

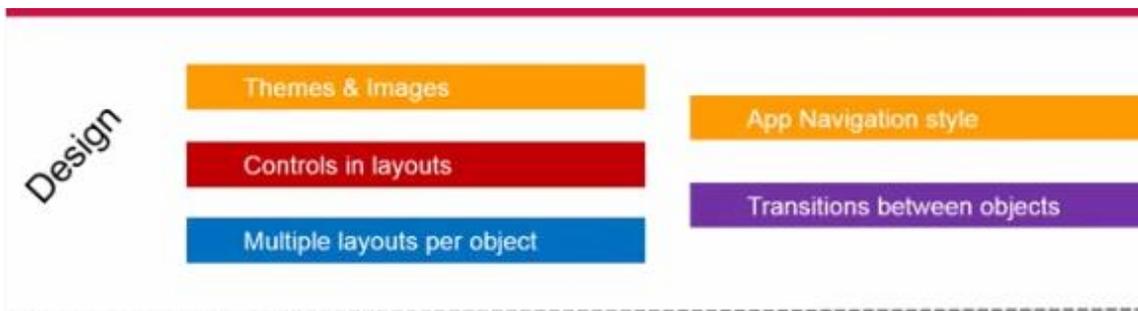
# Developing the mobile application

GeneXus X Evolution 3

En lo que sigue vamos a enfocarnos en el desarrollo de la aplicación... empezando por el **diseño**:

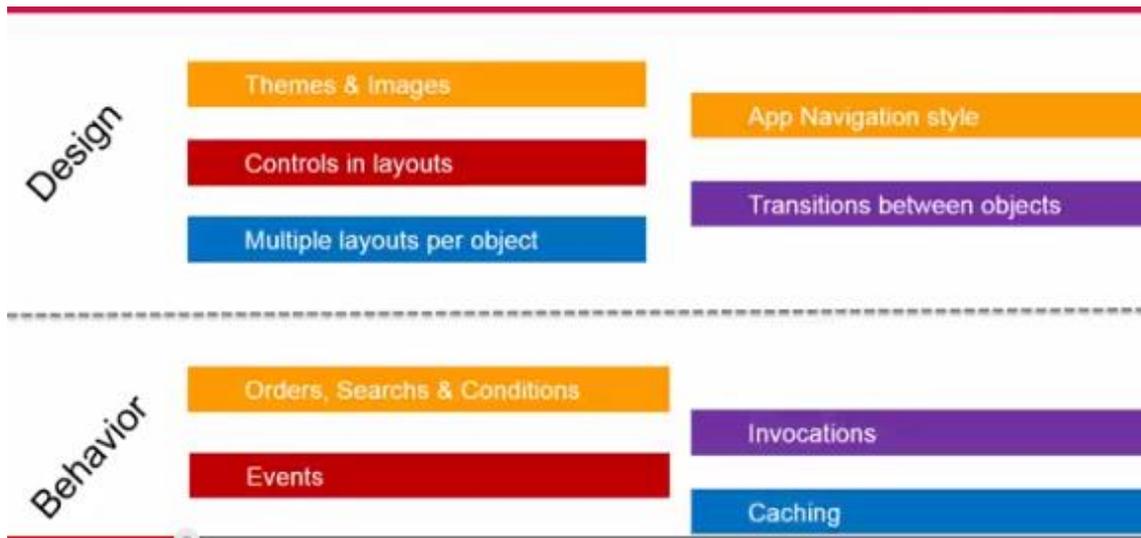


que ocupará buena parte de lo que sigue:



y luego abordando el **comportamiento**:

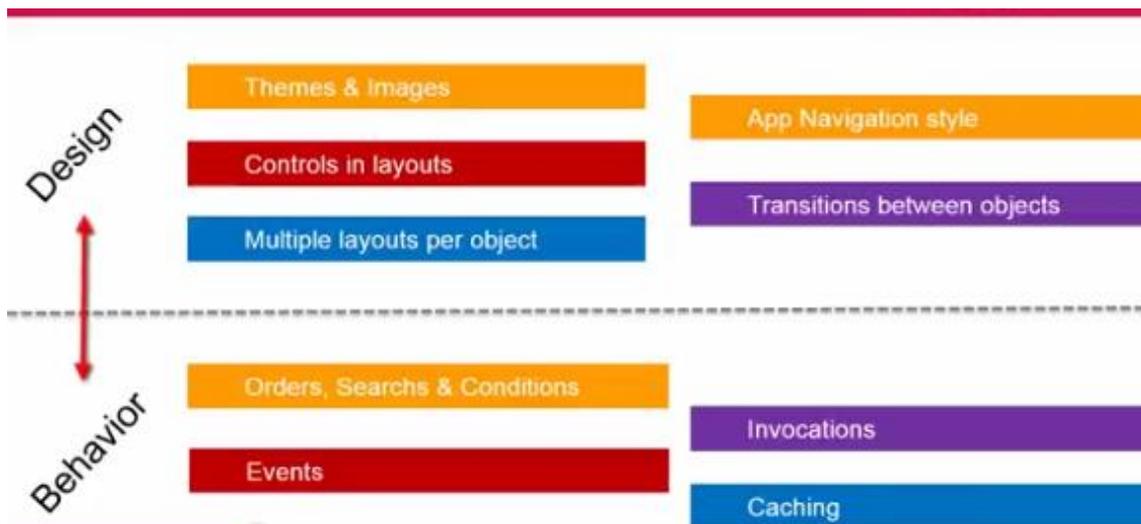
Video filmado con GeneXus X Evolution 3



Todo para aplicaciones que funcionan solamente conectadas.

Las desconectadas las estudiaremos al final del curso. Aunque la mayoría de lo que veremos, aplica a ambos tipos.

Algunos de los temas tendrán que ver tanto con el diseño como con el comportamiento:



Salvo por ciertas particularidades que indicaremos en su momento, lo estudiado va a ser transversal a los objetos con interfaz, es decir, valdrá tanto para unos como para otros.



Empecemos por los aspectos del diseño.

Dentro de este tema, arrancaremos por mencionar la importancia de los objetos Theme y el uso de las imágenes:

---

Themes & Images

Luego, nos dedicaremos a las particularidades que asumen los controles en los layouts, respecto al uso conocido:

---

Themes & Images

Controls in layouts

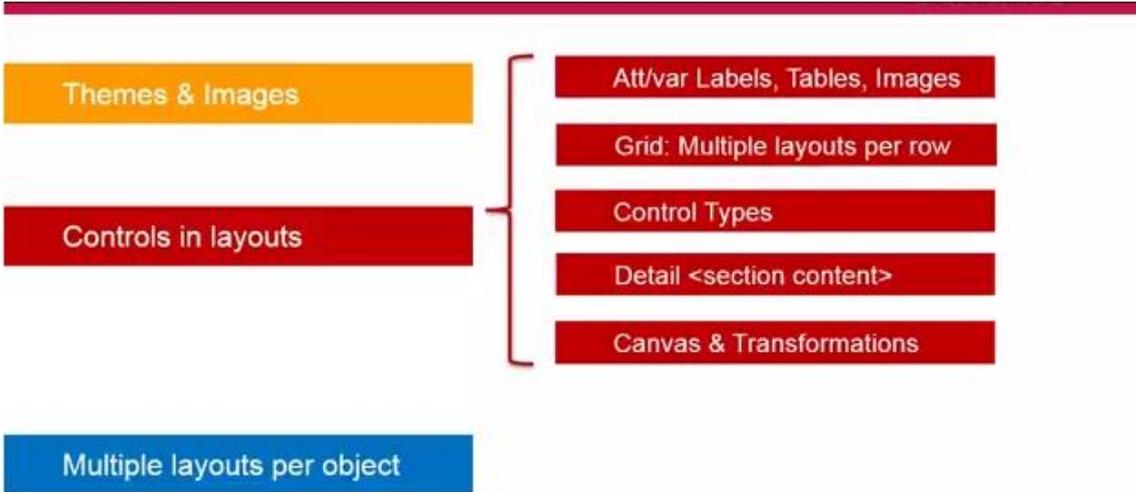
---

Fundamentalmente en los siguientes aspectos:

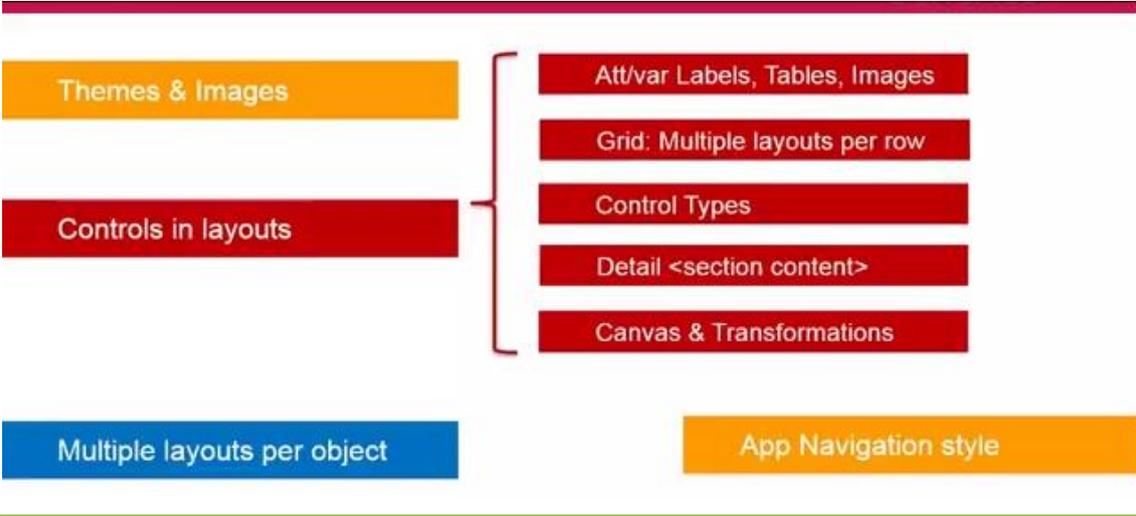
- Las particularidades de los controles atributo/variable en lo que hace a las etiquetas, el uso de las tablas, y las particularidades del control image.
- Las particularidades que presentan los grids respecto al diseño y comportamiento de cada línea.
- La posibilidad de modificar para un control su tipo, para que luzca y se comporte de una manera diferente a la predefinida.
- Los contenedores de secciones para el Detail de un Work With, (y esto ya es específico para ese objeto) .. y ..
- La posibilidad de definir un control que asuma posicionamiento absoluto, así como la posibilidad de transformar un control, desplazándolo, “resizeándolo”, rotándolo, o escalándolo en la pantalla.



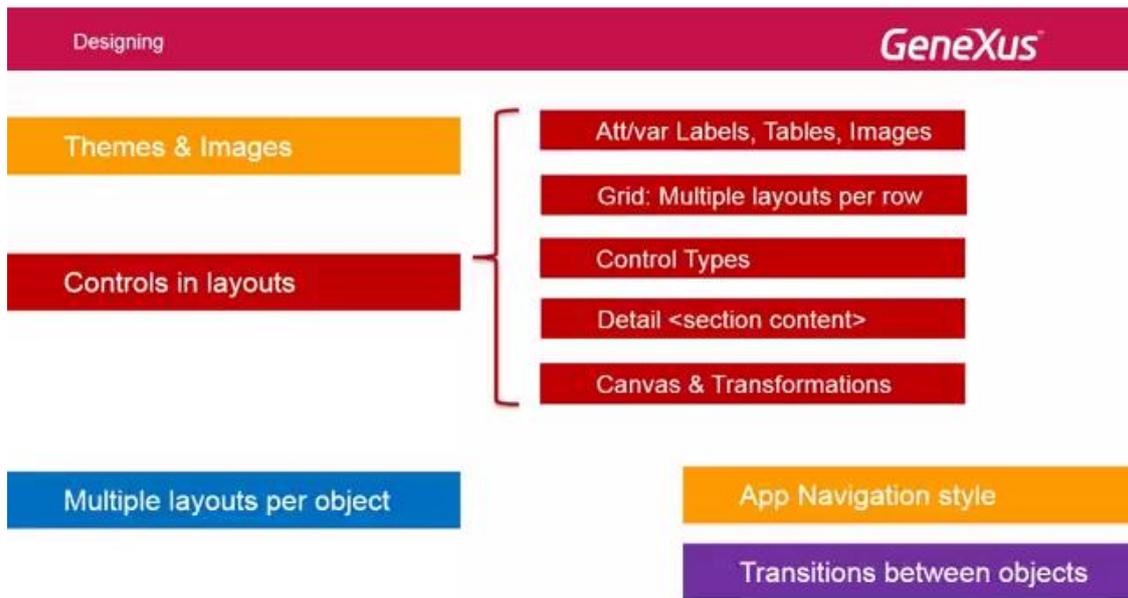
Veremos la posibilidad de tener diferentes layouts para un mismo objeto, dependiendo de la plataforma, el tamaño de la pantalla, la orientación, y demás:



Luego veremos los estilos de navegación posibles, entre el menú principal y las pantallas, y la forma de configurar el estilo deseado:



Y por último, la forma de incorporar distintos efectos de transición entre las pantallas invocadas (al abrirse y al cerrarse).



Comencemos por el primer punto....





Developing the mobile application

## Designing: Themes and Images

Cecilia Fernández | GeneXus Training

