

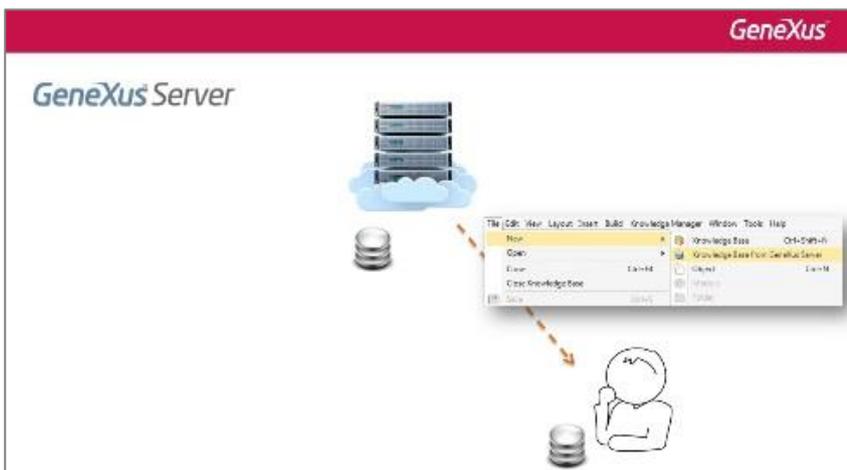
## Cómo conectarse a una KB en GeneXus Server



Ahora que ya tenemos nuestra KB administrada por el server veamos qué pasos debe seguir otro desarrollador para poder conectarse a ella.

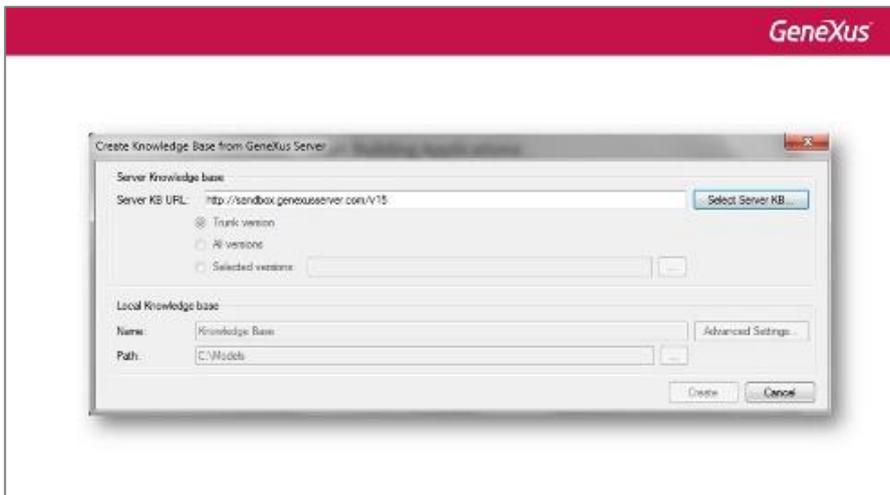
Como veíamos hace unos instantes, cuando el desarrollador Diego intentaba conectarse a la KB que Mary había publicado ejecutaba la operación Knowledge Base from Server.

Esta operación es la primera que se debe completar para que el desarrollador pueda suscribirse a una KB que está siendo administrada por un servidor GeneXus.

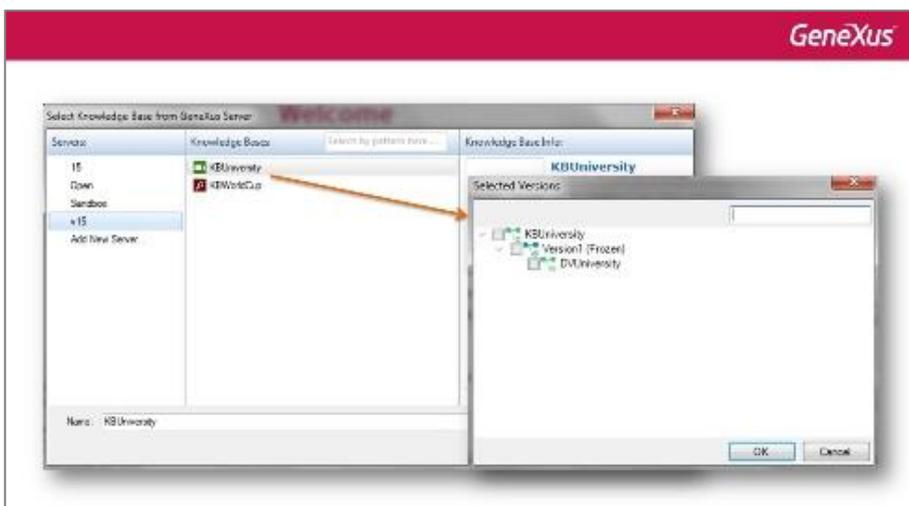


Para esto se debe ir a la opción File de la menú bar y seleccionar New / Knowledge Base from Server.

