JSON. Cada opción se compone de:
  - label: texto visible de la opción (ej. “Option 1”).value: valor interno asociado a esa opción (ej. “option-1”).

  Ejemplo de estructura:

```
[
  {
    "label": "Option 1",
    "value": "option-1"
  },
  {
    "label": "Option 2",
    "value": "option-2"
  }
]
```

Cuenta con el editor de código expandido para más comodidad, con botones de expandir e insertar. El editor valida el JSON en tiempo real (marca “✓ valid”).

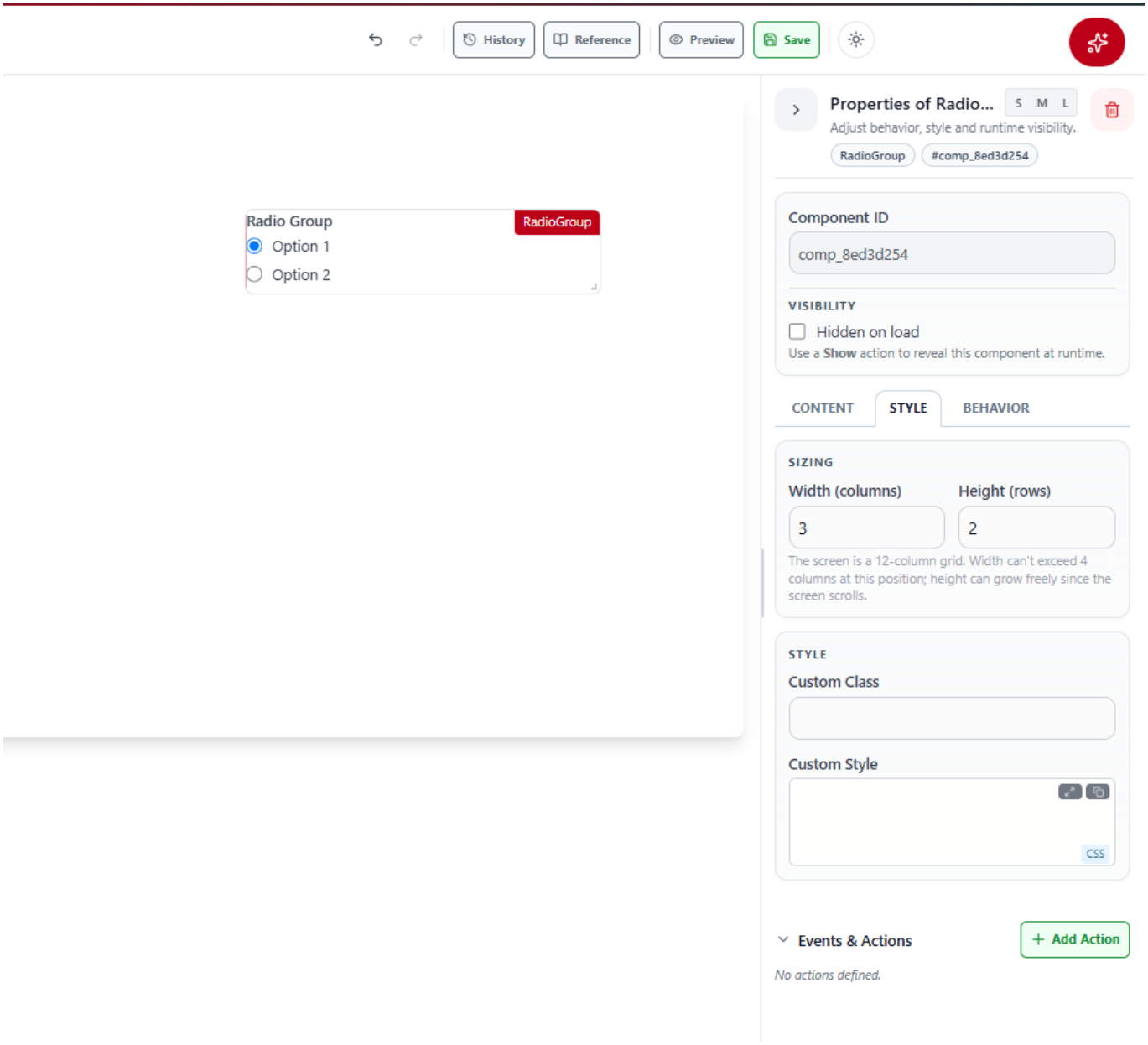
- **Inline layout:** casilla que muestra las opciones en una fila horizontal en vez de apiladas verticalmente.
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio.
- **Disabled:** casilla que deshabilita el grupo completo, impidiendo seleccionar cualquier opción.



Pestaña Style:

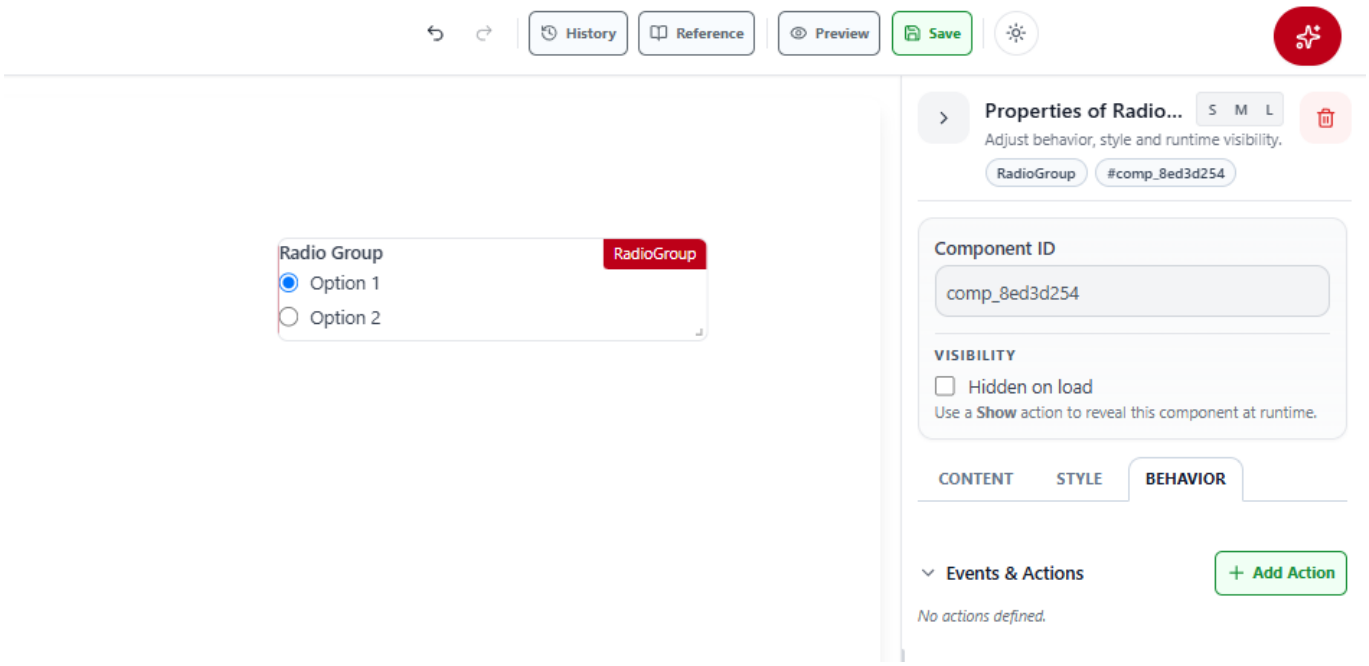
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 3).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 4 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]( ).
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.

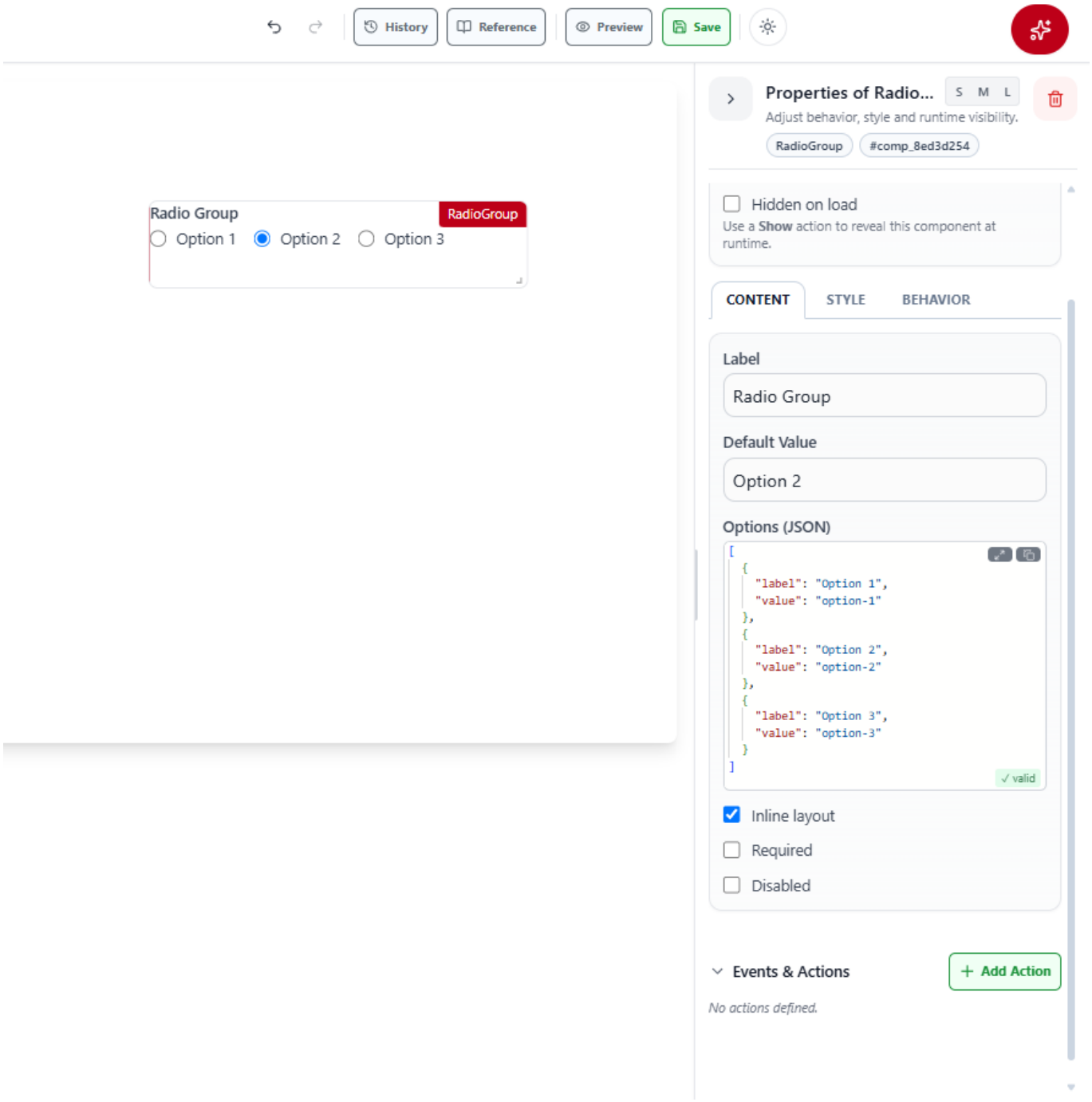


Ejemplo de uso

Para agregar una tercera opción al grupo, se suma un nuevo objeto dentro del array de Options, separado del anterior por una coma. El array completo, con sus corchetes de apertura y cierre, quedaría así:

```
[
  {
    "label": "Option 1",
    "value": "option-1"
  },
  {
    "label": "Option 2",
    "value": "option-2"
  },
  {
    "label": "Option 3",
    "value": "option-3"
  }
]
```

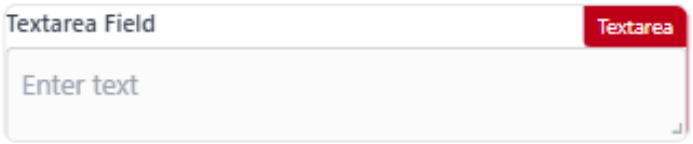
Con Default Value se puede definir cuál de esas opciones viene seleccionada al cargar la pantalla, escribiendo el value correspondiente (por ejemplo, “option-2”). Con Inline layout se puede optar por mostrar las opciones una al lado de la otra, útil cuando hay pocas opciones y el espacio horizontal disponible lo permite.



Nexus – Elemento: Textarea

¿Qué es?

Textarea es un componente de tipo Form. Muestra un campo de texto de varias líneas, usado para ingresar textos más largos que un campo de texto simple. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta “Textarea Field”, con el placeholder “Enter text”).



