

## QuestFields Client 1.3.x

Update-instructies rev1  
4 maart 2009

### Introductie

Dit document omschrijft de stappen die nodig zijn om QuestFields Client 1.3 te installeren op webpagina's waar voorheen gebruik werd gemaakt van QuestFields Client 1.2.

QuestField-versie 1.3 bevat een groot aantal interne optimalisaties, verbeteringen en wijzigingen. De "JavaScript" is al grotendeels voorbereid voor QuestField-versie 2.0, die naast Flash ook met AJAX kan werken. Desondanks worden vrijwel alle "oude" functies nog ondersteund, en is het update-proces eenvoudig.

Versie 1.3 bevat een beta-versie van de AJAX-client. Neem contact op met MasterObjects als u aan het beta-testprogramma wilt meedoen.

⇒ Zie de bijgewerkte "QuestFields Client Administration Guide" voor volledige release notes en documentatie.

Het "updaten" van versie 1.2.x naar 1.3 zal naar onze schatting 25 tot 45 minuten van uw tijd vergen.

### A. INSTALLATIE EN KOPIËREN VAN DE NIEUWE CLIENT-BESTANDEN

Installeer de nieuwe versie van de QuestFields bestanden zoals ze van het Internet zijn gedownload. De mappen "client", "local", en "styles" op de QuestFields Server worden hierbij vervangen.

⇒ Versies 1.0.x en 1.1.x van de client-bestanden blijven beschikbaar. Het is dus niet nodig om al uw QuestFields of webpagina's in één keer op te waarderen.

Wij raden ten stelligste aan om de opgewaardeerde client-bestanden van de QuestFields Server naar de map `"/questobjects/"` op de lokale webserver te kopiëren. Het gaat om de volgende mappen:

```
/questobjects/client/*  
/questobjects/local/*  
/questobjects/styles/*
```

- **Opm. 1:** Kopieer *niet* de mappen `WEB-INF` en `META-INF` naar de lokale webserver. Deze mappen worden alleen door de QuestFields Server gebruikt.
- **Opm. 2:** Als alternatief voor deze kopieerslag kan ook een "proxy" worden geïnstalleerd op `"/questobjects/"` die de lokale map doorverwijst naar `/questobjects/` op de QuestFields Server. Let wel dat dit als zijeffect heeft, dat zolang de QuestFields Server niet beschikbaar is, de webpagina's ook niet zullen laden. Gezien de betrouwbaarheid van de QuestFields Server en het lokale netwerk tussen uw webserver en de QuestFields Server, hoeft dit geen probleem te zijn.

### B. OPTIONELE VOORBEREIDING OP QUESTFIELD-VERSIE 2.0

QuestField-versie 1.3 is voorbereid op de aanstaande "major upgrade", die naast Flash ook AJAX zal ondersteunen. Hoewel het niet nodig is om de volgende stappen nu al uit te voeren, raden wij wel aan om dit alvast te doen. Dit leidt onmiddellijk tot een snelheidsverbetering en een verduidelijking/versimpeling van de eigen JavaScript-functies. Bovendien kunt u gebruik maken van de beta-versie van de AJAX client.

Wij schatten dat deze optionele stappen maximaal 20 minuten tijd zullen kosten. Als u deze stappen pas later wenst uit te voeren, ga dan naar stap **C**.



## (B1) AANPASSEN VAN DE NAMESPACES

### QuestField 1.x

In vorige versies van de QuestField software werd gebruik gemaakt van honderden globale JavaScript-functies en -variabelen. Hoewel het in de praktijk nog nooit is voorgekomen, was het hierdoor mogelijk dat er een conflict ontstond met andere JavaScript-functies in de pagina.

### QuestField 2.x

QuestField-versie 2.0 zal gebruik maken van "namespaces" zoals dit ook gebruikelijk is bij andere frameworks (zoals YUI en Dojo). Daardoor blijven slechts de volgende globale variabelen over:

MO\_config, MO, QO

QuestField-versie 1.3 ondersteunt nog alle "oude" variabelen, maar door het verwijderen van de oude scripts kan ook volledig worden overgeschakeld op de nieuwe "namespaces".

Daartoe verwijdert u alle verwijzingen naar de drie "oude" scripts (`mo-common.js`, `qo-common.js`, en `qo-questlet.js` in directory `.../client/scripts/v12/...`) uit de webpagina. Vervolgens plaatst u op dezelfde plek in de webpagina de volgende regels:

```
<script type="text/javascript">
    var MO_config={scriptPath:"/questobjects/client/scripts/v13"}
</script>
<script type="text/javascript" src="/questobjects/client/scripts/v13/mo-common.js"></script>
```

## (B2) ZOEKEN VAN DE OUDE FUNCTIE-AANROEPEN

De oude publieke JavaScript-functies en -variabelen begonnen met de kleine letters "mo" of "qo". In uw bestaande JavaScript is dit terug te vinden door te zoeken met "grep" op het volgende patroon:

```
(mo|qo) [A-Z] \w*
```