Se deberá indicar la correspondiente ubicación del Server, y la versión de la KB a la cual nos deseamos conectar.

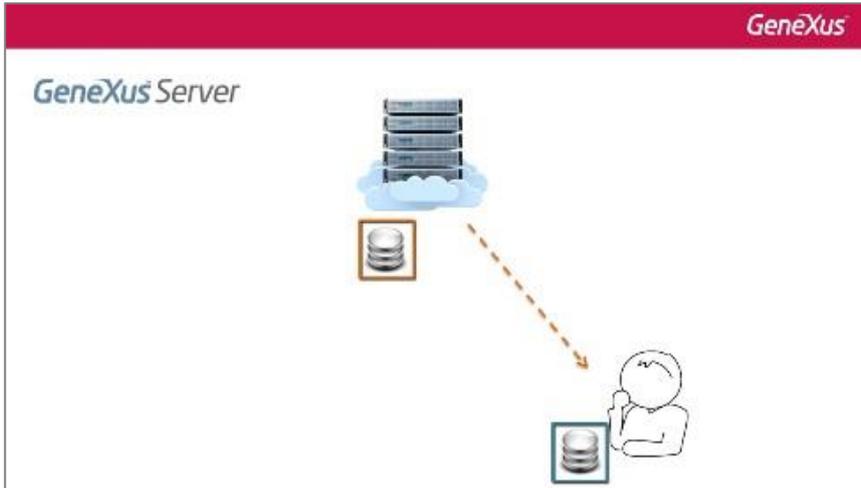


Si bien por cada Kb que está publicada en el server vamos a poder visualizar todas las versiones que han sido creadas, tanto versiones de desarrollo como frozen versions, es importante recordar que sobre una frozen version, al tratarse de una versión de solo lectura, no se podrán realizar modificaciones.



Una vez seleccionada entonces la correspondiente versión de desarrollo, se deberá indicar un nombre para la KB, la ubicación, y finalizado este proceso el desarrollador tendrá en forma local una KB que será una copia exacta de la que se encuentra administrada por el server.

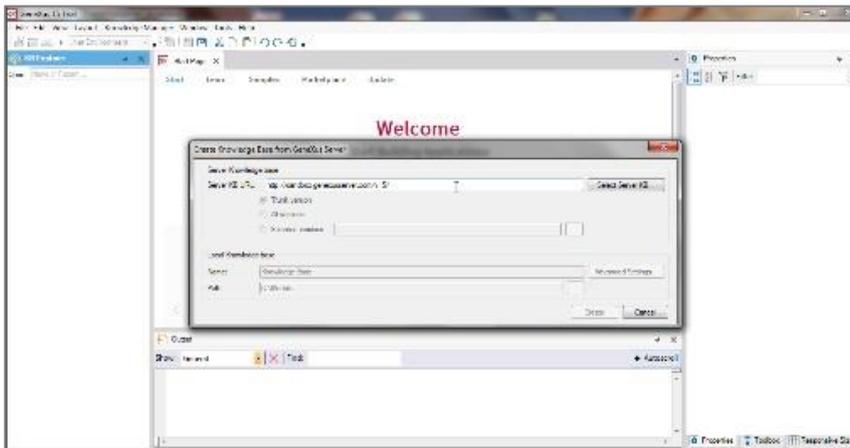
El proceso de conexión con el server finaliza y el desarrollador podrá trabajar offline, o sea, sin estar conectado.