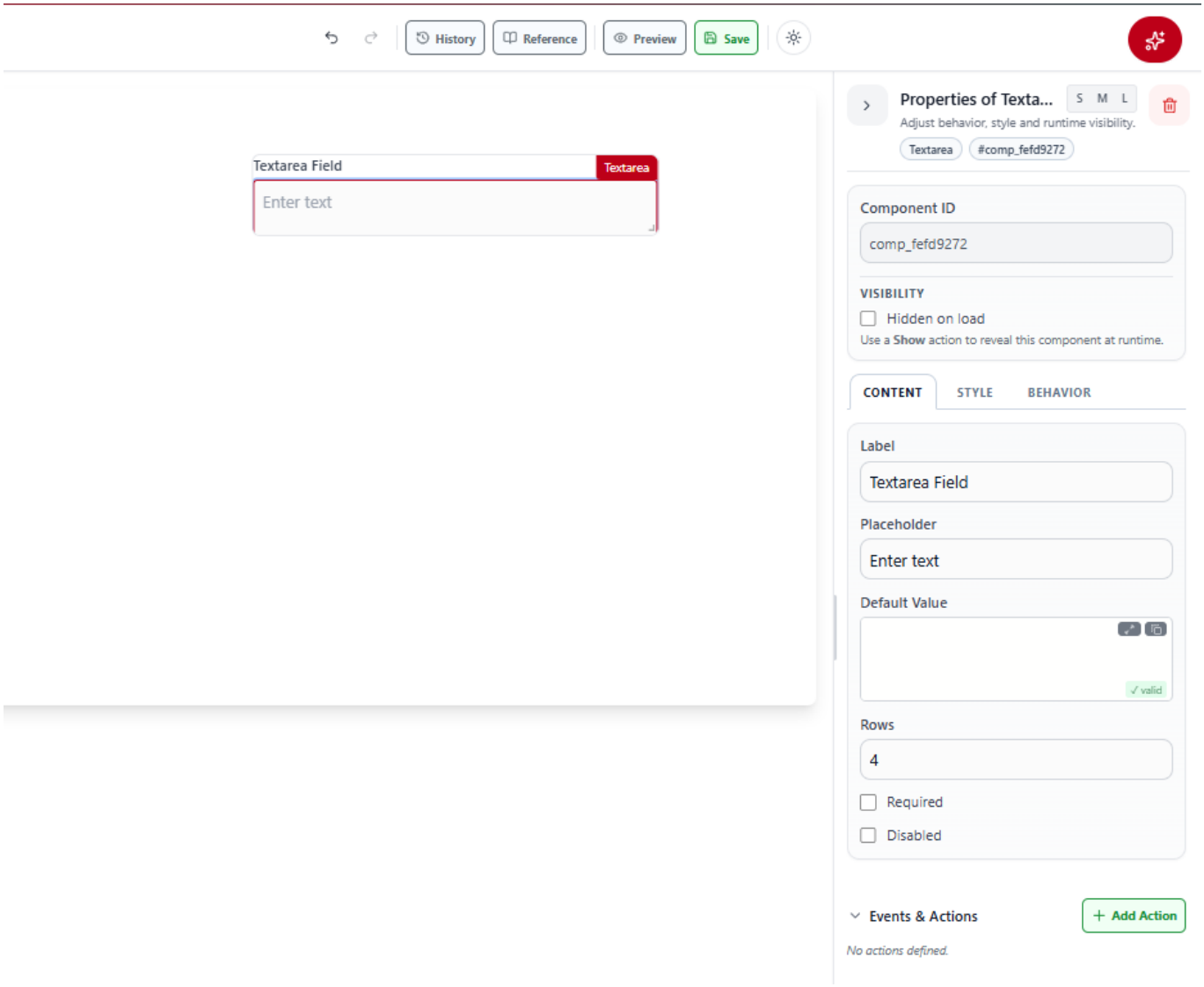
Propiedades

Al seleccionar Textarea en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Textarea”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_fefd9272).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

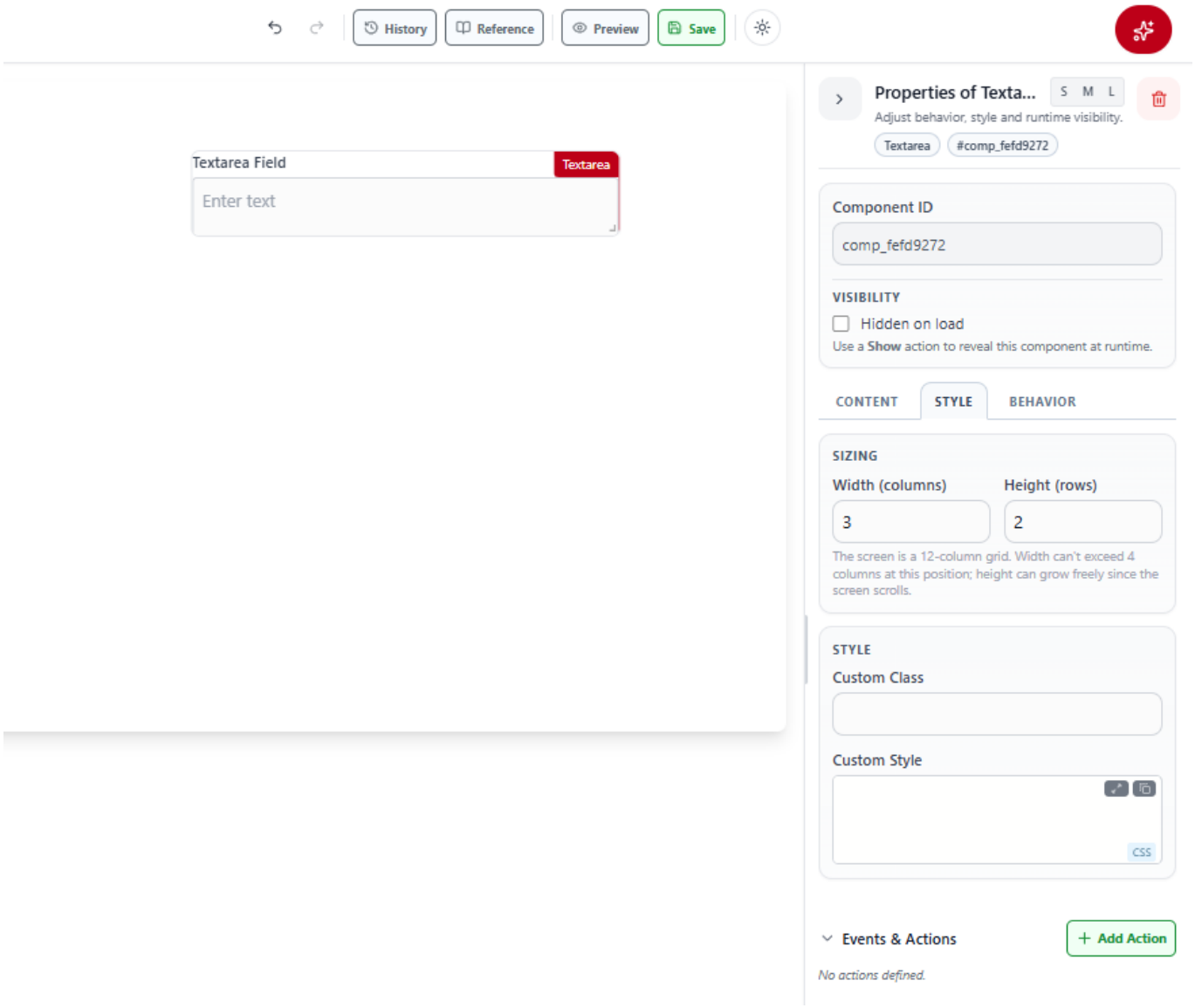
- **Label:** texto de la etiqueta del campo (ej. “Textarea Field”).
- **Placeholder:** texto de ayuda que se muestra dentro del campo cuando está vacío (ej. “Enter text”).
- **Default Value:** valor con el que arranca el campo al cargar la pantalla. Cuenta con botones de expandir e insertar, y valida el contenido en tiempo real (marca “✓ valid”).
- **Rows:** cantidad de filas de alto que tiene el campo de texto (ej. 4).
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio.
- **Disabled:** casilla que deshabilita el campo, impidiendo que el usuario escriba en él.



Pestaña Style:

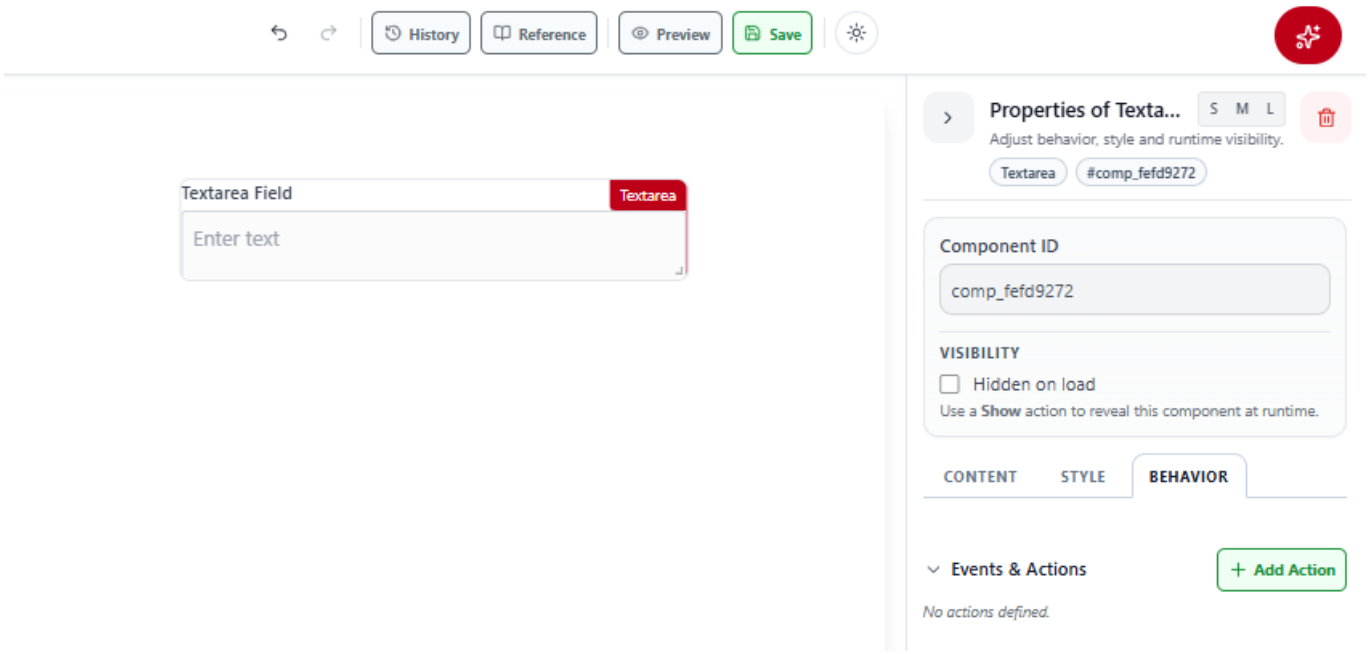
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 3).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 4 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



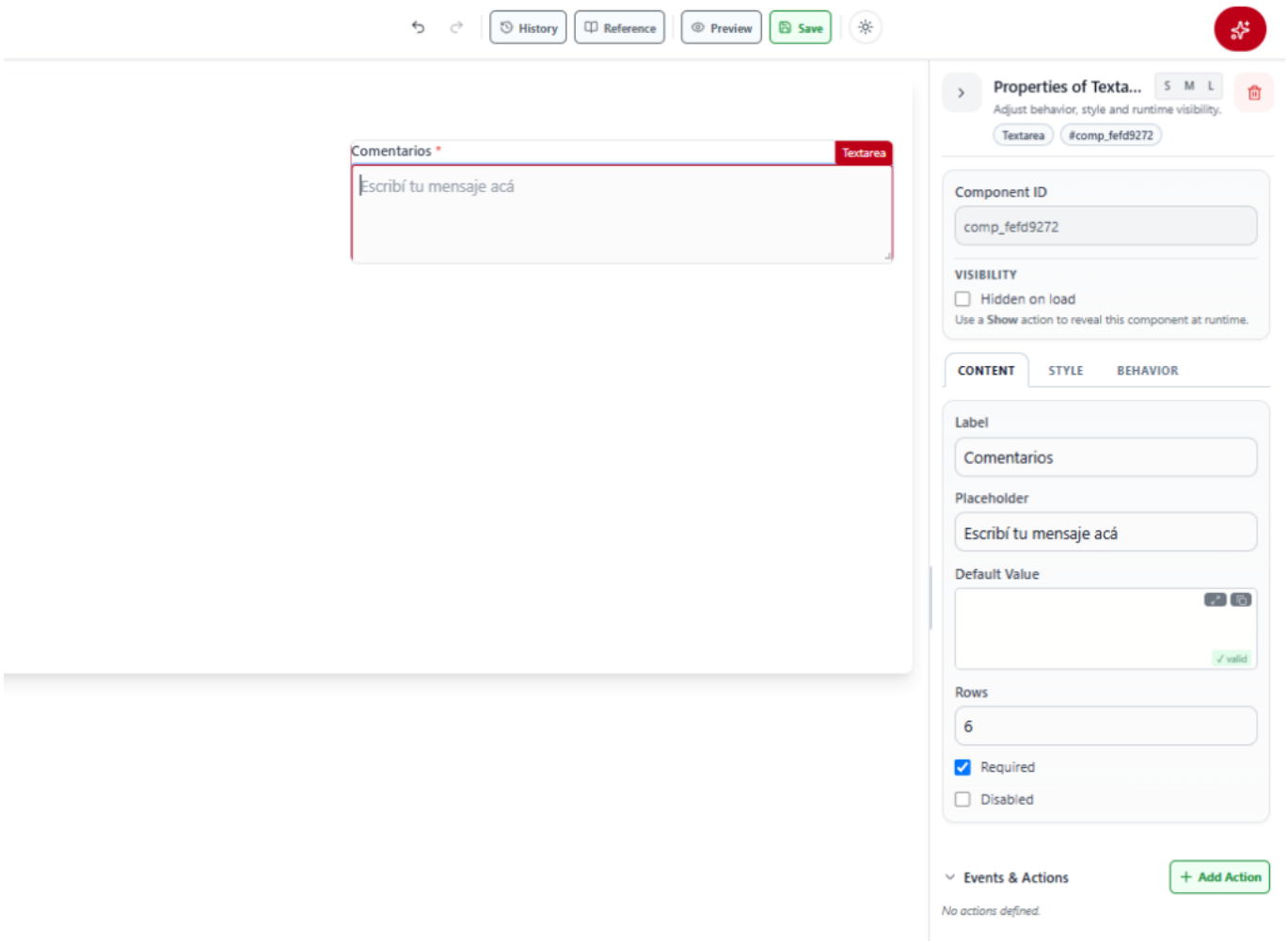
Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions] .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

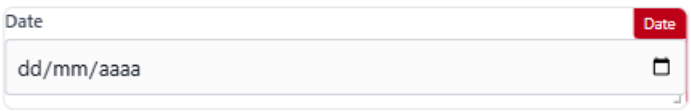
Un uso típico de Textarea es un campo de comentarios en un formulario de contacto. Se cambia el Label por “Comentarios” y el Placeholder por “Escribí tu mensaje acá”, se marca **Required** si no se quiere permitir el envío sin completar el campo, y se ajusta Rows según cuánto espacio se quiera darle visualmente (por ejemplo, 6 filas para mensajes más largos). El valor escrito por el usuario puede luego usarse en otros componentes o acciones mediante su referencia ($comp.comp_fefd9272, copiable desde el panel Reference).



