

Tutorial de WML

Tabla de contenidos

TUTORIAL DE WML	1
EMPEZANDO CON WML	1
EL FORMATEO DE LOS TEXTOS	2
LA ETIQUETA CARD	4
LA ETIQUETA TEMPLATE	4
LA ETIQUETA ACCESS	5
LA ETIQUETA DO	6
LA ETIQUETA GO	6
LAS ETIQUETAS PREV, NOOP Y REFRESH	7
LA ETIQUETA A	7
LA ETIQUETA TIMER	8
LA ETIQUETA IMG	9
LA ETIQUETA TABLE	10
LA ETIQUETA INPUT	10
LA ETIQUETA SELECT	12
LA ETIQUETA OPTION	12
LA ETIQUETA OPTGROUP	13
LA ETIQUETA POSTFIELD	14
LA ETIQUETA SETVAR	14
LAS VARIABLES. NOMBRES Y USOS	15
<i>Sustitución de variables:</i>	15
<i>Caracteres de escape</i>	15
TRUCOS UTILIZADOS EN WML	16
LAS URL RELATIVAS O ABSOLUTAS	16
NOMBRE DE VARIABLES Y FICHEROS	16
IMÁGENES	16
NOMBRE DE VARIABLES Y ARCHIVOS	16
¿LISTAS O LINKS NORMALES?	17
PASAR DATOS A ASP O CGI	17

Tutorial de WML

Empezando con WML

Lo primero es lo primero. Si no tienes ni idea de HTML, te lo veo muy crudo. Lee el manual de HTML que hay en la URL <http://www.wmaestro.com>. Si te quieres arriesgar, es cosa tuya, pero te advierto que se parte de la base de que se controla el tema de la edición de páginas HTML.

Las páginas hechas en WML tiene extensión *.wml*, los scripts *.wmls* y los dibujos *.wbmp*

Este es el encabezado que define la versión de WML que usamos:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
```

No lo vamos a explicar, ya que es un tema avanzado. Simplemente es lo que pondremos al principio de nuestra página.

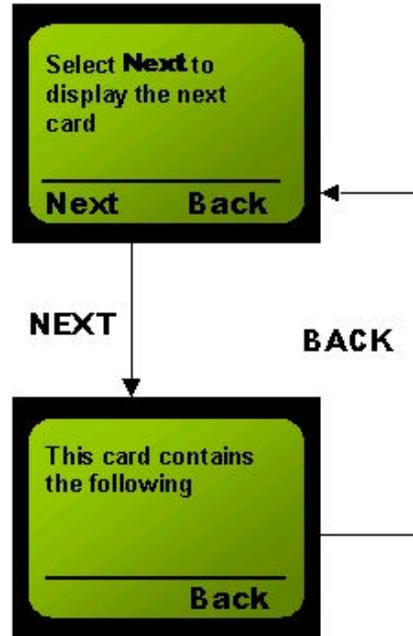
Como en el HTML el resto del código va entre las etiquetas `<wml>` y `</wml>`. Ej.:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">

<wml>
Aquí va el código
</wml>
```

