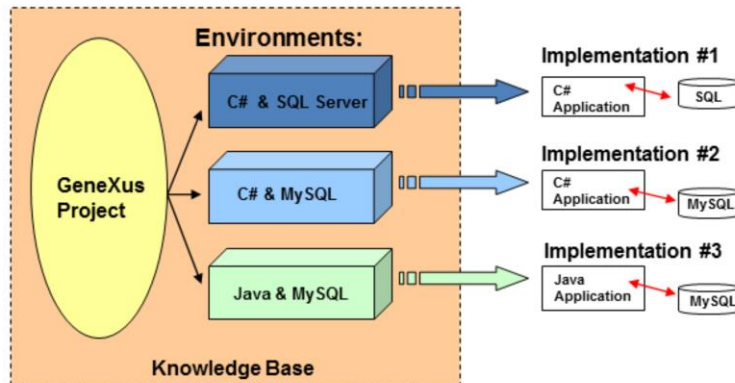


GeneXus X Evolution 3

Environments

Environment

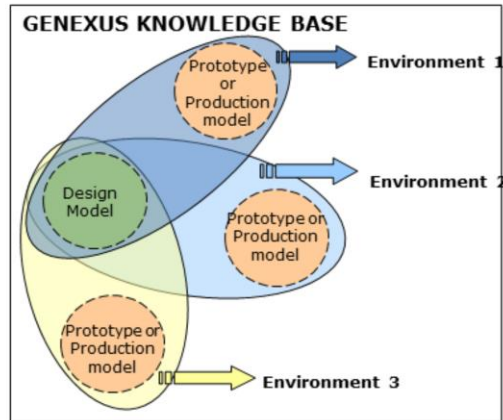
Lugar de la KB donde se almacena la información de la plataforma de ejecución.



El uso de varios Environments permite distintas implementaciones de la misma aplicación.

Environment

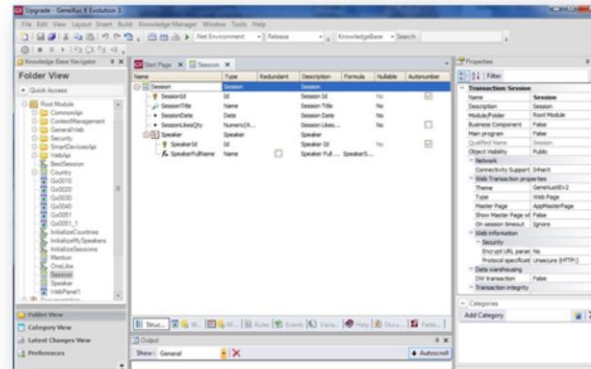
El concepto de Modelo cambió por el de Environment:



Tener varios Environments en X, equivale a lo que antes era tener varios modelos de prototipo / producción todos sincronizados con Diseño. Cualquier cambio en las estructuras de datos, se aplica automáticamente a todos los Environments existentes.

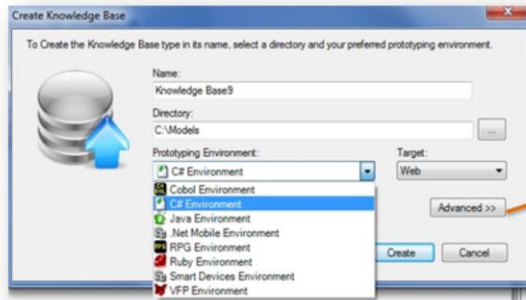
Environment

- **Antes:** La información descriptiva se agregaba en el modelo de diseño y el comportamiento en los modelos de prototipo/producción.
- **Ahora:** Se trabaja en un único ambiente (IDE) y la información queda almacenada en la KB sin que el analista deba preocuparse por dónde ingresar cada cosa.