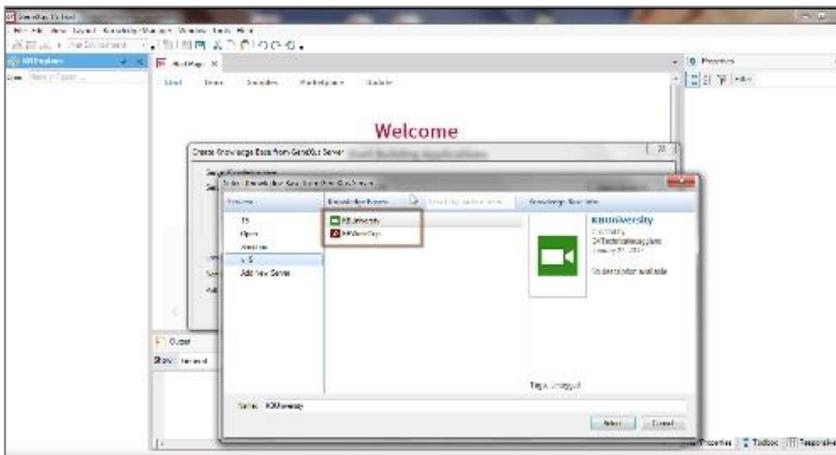
Veamos esta operación desde GeneXus.

Sin tener entonces ninguna KB abierta, vamos a la opción File, New, Knowledge Base from Server.

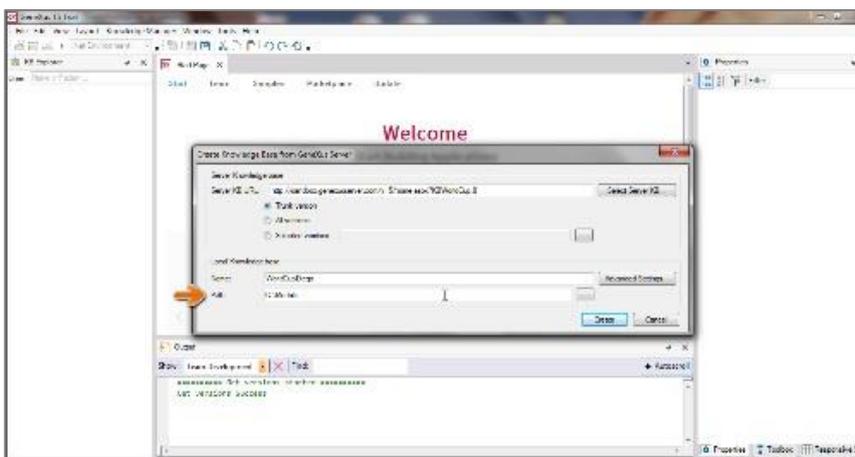
Especificamos la correspondiente url del server, y presionamos el botón para recibir la información de las bases de conocimiento que están disponibles.



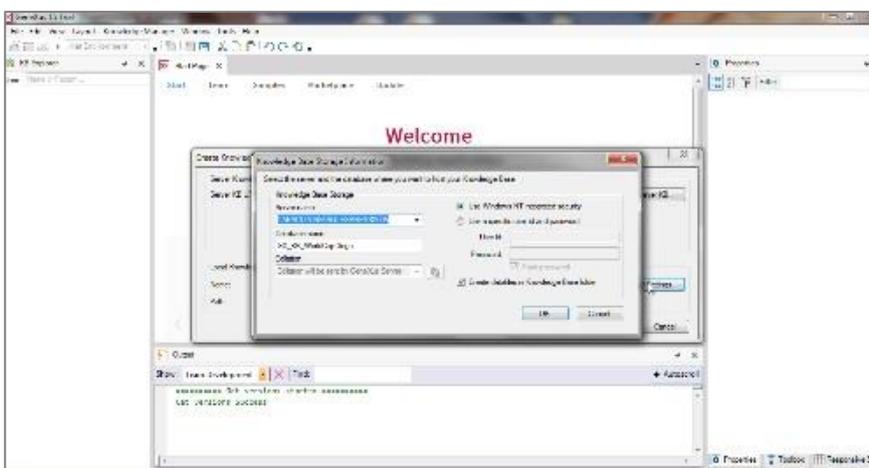
Nuestro servidor tiene en este momento dos KBs que están siendo administradas, y observar que por cada una de ellas podemos ver las versiones que han sido definidas, tanto versiones de desarrollo como frozen versions.



Vamos a conectarnos entonces con la KB que hemos enviado, KBWorldCup, Podemos especificar un nuevo nombre para nuestra copia local de la KB, vamos a poner WorldCupDiego, el directorio donde va a estar ubicada...



... y si presionamos este botón Advanced, vamos a estar viendo la información relacionada con la base de datos necesaria para almacenar los objetos de la KB.



Presionamos Create.

