Nexus — Elemento: Select

¿Qué es?

Select es un componente de tipo **Form**. Es un menú desplegable de selección de opciones. Al arrastrarlo al lienzo viene con dos opciones de ejemplo precargadas (Option 1, Option 2).

Propiedades

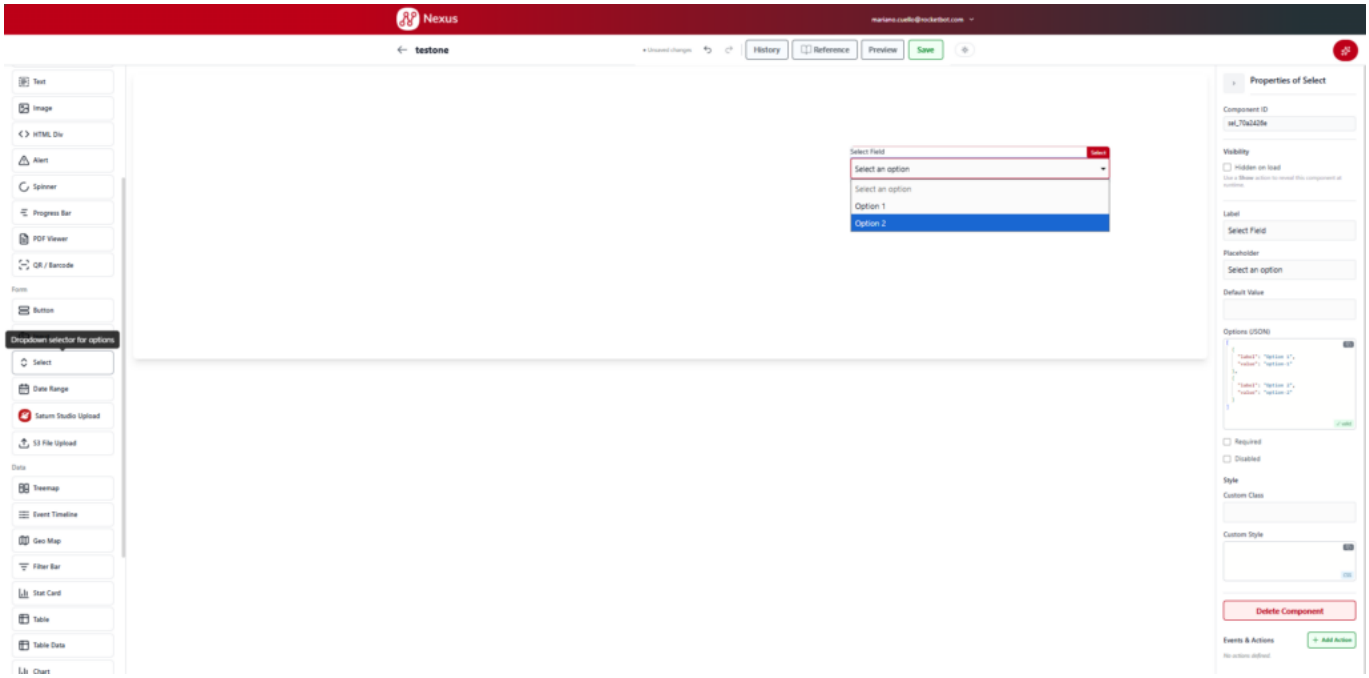
Al seleccionar Select en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Select”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. sel_70a2426e).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Label**: etiqueta que se muestra encima del campo (ej. “Select Field”).
- **Placeholder**: texto que aparece como opción inicial antes de elegir algo (ej. “Select an option”).
- **Default Value**: opción seleccionada por defecto al cargar la pantalla.
- **Options (JSON)**: campo de código donde se definen las opciones del desplegable en formato JSON. Cada opción se compone de:
  - label: texto visible de la opción.
  - value: valor interno asociado a esa opción.

  El editor valida el JSON en tiempo real (marca “✓ valid” cuando el formato es correcto).

- **Required**: casilla que marca el campo como obligatorio.
- **Disabled**: casilla que deshabilita el campo (queda inactivo, no seleccionable).
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.

- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos (por ejemplo, disparar una acción al cambiar la opción seleccionada, con trigger **On Change**). Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions** .

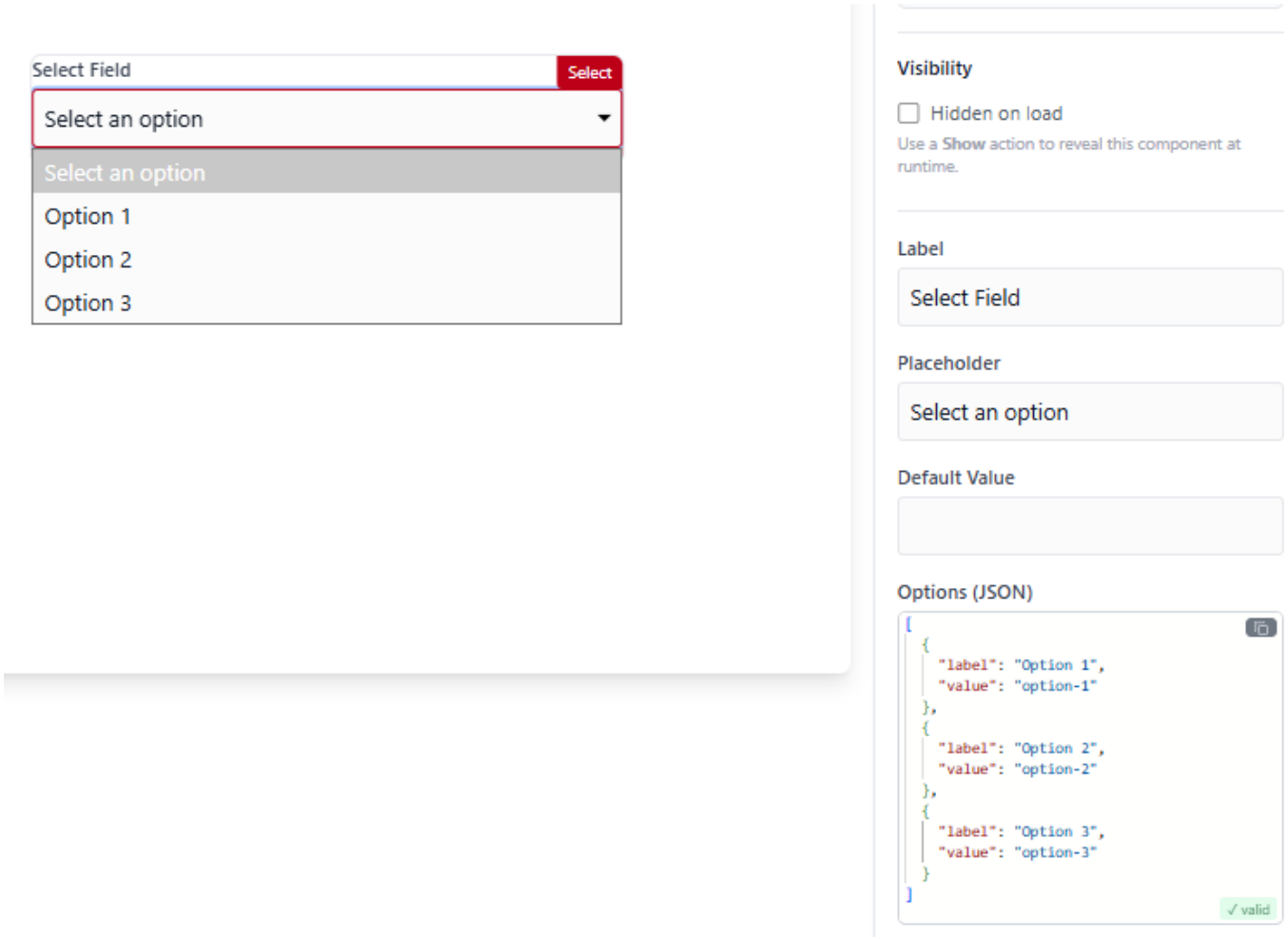


Ejemplo de uso

Para agregar una nueva opción, hay que ubicarse en la última llave } del bloque anterior dentro de **Options (JSON)**, agregarle una coma, y pegar el nuevo bloque a continuación:

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

> ⚠ Importante: la coma va pegada a la llave } del bloque anterior, no al principio del bloque nuevo.

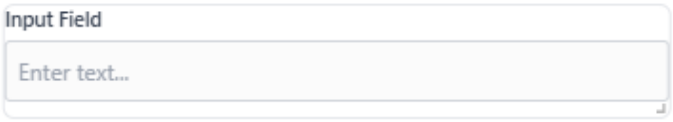


El valor seleccionado por el usuario (value de la opción elegida) puede referenciarse luego desde otras partes de la app (queries, acciones) usando el **Component ID** del Select.

Nexus – Elemento: Input

¿Qué es?

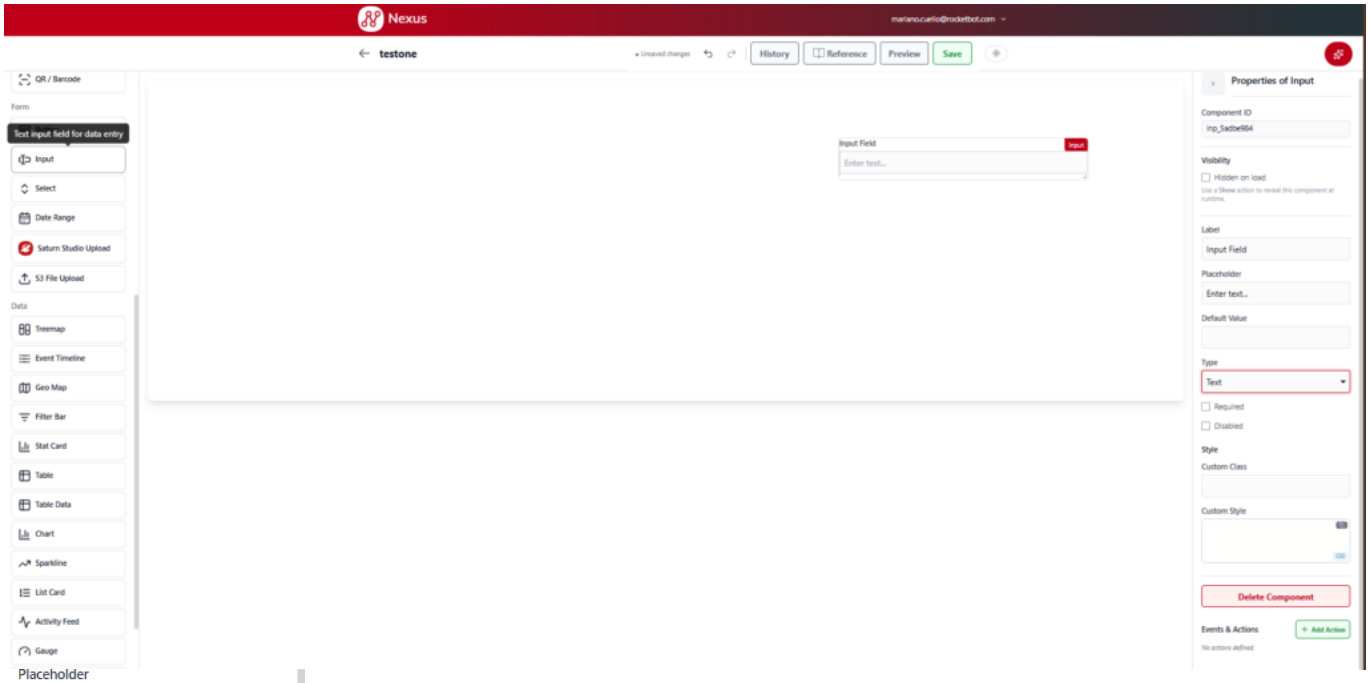
Input es un componente de tipo **Form**. Es un campo de entrada de texto para captura de datos del usuario, con distintos tipos de validación según el dato que se espera recibir. Al arrastrarlo al lienzo viene con un ejemplo precargado (“Input Field” con placeholder “Enter text…”).

