

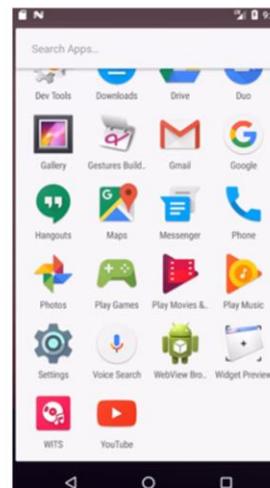
# Smart Devices

*GeneXus™ 15*

## User/Developer Experience

Para presentar las features en lo que hace a la User o Developer Experience...

## Developing the app WITS: What is that song?



...vamos a trabajar con una aplicación What is that song, WITS, desarrollada justamente para poder abordar estos temas.

Se trata de un juego en el que el usuario tiene que adivinar qué canción es la que está sonando en cada etapa. Empecemos por ver que la aplicación tiene un menú slide. Ahora tenemos logueado a un usuario anónimo y presenta la posibilidad de loguearnos con Facebook. Ahí se logueó con este usuario. Y ofrece la posibilidad de empezar a jugar. Buscar por canciones disponibles, etc. Ya vamos a ver.

Lo primero que vemos es un botón de Start, que cuando el usuario hace tap sobre él para iniciar el juego, vemos (pasó medio rápido pero vemos) que se presentó esa onda expansiva, ese touch ripple, que como habíamos mencionado era parte de las guías del Material Design. Bien, seguimos.

Ahora está sonando una canción y el usuario tiene que elegir de estas cinco presentadas aquí cuál es. Una vez que lo hace —ahora estamos en la segunda etapa del juego- se actualiza esta barra de aquí, con la cantidad de canciones adivinadas hasta el momento y las no adivinadas, y el tiempo que queda, es decir, tenemos un temporizador que empieza en este caso en 20 segundos, y tenemos entonces solamente 20 segundos para elegir la canción de esa etapa. Cuando termina la última etapa, se nos abre una pantalla con el resultado final, que nos dice cuál fue nuestro score final. Podemos compartir nuestros resultados finales, por ejemplo por Twitter, y se nos abre, si tenemos Twitter instalado, la aplicación de Twitter nativa, y de no tenerla se nos va a abrir en el navegador.

Bien, esta es la aplicación desarrollada en una versión de GeneXus 15 en la que todavía no se había incorporado el theme Carmine para SD. Es una de las versiones tempranas de GeneXus 15. Aquí vamos a tener el mismo juego, desarrollado en versiones posteriores en uprades posteriores, por tanto tiene más funcionalidades.

Aquí ya vemos que la estética es Carmine; y vemos una secuencia de artistas en una especie de carrusel. Se tratará de un nuevo tipo de grid que no es el Horizontal sino uno llamado Recycle View que en la versión próxima de GeneXus pasa a llamarse Smart Grid. Con esto se puede implementar un sistema de historias como las que tiene Instagram, Facebook, o Messenger.

Vemos básicamente el mismo menú –con opciones-. Aquí ya se está logueado con Facebook.

Vemos esta opción My Profile que lo que va a hacer es mostrar el perfil del usuario. Se trata, evidentemente del Detail de un Work with con la info general del usuario, una lista de canciones que ya ha adivinado, y chats que ha enviado.

Desde el menú también podemos acceder a un My Playlist con las canciones que el usuario adivinado en el juego, donde aparecen listadas y abajo vemos un reproductor de audio para poder escuchar las canciones de esa playlist, tanto en miniatura –aquí no están saliendo con sonido- como en modo full – y vemos que tenemos las opciones del reproductor: para pasar a la siguiente, a la anterior, etc.

Luego tenemos un buscador –esta opción de aquí-, que nos permite buscar las canciones con las que trabaja la app por artista, o nombre de la canción. El contenido va modificándose a medida que el usuario tipea en el campo.

Luego tenemos un community chat donde los usuarios podrán compartir mensajes de texto o audio con otros usuarios de la app. Observemos que cuando el usuario aún no ha tipeado nada, aparece el ícono del micrófono para permitirle grabar un audio, pero que cuando el usuario empieza a tipear ese iconito cambia por este de aquí para enviar el mensaje de texto que se está escribiendo. Al enviarlo sale una notificación que es el que se enviará a todo el resto de los usuarios.

Y observemos que en esta segunda versión de la app al iniciar el juego, aparece una animación que sustituye a la típica del circulito –ésa animación-. El circulito, recordemos, era el que indica en toda aplicación Android que la pantalla se está cargando.. Y luego aparecen las mismas pantallas que vimos antes, con una estética un poco diferente –acá están las cinco canciones; el indicador de las canciones adivinadas y las no adivinadas aparece abajo en vez de arriba con otra estética; acá el tiempo que resta para adivinar la canción- y además cuando el usuario elige una canción le sale un mensaje también animado. Aquí está errando a la canción. Parece que le está errando a todas las canciones. Y vemos cuando termina la quinta etapa, que es la etapa final aparece el panel de resultado. Nos permite compartir, otra vez, este resultado.

Veremos luego que al compartir el resultado del juego con esta nueva versión de la app, podremos enviar un link especial, lo que se conoce como Deep linking. Ya lo veremos.

Esta app nos permitirá ir presentando varias de las novedades de GeneXus 15 para Smart Devices. Empecemos por desgranar, entonces, lo que hemos visto.

HERO Image  
(HEader ROw pattern)