Nexus — Elemento: Date

¿Qué es?

Date es un componente de tipo Form. Muestra un selector de fecha, con calendario desplegable, para que el usuario elija un día. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (etiqueta “Date”, sin fecha seleccionada, mostrando el formato “dd/mm/aaaa”).



Propiedades

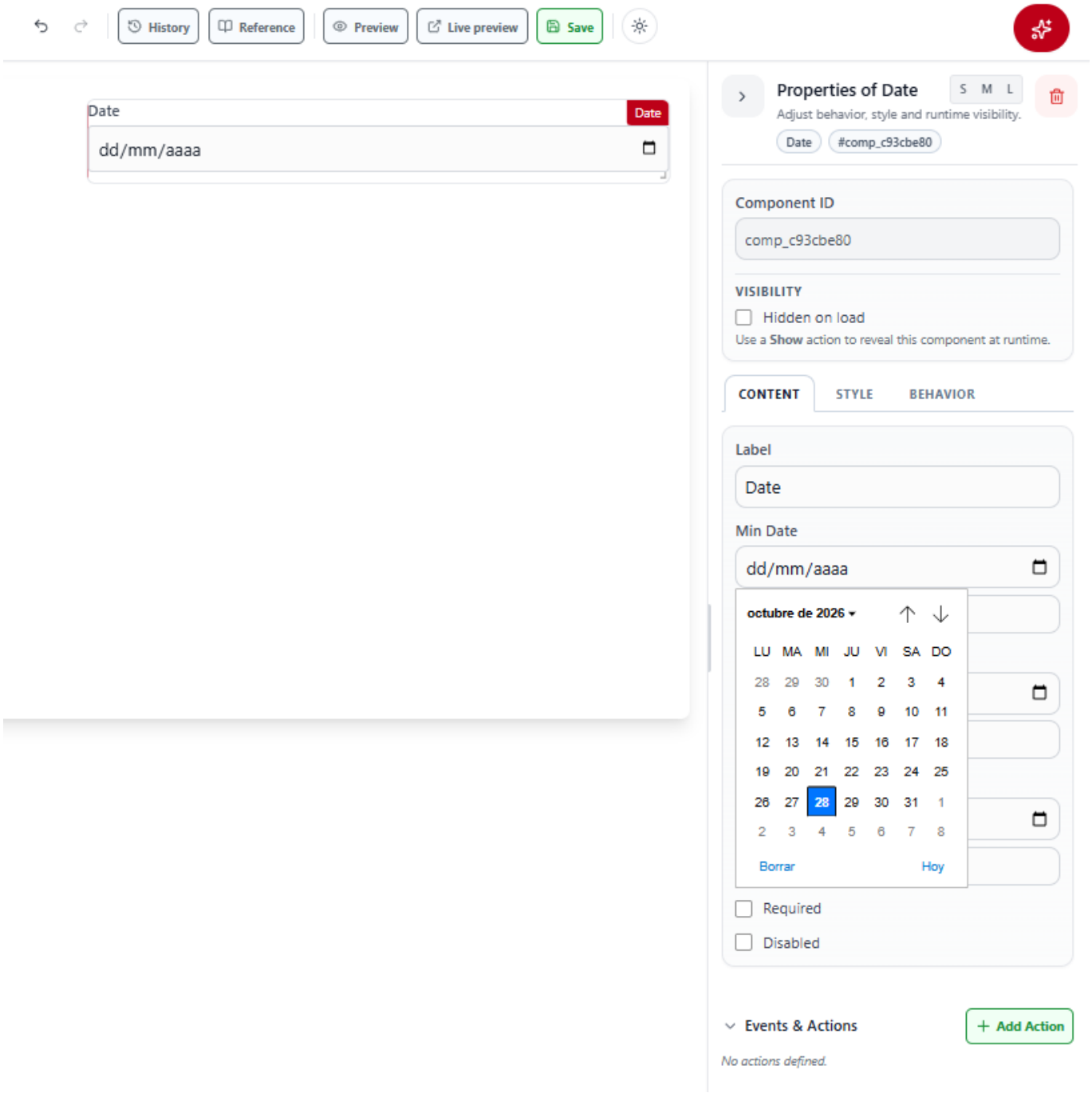
Al seleccionar Date en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Date”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_c93cbe80).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

- **Label:** texto de la etiqueta del campo (ej. “Date”).
- **Min Date:** fecha mínima seleccionable. Tiene un selector de fecha (dd/mm/aaaa) y, debajo, un campo de texto alternativo con placeholder “YYYY-MM-DD o {{ binding }}”, para escribir una fecha fija en ese formato o una expresión de binding dinámica.
- **Max Date:** fecha máxima seleccionable, con la misma estructura que Min Date.
- **Default Value:** fecha con la que arranca el campo al cargar la pantalla, con la misma estructura que Min Date.
- **Required:** casilla que marca el campo como obligatorio.
- **Disabled:** casilla que deshabilita el campo, impidiendo que el usuario lo edite.

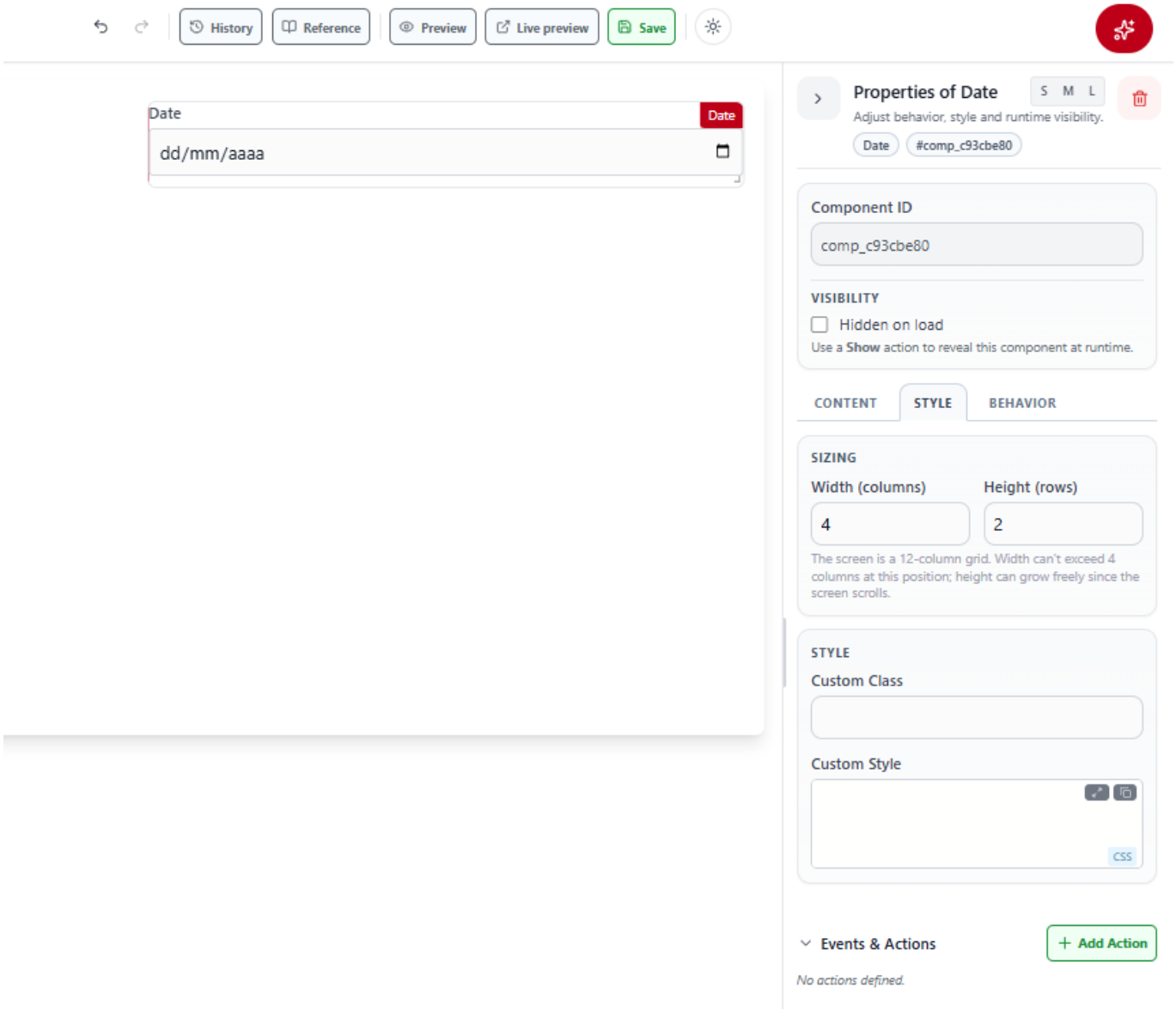
El calendario desplegable que se abre al hacer clic en cualquiera de estos selectores de fecha se muestra en español, con el mes y año navegables mediante flechas, y dos accesos rápidos: **Borrar** (vacía la fecha seleccionada) y **Hoy** (selecciona la fecha actual).



Pestaña Style:

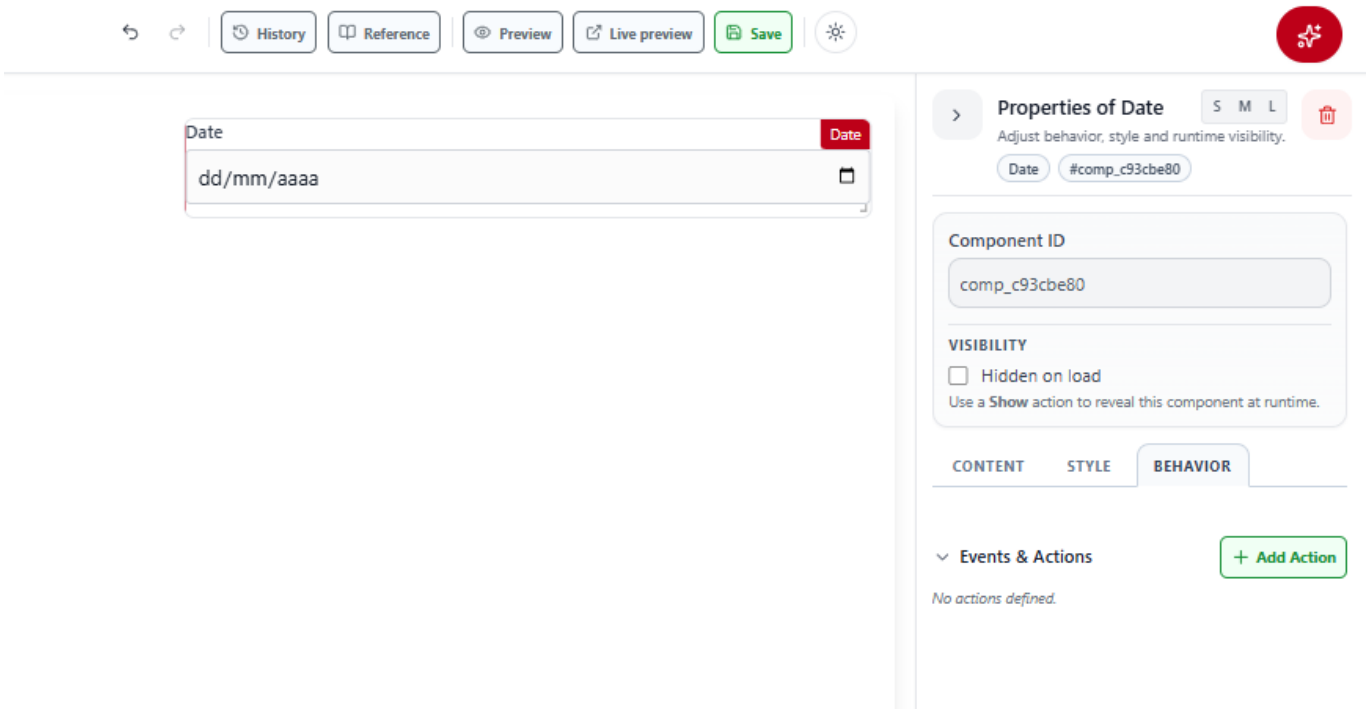
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 4).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 4 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]() .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



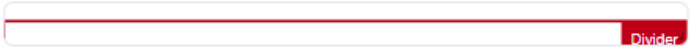
Ejemplo de uso

Un uso típico de Date es un campo de “Fecha de nacimiento” o “Fecha de turno”. Se cambia el Label según corresponda, y se pueden limitar las fechas seleccionables con Min Date y Max Date. Por ejemplo, para que solo se puedan elegir fechas futuras a partir de hoy, en Min Date se puede escribir una expresión de binding en vez de una fecha fija (como una referencia a la fecha actual, si el proyecto cuenta con una variable o función para eso), en lugar de escribir manualmente una fecha. El valor seleccionado puede luego usarse en otros componentes o acciones mediante su referencia ($comp.comp_c93cbe80, copiable desde el panel Reference).

Nexus — Elemento: Divider

¿Qué es?