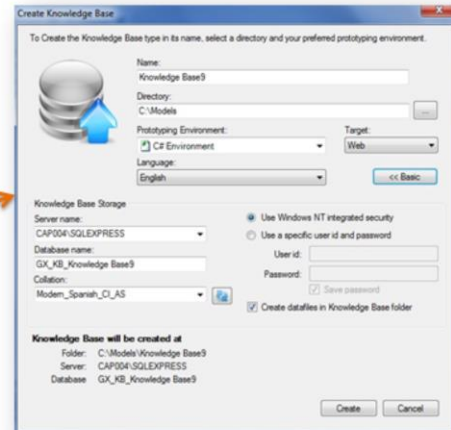


Environment

Cuando se crea una KB, GeneXus pide al usuario que seleccione el environment con el que va a trabajar. Mediante el botón Advanced, se puede ingresar información de la base de datos donde se almacena la KB:

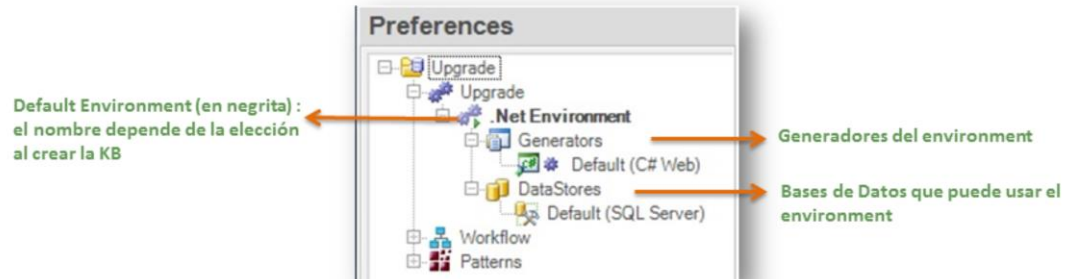


Con estos datos, se crea automáticamente un environment por defecto, llamado **Default Environment**.



Environment

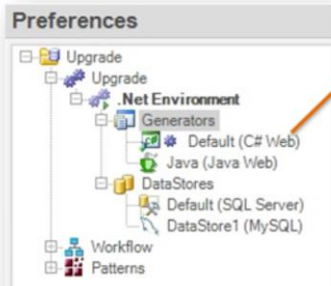
Para ver el environment creado, seleccionamos la ventana de Preferences del Knowledge Base Navigator:



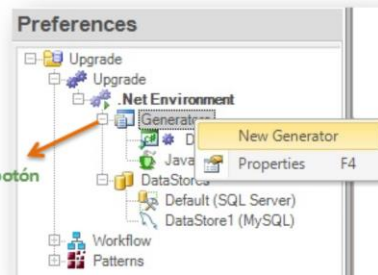
Al crear el environment se crean por defecto el generador Default y el Data Store Default.
Un environment puede tener uno o más Generadores y uno o más Data Stores.

Environment

Generador: Lenguaje de programación utilizado para generar el código fuente de la aplicación y los programas de reorganización de la base de datos.

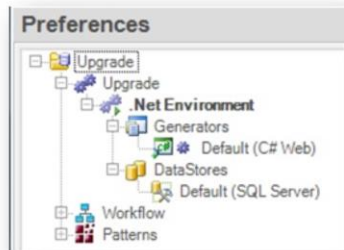


Para crear un nuevo generador, dar botón derecho sobre el nodo Generators

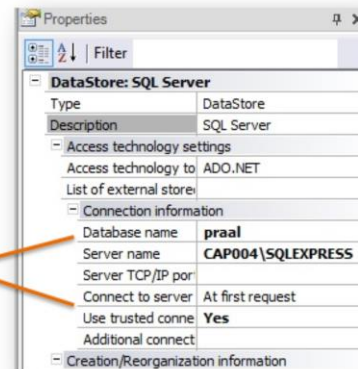


Environment

Para asignar las propiedades de un DataStore, usamos la ventana de Properties (View/Properties o F4 sobre el nombre del DataStore).



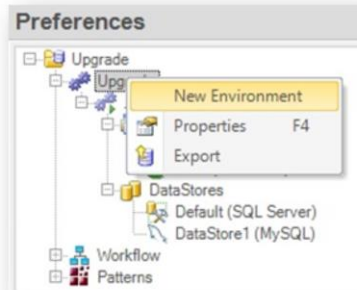
Aquí se puede configurar la conexión al DBMS y otras propiedades del DataStore



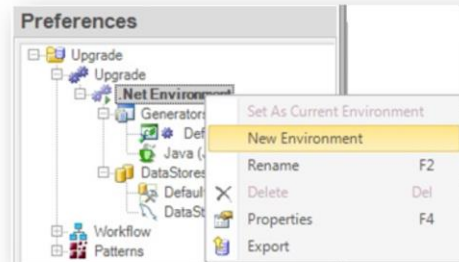
Environment

Para tener implementaciones en distintas plataformas, creamos varios environments.

