

Desarrollo de Aplicaciones móviles: Diseño. Índice



01-INDEX.DevelopingTheMobileApp-Designing

Mobile applications

GeneXus X Evolution 3

En los videos que siguen, veremos los cambios en algunos aspectos de diseño



y repasaremos aspectos que no son nuevos pero son importantes... y luego, veremos los cambios en el comportamiento:

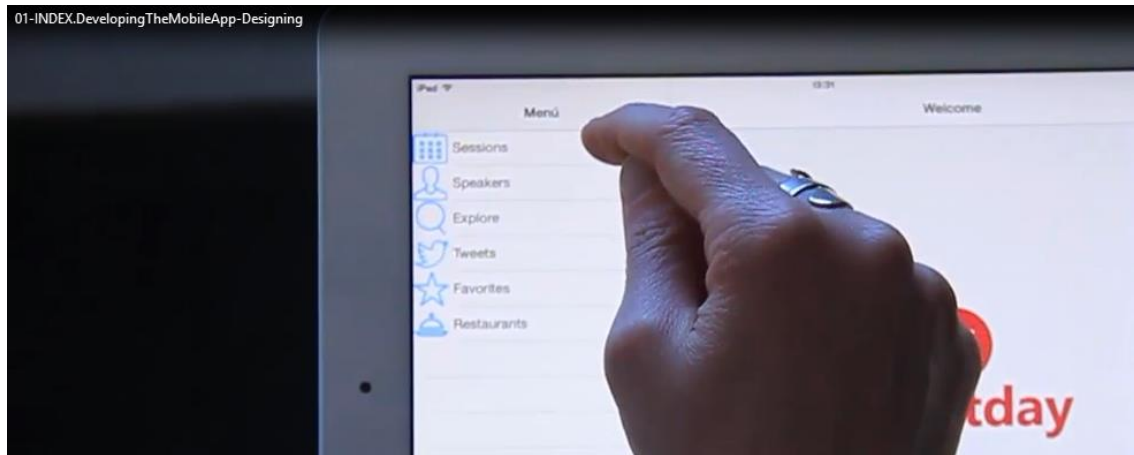


repasando fundamentalmente todo lo que hace a los eventos, para poder pensar luego lo que sucede con las aplicaciones offline que se verán al final del curso.

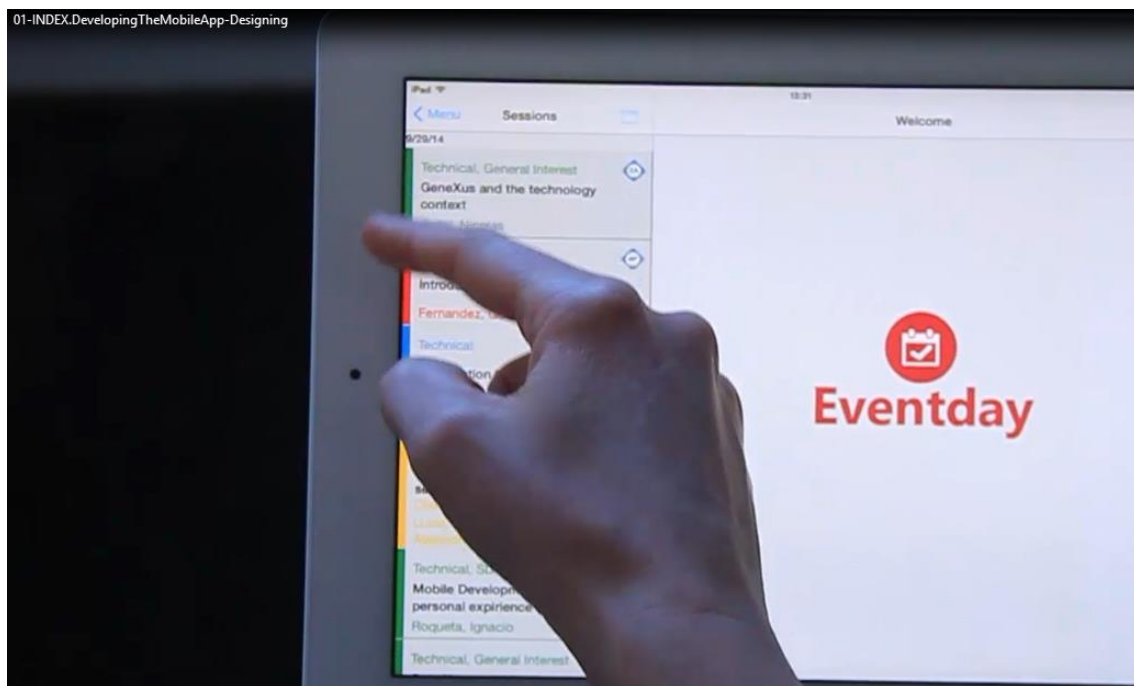
Demo

Para ello, iremos incorporando distintas funcionalidades sobre una aplicación ya desarrollada para trabajar con la agenda de un evento/congreso/coloquio/encuentro a desarrollarse en ciertos días.