Divider es un componente que muestra una línea horizontal, usada para separar visualmente secciones dentro de una pantalla. Al arrastrarlo al lienzo viene sin ninguna etiqueta, solo la línea.



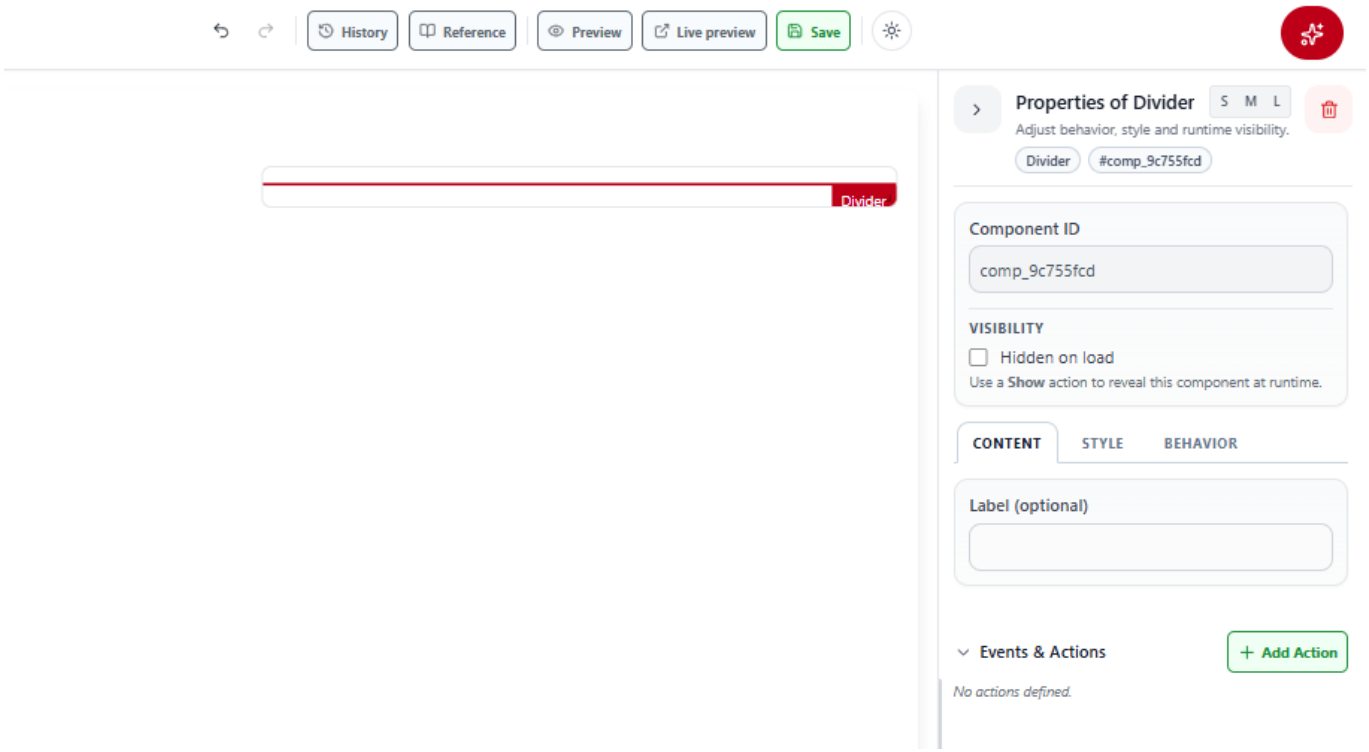
Propiedades

Al seleccionar Divider en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Divider”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_9c755fcd).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

- **Label (optional):** texto opcional que se muestra junto a la línea divisoria (vacío por defecto).

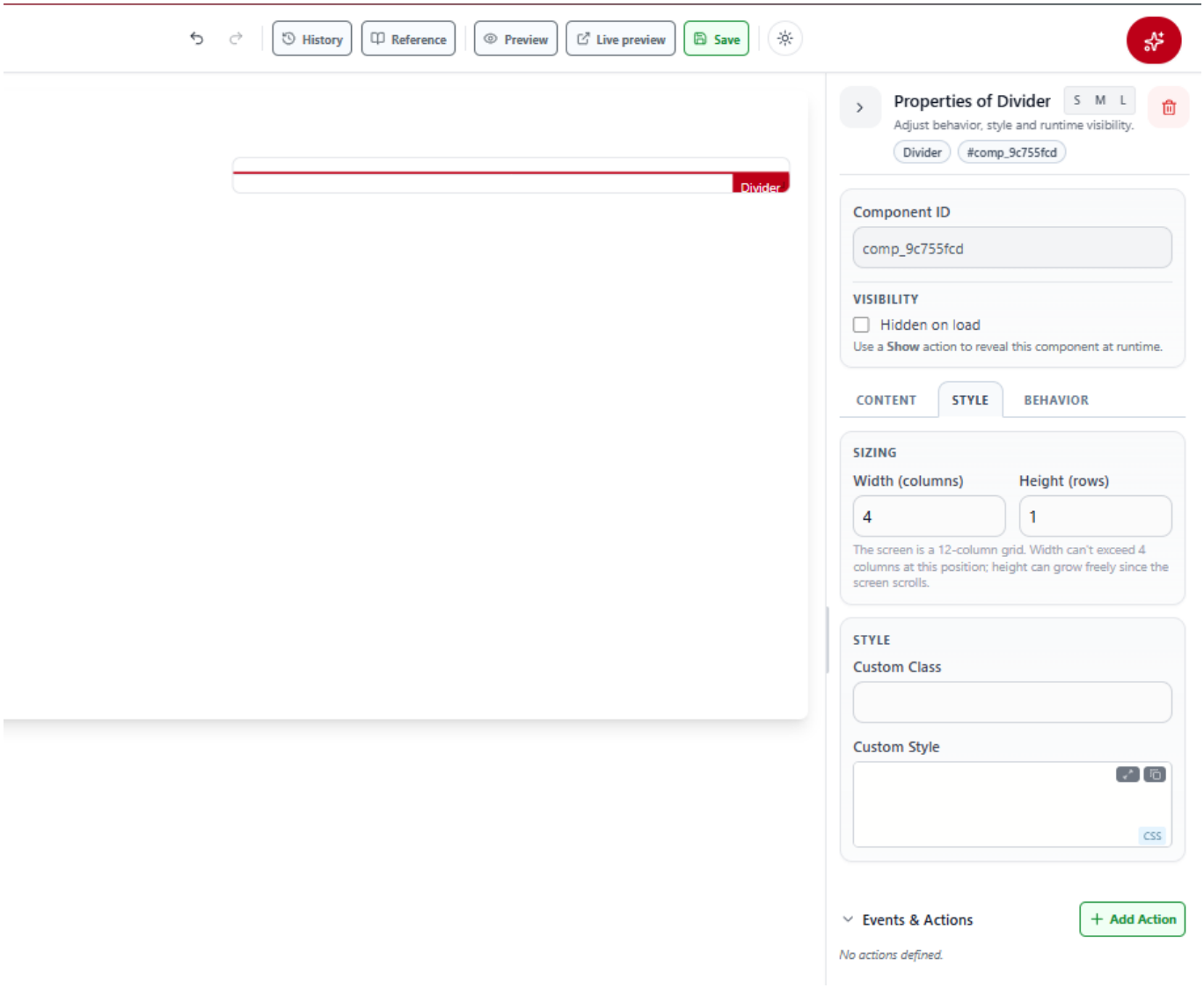


Pestaña Style:

- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 4).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 1).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el

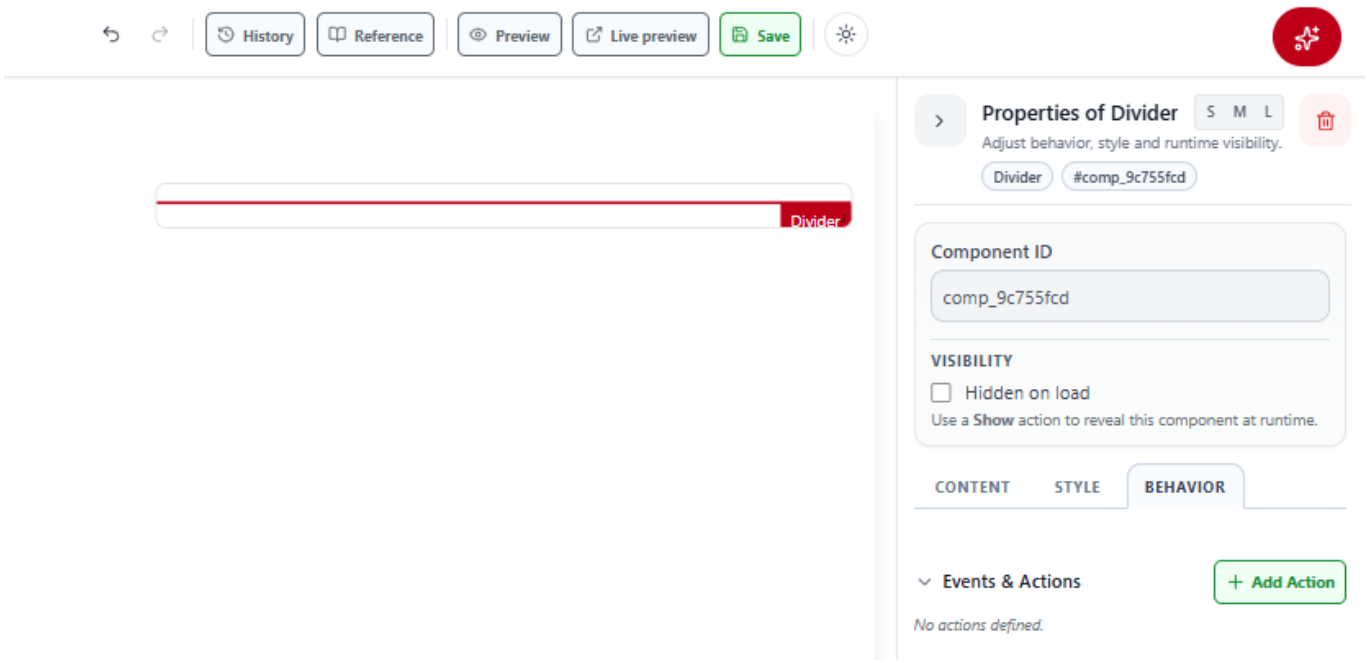
ancho no puede superar las 4 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: Nexus — Events & Actions .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



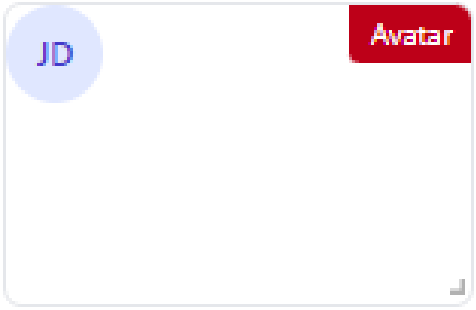
Ejemplo de uso

Un uso típico de Divider es separar dos bloques de contenido dentro de un formulario largo, por ejemplo entre los datos personales y los datos de contacto. Se puede dejar sin Label para una línea simple, o escribir un texto breve (como “Datos de contacto”) si se quiere que la línea funcione también como encabezado de sección.

Nexus — Elemento: Avatar

¿Qué es?

Avatar es un componente de tipo Display. Muestra la imagen de perfil de una persona o, si no hay imagen cargada, un círculo con las iniciales de su nombre. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (sin imagen, mostrando las iniciales “JD” de “Jane Doe”).



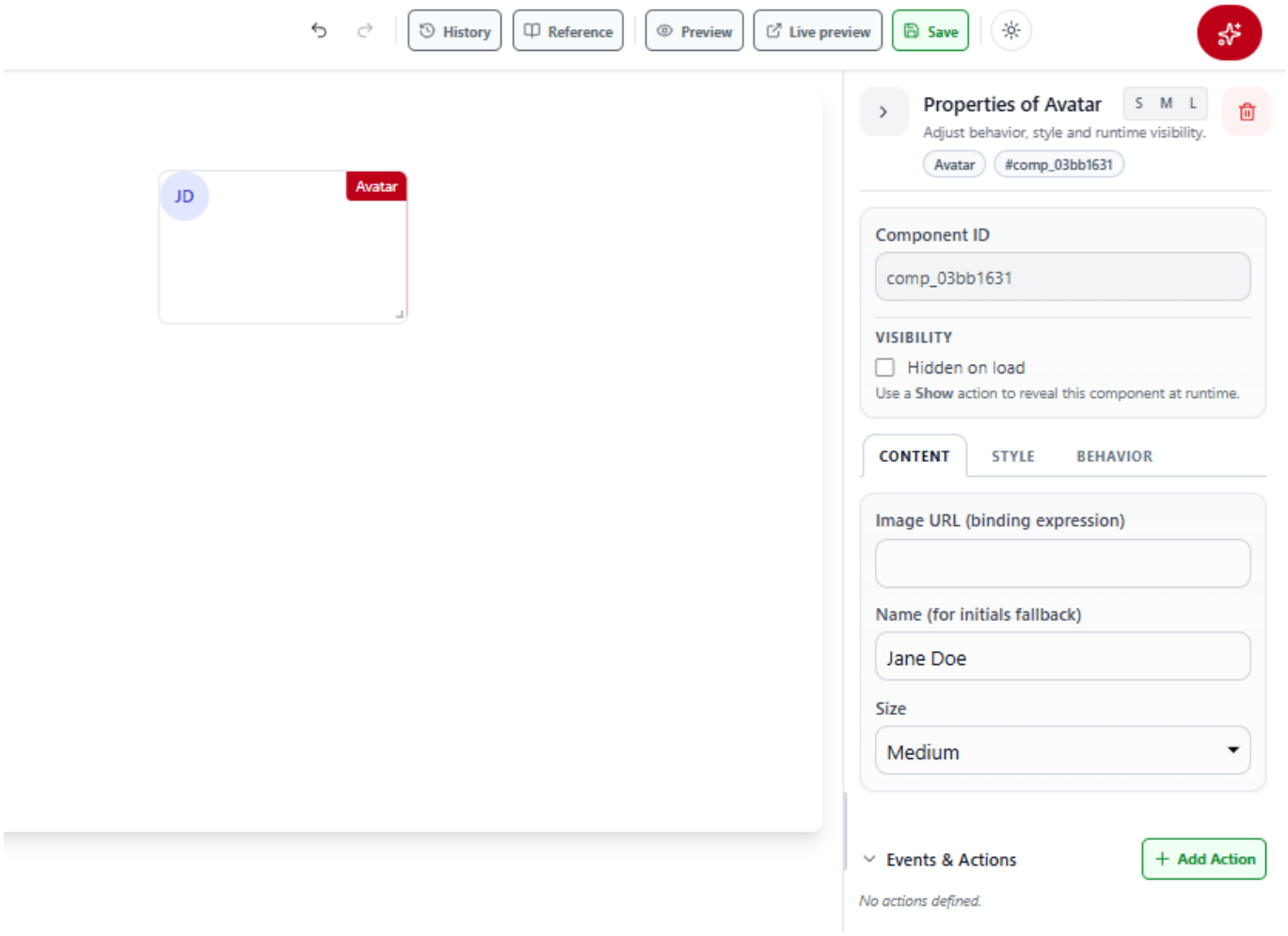
Propiedades

Al seleccionar Avatar en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Avatar”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_03bb1631).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

