

Alcance de Desarrollo de aplicaciones para Smart Devices

- Presentación: escenario, tipos de aplicaciones (consumer/line of business, Online/Offline, nativas), modelo conceptual –objetos implicados (Menu for Smart Devices —antes Dashboard—, Work With for Smart Devices, Panels for Smart Devices) y sus particularidades. Demo: primera ejecución, KBN, dominios semánticos e integración con funcionalidades del dispositivo.
- Arquitectura de aplicaciones online (Rest web services)
- Desarrollando la aplicación online
 - Designing: se hace un recorrido por todos los aspectos que hacen a una buena UI
 - Themes & Images
 - Controles en los layouts: particularidades de algunos controles, manejo de tablas, escala de las imágenes, múltiples layouts por fila de grid, control types (SD Maps, SD Rating, etc.), Action Groups y control Tab, <section controls> en layout de Detail, controles especializados (audio, selección on-off, cronómetro, search, acceso a Facebook, entre otros) , posicionamiento absoluto (canvas) y transformaciones, SD components, múltiples layouts por objeto (para variar por plataforma, orientación, tamaño, etc.), estilo de navegación de la aplicación, transiciones entre objetos, efectos de movimiento, desplazamiento, zoom o transparencias.
 - Uso de Live Editing para ver los cambios en forma instantánea a medida que vamos diseñando.
 - Comportamiento:
 - Orders, Searches y Conditions
 - Eventos (eventos en el cliente/eventos en el server, determinación de tablas base y navegaciones).
 - Invocaciones entre objetos (incluye CallOptions).
 - Integración con otras funcionalidades a través de Apis.
 - Gramática del código de los eventos en el cliente (incluye comando Composite)
 - Prototipación en los distintos dispositivos físicos o en emuladores
 - Puesta en producción en las distintas plataformas (incluye publicación en las stores) y versionado automático de la aplicación.
- Seguridad de las aplicaciones: GAM
 - Habilitación de la seguridad integrada mediante el GeneXus Access Manager
 - Autenticación de usuarios y Autorización a acceso a partes de la aplicación según los permisos y roles de los usuarios
 - Tipos de autenticación (local, Facebook, Twitter, Google, Web Services, Custom, Remote)
 - Uso de las APIs del GAM
 - Puesta en producción de una aplicación con GAM
 - Posibilidad de autenticación única (Single Sign On) usando GAM
- Aplicaciones Smart Devices Offline
 - Presentación: tipos de aplicaciones (parcialmente conectadas/desconectadas), escenarios, propiedad Connectivity
 - Support para convertir la aplicación en Offline.

- Arquitectura.
- Local Database Generation.
- Sincronización (send/receive, conflictos, apis de sincronización).
- Cómo convertir aplicación Online a Offline.
- Offline con seguridad (GAM).