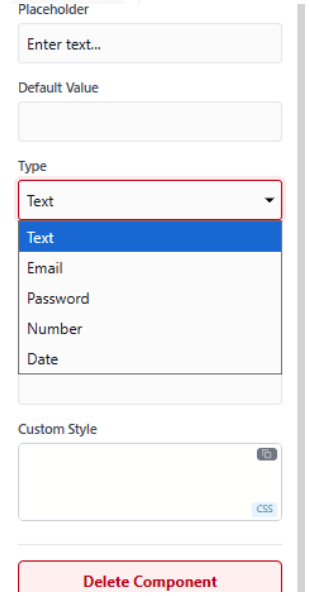


Propiedades

Al seleccionar Input en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Input”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. inp_5adbe984).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Label**: etiqueta que se muestra encima del campo (ej. “Input Field”).
- **Placeholder**: texto de guía que aparece dentro del campo vacío (ej. “Enter text…”).
- **Default Value**: valor que trae el campo cargado por defecto.
- **Type**: menú desplegable que define el tipo de dato que acepta el campo, cambiando su validación y/o teclado. Opciones: **Text**, **Email**, **Password**, **Number**, **Date**.
- **Required**: casilla que marca el campo como obligatorio. Al activarla, se agrega un asterisco rojo (*) junto al Label, tanto en el editor como en el modo Preview, indicando visualmente que el campo es requerido.
- **Disabled**: casilla que deshabilita el campo (queda inactivo, no editable).
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions**.





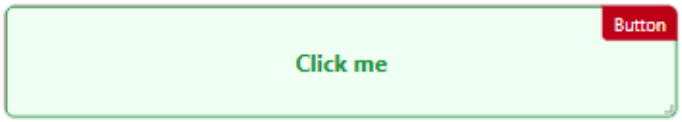
Ejemplo de uso

Con **Type** se adapta el campo al dato que se necesita capturar: por ejemplo, **Email** valida que el texto tenga formato de correo, **Password** oculta los caracteres ingresados, **Number** solo acepta valores numéricos, y **Date** muestra un selector de fecha. Activando **Required**, el campo pasa a ser obligatorio (probablemente impidiendo enviar un formulario si queda vacío). El valor ingresado por el usuario puede referenciarse luego desde otras partes de la app (queries, acciones) usando el **Component ID** del Input.

Nexus — Elemento: Button

¿Qué es?

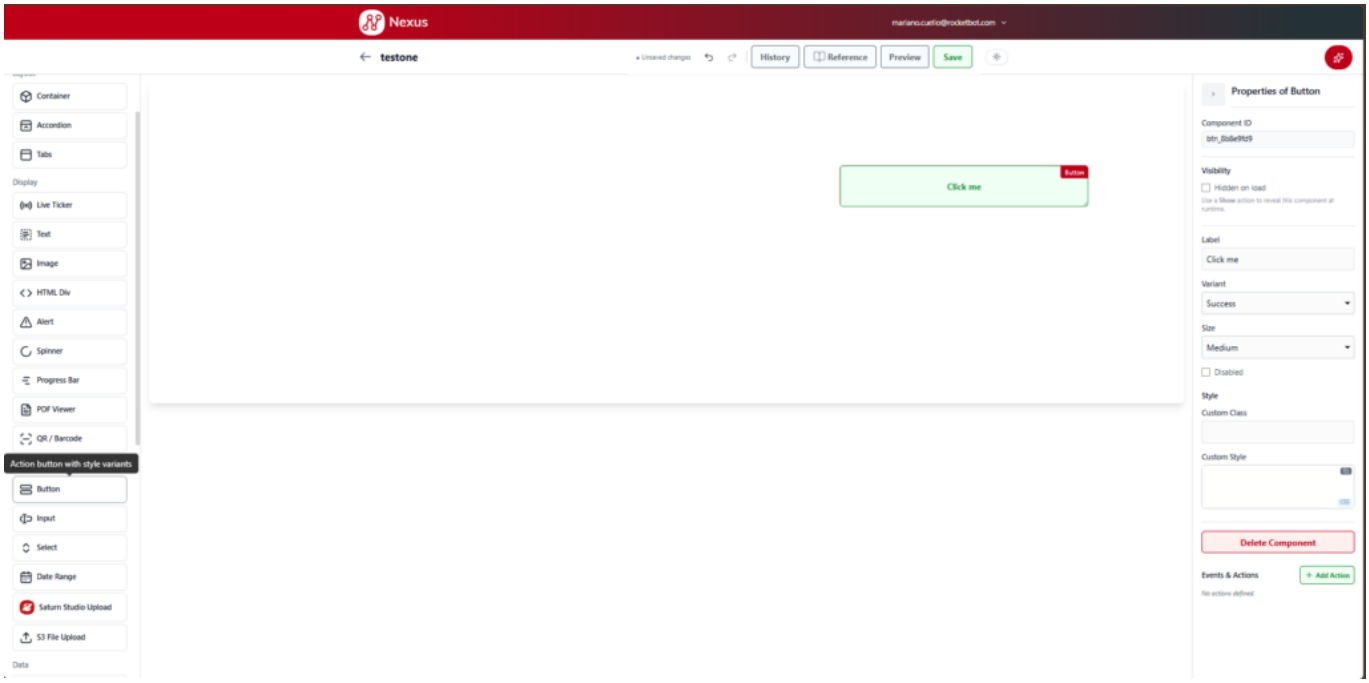
Button es un componente de tipo **Form**. Es un botón de acción con distintas variantes de estilo, pensado para disparar acciones (navegar, ejecutar queries, mostrar/ocultar componentes, etc.) mediante **Events & Actions**. Al arrastrarlo al lienzo viene con un texto de ejemplo precargado (“Click me”).

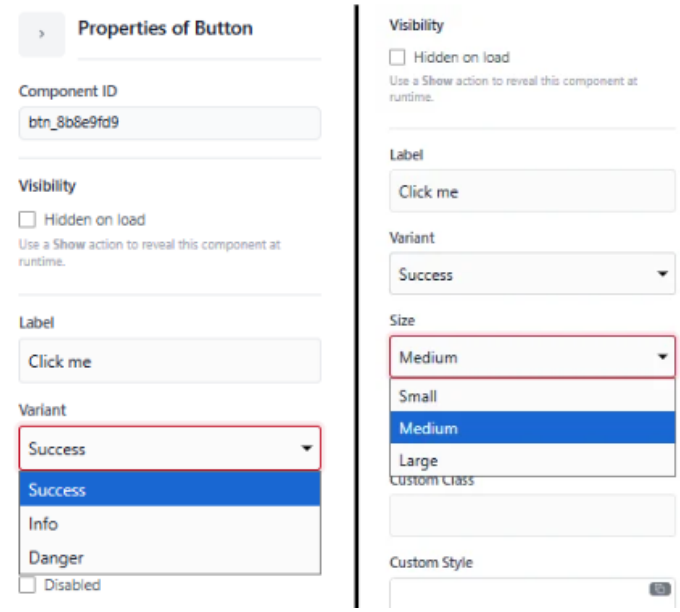


Propiedades

Al seleccionar Button en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Button”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. btn_8b8e9fd9).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Label**: texto que se muestra dentro del botón (ej. “Click me”).
- **Variant**: menú desplegable que define el color/estilo del botón. Opciones: **Success**, **Info**, **Danger**.
- **Size**: menú desplegable que define el tamaño del botón. Opciones: **Small**, **Medium**, **Large**.
- **Disabled**: casilla que deshabilita el botón (queda inactivo, sin poder hacer clic).
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos (qué hace el botón al hacer clic). Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions**.





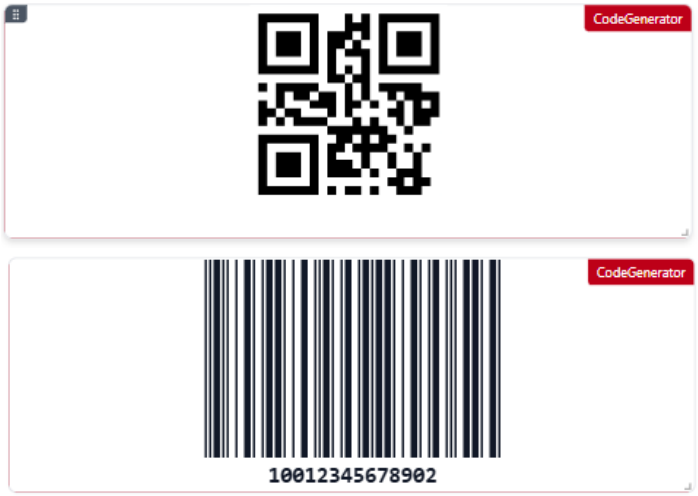
Ejemplo de uso

El uso típico de Button es combinarlo con **Events & Actions**, configurando un trigger **On Click** junto a la acción deseada (por ejemplo, **Navigate** para llevar a otra pantalla, o **Execute Query** para disparar una consulta de datos). Con **Variant** se puede dar significado visual a la acción: por ejemplo, **Success** para una acción de confirmación, o **Danger** para una acción destructiva como eliminar algo. Activando **Disabled**, el botón queda inhabilitado — útil para bloquearlo hasta que se cumpla alguna condición (por ejemplo, hasta que un formulario esté completo).

Nexus – Elemento: QR / Barcode

¿Qué es?

QR / Barcode es un componente de tipo **Display**. Genera códigos QR o códigos de barras a partir de un valor de texto, con distintos formatos de codificación. Al arrastrarlo al lienzo viene con un QR de ejemplo precargado, apuntando a una URL.