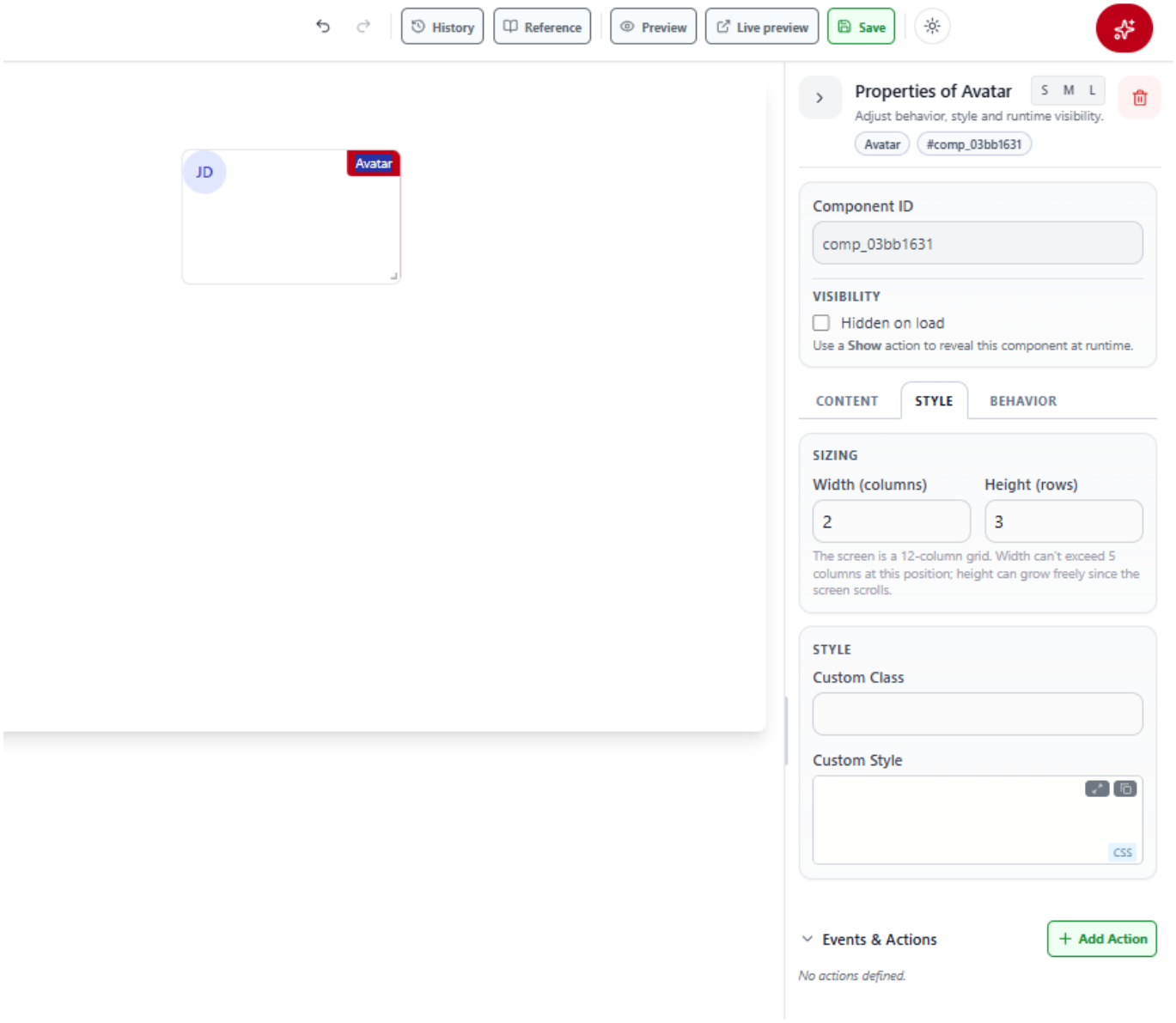
- **Image URL (binding expression):** URL de la imagen a mostrar, o una expresión de binding que la referencie dinámicamente (vacío por defecto).
- **Name (for initials fallback):** nombre de la persona (ej. “Jane Doe”), usado para generar las iniciales que se muestran cuando no hay imagen cargada (o mientras no carga).
- **Size:** menú desplegable con el tamaño del avatar (ej. “Medium”).



Pestaña Style:

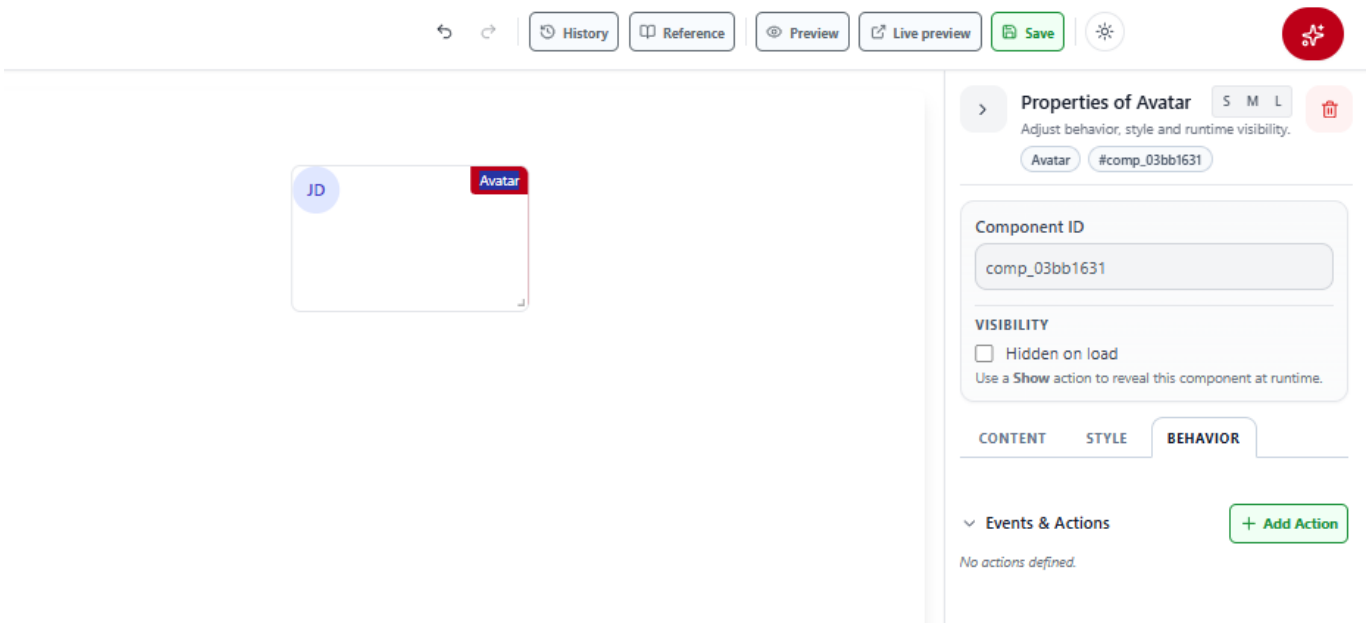
- **Sizing:**
  - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 2).
  - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 3).
  - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el ancho no puede superar las 5 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]().
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



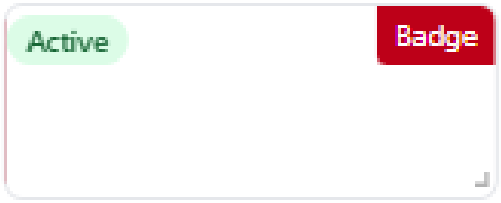
Ejemplo de uso

Un uso típico de Avatar es mostrar la foto de perfil del usuario logueado en una pantalla de configuración de cuenta. En Image URL se pondría una expresión de binding que apunte a la URL de la foto del usuario (por ejemplo, un dato traído de un Data Container o de una Execute Query), y en Name se pondría una referencia al nombre del usuario, para que, si todavía no cargó la imagen o el usuario no tiene foto, se muestren sus iniciales en lugar de un espacio vacío.

Nexus — Elemento: Badge

¿Qué es?

Badge es un componente de tipo Display. Muestra una pequeña etiqueta de texto con un color de fondo que indica un estado (por ejemplo, activo, pendiente, con error). Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (texto “Active”, con la variante “Success” en color verde).