Una página se denomina *deck*(*baraja*) y se subdivide en *cards*(*cartas*), de tal forma que podemos movernos por varias cards dentro de la misma deck. Ej.:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD
WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml
">
<wml>
<card id="First_Card">
<do type="accept" label="Next">
<go href="#Second_Card"/>
</do>
<p>
Select <b>Next</b> to display the next
card.
</p>
</card>
<card id="Second_Card">
<p>
This card contains the following:...
</p>
</card>
</wml>
```



Esto define un deck que contiene 2 cards, de tal forma que cuando pulsemos **Next** nos iremos a la segunda card, en la cual podremos elegir la opción **Back** para volver a la anterior. El objeto y propiedades de card se definirán más adelante.

El formateo de los textos

Lo primero que debemos aprender es el formateo de los textos, para conseguir una presentación aceptable de nuestros datos, cosa difícil debido al pequeño espacio que se nos proporciona en el navegador WML. **TODOS** los textos deben ir dentro de una etiqueta `<p> Textos....</p>`

Etiqueta	Uso
<code></code>	Texto con énfasis
<code></code>	Texto con mucho énfasis
<code><i></code>	<i>Texto con cursiva</i>
<code></code>	Texto con negrilla
<code><u></code>	<u>Texto con subrayado</u>
<code><big></code>	Texto con letra grande
<code><small></code>	Texto con letra pequeña

Ejemplo:

El código `Hola` a todos nos lleva a **Hola** a todos" y el código `<i>Hola</i></i>` a todos --> *Hola* a todos.

La alineación también es importante, y esta se consigue utilizando la etiqueta `<p align="..."> Texto </p>`. En la siguiente tabla vemos los usos de la misma.

Alineado a la izquierda (Por defecto)	Alineado al centro	Alineado a la derecha
<code><p align="left"></code> El resultado final <code>
</code> es el siguiente <code></p></code>	<code><p align="center"></code> El resultado final <code>
</code> es el siguiente <code></p></code>	<code><p align="right"></code> El resultado final <code>
</code> es el siguiente <code></p></code>
El resultado final es el siguiente	El resultado final es el siguiente	El resultado final es el siguiente

La etiqueta `
` se utiliza para hacer un salto de línea

Al igual que en HTML, hay ciertos caracteres que no se pueden escribir literalmente

Caracteres especiales	
á	á
é	é
í	í
ó	ó
ú	ú
ñ	ñ
&	&
cedilla	ç
"	"
abrir comillas	«
cerrar comillas	»
apóstrofe	'
<	<
>	>
nbsp	
\$	\$\$

La etiqueta card

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>id</i>	Nombre de la card. Usado para referirse a ella	Texto
<i>title</i>	Es el título que sale en la parte superior del navegador al entrar en la card	Texto
<i>newcontext</i>	Borra el historial de navegación. Resetea todas las variables. Sólo actúa al realizar el evento <i>go</i> .	True ó false(valor por defecto)
<i>ordered</i>	No se explica por el momento	True(valor por defecto) ó false
<i>onenterforward</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(ir adelante) usando la etiqueta <i>go</i> .Se amplía más adelante	Href. URL o dirección de otro card.
<i>onenterbackward</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(ir atrás) usando la etiqueta <i>go</i> .Se amplía más adelante	href. URL o dirección de otro card.
<i>ontimer</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(reloj) usando la etiqueta <i>timer</i> .Se amplía más adelante	Href. URL o dirección de otro card.
<p>Ejemplo:</p> <pre><card id="card_1" title="Primera Card" onenterforward="http://www.wapserver.com/3.wml" onenterbackward="http://www.wapserver.com/1.wml" ontimer="#card_2"> Resto del código </card></pre>		

La etiqueta template

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>id</i>	Nombre de la plantilla. Usado para referirse a ella	Texto
<i>onenterforward</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(ir adelante) usando la etiqueta <i>go</i> .Se amplía más adelante	Href. URL o dirección de otro card.
<i>onenterbackward</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(ir atrás) usando la etiqueta <i>go</i> .Se amplía más adelante	href. URL o dirección de otro card.
<i>ontimer</i>	Dirección a la que se va al ocurrir este evento(reloj) usando la etiqueta <i>timer</i> .Se amplía más adelante	Href. URL o dirección de otro card.

Notas: Como una plantilla que es, sus valores se aplican a todas las cards que definamos en esa página WML. **Atención** Si dentro de una card definimos un evento onenterforward, onenterbackward u ontimer con el mismo id que en la plantilla el que se utiliza es el definido en la card.

Ejemplo:

```
<template id="Template_1">
  <do type="options" name="hazlo" label="Default">
    Código eliminado...
  </do>
</template>
<card id="Card_1">
  <do type="options" name="hazlo"> Esta definición sobrescribe la de la
  plantilla para esta card al tener el mismo nombre
    Código eliminado...
  </do>
</card>
```

La etiqueta access

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>id</i>	Nombre de la etiqueta. Usado para referirse a ella	Texto
<i>domain</i>	Dominio de acceso	Href
<i>path</i>	Dirección de acceso	Href

Notas: **Atención** Esta etiqueta debe ir dentro de la etiqueta <head> AQUI </head>. Si no se aplica la etiqueta access el acceso es libre.

Ejemplo:

```
<access domain="miempresa.com" path="/pub">
```

Se accede a: miempresa.com/pub/stock.asp , miempresa.com/pub/demos/ventas.cgi

No se accede a: miempresa.com/cgi-bin/ , otraempresa.com/index.wml

La etiqueta do

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>name</i>	Nombre del objeto. Usado para referirse a ella	Texto
<i>label</i>	Texto que aparece al pulsar el botón options en el navegador para iniciar el evento	Texto
<i>type</i>	Define el tipo de evento que se va a realizar	<i>accept</i> Aceptar <i>prev</i> Ir atrás <i>reset</i> Resetea el estado actual <i>options</i> Operaciones opcionales <i>delete</i> Borra un objeto o selección
<p>Notas: Las etiquetas que pueden ir dentro de un do son <code><go href="..."></code>, <code><prev/></code>, <code><noop/></code>, <code><refresh/></code>. Si una etiqueta do tiene el mismo <i>name</i> que otra definida en la <i>template</i> se usa la de esta card.</p>		

La etiqueta go

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>href</i>	Dirección a la que se quiere ir	Href. Url o nombre de otra card
<i>Meted</i>	Utilizado para enviar datos al servidor. Se amplia con el tema postfield	post o get
<p>Notas: esta etiqueta siempre acaba con una barra <code><go href="..."></code></p>		

Las etiquetas *prev*, *noop* y *refresh*

Estas etiquetas no tienen atributos

Etiqueta	Explicación	Ejemplo
<code><prev/></code>	Ir a la página anterior	<code><do type="accept" label="Oprima select"><go href="#card2"/></do></code>
<code><noop/></code>	Ninguna operación	<code><do type="accept" label="Oprima select"><noop/></do></code>
<code><refresh/></code>	Resetea los valores	<code><do type="accept" label="Oprima select"><refresh/></do></code>
Notas: estas etiquetas siempre acaban con una barra /		

La etiqueta *a*

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>title</i>	El texto que sale al entrar en las opciones	Texto
<i>href</i>	Dirección a la que accederemos	Href. URL u otra card
Notas: Se cierra con <code></code>		
Ejemplo:		
<pre> <?xml version="1.0"?> <!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN" "http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml"> <wml> <card id="links" title="Links"> <p> Este es un texto normal, pero aquí hay un link! </p> </card> <card id="card2" title="Segunda Card"> <p align="center">
 Estamos en la
 Card2 </p> </card> </wml> </pre>		

Explicación:

Aparece en la pantalla: Este es un texto normal, pero aquí hay un [link!](#) y en la barra de navegación del browser aparece **options**. Al acceder a **options** nos aparece la lista de links activos(en este caso solamente uno).

La etiqueta timer

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
id	Identificador del objeto. Usado para referirse a ella	Texto
value	Tiempo que debe pasar para que se inicialice el evento. Se expresa en décimas de segundo	Número

Notas: Si se utiliza una etiqueta timer, siempre hay que definir en la card el valor ontimer, bien sea a otra card ontimer="#card2" u a otra URL ontimer="http://otraempresa.com/pub/inicio.wml"

Ejemplo:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<wml>
<card id="card1" ontimer="#card2" title="Demostrando un timer">
<timer value="35"/>
<p align="center">
<br/>
<big> Bienvenidos a ... </big>
</p>
</card>
<card id="card2" ontimer="#card3" title="Demostrando un timer">
<timer value="50"/>
<p align="center">
<br/>
<b> WAP facil<br/></b>
<u> Wireless Application Protocol </u>
...
</p>
</card>
<card id="card3" title="Demostrando un timer">
<p align="center">
<br/>
<big><i> El mejor curso! </i></big>
</p>
</card>
</wml>
```

Explicación: Lo primero que vemos es una pantalla con un texto que dice

Bienvenidos a ... y al cumplirse el timer `<timer value="35"/>`, pasa a la siguiente y al cumplirse el timer de esta se pasa a la última.