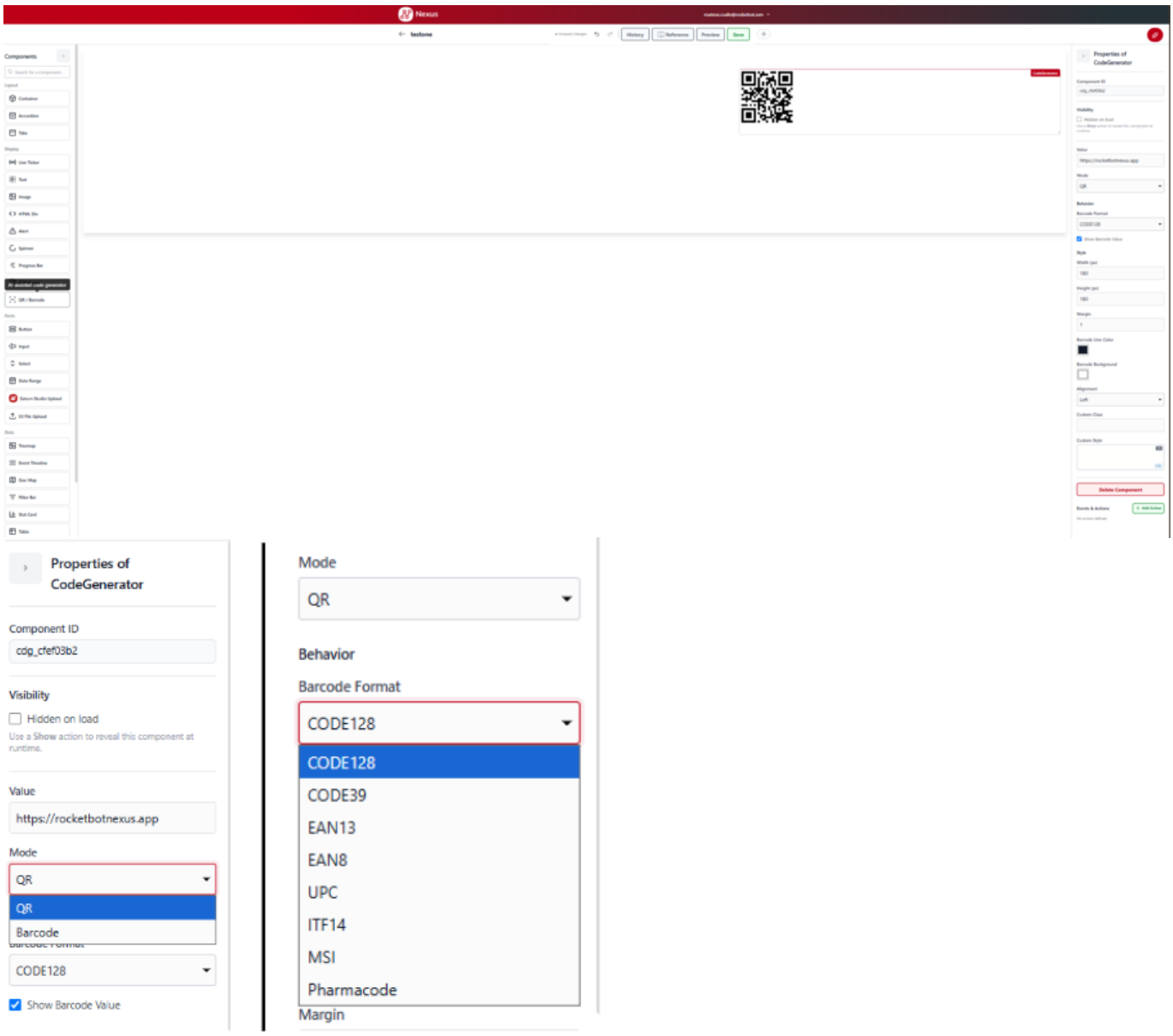


Propiedades

Al seleccionar el componente en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of CodeGenerator”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. cdg_cfef03b2).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Value**: el texto o dato que se va a codificar (ej. una URL, un número, un código).
- **Mode**: menú desplegable que define si el componente genera un **QR** o un **Barcode** (código de barras lineal).
- **Behavior → Barcode Format** *(solo visible en modo Barcode)*: define el estándar de codificación del código de barras. Opciones: **CODE128**, **CODE39**, **EAN13**, **EAN8**, **UPC**, **ITF14**, **MSI**, **Pharmacode**.
- **Show Barcode Value**: casilla que muestra el valor en texto debajo del código de barras.

- **Style → Width (px) / Height (px)**: dimensiones del código generado (valor por defecto: 180×180).
- **Style → Margin**: margen alrededor del código.
- **Style → Barcode Line Color**: color de las líneas/módulos del código.
- **Style → Barcode Background**: color de fondo del código.
- **Style → Alignment**: alineación del componente. Opciones: **Left**, **Center**, **Right**.
- **Style → Custom Class**: clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions]() .



Ejemplo de uso — formatos de Barcode

Cada formato de código de barras tiene reglas propias sobre qué valores acepta (algunos piden solo números, otros una cantidad exacta de dígitos). Se

probó cada formato con un valor de ejemplo y funcionaron correctamente:

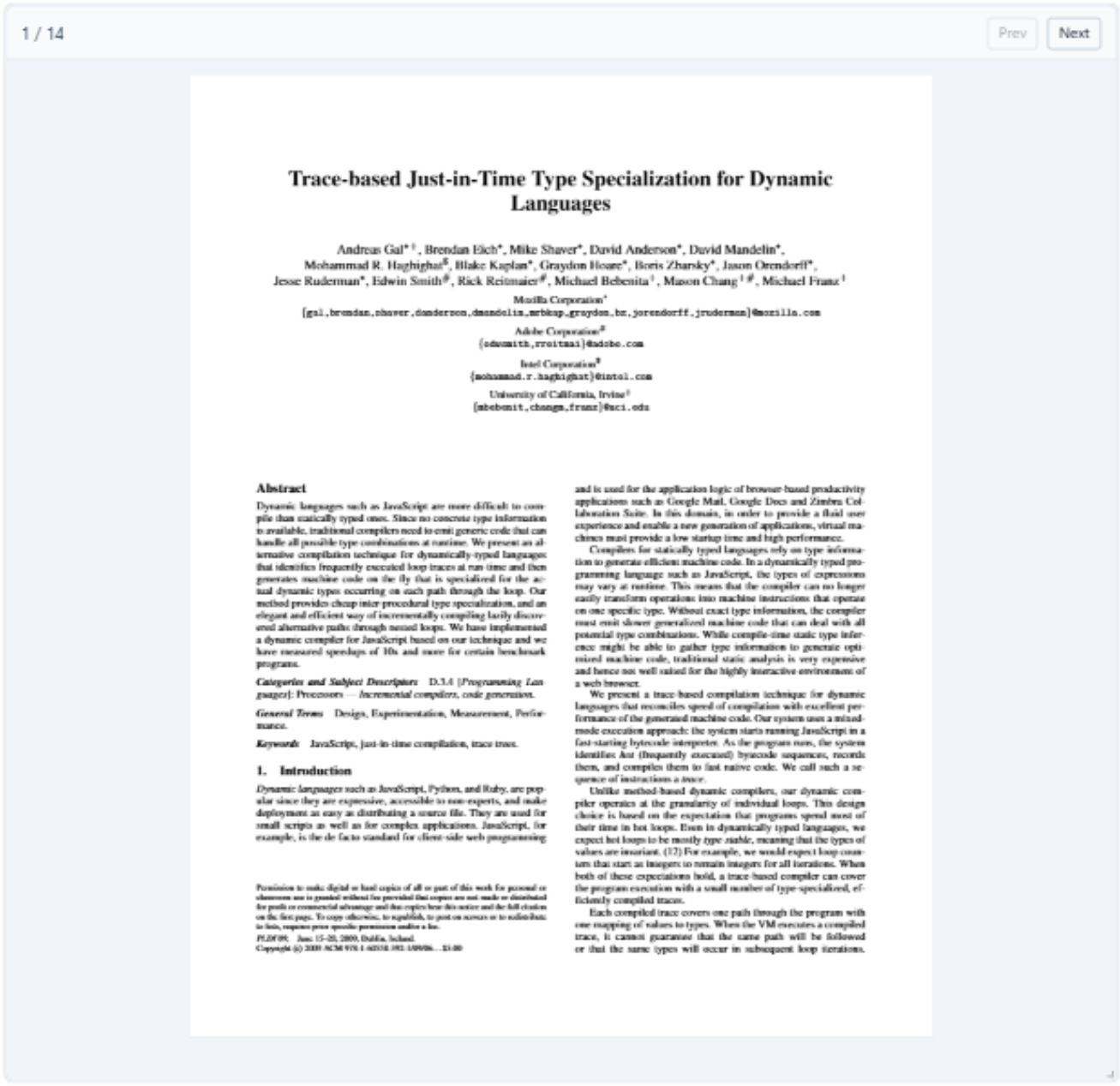
Formato	Uso típico	Valor de prueba usado
CODE128	Genérico, acepta letras, números y símbolos. Muy usado en logística.	Nexus-2026
CODE39	Alfanumérico (mayúsculas, números y algunos símbolos). Usado en industria/gobierno.	NEXUS123
EAN13	Código de producto de retail (13 dígitos numéricos exactos).	4006381333931
EAN8	Versión corta de EAN, para productos pequeños (8 dígitos numéricos).	96385074
UPC	Estándar de retail en EE.UU./Canadá (12 dígitos numéricos).	036000291452
ITF14	Usado en cajas/embalajes de logística (14 dígitos numéricos).	10012345678902
MSI	Usado en inventario y estanterías (solo números).	1234567
Pharmacode	Usado en packaging farmacéutico (número simple, sin chequeo).	1234

> Para probar cualquier formato: cambiar **Mode** a Barcode, elegir el formato deseado en **Barcode Format**, y pegar en **Value** un dato acorde a ese estándar (por ejemplo, para **EAN13** debe ser un número de 13 dígitos, para **UPC** de 12 dígitos, y para **Pharmacode** simplemente un número simple sin formato especial).

Nexus — Elemento: PDF Viewer

¿Qué es?

PDF Viewer es un componente de tipo **Display**. Muestra un visor embebido de archivos PDF, con navegación entre páginas. Al arrastrarlo al lienzo viene con un PDF de ejemplo precargado (documento de 14 páginas).

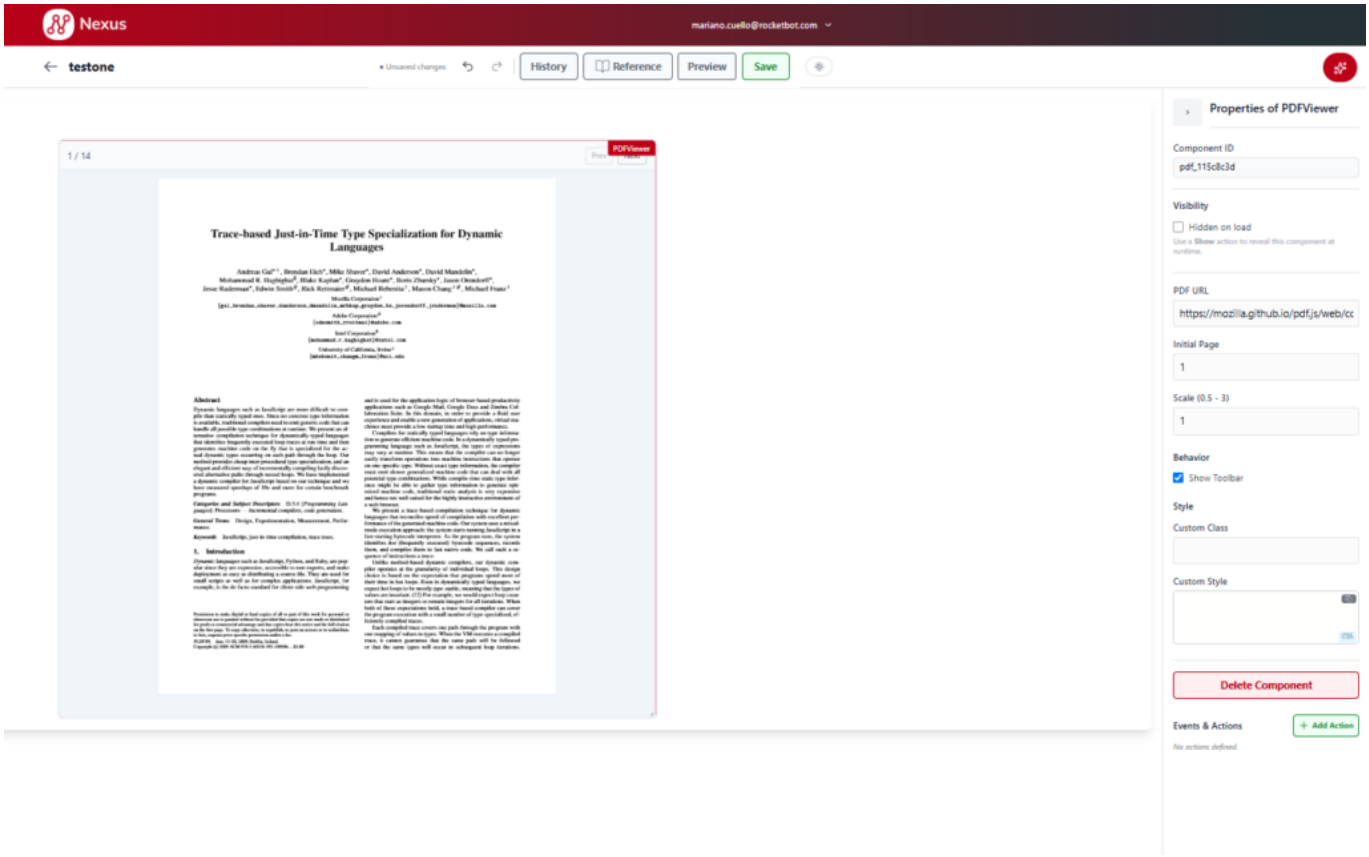


Propiedades

Al seleccionar PDF Viewer en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of PDFViewer”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. pdf_115c8c3d).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **PDF URL**: campo donde se coloca la URL del archivo PDF a mostrar.
- **Initial Page**: número de página con la que se abre el documento por defecto (ej. 1).
- **Scale (0.5 – 3)**: nivel de zoom/escala con el que se muestra el PDF, en un rango de 0.5 a 3 (valor por defecto: 1).