La aplicación trabaja con las distintas conferencias



Sessions

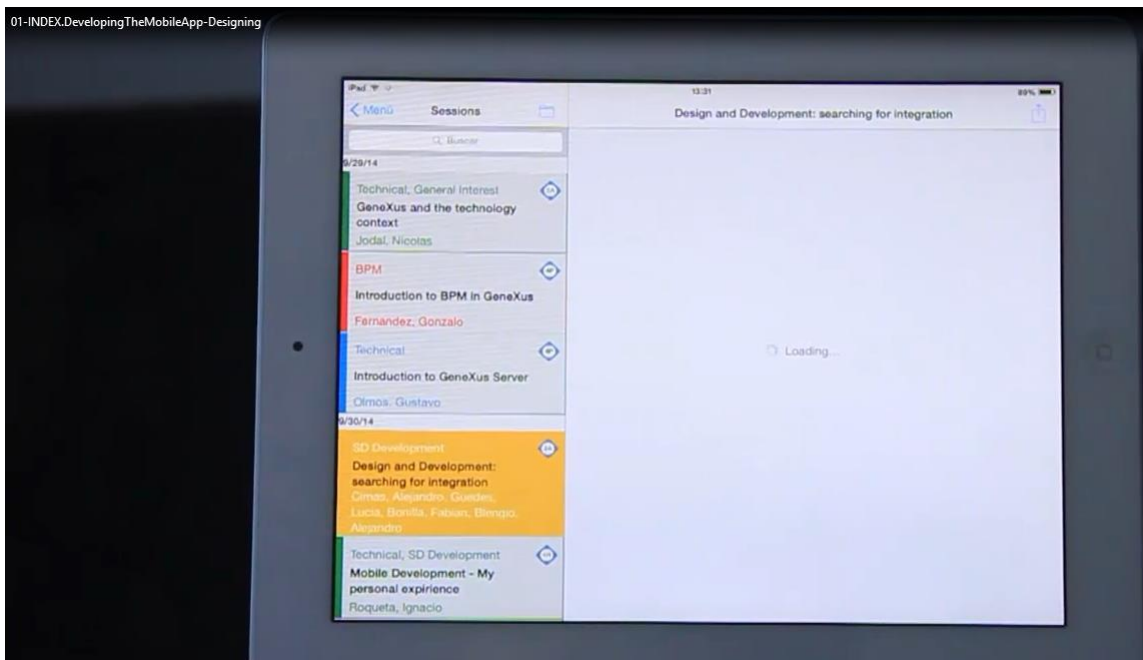


que se desarrollan en ciertos días



y corresponden a ciertos tipos: Technical, General Interest, BPM, SD Development..