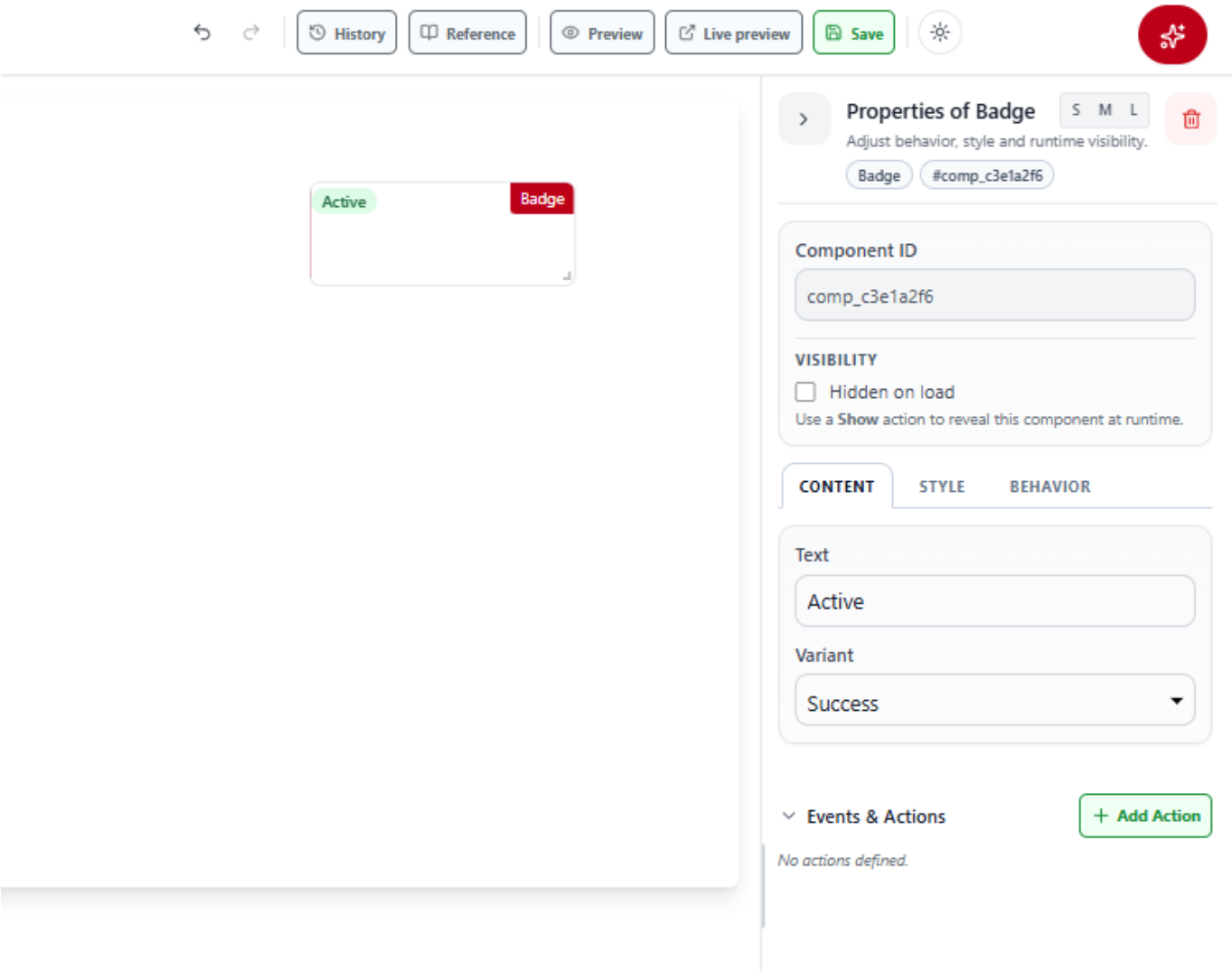


Propiedades

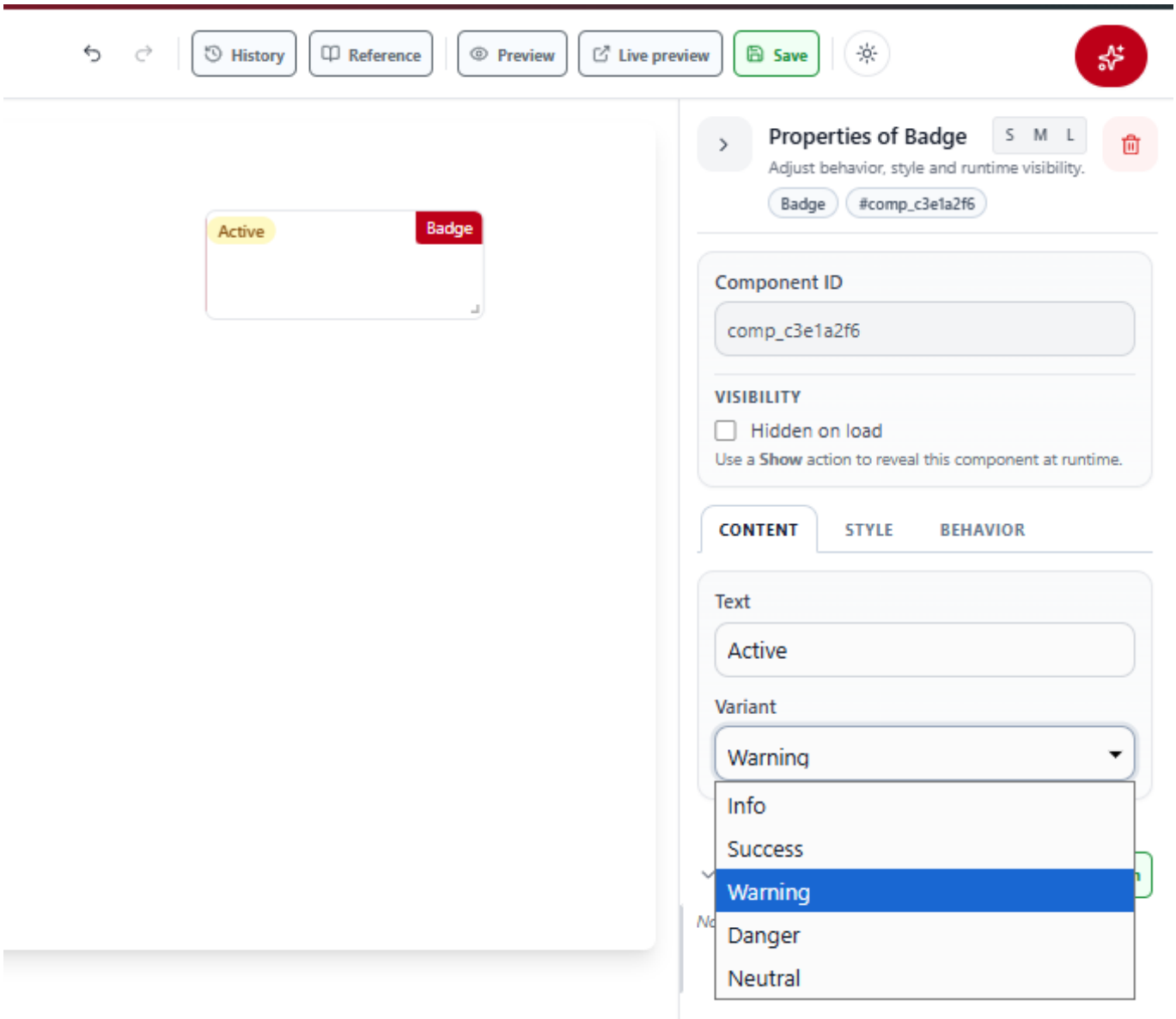
Al seleccionar Badge en el lienzo, el panel derecho muestra “Properties of Badge”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_c3e1a2f6).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:



- **Text:** texto que se muestra dentro del badge (ej. “Active”).
- **Variant:** menú desplegable con el estilo de color del badge. Opciones disponibles:
    - Info
    - Success
    - Warning
    - Danger
    - Neutral

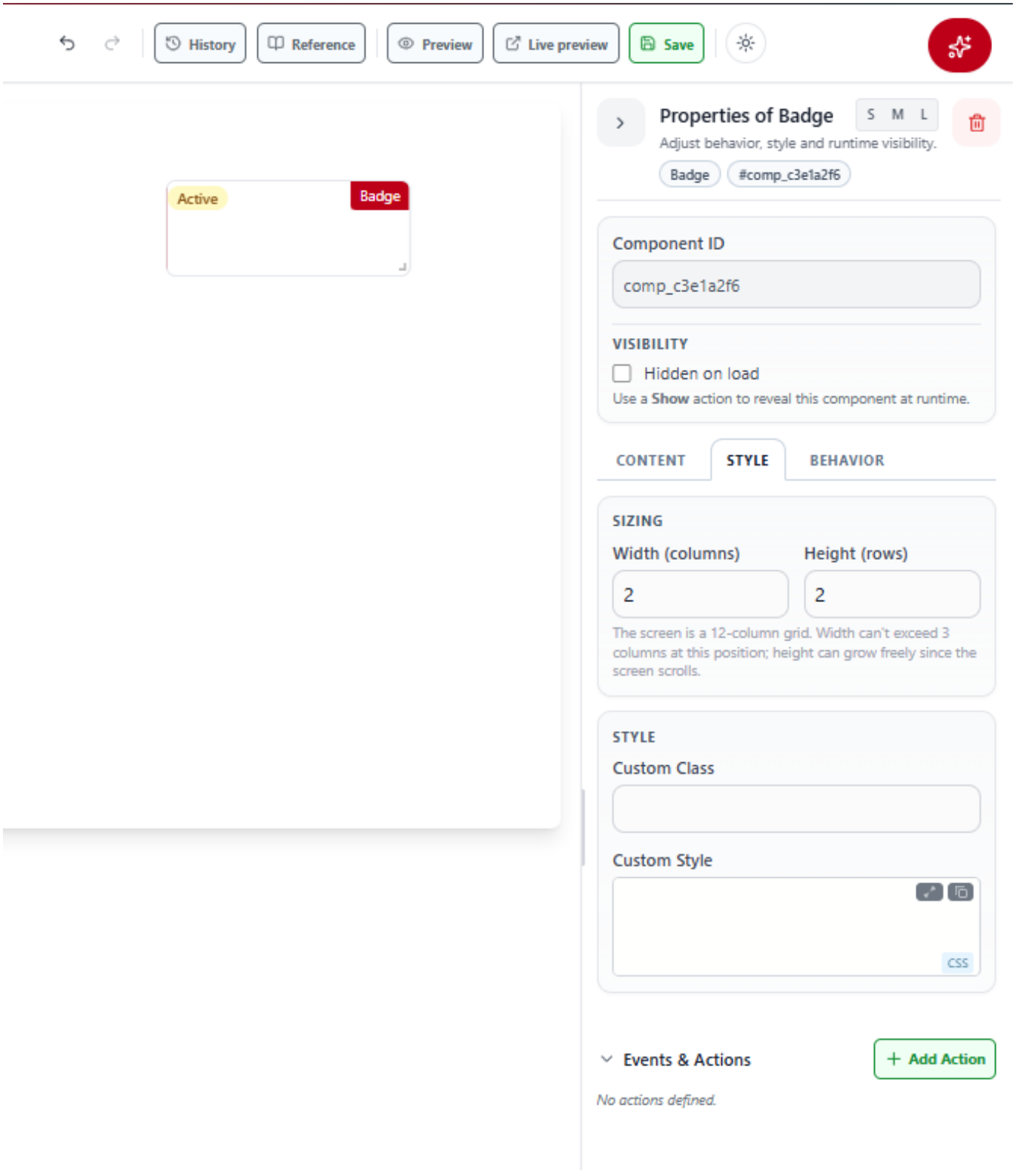


Pestaña Style:

- **Sizing:**
    - **Width (columns):** ancho del componente, medido en columnas (ej. 2).
    - **Height (rows):** alto del componente, medido en filas (ej. 2).
    - Nota del propio panel: la pantalla es una grilla de 12 columnas; el

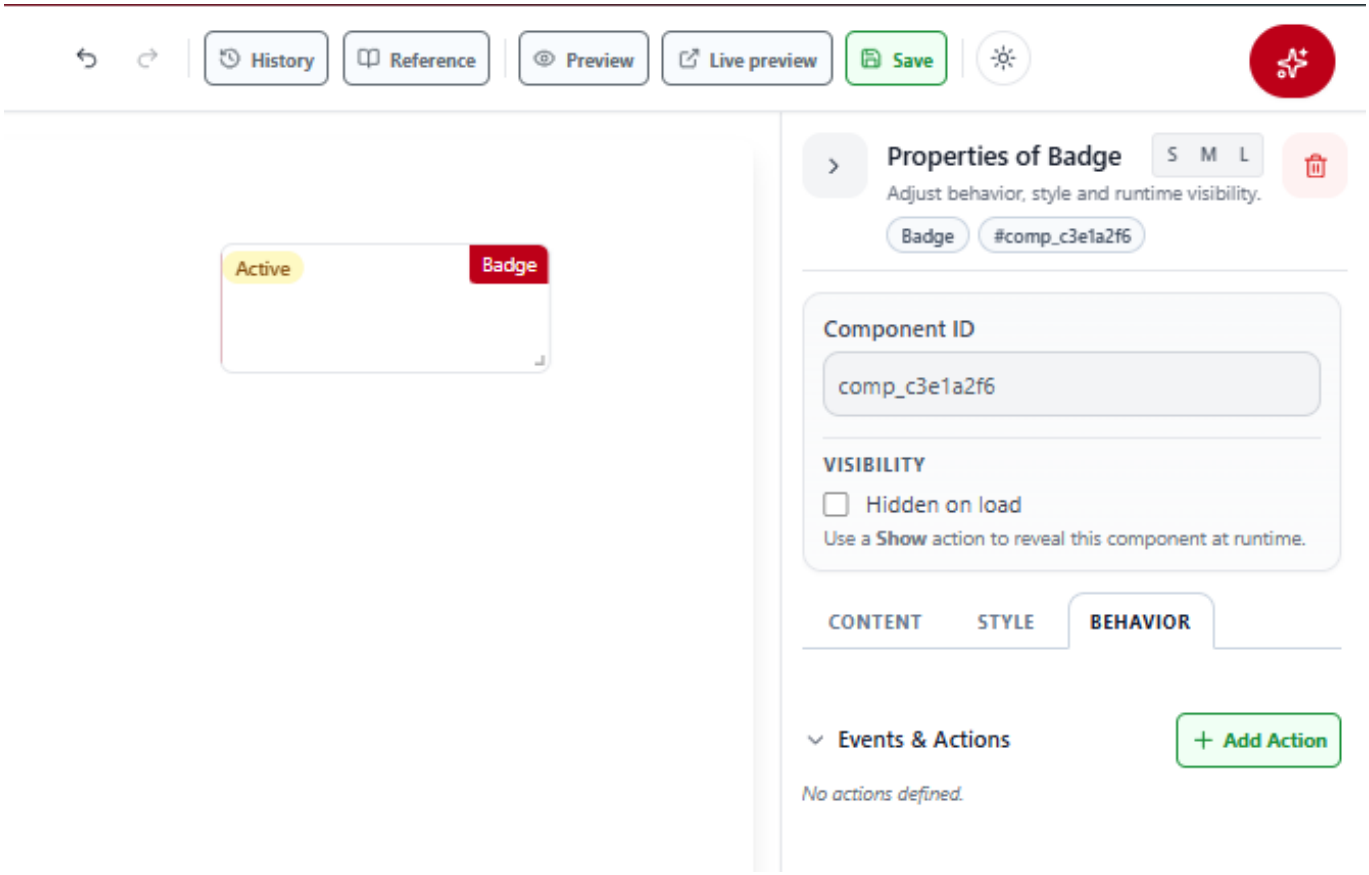
ancho no puede superar las 3 columnas en esa posición, y el alto puede crecer libremente ya que la pantalla tiene scroll.

- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: Nexus — Events & Actions .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

Un uso típico de Badge es mostrar el estado de un pedido dentro de una tabla o lista. Por ejemplo, para un pedido pendiente de pago se pondría Text “Pending” con Variant “Warning” (amarillo); para un pedido cancelado, Text “Cancelled” con Variant “Danger” (rojo); y para uno entregado, Text “Delivered” con Variant “Success” (verde). Así, con el mismo componente repetido y solo cambiando Text y Variant, se puede representar visualmente cualquier estado dentro del proyecto.

