

## Administrando as bases de conhecimento (GXserver)

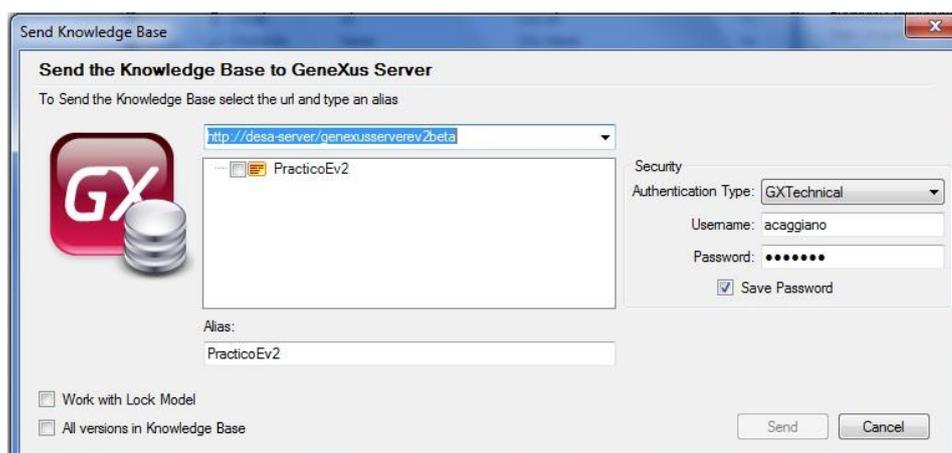
Quando desenvolvemos um aplicativo com GeneXus, seja em equipe ou individualmente, precisamos manter a KB sempre acessível e atualizada.

GXserver possibilita centralizar o desenvolvimento da KB em um servidor, permitindo-nos acessá-la de qualquer lugar, mantendo-a sempre atualizada com as alterações realizadas pelos desenvolvedores.

É importante destacar que o desenvolvimento do aplicativo se realiza sempre de forma local, incorporando as alterações assim que são realizadas à KB centralizada no servidor.

Qualquer que seja a forma de trabalho (individual ou em equipe) o primeiro passo é publicar a KB no servidor.

Para isso, no menu File, escolhemos Send Knowledge Base to GXserver.



Em seguida, declaramos:

- a localização do servidor;
- o nome que atribuiremos à KB para sua publicação (vamos colocar TravelAgencyKB);
- e a forma de autenticação que utilizaremos.

GXserver permite dois tipos de autenticação:

- GXtechnical
- e Local

Escolhemos GXtechnical e declaramos o usuário correspondente.

Pressionamos o botão Send.

Feito isso, a KB é publicada no servidor que especificamos, e nos mantemos sincronizados com ela.

Vejamos primeiro o caso de uma pessoa desenvolvendo o aplicativo de forma individual.

O uso de GeneXus permitirá:

- Uma visão online à KB através do console web fornecido por GXserver;
- Ter um histórico automático do processo de desenvolvimento;
- Trabalhar livremente de forma local;
- Manter backups da KB;
- Integrar facilmente um novo desenvolvedor;
- Obter uma cópia atualizada do servidor, de qualquer lugar;
- E manter a documentação do projeto centralizada.

Publicada a KB no servidor, continuamos com o desenvolvimento do aplicativo de forma local.

Criaremos, por exemplo, uma web panel que mostre a lista de clientes da agência. Seu nome será WPCustomers.

Arrastamos um grid sobre o form e inserimos os atributos Customer LastName e CustomerAddress.

Salvamos.

Analisemos agora o seguinte:

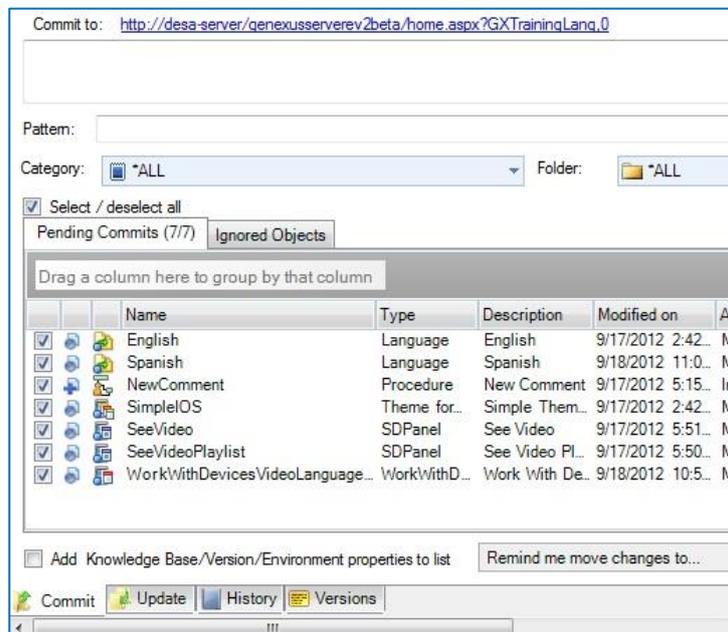
Acabamos de definir essa web panel em nossa KB local, logo ela não se encontra integrada à KB no servidor.

Vamos então ao menu Knowledge Manager e escolhemos Team Development.

Na aba Commit, vemos a lista de objetos que estão em nossa KB local e que ainda não foram sincronizados ao servidor.

Enviamos então nossa web panel ao servidor.

Antes de pressionar o botão Commit, devemos escrever um comentário que será acrescentado ao servidor, fazendo parte do registro de ações efetuadas sobre a KB. Dessa forma, teremos automaticamente um histórico do processo de desenvolvimento.



Escrevemos “New web panel” e pressionamos Commit.

Se formos agora à aba History, veremos o registro dos envios realizados, os comentários e o conjunto de objetos envolvidos.

#	Comment	User	Commit
17	Arreglos para version 2	ARTECHiacaggiano	24/09/2012
16	Cambios de la version 2	ARTECHirrobollo	24/09/2012
15	Procedimiento NewComment (variable no definida)	ARTECHiacaggiano	24/09/2012
14	Se corrige procedimiento NewComment	ARTECHiacaggiano	24/09/2012
13	Comentarios version 2	ARTECHiacaggiano	24/09/2012
12	See Video	ARTECHiacaggiano	18/09/2012
11	Se acerca al boton "New comment" a los forms. Portrait	ARTECHiacaggiano	18/09/2012

Name	Type	Description	Ac
NewComment	Procedure	New Comment	M

Vejamos agora a KB no próprio servidor.

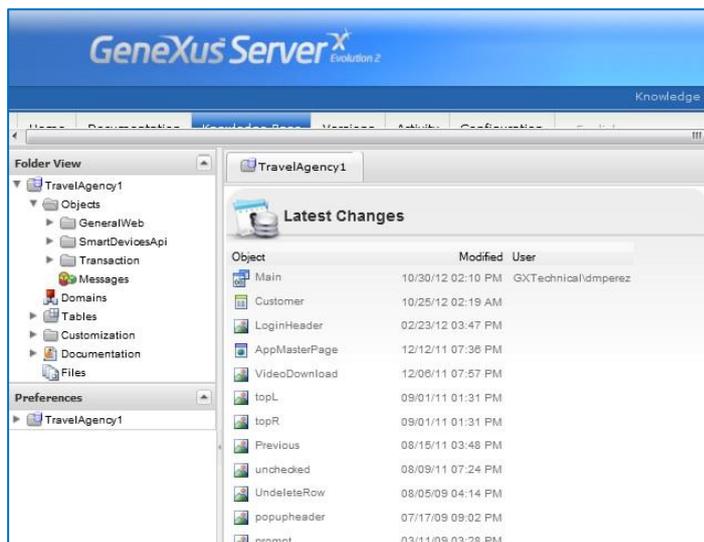
Através da URL da localização de GXserver, vamos inserir seu console web e poderemos visualizar as bases de conhecimento publicadas.

Uma vez autenticadas, vemos a lista das KBs publicadas.

Seleccionamos TravelAgencyKB.

Daqui podemos ver os dados estatísticos e o registro dos comentários inseridos.

Para ver o estado da KB, escolhemos a guia Knowledge Base e, ao abrir os objetos, vemos a web panel WPCustomers integrada.

