

Alcance Desarrollo de aplicaciones para Smart Devices

- Introducción
 - Introducción. Un paseo por la aplicación móvil en ejecución
 - Características de las aplicaciones móviles.
 - El modelo conceptual de las aplicaciones móviles.
 - Creando la Base de Conocimientos
 - Comenzado el Desarrollo de los primeros Objetos para Smart Devices
 - Arquitectura de las aplicaciones Online.
- Experiencia e Interfaz de Usuario
 - Diseño
 - Sistemas de Diseño
 - Imágenes y Objeto Theme
 - Objeto Stencil
 - Controles
 - Controles: Tablas, Etiquetas, Escalado de Imágenes y uso de Live Editing
 - Controles: SD Maps, Rating, SD Smart Grids, Switch
 - Grids: carga inversa y refresh a partir de un pull
 - Controles: Agrupación de acciones en grupos y Control Tab.
 - Controles: Contenedor de secciones en la pantalla Detail del Work With
 - Layouts múltiples por objeto
 - Estilos de Navegación
 - Efectos de Transición entre objetos
- Desarrollo
 - Comportamiento
 - Ordenes, Búsquedas y Condiciones
 - Eventos en Aplicaciones Móviles
 - Tablas Base y Navegación en Objetos para Smart Devices
 - Invocaciones entre objetos para Smart Devices
 - Gramática de los Eventos del lado del Cliente y Comando Composite
 - Paneles para Smart Devices
 - Integración
 - Dominios Semánticos y Smart Devices API
 - Agregando funcionalidades de Integración a la aplicación
 - Despliegue
 - Características de Prototipación y Despliegue de aplicaciones para Smart Devices.
 - Aplicaciones Offline
 - Introducción a las aplicaciones Offline
 - Arquitectura de las aplicaciones Desconectadas
 - Generación de la Base de Datos Offline
 - Sincronización de Base de Datos Offline
- Seguridad
 - Introducción a GAM
 - Autenticación y Autorización con GAM