Nexus — Elemento: Modal

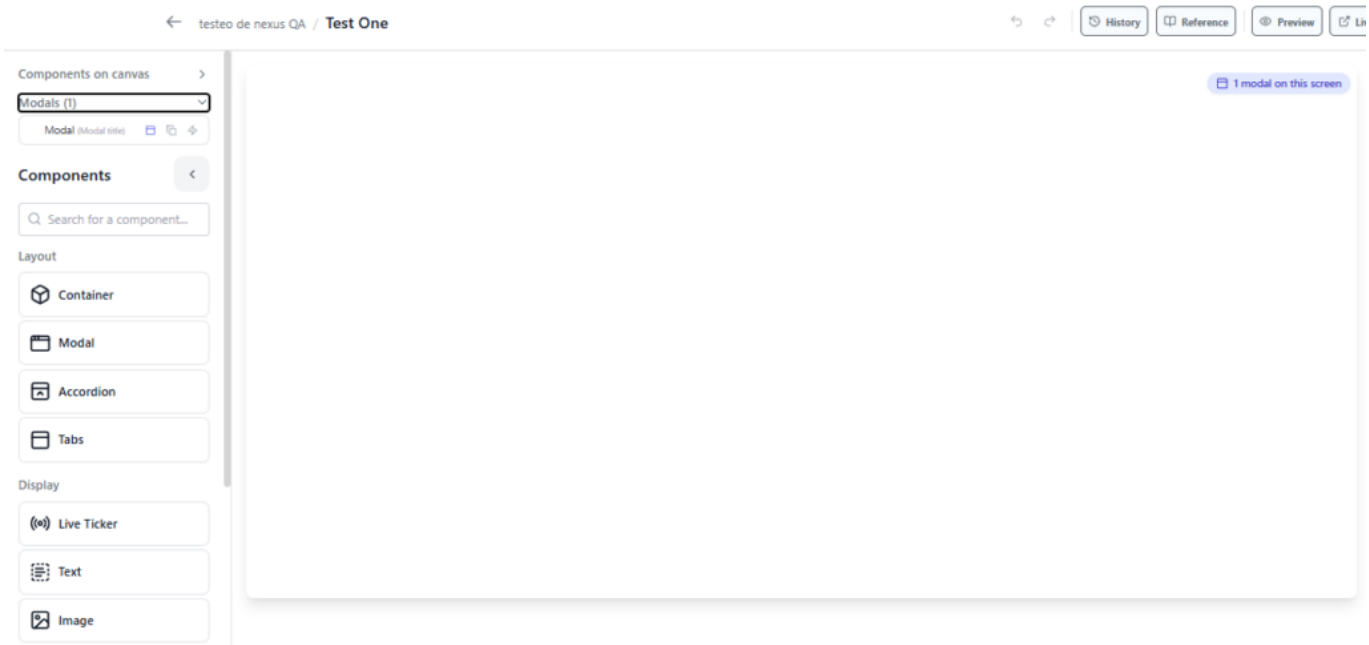
¿Qué es?

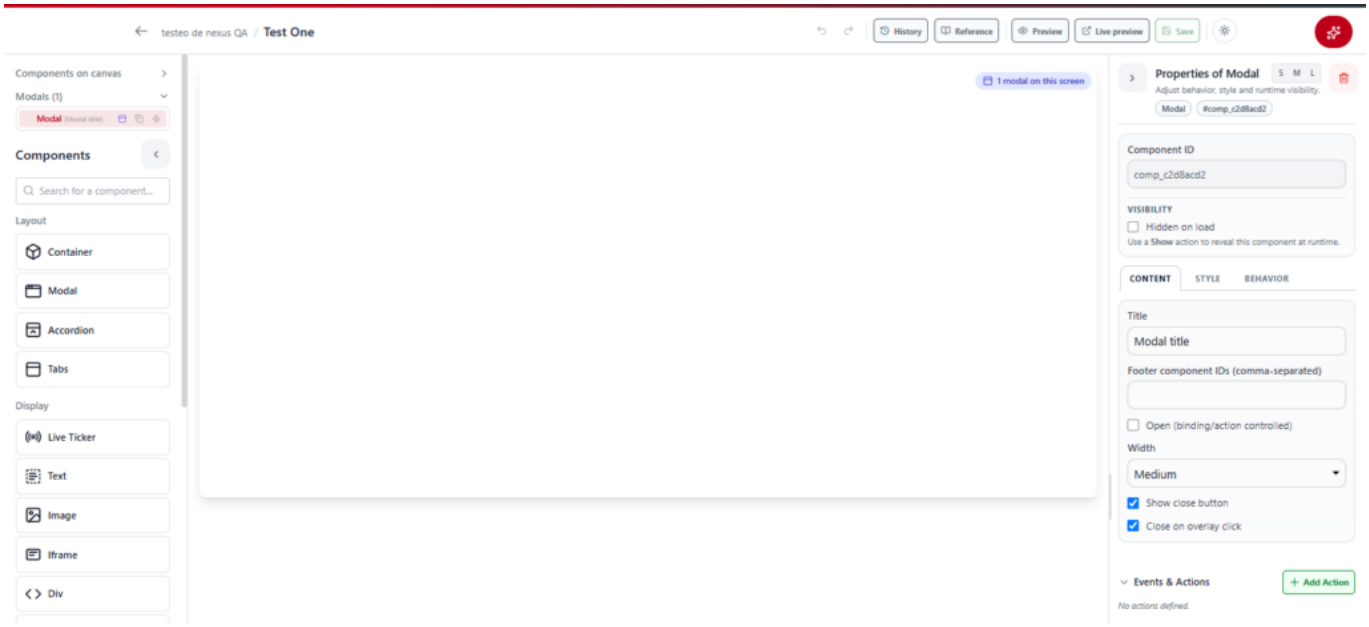
Modal es un componente de tipo Layout. Representa una ventana emergente (modal/pop up) que se superpone a la pantalla, usada típicamente para formularios, confirmaciones o contenido adicional sin salir de la pantalla actual. A diferencia de los demás componentes, un Modal no se “dibuja” directamente sobre el lienzo: el lienzo muestra un aviso “Modals are not shown on the canvas. Click to see them in the Modals list” y un indicador “1 modal on this screen” arriba a la derecha.

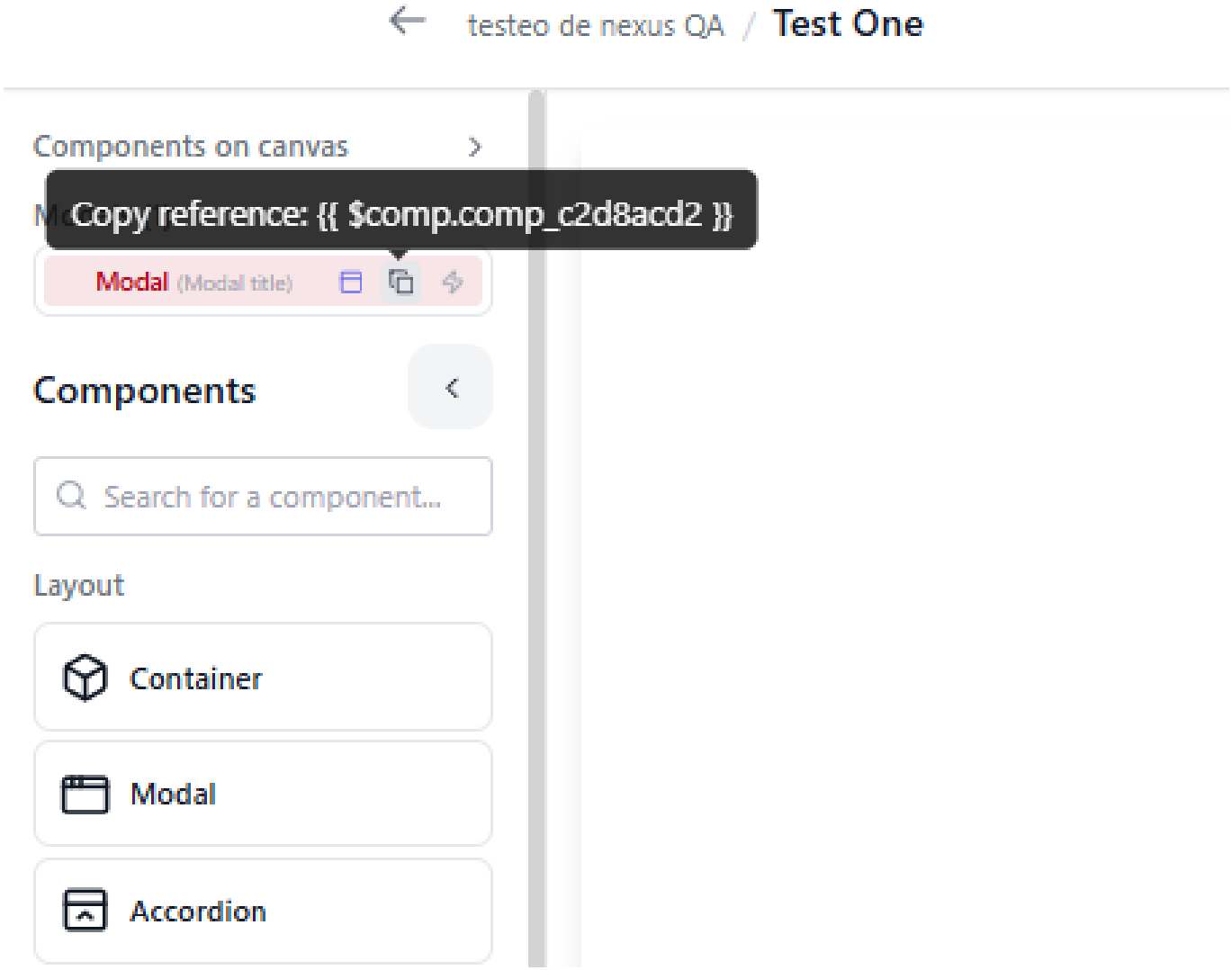


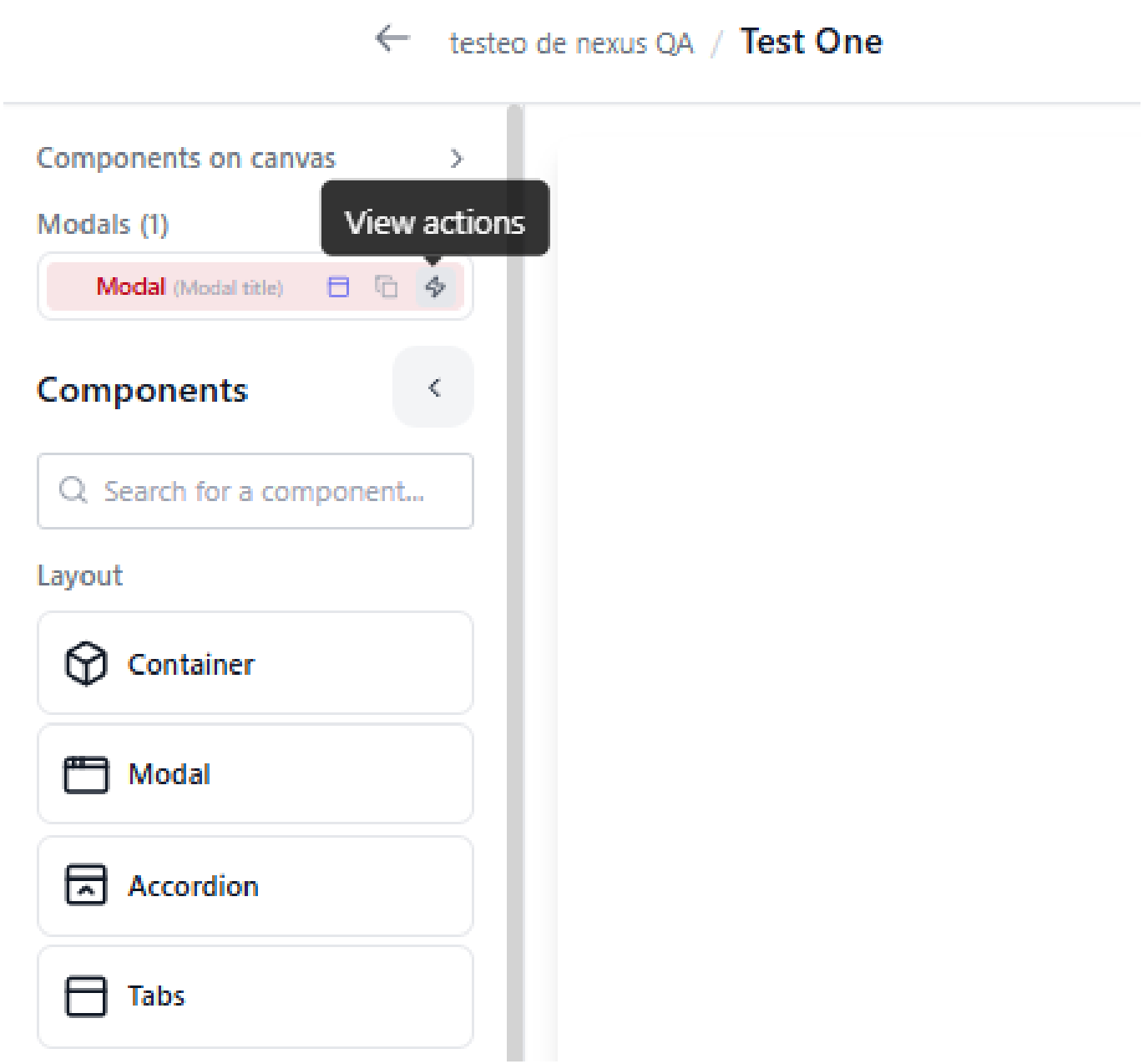
Dónde se edita

Los modales de una pantalla se administran desde un panel lateral colapsable llamado **Modals (N)**, ubicado al lado de “Components on canvas”. Ahí se lista cada modal con su título (ej. “Modal (Modal title)”), y al pasar el mouse sobre la fila aparecen íconos de acciones rápidas, entre ellos uno para duplicarlo y otro (ícono de rayo) que al dejar el mouse encima muestra el tooltip “Copy reference: {{ $comp.comp_c2d8acd2 }}”, para copiar la referencia del modal sin tener que abrir el panel Reference.




testeo de nexus QA / Test One
History
Reference
Preview
Live preview
Save
Components on canvas
Modals (1)
Modal (Modal title)
Components
Search for a component...
Layout
Container
Modal
Accordion
Tabs
Display
Live Ticker
Text
Image
Iframe
Div
1 modal on this screen
Properties of Modal
Adjust behavior, style and runtime visibility.
Modal
#comp_c2d8acd2
Component ID
comp_c2d8acd2
VISIBILITY
Hidden on load
Use a Show action to reveal this component at runtime.
CONTENT
STYLE
BEHAVIOR
Title
Modal title
Footer component IDs (comma-separated)
Open (binding/action controlled)
Width
Medium
Show close button
Close on overlay click
Events & Actions
Add Action
No actions defined.