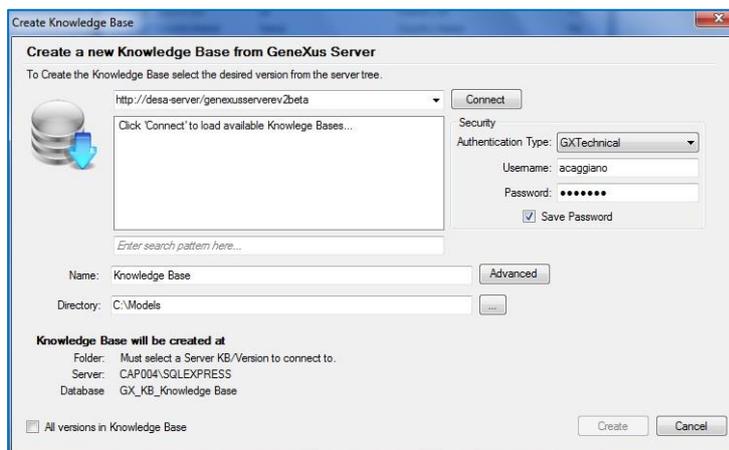


Passemos agora a um exemplo de desenvolvimento em equipe:

O uso do GXserver permitirá, entre outras coisas:

- Acessar a KB independentemente da localização geográfica dos integrantes da equipe;
- Trabalhar livremente de forma local, mantendo integradas as alterações enviadas por todos os desenvolvedores;
- Uma visão online da KB através do console web fornecido pelo GXserver;
- Ter automaticamente o histórico do processo de desenvolvimento.

Caso uma nova pessoa seja integrada a equipe de desenvolvimento (podemos chamá-lo de João), a primeira coisa que se deve fazer é sincronizar-se com a KB no servidor, e para isso, de sua própria KB, escolher a opção File/ New Knowledge Base from GXserver.



Em seguida, indicar a localização do servidor, selecionar a KB correspondente, definir um nome (MyTravelAgency) e especificar o modo de autenticação.

Ao pressionar o botão Create, João recebe uma cópia local da KB, atualmente no servidor, e passa a estar sincronizado com ela também.

Continuando com o desenvolvimento local, João decide acrescentar um novo atributo à transação Country. Define CountryFlagImage do tipo Image.

Salva esta alteração e para integrá-la à KB no servidor, vai ao menu Knowledge Manager, Team Development.

Escreve como comentário “New attribute in Country transaction”, e pressiona o botão Commit.

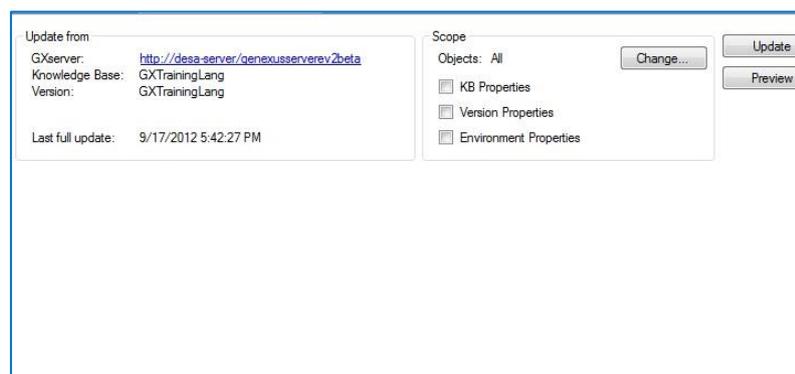
O que acontece com outro desenvolvedor sincronizado com a mesma KB?  
O que ele vê?

Vamos novamente à KB inicial TravelAgency.

Se abrirmos a transação Country, não veremos o atributo CountryFlagImage, correto?

Vamos então a Knowledge Manager/ Team Development.

Na aba Update, ao selecionar o botão Preview, vemos que os novos objetos estão no servidor e não na KB local do desenvolvedor.



Pressionamos então o botão Update Selected para escrever as novas definições.

Se agora abrirmos novamente a estrutura da transação Country, vemos que o atributo CountryFlagImage foi automaticamente integrado.

Como podemos observar, a KB desses desenvolvedores possuem localmente as mesmas definições que se encontram na KB centralizada em GXserver.

Em um próximo vídeo, analisaremos:

- as diversas situações que podem aparecer na hora de integrar as alterações que diferentes desenvolvedores realizaram;
- a possibilidade de deixar “sem efeito” as alterações realizadas sobre um mesmo objeto;
- e a possibilidade de definir o clio de desenvolvimento de um aplicativo partindo do próprio GXserver.