- **Behavior → Show Toolbar**: casilla que muestra u oculta la barra de herramientas del visor (indicador de página, botones Prev/Next).
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions] .



Ejemplo de uso

Para mostrar un PDF propio, se reemplaza **PDF URL** por la dirección del archivo (debe ser una URL pública accesible, terminada en .pdf). Con **Initial Page** se puede hacer que el documento se abra directamente en una página específica en vez de la primera, y con **Scale** se ajusta el zoom inicial del documento.

Nexus — Elemento: Progress Bar

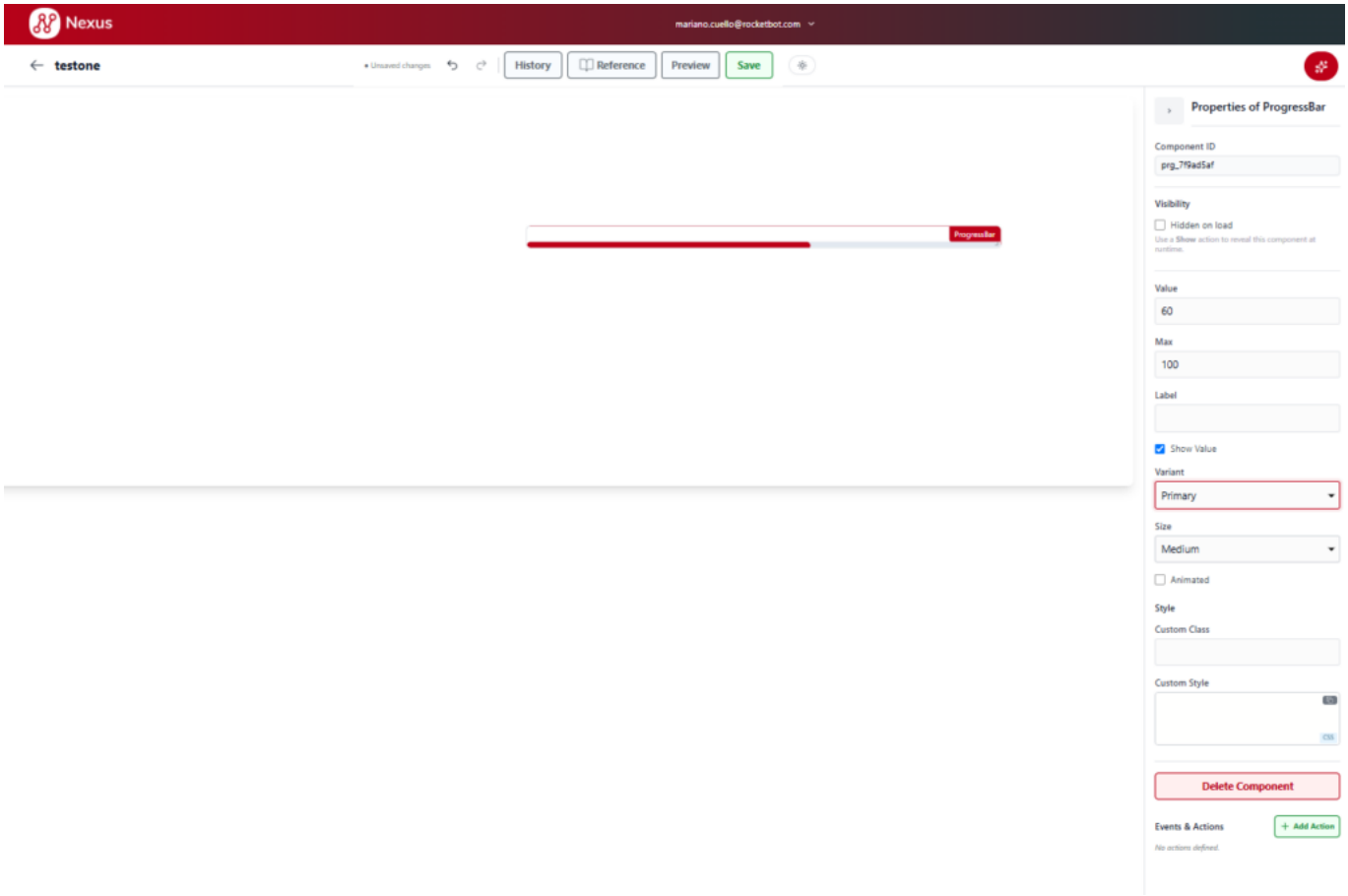
¿Qué es?

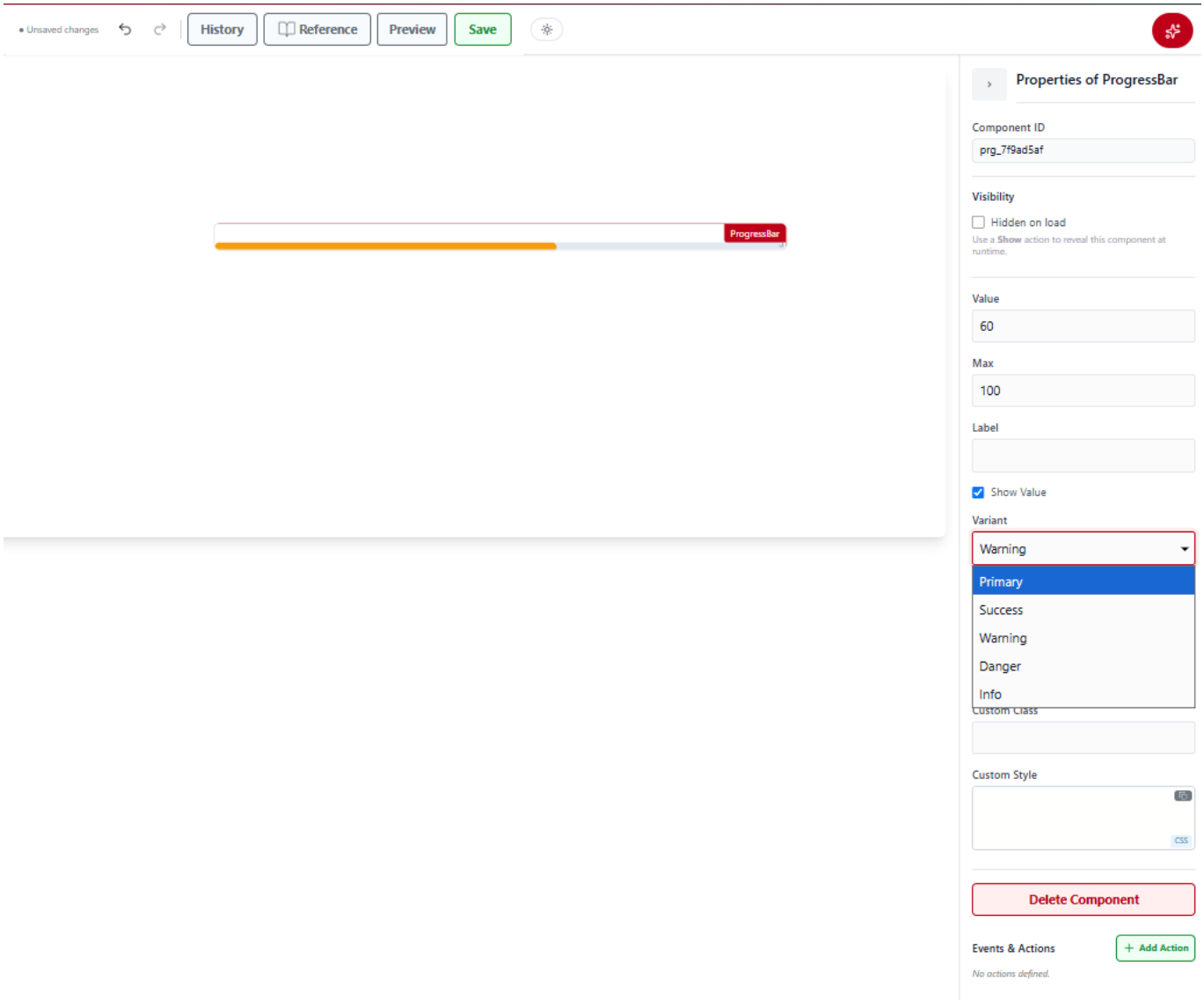
Progress Bar es un componente de tipo **Display**. Muestra una barra de progreso con porcentaje, útil para representar el avance de un proceso. Al arrastrarlo al lienzo viene con un valor de ejemplo precargado (60 de 100).

Propiedades

Al seleccionar Progress Bar en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of ProgressBar”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. prg_b9ce0397).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Value**: valor actual de la barra (ej. 60).
- **Max**: valor máximo que representa el 100% de la barra (ej. 100).
- **Label**: texto opcional para acompañar la barra (vacío por defecto).
- **Show Value**: casilla que muestra u oculta el porcentaje/valor numérico sobre la barra.
- **Variant**: menú desplegable que define el color de la barra. Opciones: **Primary**, **Success**, **Warning**, **Danger**, **Info**.
- **Size**: menú desplegable que define el grosor de la barra. Opciones: **Small**, **Medium**, **Large**.
- **Animated**: casilla que hace que la barra se rellene con una animación progresiva hasta llegar al valor definido en **Value**, en vez de mostrarse directamente ya completa.
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions** .


Nexus
mariano.cuello@rocketbot.com
testone
• Unsaved changes
History
Reference
Preview
Save
ProgressBar
Properties of ProgressBar
Component ID
prg_7f9ad5af
Visibility
Hidden on load
Use a Show action to reveal this component at runtime.
Value
60
Max
100
Label
Show Value
Variant
Primary
Size
Medium
Animated
Style
Custom Class
Custom Style
CSS
Delete Component
Events & Actions
+ Add Action
No actions defined.



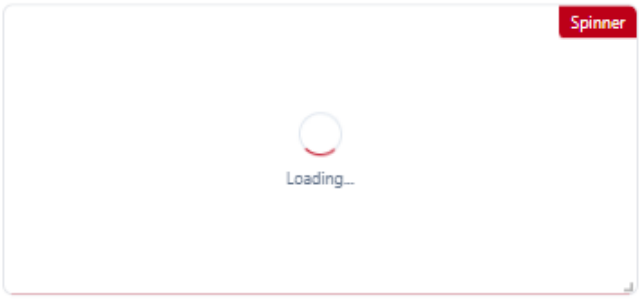
Ejemplo de uso

El progreso se controla ajustando **Value** en relación a **Max** (por ejemplo, Value: 60 y Max: 100 representa un 60%). Con **Variant** se puede dar significado visual al progreso — por ejemplo, usar **Success** cuando el proceso llega al 100%, o **Danger** si representa un límite excedido. Activando **Animated**, la barra se llena de forma progresiva (efecto de carga) hasta alcanzar el valor definido, en lugar de mostrarse ya completa desde el inicio.

Nexus — Elemento: Spinner

¿Qué es?