Para crear un nuevo environment, dar botón derecho sobre el nodo raíz de la versión activa...



...o sobre cualquier environment



El nuevo environment tiene una estructura idéntica al Default Environment creado por defecto:

Al crear el nuevo environment, se abre la ventana New Environment para asignar el nombre y sus propiedades

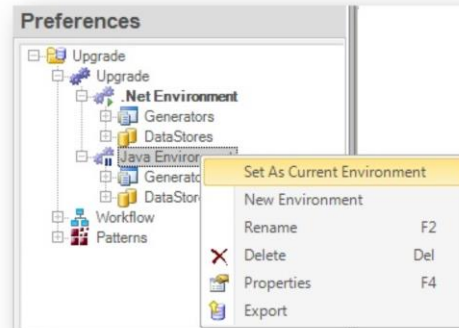
El nuevo environment tiene una estructura idéntica al Default Environment creado por defecto:

Environment

Cuando se tienen varios environments, hay uno que es el environment “activo”. Solamente puede haber un environment activo a la vez y se llama: “Target Environment”.

Para activar un environment, dar botón derecho sobre el environment y elegir Set As Target Environment

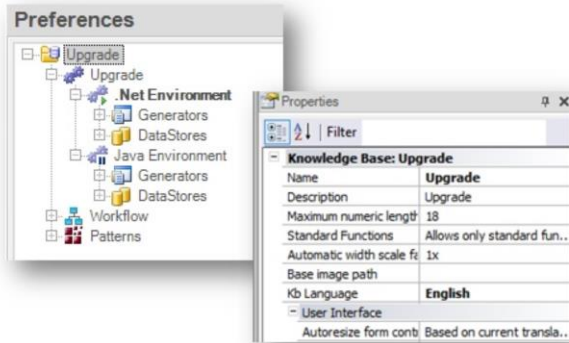
El Target Environment (environment activo) es el que se usa cuando se hace un Build (F5).



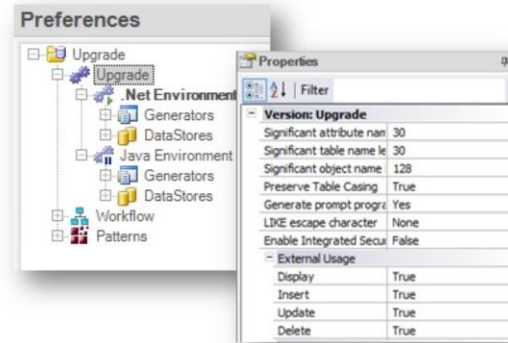
Environment

Las propiedades que antes correspondían al modelo de Diseño, se encuentran en las propiedades del nodo raíz de la KB y del nodo de la versión activa.

Knowledge Base



Versión activa



Resumen: comparación de conceptos/acciones entre GeneXus X y versiones anteriores.

Conceptos en versiones previas	Conceptos desde GeneXus X
Modelo de Diseño	Parte de la versión activa que contiene la representación lógica del sistema
Modelo de Prototipo/Producción	Parte de la versión activa que contiene la información del comportamiento de la aplicación. La información de la plataforma se almacena en el Environment de la versión
Varios environments en un modelo de Prototipo/Producción	Varios generadores en un Environment
Varios DataStores en un modelo de Prototipo/Producción	Varios DataStores en un Environment
Varios modelos de Prototipo/Producción sincronizados	Varios Environments en la misma versión en desarrollo
Modelos no sincronizados de Prototipo/Producción	Diferentes versiones de desarrollo

Acción	Versiones previas	Desde GeneXus X
Agregar una nueva plataforma de ejecución para la aplicación	Agregar un nuevo modelo de Prototipo/Producción con la adecuada información de la nueva plataforma	Agregar un nuevo Environment, con el generador y data stores apropiados
Cambiar propiedades del modelo de diseño	Cambiar propiedades en la ventana Master Properties (Edit Model) del modelo de diseño	Cambiar propiedades de la KB en ventana Preferences
Cambiar propiedades del modelo de Prototipo/Producción	Cambiar "Properties" y "DBMS options" en Propiedades del modelo de Prototipo/Producción (Edit/Model)	Cambiar propiedades en Environment, Generator y DataStore en ventana Preferences
Poner la aplicación en producción (release)	Impactar el modelo de Producción y generar la aplicación (Build)	Manejo de Versiones de la KB. Se genera la aplicación de la DV destinada a Producción

GeneXus™