Vervolgens worden de meeste functienamen die beginnen met de letters "mo" vervangen door functies die beginnen met MO, en worden functienamen die beginnen met de letters "qo" vervangen door functies die beginnen met QO. In hoofdstuk 2.8 van de nieuwe handleiding vindt u een compleet overzicht van alle functies. Hier een overzicht van de functies zoals ze mogelijk door uw QuestFields gebruikt werden, met hun respectievelijke vervangende functie:

```
qoCreatePopUpQuestField ..... QO.field.create
qoGetCoordinates ..... QO.util.getCoordinates
qoGetCount ..... QO.field.getCount
qoGetIndex ..... QO.field.getIndex
qoGetKey ..... QO.field.getKey
qoGetObject ..... MO.$
qoGetValue ..... QO.field.getValue
qoHideFields ..... QO.field.hideFields
qoInsertPopUpQuestField ..... QO.field.insert
qoPopUp ..... QO.field.popUp
qoQuery ..... QO.field.query
qoRemoveField ..... QO.field.removeField
qoSetLanguage ..... QO.field.setLanguage
qoSetObjectValue ..... QO.util.setObjectValue
qoShowFields ..... QO.field.showFields
qoShowLicense ..... QO.field.showLicense
```

Ga na het vervangen van de functies in uw eigen pagina('s) en JavaScript-bestand(en) naar punt **D** voor het maken van de configuratiewijzingen en het gebruik van de nieuwe mogelijkheden in QuestField-versie 1.3.



## C. VERKORTE UPDATE NAAR QUESTFIELD-VERSIE 1.3 VANAF VERSIE 1.2

Als u ervoor kiest om nu nog niet over te stappen op de nieuwe "namespaces", vervangt u in de webpagina de paden van de scripts `mo-common.js`, `qo-common.js`, en `qo-questlet.js` van ".../v12/..." in ".../v13...". Vervolgens gaat u verder met punt **D**:

## D. AANPASSEN VAN DE QUESTFIELD-CONFIGURATIE

Om gebruik te maken van de nieuwe QuestField-versie, moeten een paar QuestField-attributen in de webpagina worden aangepast:

**(D1)** Wijzig "`questletVersion`" van het oude versienummer (bijvoorbeeld 123) naar 130.

**(D2)** Alleen indien eerder gebruik werd gemaakt van client-bestanden die op de QuestFields-server stonden in een ander domein of subdomein:

- Verwijder het attribuut "`qoPath`" als het gebruikt werd;
- Vervang en verwijder het attribuut "`href`" (indien aanwezig) door attribuut "`connectString`" (indien niet aanwezig), waarbij aan de attribuut het woord "server" wordt toegevoegd. Verander bijvoorbeeld

```
href="http://mijn.questfields.com/questobjects/" in:  
connectString="http://mijn.questfields.com/questobjects/server"
```

**(D3)** Als u het "`listLayout`" attribuut gebruikt:

In QuestField 2.0 (en in de beta-versie van de AJAX client die wordt meegeleverd met versie 1.3) is de naam van lijst-layouts gewijzigd van kleine letters naar "Camel Case". Wijzig uw `listLayout` instelling als volgt:

```
peoplefinder wordt PeopleFinder  
productfinder wordt ProductFinder  
simplescroll wordt SimpleScroll  
sitesearch wordt SiteSeach
```

Als u een lijst-layout gebruikt die speciaal voor u is ontwikkeld, dient u de streepjes te verwijderen en hoofdletters toe te voegen. De AJAX client vereist het ontwikkelen van een DHTML-versie van uw lijst-layout (de Flash-versie vereist uiteraard Flash). Neem contact op met MasterObjects voor meer informatie over het bouwen van uw eigen lijst-layout.

```
com-yourcompany-layoutname wordt ComYourcompanyLayoutname
```

**(D4)** Alleen indien gebruik wordt gemaakt van een metadata-handler in de pagina:

De syntax van de `metadataHandler`-functie is gewijzigd. Zie eventueel hoofdstuk 2.6.2 voor een omschrijving van de metadata-handler.

```
function myMetadataHandler(theFieldId, theMeta0, theMeta1, theMeta2, theMeta3, ...) {  
    ...  
}
```

wordt:

```
function myMetadataHandler(theFieldId, theMetadata) {  
    var theMeta0 = theMetadata.meta0;  
    var theMeta1 = theMetadata.meta1;  
    var theMeta2 = theMetadata.meta2;  
    var theMeta3 = theMetadata.meta3;  
    ...  
}
```



**(D5)** Voeg, indien gewenst, nieuwe QuestField-attributen toe zoals deze ondersteund worden in QuestField-versie 1.3, zoals de "[placeholder](#)". Zie hoofdstuk 1.5 van de Engelstalige QuestFields Administration Guide voor een overzicht van de nieuwe functies.

**(D6)** Als uw QuestFields een andere taal gebruiken dan Engels (bijvoorbeeld Nederlands), moet het globale configuratie-attribuut [MO\\_config.language](#) gebruikt worden in plaats van het QuestField-specifieke attribuut [language](#). Zie hoofdstuk 2.3.1 van de nieuwe QuestFields Administration Guide.