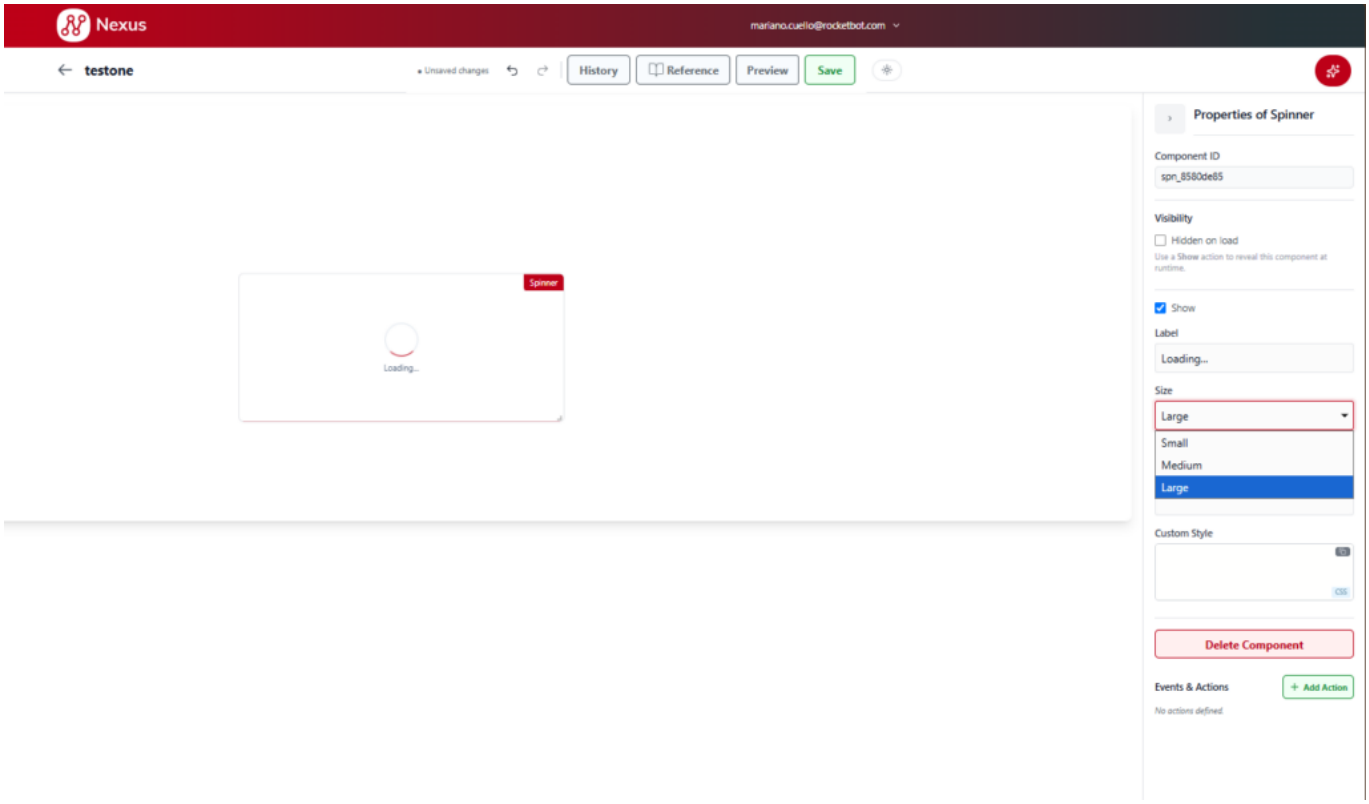
Spinner es un componente de tipo **Display**. Muestra un indicador de carga animado, útil para representar visualmente que un proceso está en curso. Al arrastrarlo al lienzo viene con un texto de ejemplo precargado (“Loading…”).



Propiedades

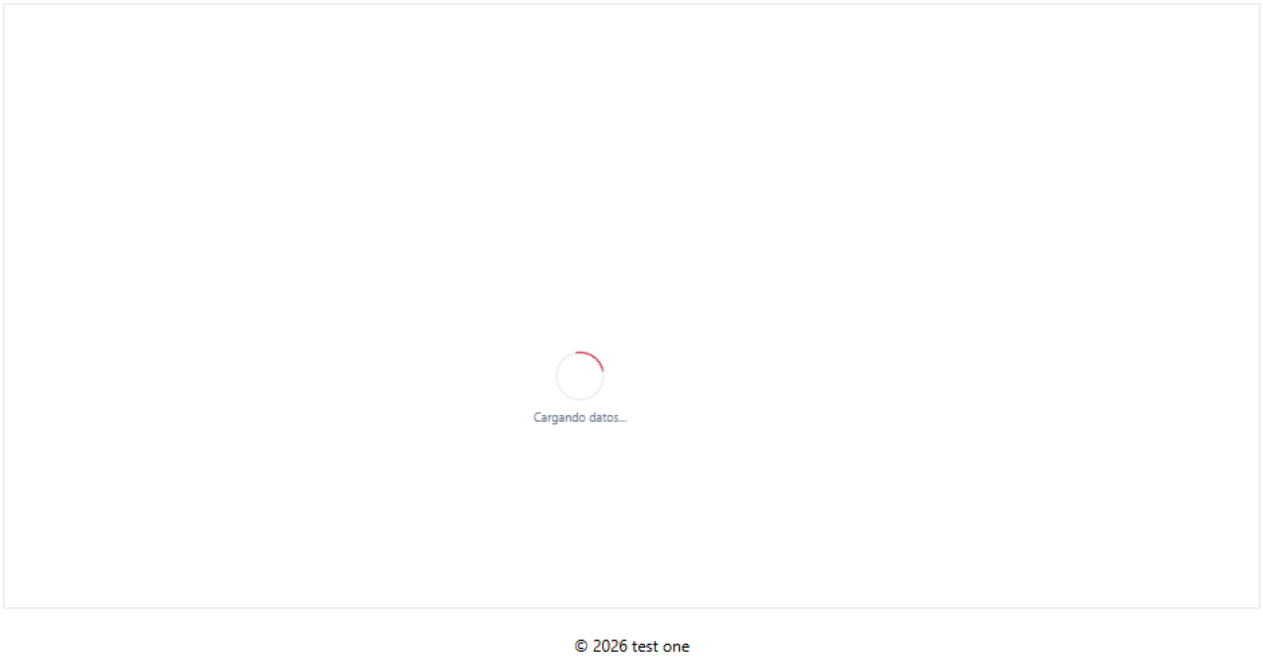
Al seleccionar Spinner en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Spinner”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. spn_8580de85).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Show**: casilla que controla si el spinner se muestra o no.
- **Label**: texto que acompaña a la animación de carga (ej. “Loading…”).
- **Size**: menú desplegable que define el tamaño de la animación. Opciones: **Small**, **Medium**, **Large**.
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions** .



Ejemplo de uso

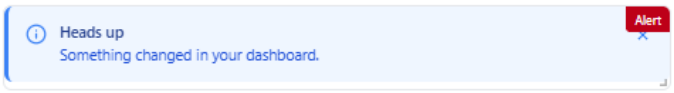
El Spinner suele usarse en combinación con **Events & Actions** para mostrarse mientras se ejecuta un proceso (por ejemplo, mientras se espera la respuesta de una API o query) y ocultarse una vez que ese proceso termina, usando acciones de tipo **Show Components** / **Hide Components** sobre otros componentes. Con **Label** se puede personalizar el texto que acompaña la animación (ej. “Cargando datos…”, “Procesando…”).



Nexus — Elemento: Alert

¿Qué es?

Alert es un componente de tipo **Display**. Muestra un mensaje de aviso o notificación con distintos niveles de severidad, cada uno con su propio color e ícono. Al arrastrarlo al lienzo viene con un mensaje de ejemplo precargado (“Heads up / Something changed in your dashboard”).