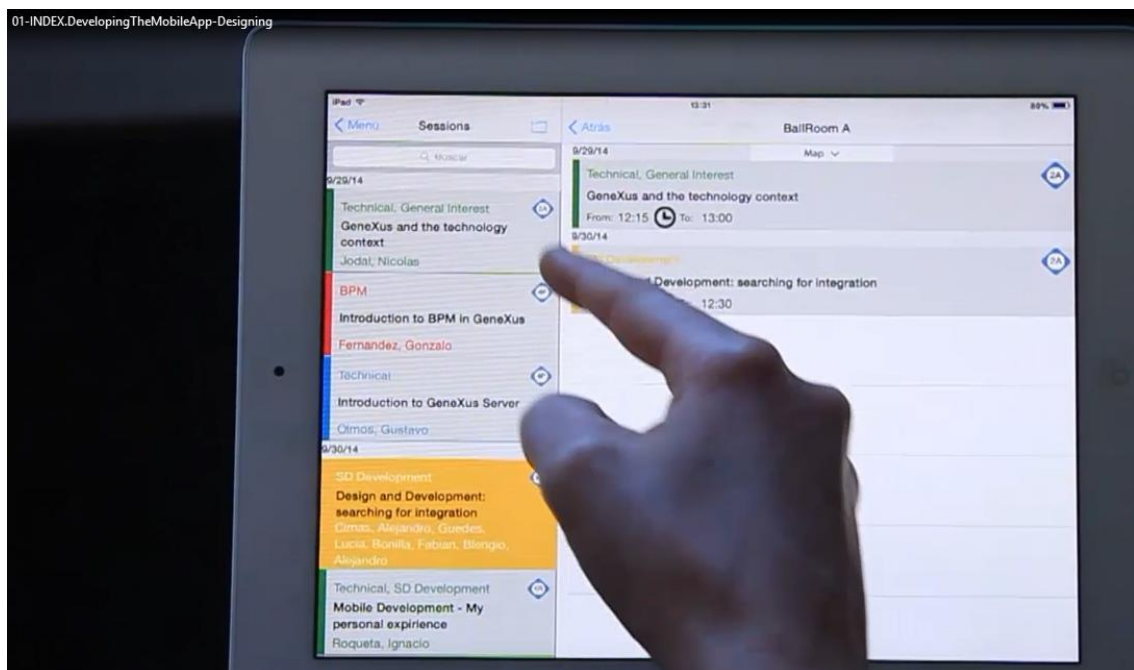
Cada conferencia tiene además



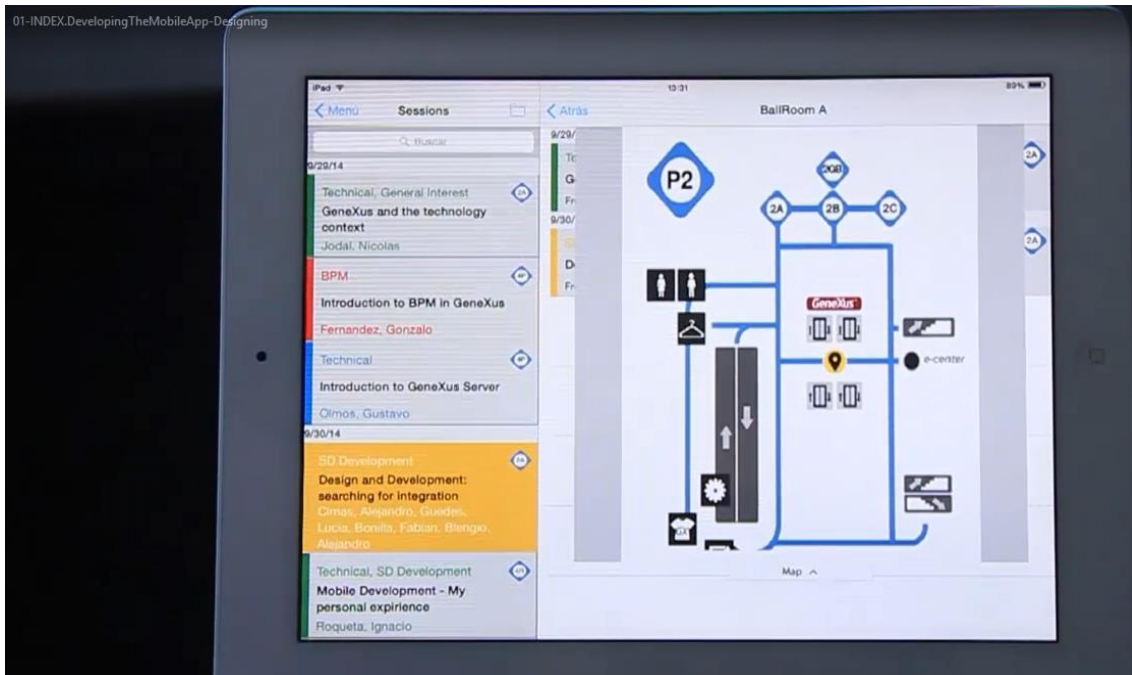
una hora de inicio



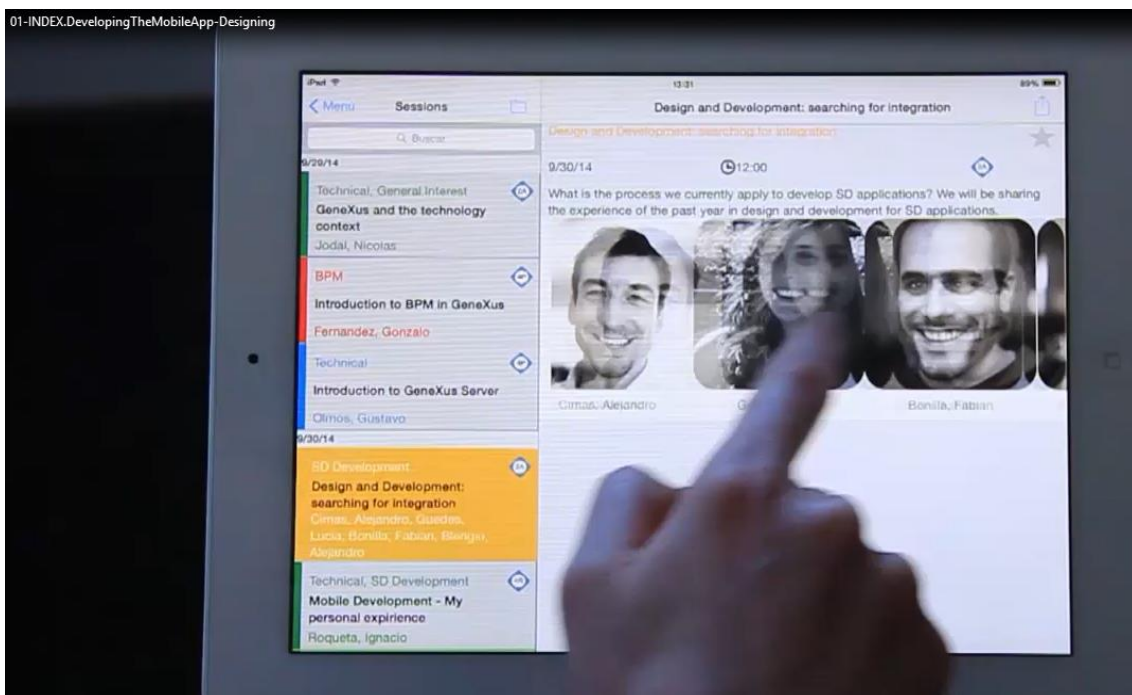
una sala.. room.. de la que se muestra además de todas las conferencias que se realizarán allí