La etiqueta `img`

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<code>src</code>	Lugar donde se encuentra la imagen	Href. Por ahora solamente se aceptan ficheros .wbmp , pero en un futuro se aceptarán GIF y JPG (El Nokia WAP Toolkit 1.2 acepta GIF y JPG) .
<code>alt</code>	Texto alternativo. Se recomienda usarlo siempre	Texto
<code>Vspace y hspace</code>	Espacio en blanco entre la imagen y el resto de contenidos. Si es expresado en porcentaje, representa el espacio total de visión del browser, no las medidas de la imagen	Número o porcentaje
<code>align</code>	Alineación del texto con respecto a la imagen	top, middle o bottom
<code>height y width</code>	Alto y ancho de la imagen (por este orden)	Número
<code>id</code>	Identificador del objeto. Usado para referirse a ella	Texto

Notas: Siempre se debe utilizar la propiedad `alt`, ya que al estar WML aún en desarrollo, nunca sabemos si el navegador que se está usando acepta imágenes. Esta etiqueta siempre acaba con una barra /

Ejemplo:

```

```

La etiqueta table

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
title	Título de este elemento.	Texto
Columns	Número de columnas que van a ser representadas. Se recomienda usarlo siempre. El valor 0 es un error en WML	Número
align	Alineación del texto dentro de su celda	L= Izquierda C= Centro R= Derecha
id	Identificador del objeto. Usado para referirse a el	Texto
<tr>	Definición de salto de línea. Se cierra con </tr>	Ninguno
<td>	Definición de salto de columna. Se cierra con </td>	Ninguno
Ejemplo		
<pre><table columns=2> <tr> <td>Pais</td><td>1/m2</td> </tr> <tr> <td>Suiza</td><td>1,3</td> </tr> <tr> <td>Francia</td><td>2,5</td> </tr> </table></pre>		Ventana del browser Pais 1/m2 Suiza 1,3 Francia 2,5

La etiqueta input

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>name</i>	Nombre de la variable que va a tomar los datos que introduzca el usuario(Obligatorio)	Texto
<i>value</i>	Valor que aparece en el campo input por defecto. Debe cumplir las reglas de formato de este campo o si no será ignorado; También será ignorado si la variable ya	Texto

	tiene un valor previo	
<i>type</i>	Forma en la que se introducen los datos	<i>text</i> Texto normal <i>password</i> Aparecen asteriscos en vez del texto tecleado. NO se recomienda, ya que para escribir con un telef. móvil es muy complicado
<i>format</i>	Formato en que se acepta la introducción de datos	El formato por defecto es *M, o sea cualquier caracter en mayúsculas. A= Cualquier caracter no numérico en mayúsculas a= Cualquier caracter no numérico en minúsculas N= Sólo números X= Cualquier caracter en mayúsculas x= Cualquier caracter en minúsculas \ <i>dato</i> = Dato es un valor que queremos que aparezca tal cual
<i>emptyok</i>	En true si queremos que no sea obligatorio introducir este dato, ya que si tenemos un formato en un campo y no queremos cubrirlo, si lo dejamos en blanco puede no cumplir el formato, lo que nos da un error	True o false (Por defecto si el campo tiene formato)
<i>size</i>	Especifica el ancho en caracteres del input	Número
<i>maxlength</i>	Especifica el número máximo de caracteres a introducir	Número
<i>title</i>	Título usado en la presentación del objeto	Texto
<i>tabindex</i>	Especifica el orden en que se accede a los distintos objetos dentro de una card. Por defecto de arriba a abajo	Número

Notas: Siempre se acaba la etiqueta con una barra /

Ejemplo

```
<input type="text" name="ape1" format="A" maxlength="25" emptyok=true />
```

Acepta 25 letras en mayúsculas y las almacena en la variable *ape1*. No es un campo obligatorio (*emptyok=true*)

```
<input type="text" name="fecha" format="NN\ - NN\ - 19NN" maxlength="10"/>
```

Acepta solamente números y ya pone el los quiones y el 19, almacenando esto en la variable *fecha*. Es un campo obligatorio