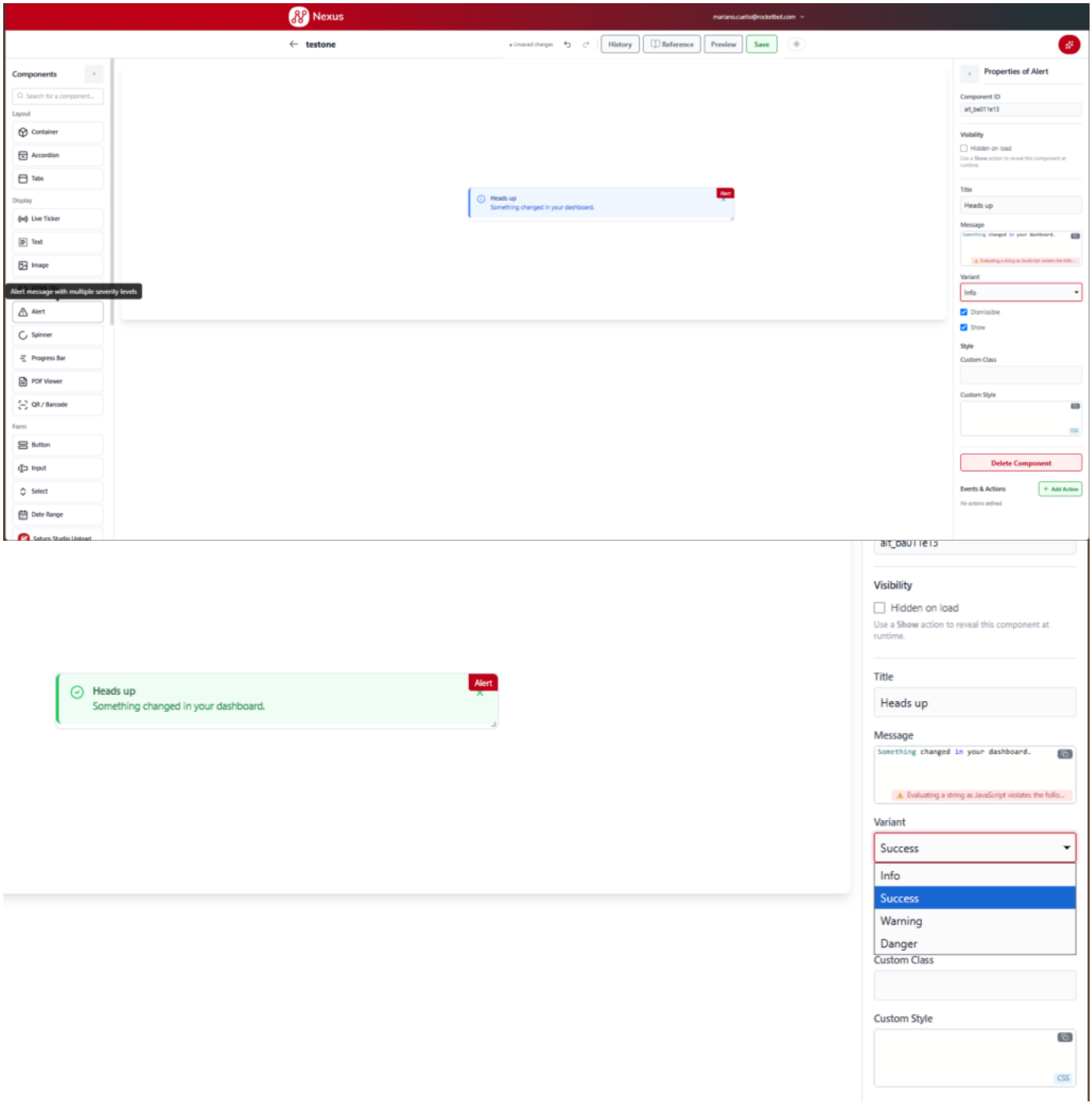
Propiedades

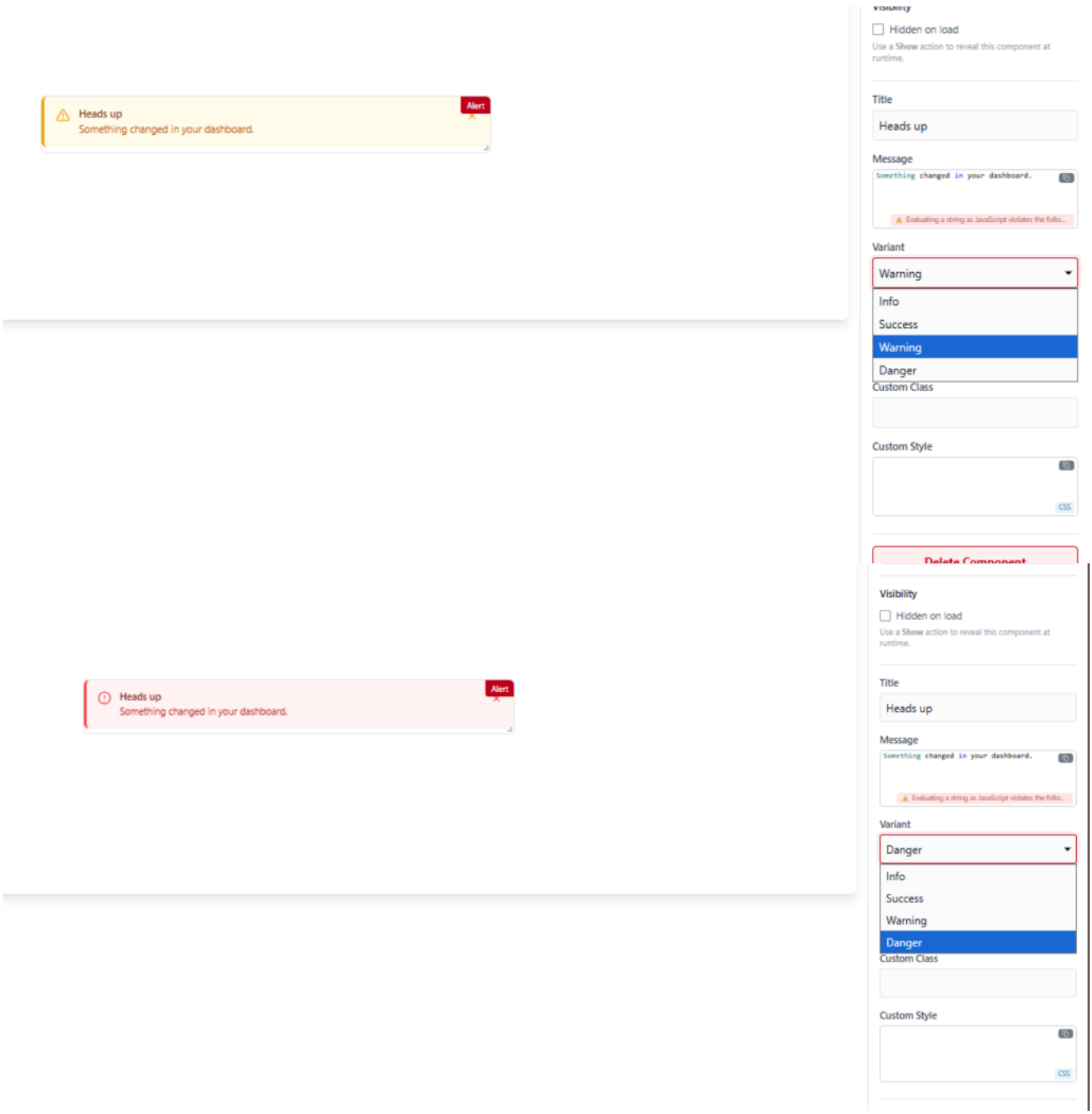
Al seleccionar Alert en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Alert”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. alt_ba011e13).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Title**: título del mensaje de alerta (ej. “Heads up”).
- **Message**: texto del cuerpo del mensaje (ej. “Something changed in your dashboard.”).
- **Variant**: menú desplegable que define el tipo/severidad de la alerta, cambiando color e ícono. Opciones:
  - **Info**: alerta informativa, en color azul.
  - **Success**: alerta de éxito, en color verde.
  - **Warning**: alerta de advertencia, en color amarillo/naranja.
  - **Danger**: alerta de error/peligro, en color rojo.

- **Dismissible**: casilla que habilita un botón (ícono ×) para que el usuario pueda cerrar la alerta manualmente.
- **Show**: casilla que controla si la alerta se muestra o no.
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.

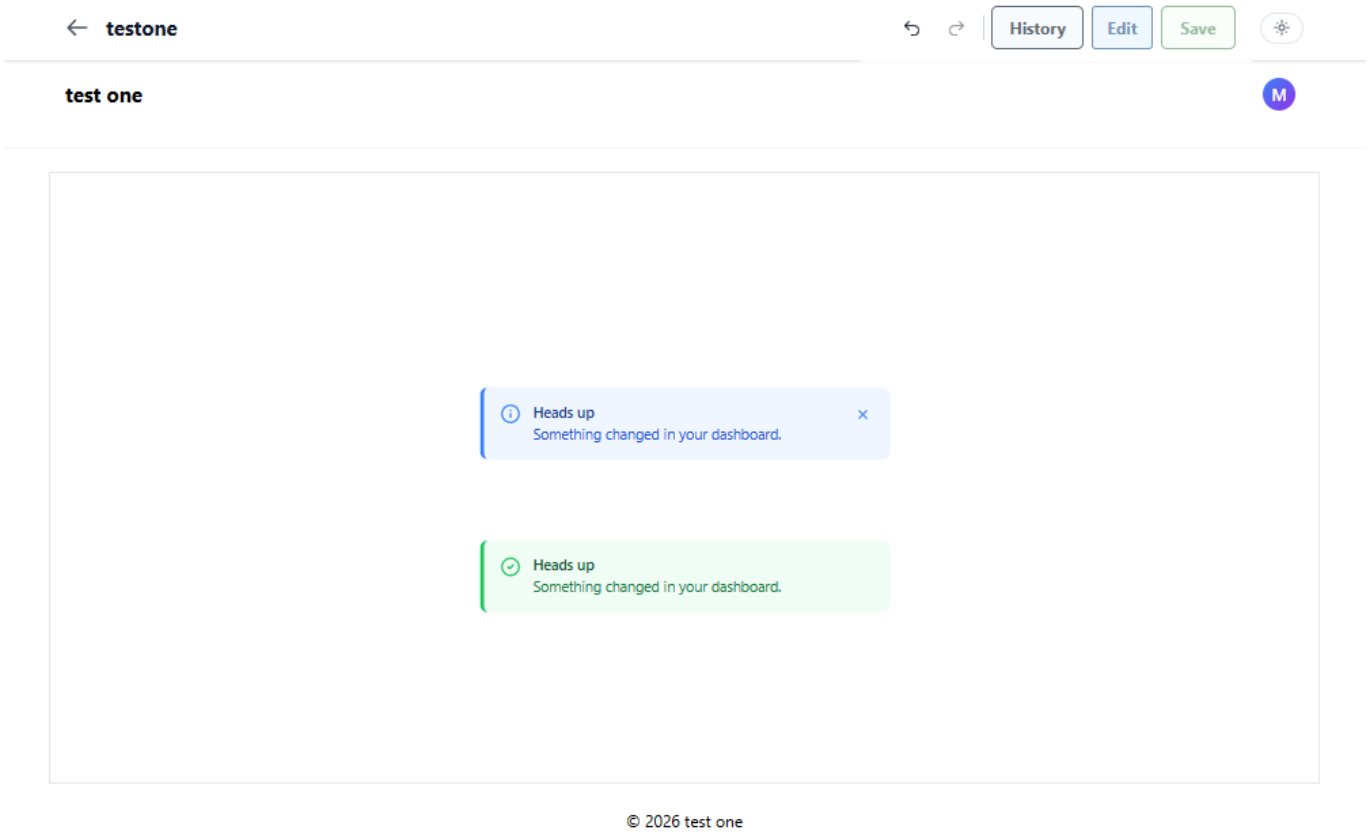
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: [Nexus — Events & Actions](#) .





Ejemplo de uso

Se puede usar **Variant** para comunicar distintos tipos de mensajes según el contexto: por ejemplo, **Success** al confirmar que una acción se completó correctamente, **Warning** para advertir sobre algo que requiere atención, o **Danger** para señalar un error. Con **Dismissible** activado, el usuario puede cerrar la alerta haciendo clic en el ícono ×; si se desactiva, la alerta permanece visible de forma fija mientras **Show** esté activo.



Nexus – Elemento: HTML Div

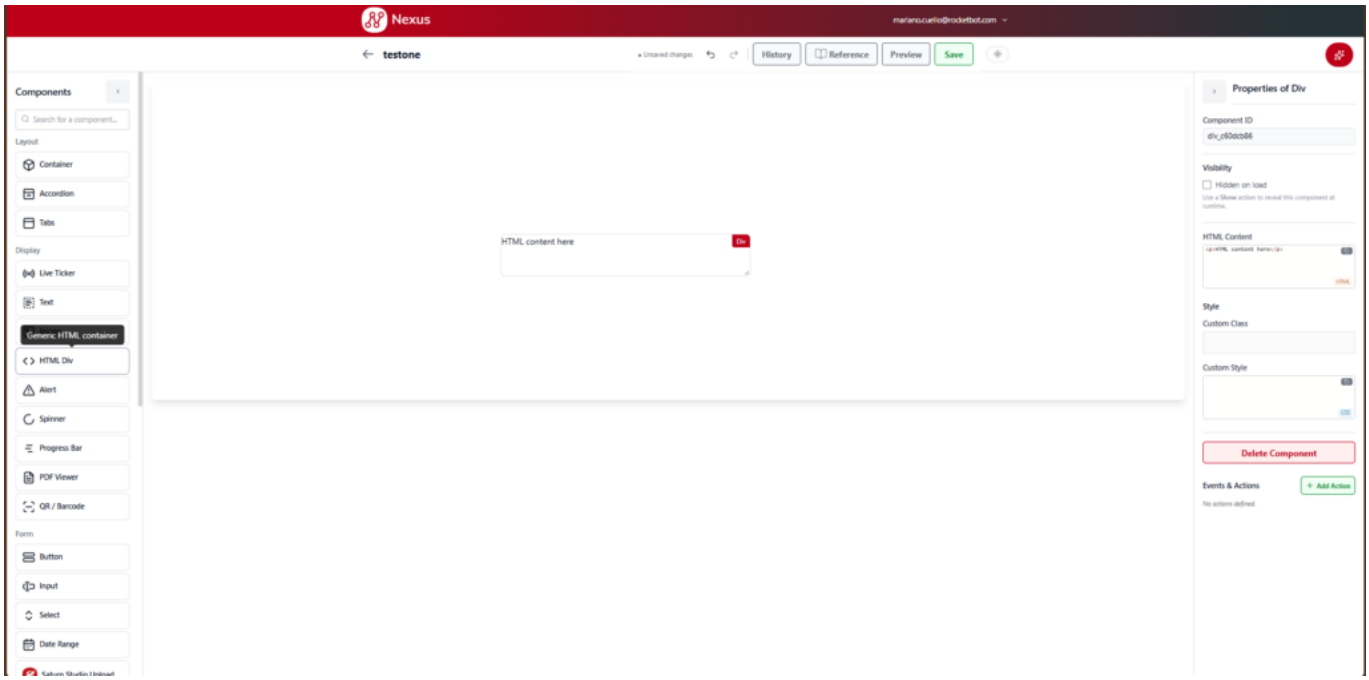
¿Qué es?

HTML Div es un componente de tipo **Display**. Es un contenedor genérico de HTML, que permite insertar código HTML personalizado directamente dentro de la pantalla. Al arrastrarlo al lienzo viene con un contenido de ejemplo precargado (“HTML content here”).

Propiedades

Al seleccionar HTML Div en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Div”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. div_c60dcb86).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **HTML Content**: campo de código donde se escribe el contenido en HTML directamente (ej. HTML content here).
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions**.