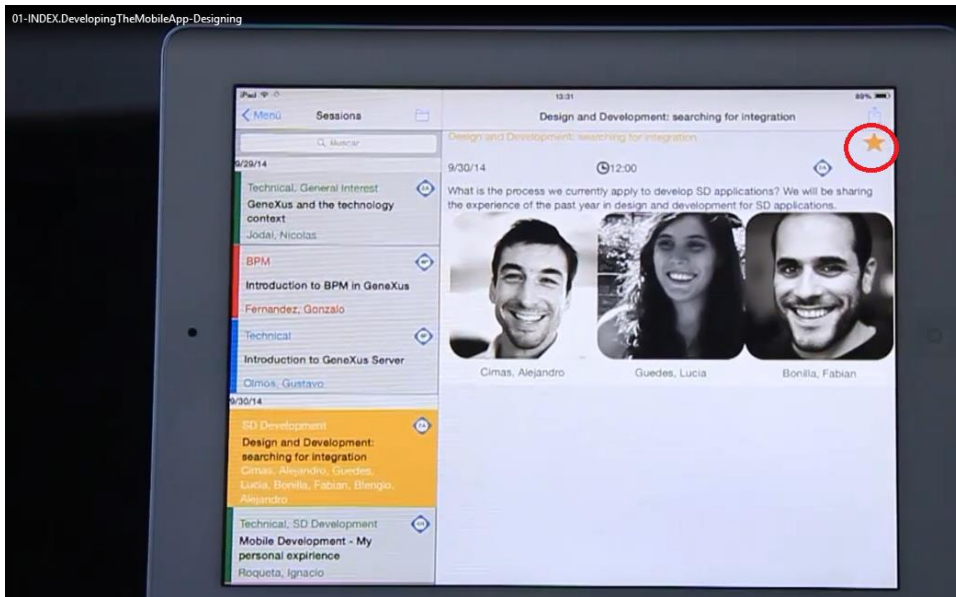
su ubicación en un plano del lugar



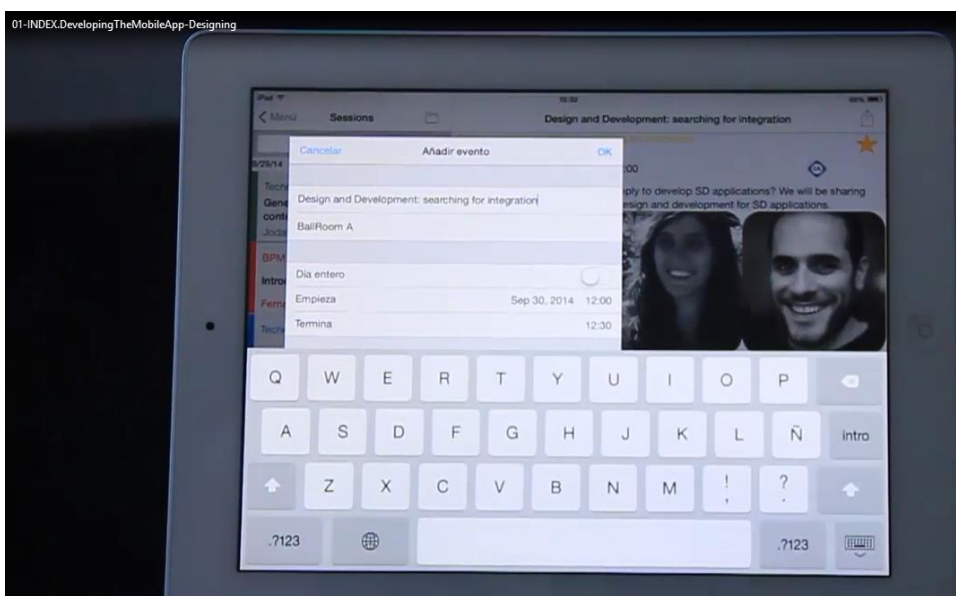
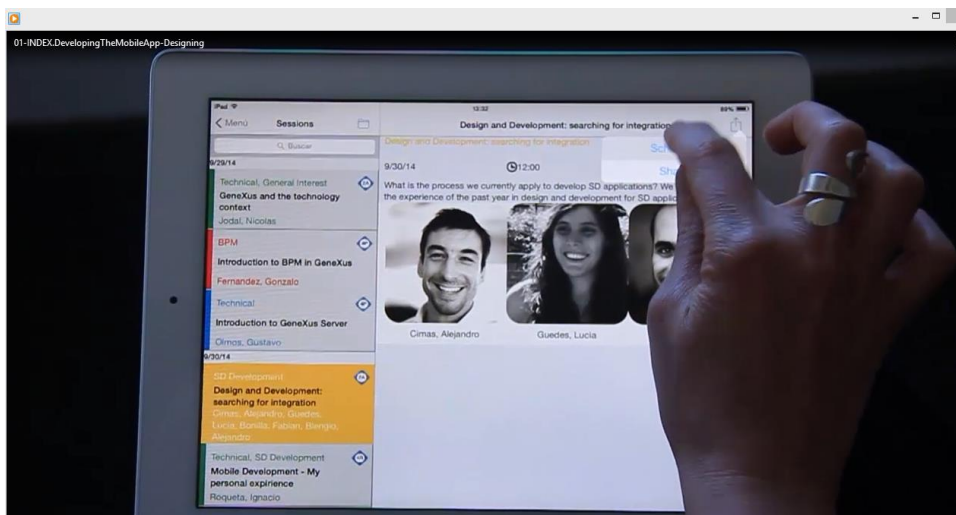
así como los oradores : speakers