testeo de nexus QA / Test One
Components on canvas
Copy reference: {{ $comp.comp_c2d8acd2 }}
Modal (Modal title)
Components
Search for a component...
Layout
Container
Modal
Accordion



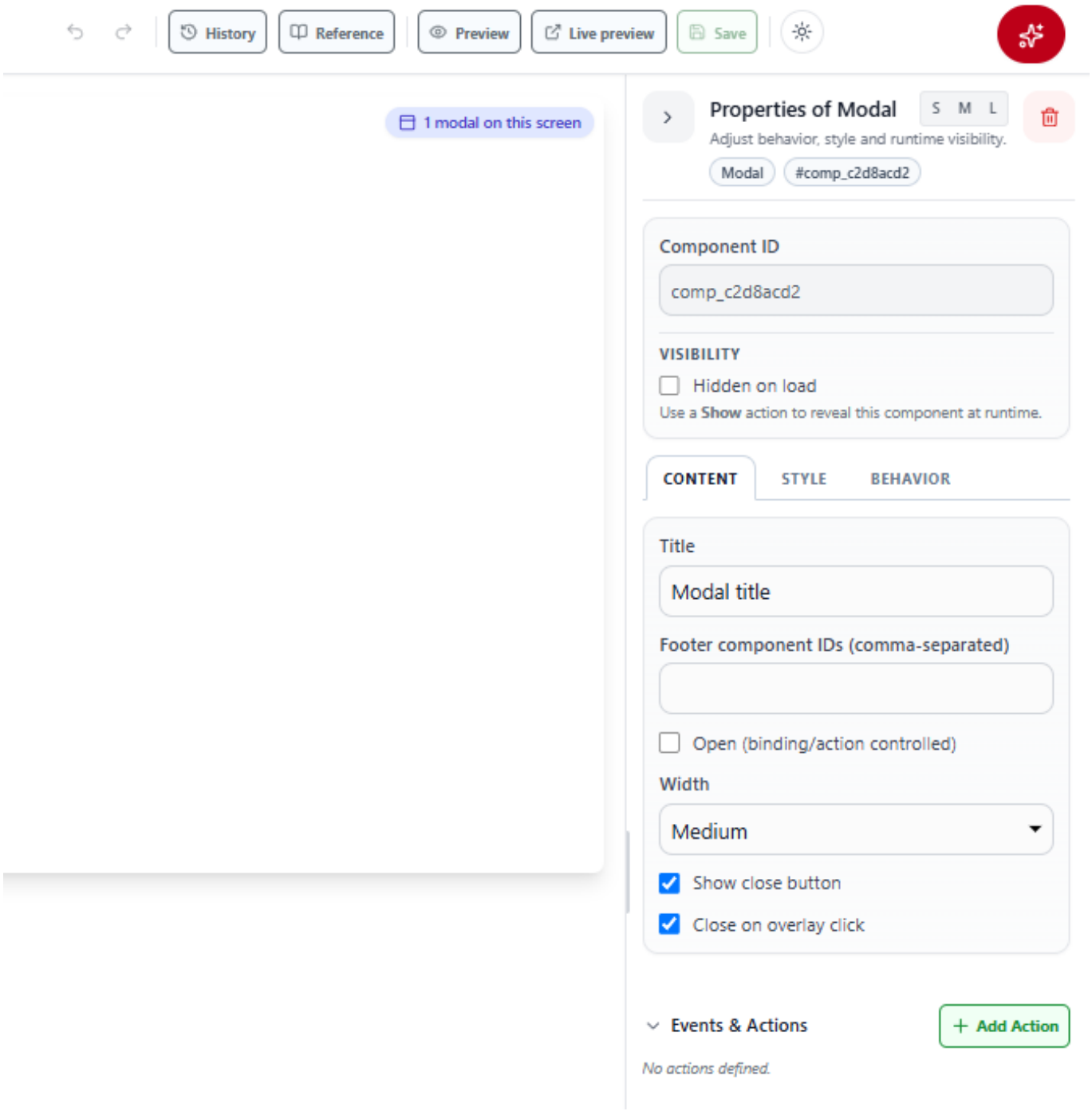
Propiedades

Al seleccionar un Modal (haciendo clic en su fila dentro del panel Modals), el panel derecho muestra “Properties of Modal”, organizado en tres pestañas: Content, Style y Behavior.

- **Component ID:** identificador único del componente, autogenerado (ej. comp_c2d8acd2).
- **Visibility → Hidden on load:** casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo Show.
- **Selector S / M / L:** ajusta el tamaño de visualización del panel de propiedades.

Pestaña Content:

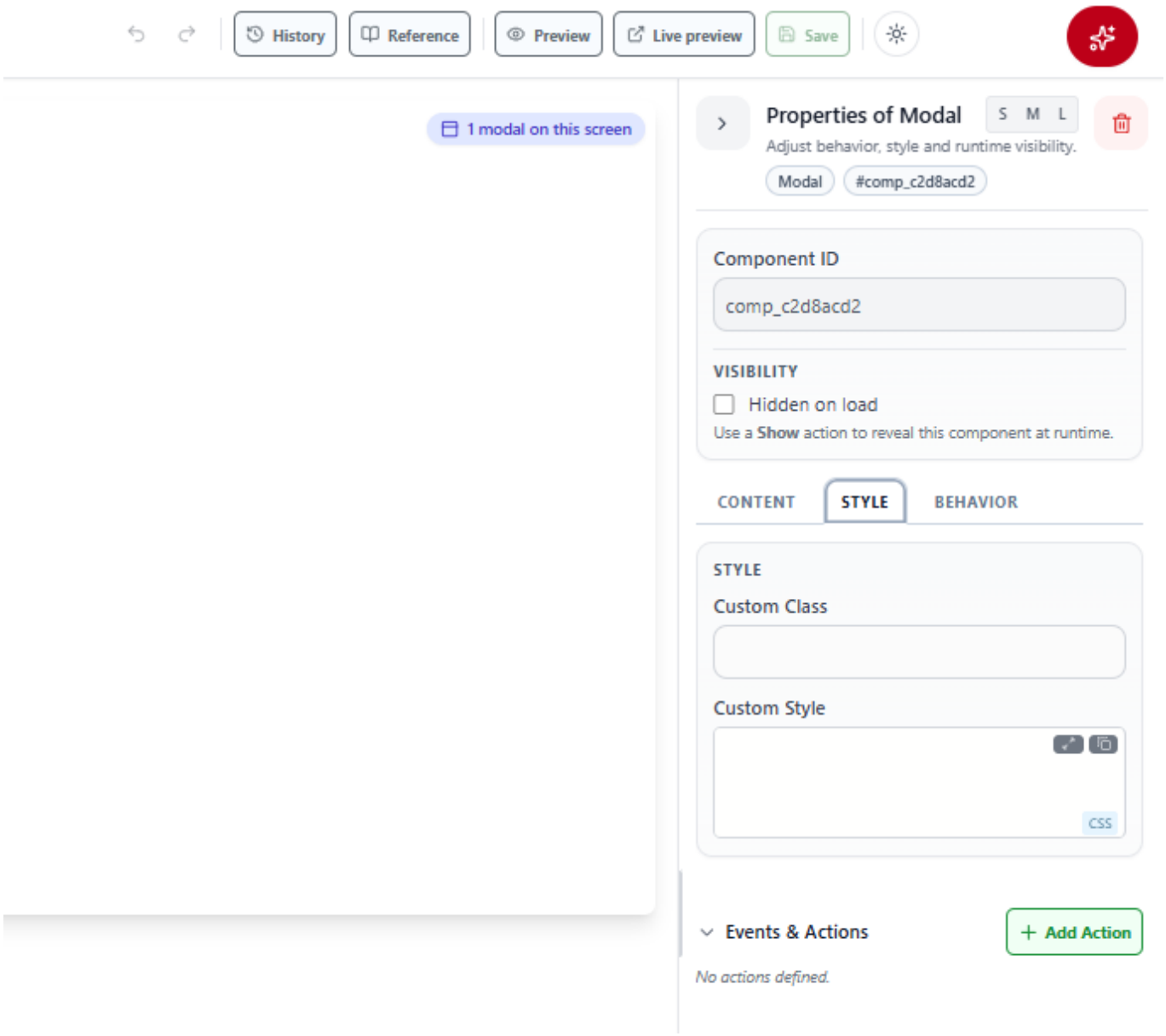
- **Title:** título que se muestra en la cabecera del modal (ej. “Modal title”).
- **Footer component IDs (comma-separated):** lista de Component IDs, separados por coma, de los componentes que se quieren mostrar en el pie del modal (por ejemplo, botones de “Cancelar” y “Guardar”).
- **Open (binding/action controlled):** casilla que indica que el modal se abre únicamente mediante una expresión de binding o una acción (por ejemplo, desde un botón con Events & Actions), no por sí solo.
- **Width:** menú desplegable con el ancho del modal (ej. “Medium”).
- **Show close button:** casilla (tildada por defecto) que muestra u oculta el botón de cerrar (X) en la cabecera del modal.
- **Close on overlay click:** casilla (tildada por defecto) que define si el modal se cierra al hacer clic fuera de él (sobre el fondo oscurecido).



Pestaña Style:

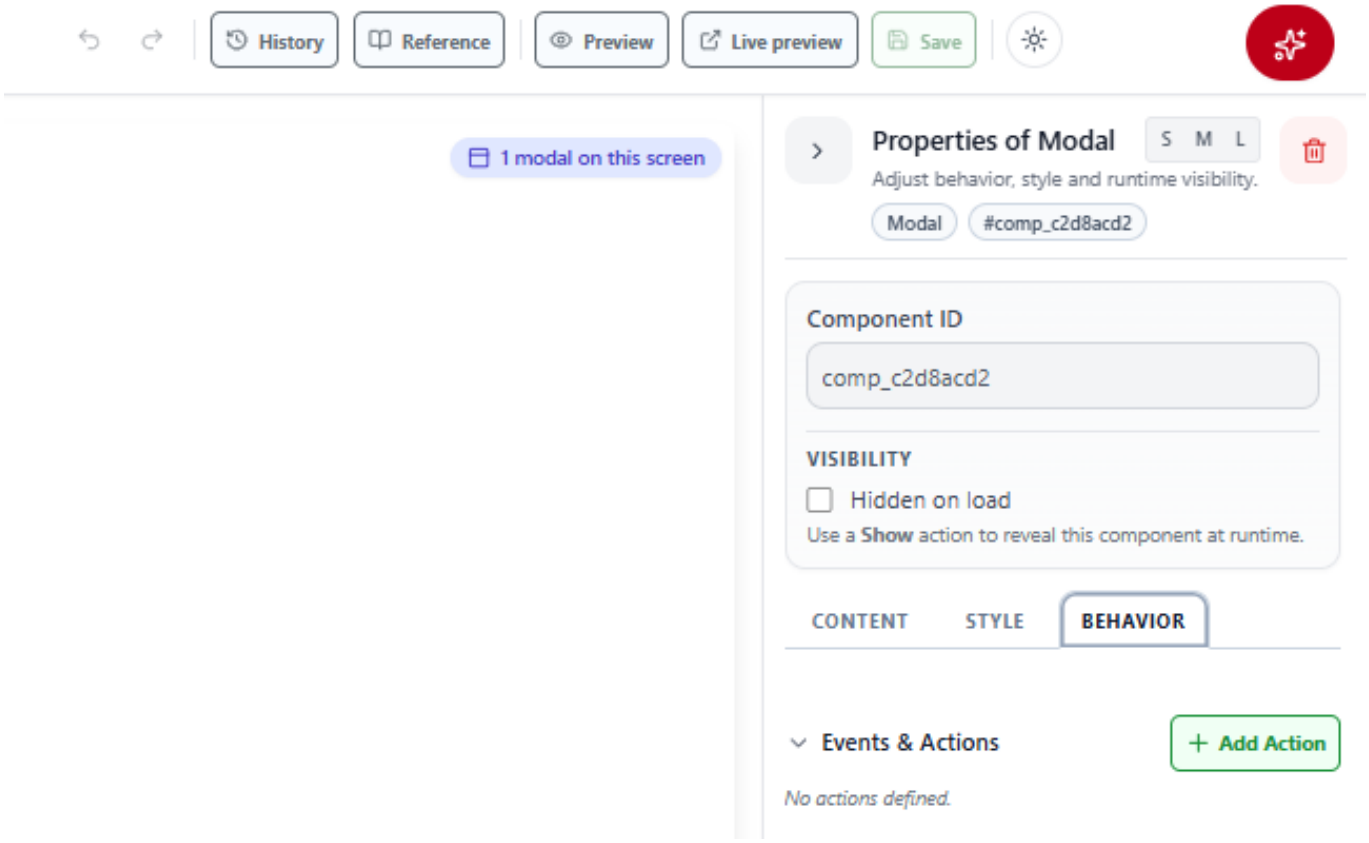
- **Custom Class:** clase CSS personalizada.
- **Custom Style:** CSS personalizado aplicado directamente a este componente.

(A diferencia de otros componentes, Modal no tiene sección Sizing en Style, ya que no ocupa un espacio fijo dentro de la grilla de la pantalla.)



Pestaña Behavior:

- **Events & Actions:** sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]() .
- **Delete Component** (ícono de papelera, arriba): elimina el componente del lienzo.



Ejemplo de uso

Un uso típico de Modal es un formulario de “Agregar nuevo cliente” que se abre al presionar un botón. Se arma el contenido del formulario dentro del modal, se tilda **Open (binding/action controlled)**, y en el botón que lo dispara se agrega una acción (Events & Actions) que haga referencia al modal para abrirlo. En Footer component IDs se pueden poner los IDs de dos botones (“Cancelar” y “Guardar”), para que queden fijos en la parte inferior del modal en vez de mezclarse con el contenido que pueda tener scroll.