La etiqueta select

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>name</i>	Nombre de la variable que va a tomar los datos que introduzca el usuario(Obligatorio)	Texto
<i>value</i>	Valor que tiene la variable por defecto.	Texto
<i>multiple</i>	Posibilidad de seleccionar más de una opción. Si es así el valor de la variable será ambos valores separados por ;	True ó False(por defecto)
<i>ivalue</i>	Deternima el index de la opción que queremos que esté seleccionada por defecto. El primer item es 0, el segundo 1....	Número
<i>title</i>	Título usado en la presentación del objeto	Texto
<p>Notas: Siempre utilizaremos la opción <code>ivalue=0</code>, o al menu que queremos que sea seleccionado por defecto. Siempre se acaba con la etiqueta <code></select></code>. Dentro de esta etiqueta deben ir <code><option></code> o <code><optgroup></code></p>		

La etiqueta option

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>value</i>	Valor que toma la variable al seleccionar este item	Texto
<i>title</i>	Título usado en la presentación del objeto	Texto
<i>Onpick</i>	Evento que ocurre al seleccionar o deseleccionar un item	Href. URL o dirección de otra card
<p>Notas: Siempre se acaba con la etiqueta <code></option></code>. Debe estar dentro de la etiqueta <code><select></code></p>		

<p>Ejemplo:</p> <pre><select name="mascota" value="N" ivalue=1> <option value="N">Ninguno</option> <option value="P">Perro<</option> <option value="G">Gato<</option> </select></pre>	<p>Explicación:</p> <p>Tenemos 3 opciones, y por defecto Ninguno seleccionada(ivalue=1). Sólo podemos elegir 1 de ellas. Si elegimos Perro, la variable mascota es P, gato es G y si no elegimos nada N(value="N").</p>
--	--

La etiqueta optgroup

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>title</i>	Título usado en la presentación del objeto	Texto
<p>Notas: Siempre se acaba con la etiqueta </optgroup>. Esta etiqueta es usada para aglutarinar a varias option</p>		
<p>Ejemplo:</p> <pre><select name="Pais"> <optgroup title="América"> <option value="USA">USA</option> <option value="Mex">México</option> </optgroup> <optgroup title="Europa"> <option value="Esp">España</option> <option value="Fra">Francia</option> > </optgroup> </select></pre>	<p>Explicación:</p> <p>Tenemos 2 opciones dentro de cada subgrupo. Sólo podemos elegir 1 de ellas. Primero seleccionamos el continente, y dependiendo del seleccionado, nos salen las siguientes opciones, y allí elegimos el valor que asignaremos a la variable Pais</p>	

La etiqueta postfield

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>name</i>	Nombre de la variable que va a enviar el usuario(Obligatorio)	Texto
<i>value</i>	Valor que toma la variable a enviar	Texto
<p>Notas: Atención: Normalmente los datos deben ser enviados en formato escape al servidor, por lo que si los recibimos de un input debemops transformarlos(<postfield name="f" value="\$(datos:e)"/> este tema se amplia en variables) Se utiliza dentro de una etiqueta go. Acaba siempre con una barra /. No todos los dispositivos WAP (Ej. Nokia 7110) aceptan el envío de datos</p>		
<p>Ejemplo:</p> <pre><go method="post" href="http://www.empresa.com/cgi/banco"> <postfield name="Dinero" value="10000"/> <postfield name="Num_Cta" value="12345"/> <postfield name="Operacion" value="Deposito"/> </go></pre>		<p>Explicación:</p> <p>Enviamos los campos Dinero=10000, Num_Cta=12345 y Operacion=Deposito al servidor</p>

La etiqueta setvar

Los atributos de esta etiqueta son:

Etiqueta	Explicación	Valores que puede tomar
<i>name</i>	Nombre de la variable que va a inicializar(Obligatorio)	Texto
<i>value</i>	Valor que toma la variable	Texto
<p>Notas: Se suele utilizar dentro de otras etiquetas. Acaba siempre con una barra /</p>		
<p>Ejemplo</p> <pre><go href="#card2"> <setvar name="Anterior" value="Card1" /> </go></pre>		

Las variables. Nombres y Usos

Las variables, siguen el formato normal de la gran mayoría de lenguajes. Deben empezar por una letra o guión bajo y pueden seguir por otras letras, guiones o números. No uses símbolos ni eñes y **ni mucho menos el signo dólar &**. Las variables son **Case Sensitive**, lo que implica que diferencian mayúsculas de minúsculas, Variable no es lo mismo que variable, ni que VaRiAbLe.