Podemos marcar una conferencia como favorita



Agendarla en la agenda del dispositivo



O compartirla



A los speakers los podemos ver listados



con sus países.... y podemos ver de cada uno



su curriculum vitae entre otras cosas, así como cambiar su información



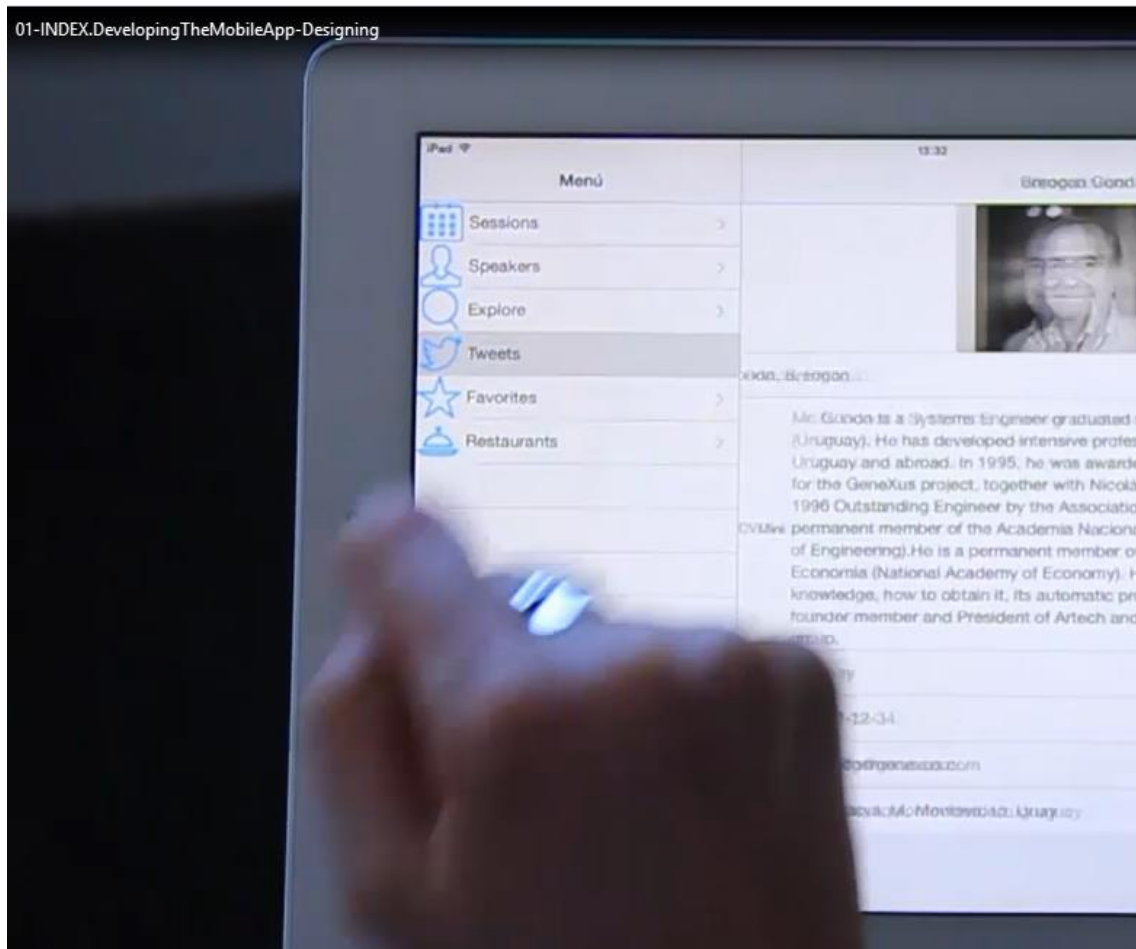


También podemos ver las listas de tracks



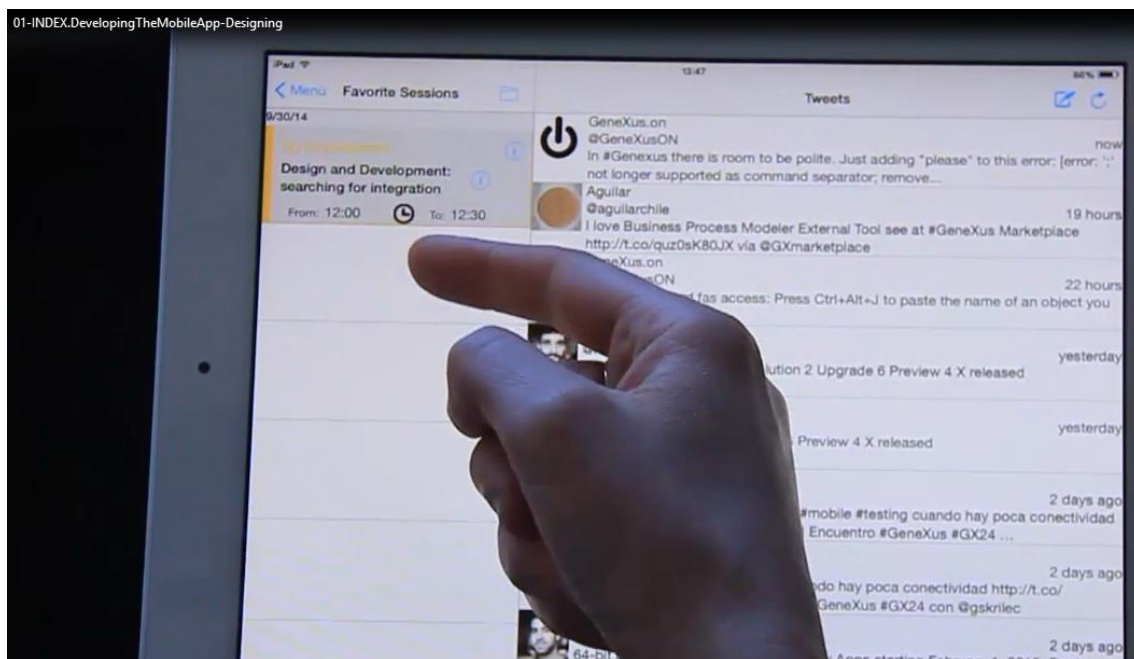
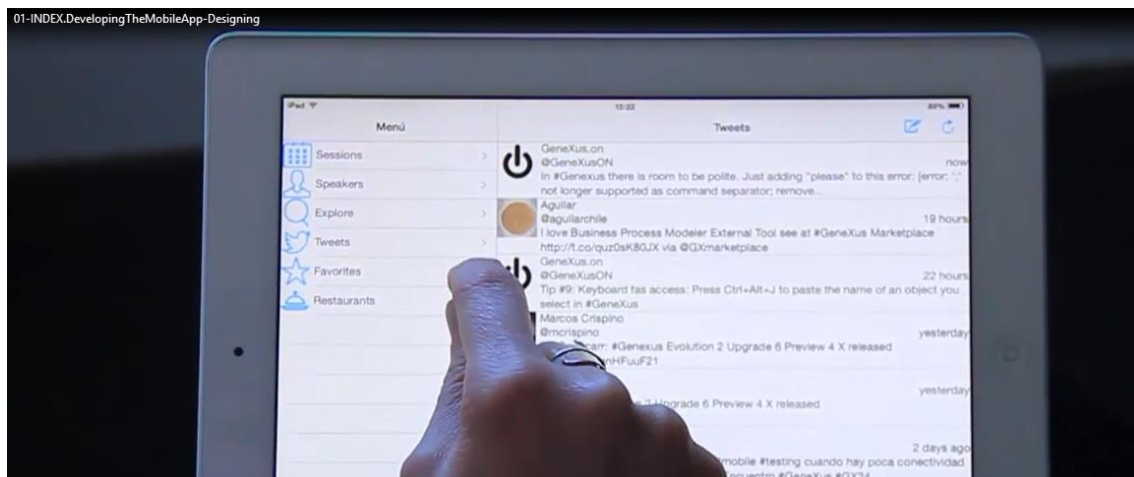
o tipos de conferencias.. y de rooms..

Los tweets del hashtag que hayamos indicado...