Ejemplo de uso

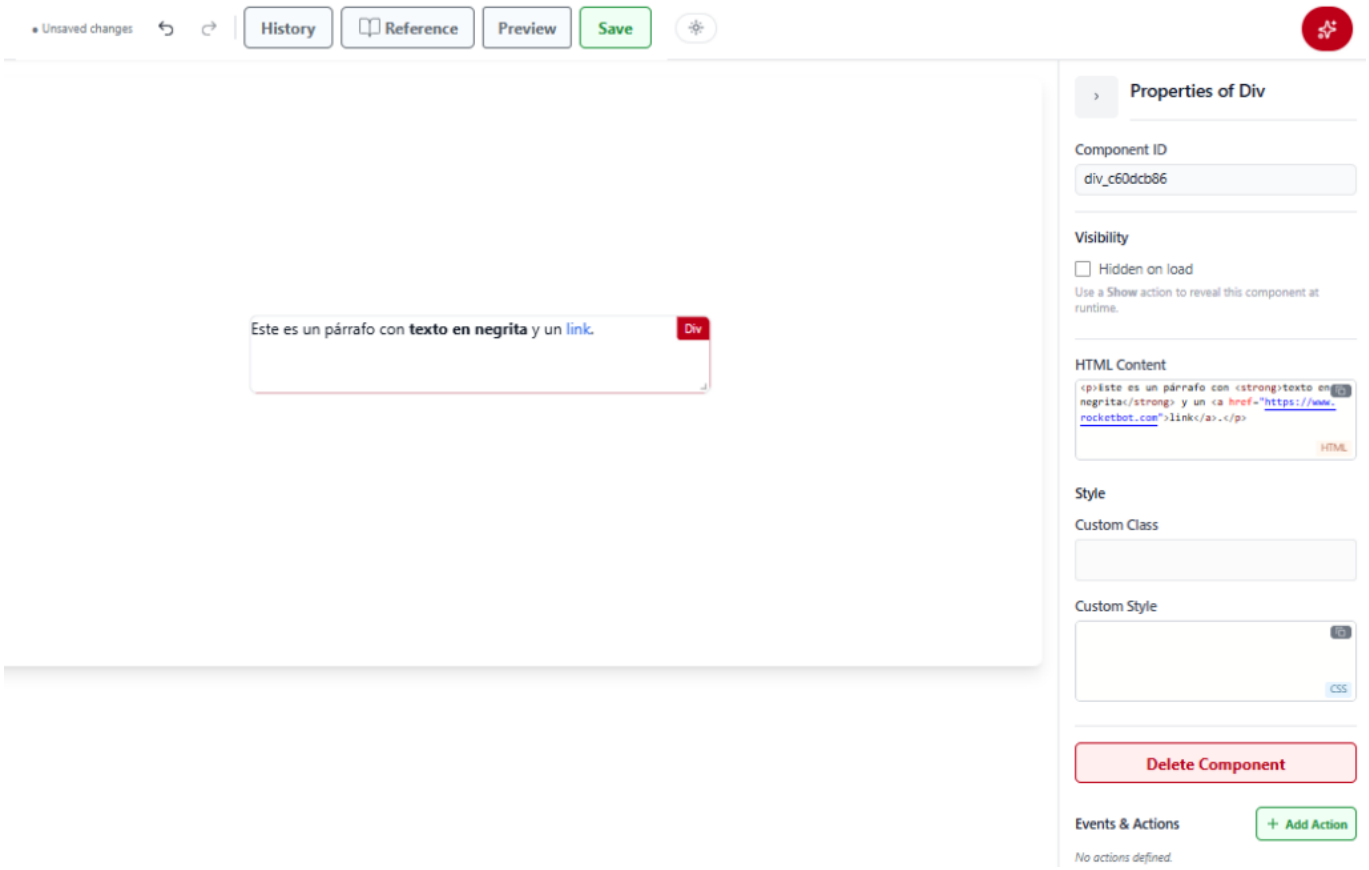
El contenido se escribe directamente en HTML dentro de **HTML Content**. Por ejemplo:

html

Este es un párrafo con texto en negrita y un link.

A diferencia del componente **Text** (que usa Markdown), HTML Div permite

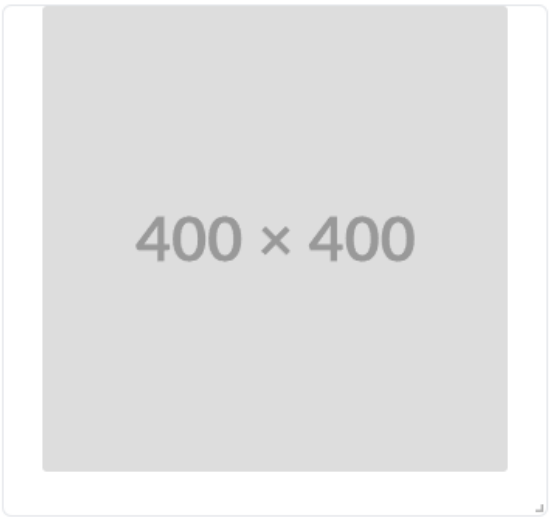
escribir HTML puro, útil para estructuras más complejas o personalizadas que no se logran fácilmente con Markdown.



Nexus — Elemento: Image

¿Qué es?

Image es un componente de tipo **Display**. Permite insertar una imagen con URL configurable. Al arrastrarlo al lienzo viene con una imagen de ejemplo tipo placeholder (400×400).