Sustitución de variables:

A veces queremos que una valor o atributo sea sustituido por los datos que hay almacenados en una variable, y esto se consigue anteponiendo el signo dolar al nombre de la variable entre paréntesis. **Ej.**

```
<input type="text" name="Nombre"/><postfield name="dato1" value="Nombre"/>
```

Esto lo que hace es pasar al servidor el campo dato1 con el valor Nombre, no el nombre que introdujo el usuario

```
<input type="text" name="Nombre"/><postfield name="dato1" value="$(Nombre)"/>
```

Esto lo que hace es pasar al servidor el campo dato1 con el nombre que el usuario ha escrito en el input. (Cuidado aún tiene un pequeño fallo que explicamos ahora).

Caracteres de escape

A veces los servidores necesitan obtener la información en formato de caracteres de escape (el típico `http:\\empresa.com\\bancos?%24insertar%24%26true`), o una información obtenida en este formato pasarla a normal. Para ello usamos las transformaciones que implementa WML.

`$(nombre_variable:e)` --> Pasar a formato escape --> Si el valor de la variable es **abc=?** nos da **abc%3D%3F**

`$(nombre_variable:unescape)` --> Pasar a formato unescape --> Si el valor de la variable es **abc%3D%3F** nos da **abc=?**

Trucos utilizados en WML

Las URL relativas o absolutas

Puede ocurrir que el dispositivo WAP o el gateway no interprete correctamente una URL relativa. Para evitar esto se recomienda usar la URL absoluta:

NO	SI
<pre> </pre>	<pre> </pre>

Nombre de variables y ficheros

No olvides que los datos se envían y reciben a través del aire. La velocidad suele ser de 9600. Intenta que se envíen el menor volumen de datos posible.

Idea 1: Usa nombres de ficheros lo más cortos posibles. Ej:

http://my.server.com/i.wml" mejor que http://my.server.com/index.wml

Idea 2: Usa nombres de variables lo más cortos posibles. Si usas menos de 25 variables lo mejor es que uses las letras del alfabeto.

Imágenes

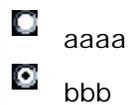
Cuidado. No todos los dispositivos WAP aceptan imágenes. Utilízalas lo menos posible. Alguna SDK si las aceptan, pero... Y si las utilizas no te olvides **nunca** de poner el atributo **alt**

Nombre de variables y archivos

¿Has intentado alguna vez escribir un password en un teléfono móvil? Es muy fácil en un PC o en un PDA, pero en un teléfono... Procura no usar el atributo type="password" en los input

¿Listas o Links normales?

Hay dos formas de crear una lista de 2 links, con un select o con a. Recomendamos la segunda por lo que se explica abajo

NO	SI
<pre><select ivalue="0"> <option onpick="#Card2">Link 1</option> <option onpick="#Card3">Link 2</option> </select></pre>	<pre><p>Link 1</p> <p>Link 2</p></pre>
Así se va a ver	Así se va a ver
 <p>El problema es que como aparece seleccionado el primer link, no podemos accionarlo, y si bajamos al segundo, se inicializa el evento onpick y nos vamos a al Card3</p>	<p><u>Link 1</u> <u>Link 2</u></p>

Newcontext="true"

Has visto en el código de alguna página `<card id="card1" title="Currency" newcontext="true">?` ¿ Lo has probado?

Si pones ese atributo, las variables se borran, **incluso la history**, por lo que no se puede usar el back. Para inicializar variables es mejor:

```
<card title="Titulo">
<<onevent type="onenterforward">
<refresh>
<setvar name="Var1" value=" "/>
<setvar name="some_var2" value=" "/>
</refresh>
</onevent>
...
</card>
```

Pasar datos a ASP o CGI

Por ejemplo con un input:

```
<input format="NN" name="Var1" title="Var1:"/>
<do type="accept" label="Mandar:">
<go href="http://*****/test.asp?datos=$(Var1)"/>
```