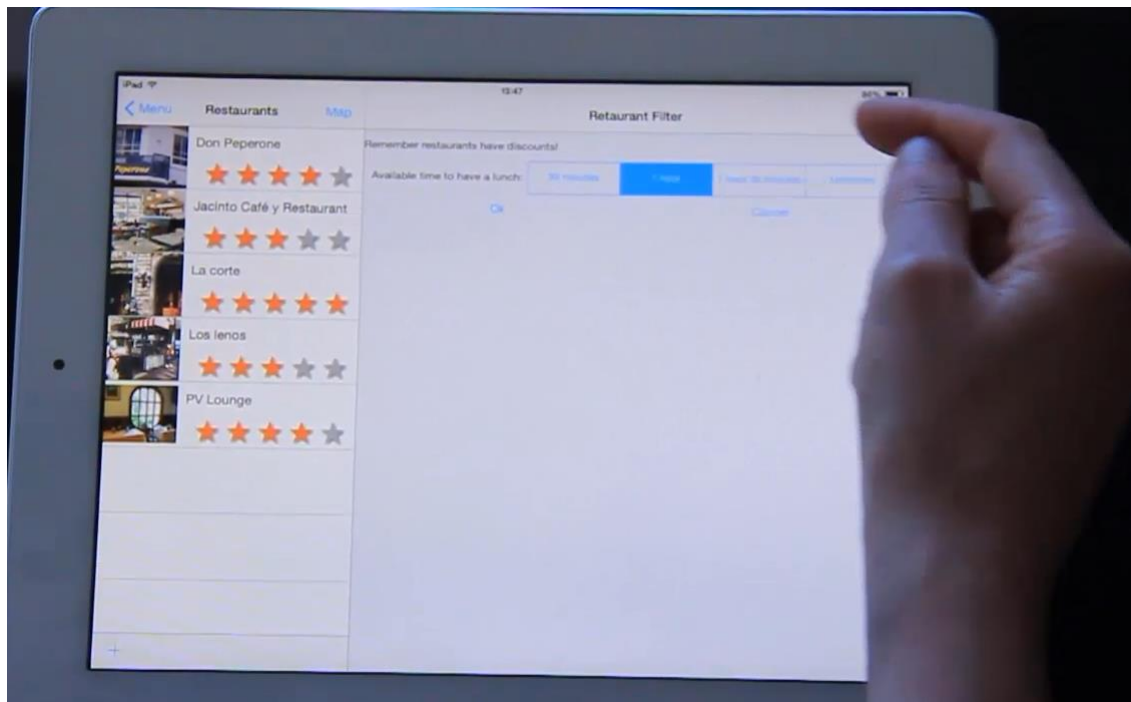


Aquí es: GeneXus..

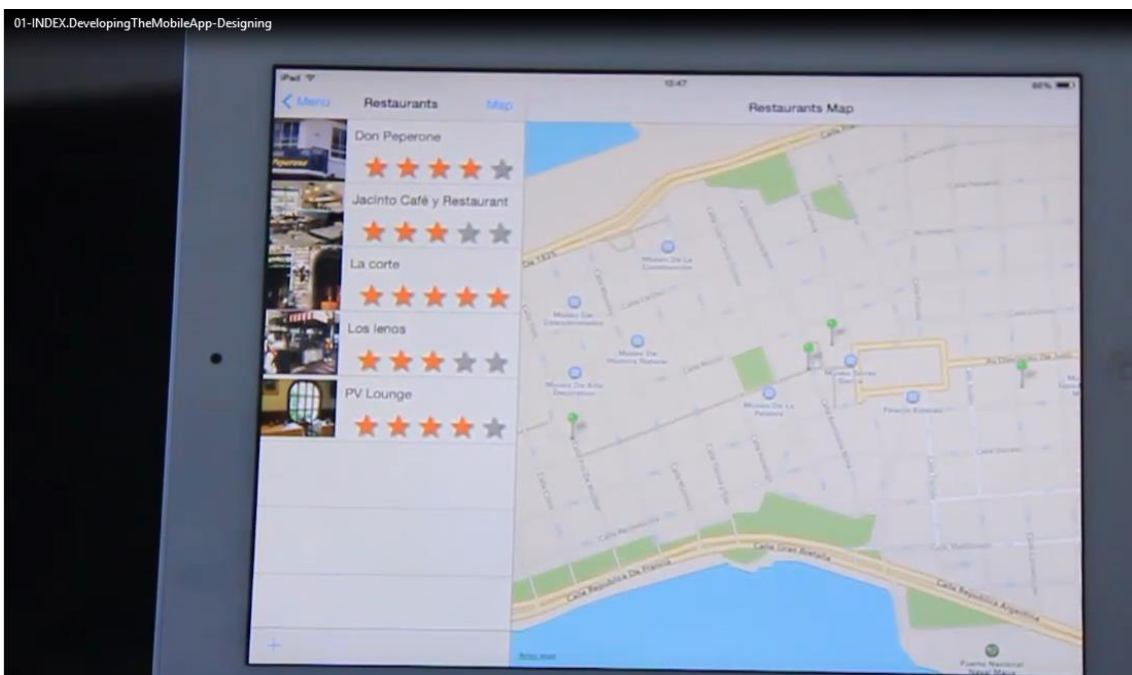
Ver las conferencias que hayamos marcado como favoritas en este dispositivo..



y los restaurants cercanos al lugar del evento, a los que incluso podemos ver en un mapa



de acuerdo al tiempo del que disponemos para almorzar



Demo

Hagamos un paneo de los temas que estudiaremos a continuación en lo que hace a los aspectos de diseño.

Arrancaremos por recordar la importancia de los objetos theme

Themes & Images

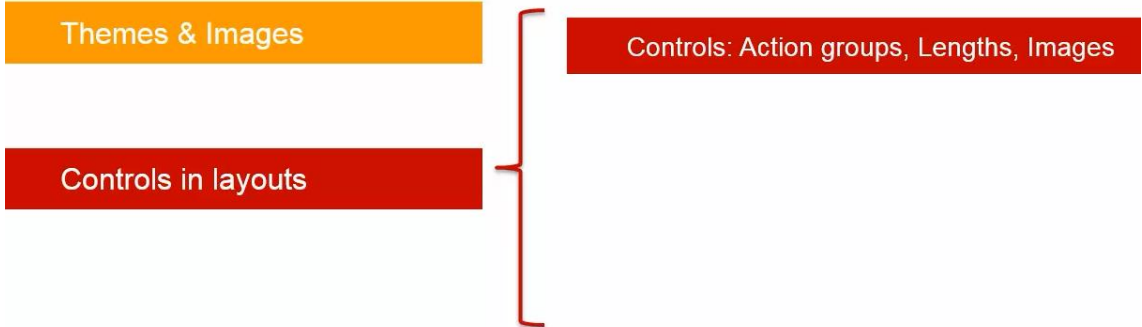
y el uso de las imágenes, a las que se les agrega la posibilidad de variar por densidad.