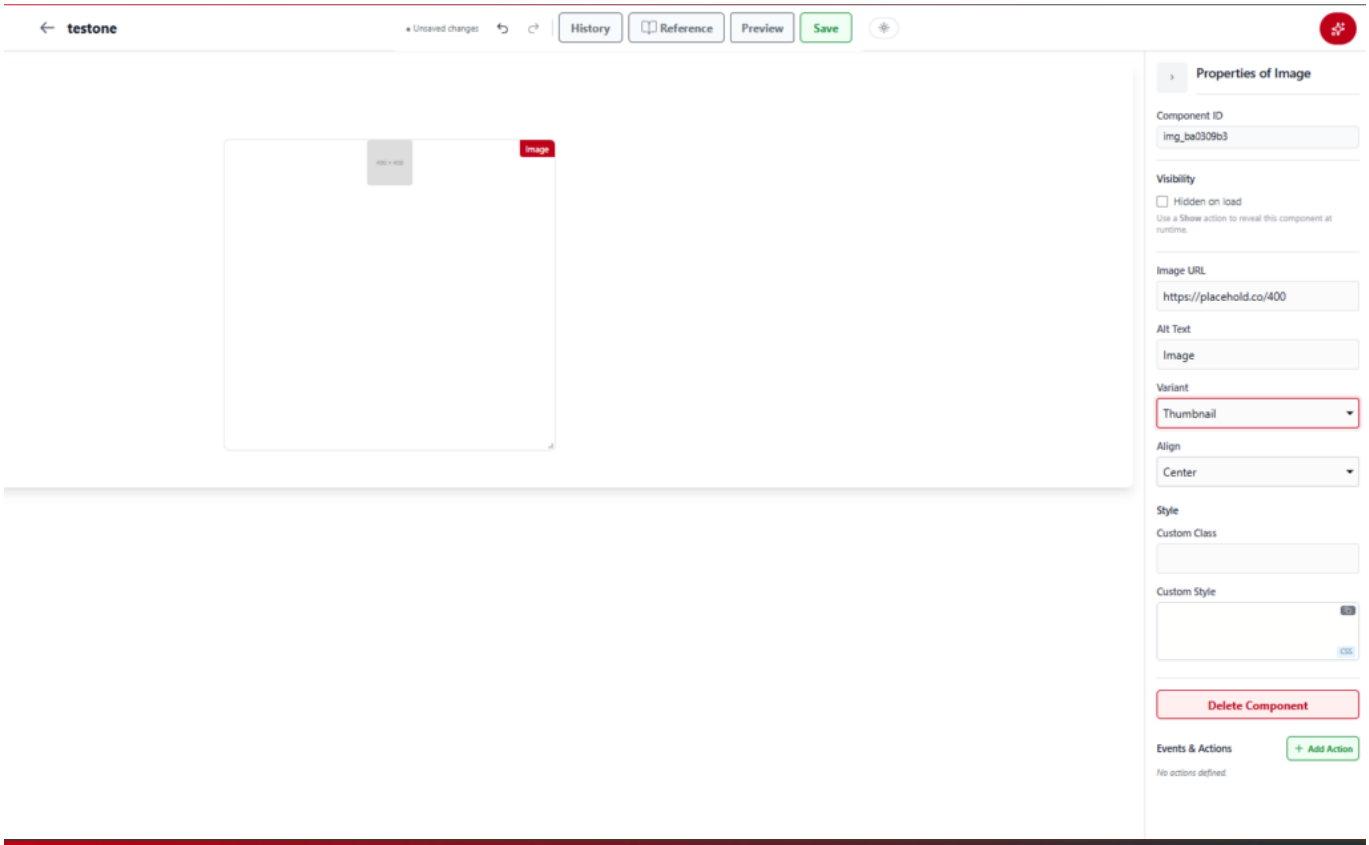


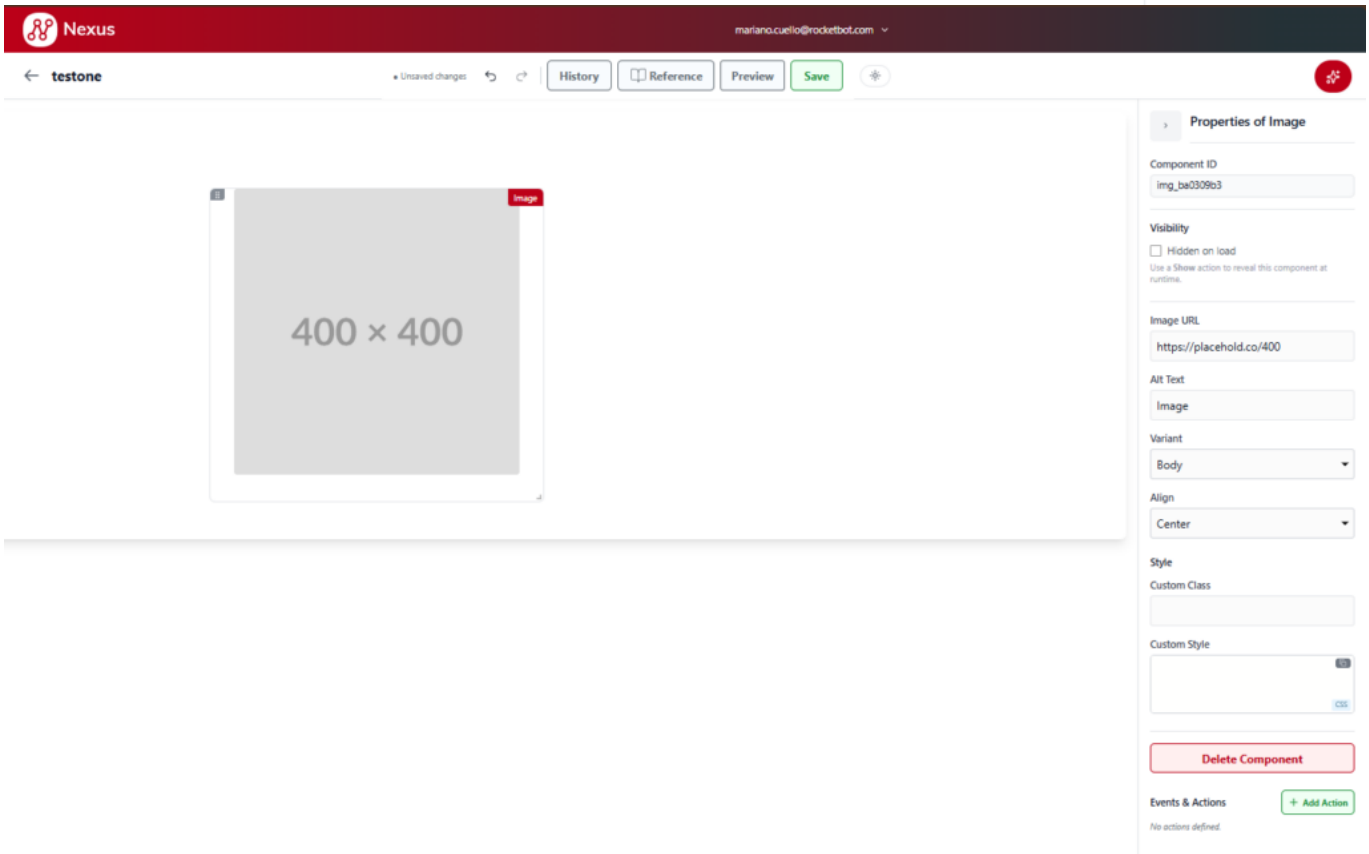
Propiedades

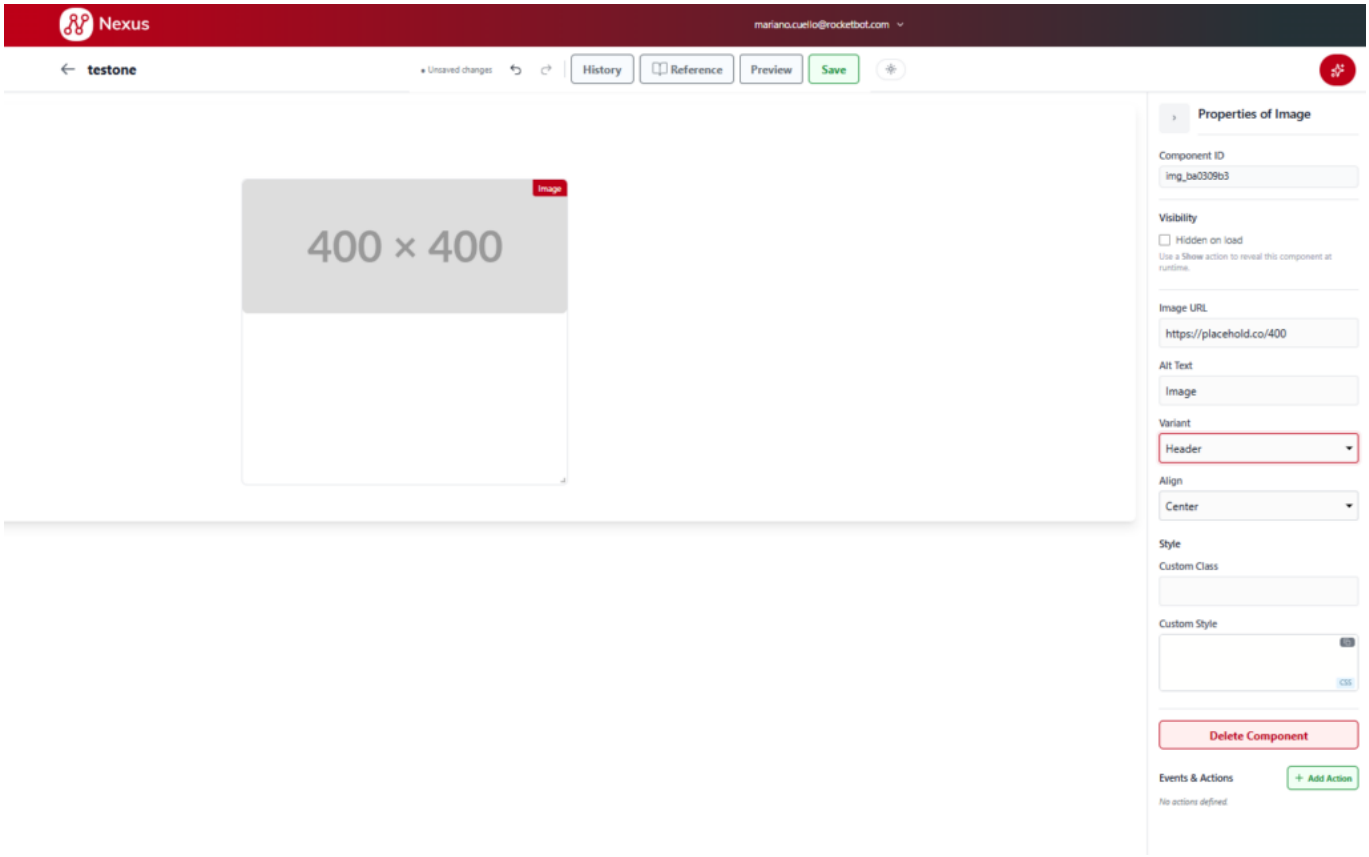
Al seleccionar Image en el lienzo, el panel derecho muestra **“Properties of Image”** con las siguientes opciones:

- **Component ID**: identificador único del componente, autogenerado (ej. img_ba0309b3).
- **Visibility → Hidden on load**: casilla para que el componente esté oculto al cargar la pantalla. Puede mostrarse luego mediante una acción de tipo **Show** (ver Events & Actions).
- **Image URL**: campo donde se coloca la URL de la imagen a mostrar (ej. https://placehold.co/400).
- **Alt Text**: texto alternativo de la imagen (accesibilidad / se muestra si la imagen no carga).
- **Variant**: menú desplegable que define el tamaño con el que se muestra la imagen dentro de su espacio disponible. Opciones:
  - **Thumbnail**: la imagen se muestra en tamaño reducido, tipo miniatura.
  - **Body**: la imagen se muestra en un tamaño intermedio, como parte del contenido normal de la pantalla.
  - **Header**: la imagen se muestra ocupando el ancho completo disponible, como una imagen de cabecera.

- **Align**: menú desplegable que define la alineación de la imagen dentro de su espacio. Opciones: **Left**, **Center**, **Right**.
- **Style → Custom Class**: campo para asignar una clase CSS personalizada.
- **Style → Custom Style**: campo de texto para CSS personalizado aplicado directamente a este componente.
- **Delete Component**: elimina el componente del lienzo.
- **Events & Actions**: sistema para definir comportamientos interactivos. Ver documentación aparte: **Nexus — Events & Actions** .


testone
Unsaved changes
History
Reference
Preview
Save
Image
Properties of Image
Component ID
img_ba0309b3
Visibility
Hidden on load
Use a Show action to reveal this component at runtime.
Image URL
https://placehold.co/400
Alt Text
Image
Variant
Thumbnail
Align
Center
Style
Custom Class
Custom Style
Delete Component
Events & Actions
Add Action
No actions defined.


Nexus
mariano.cuello@rocketbot.com
testone
Unsaved changes
History
Reference
Preview
Save
Image
400 × 400
Properties of Image
Component ID
img_ba0309b3
Visibility
Hidden on load
Use a Show action to reveal this component at runtime.
Image URL
https://placehold.co/400
Alt Text
Image
Variant
Body
Align
Center
Style
Custom Class
Custom Style
Delete Component
Events & Actions
Add Action
No actions defined.

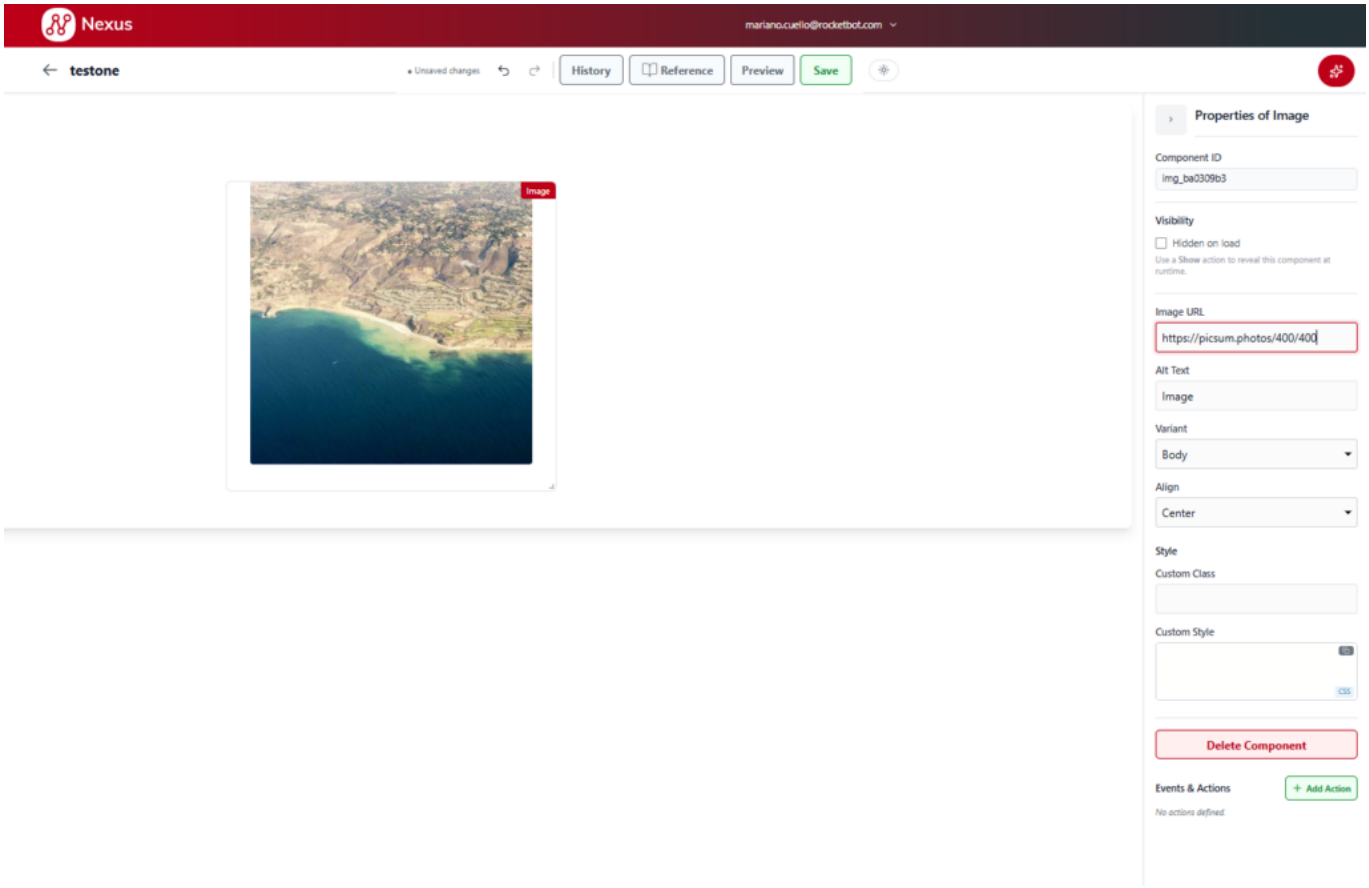


Ejemplo de uso

Para mostrar una imagen propia, se reemplaza el valor de **Image URL** por la dirección de la imagen deseada (debe ser una URL pública accesible). Por ejemplo, se puede usar una imagen libre de copyright de prueba:

https://picsum.photos/400/400

Con **Variant** se ajusta el tamaño según el uso: **Thumbnail** para íconos o miniaturas, **Body** para imágenes dentro del contenido, y **Header** para imágenes destacadas de ancho completo. Con **Align** se controla si queda alineada a la izquierda, centrada o a la derecha.


Nexus
mariano.cuello@rocketbot.com
testone
• Unsaved changes
History
Reference
Preview
Save
Image
Properties of Image
Component ID
img_ba0309b3
Visibility
Hidden on load
Use a Show action to reveal this component at runtime.
Image URL
https://picsum.photos/400/400
Alt Text
Image
Variant
Body
Align
Center
Style
Custom Class
Custom Style
CSS
Delete Component
Events & Actions
+ Add Action
No actions defined.