Luego nos dedicaremos a los controles en los Layouts, en los siguientes aspectos

Themes & Images

Controls in layouts

Mencionaremos el nuevo control Group para agrupar acciones en la ActionBar..

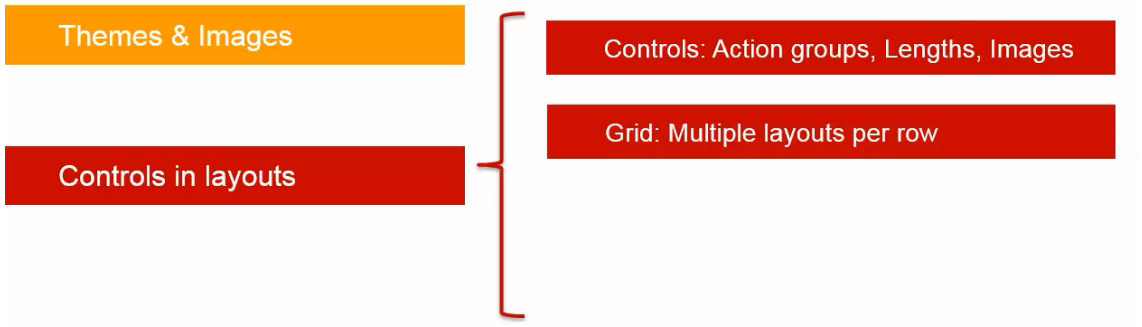


Themes & Images

Controls in layouts

Controls: Action groups, Lengths, Images

Recordaremos cómo se usan las unidades de largo (% , dip, pd) en las tablas... y para la clase ScaleType, correspondiente a un control imagen, los valores que toma (algunos son nuevos).



Themes & Images

Controls in layouts

Controls: Action groups, Lengths, Images

Grid: Multiple layouts per row

Design

Veremos la posibilidad de definir varios layouts para las líneas de un grid, de manera de cargar un layout u otro, tanto en tiempo de diseño, como en tiempo de ejecución.

Themes & Images

Controls in layouts

Controls: Action groups, Lengths, Images

Grid: Multiple layouts per row

Control Types

Design

Tomando como ejemplo el Control TypeSD Maps, mostramos el nuevo MatrixGrid.

Themes & Images

Controls in layouts

Controls: Action groups, Lengths, Images

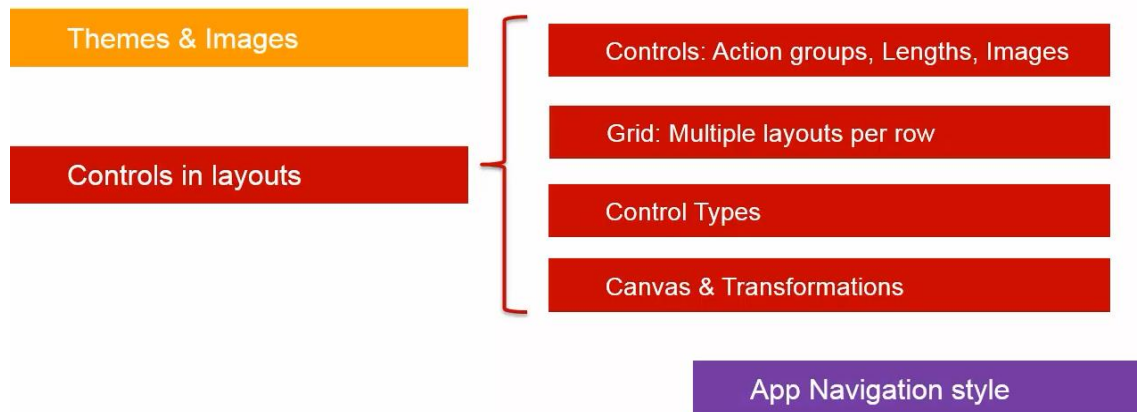
Grid: Multiple layouts per row

Control Types

Canvas & Transformations

Design

Veremos la posibilidad de definir un control contenedor de otros controles, que asuman posicionamiento absoluto respecto al origen superior izquierdo del contenedor; y asimismo veremos la posibilidad de transformar un control, desplazándolo, resizeándolo, rotándolo, o escalándolo en la pantalla.



Design

Luego, repasaremos los estilos de navegación posibles entre el menú principal y las pantallas, la forma de configurar el estilo deseado, y veremos que se ha agregado el estilo cascade.

Nuevos son también los eventos Start asociados a cada estilo de navegación.

Comencemos por el primer punto



Developing the mobile application

Designing: Themes and Images

Cecilia Fernández | GeneXus Training

GeneXus™

TRAINING PROGRAM

training.genexus.com