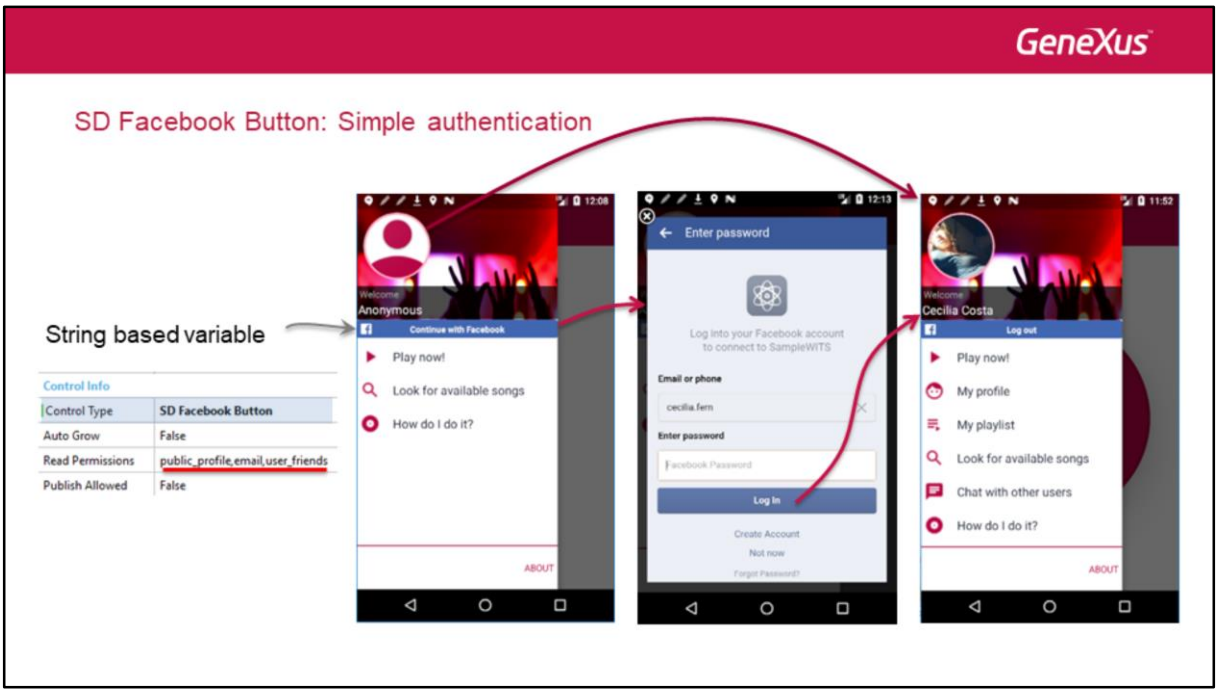
Smart Devices

GeneXus 15

Facebook

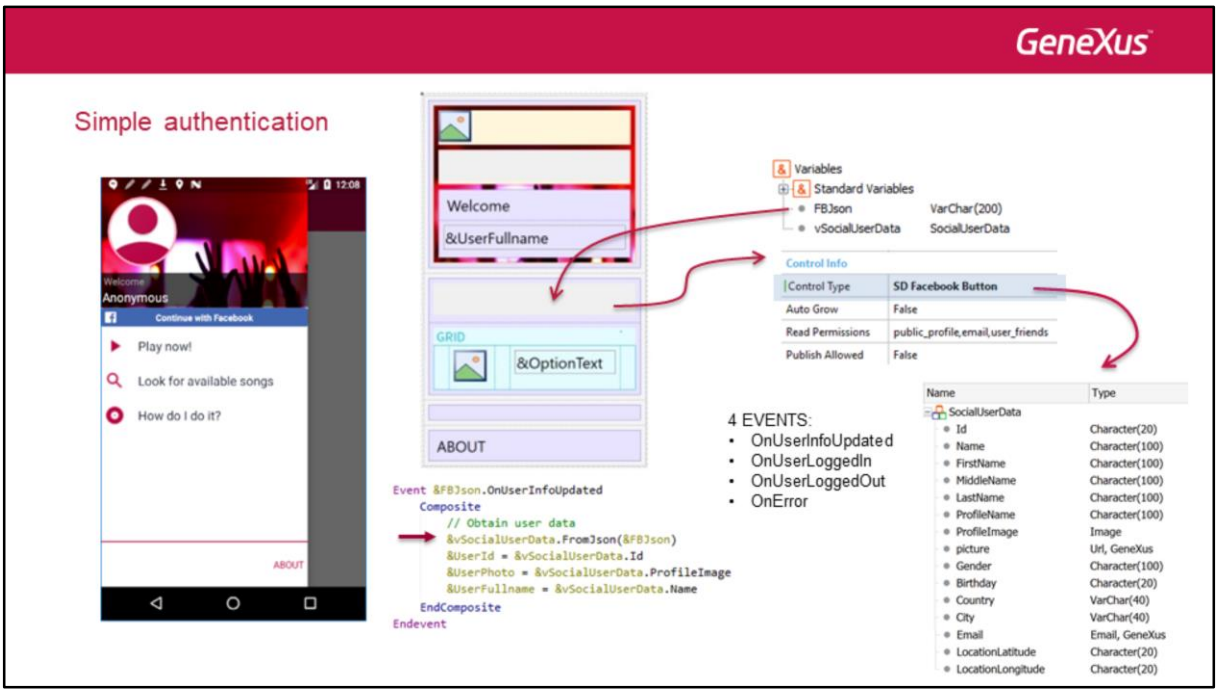


Podemos insertar un botón de Facebook para recuperar datos del usuario de Facebook y así crear un esquema simple de autenticación en nuestra aplicación.

Como podemos ver en la imagen, inicialmente la aplicación muestra un botón de “login” con Facebook, y observemos arriba en el menú que aparece el usuario anónimo, sin foto.

Una vez que el usuario hace tap sobre el botón, será automáticamente redirigido a Facebook para que ingrese sus credenciales y Facebook le indicará qué clase de información es requerida por la aplicación.

Finalmente, una vez que el usuario final es autenticado y acepta los requerimientos de información de nuestra app, Facebook devuelve esa información. En nuestro ejemplo solamente se pide la información del perfil público (Name, Last Name, Photo, Birthday, etc).



Si queremos saber cómo se implementa esto, la respuesta rápida es que necesitamos tener una variable de tipo string, basada en un string, a la que le configuramos la propiedad Control Type con el valor SD Facebook Button. Y aquí indicamos la información que le pedimos a Facebook.

Si queremos una respuesta más completa, entonces diremos que para implementar esto necesitamos seguir los siguientes pasos:

Declarar una variable (o atributo) de tipo Character o VarChar, en nuestro caso la que hemos llamado FBJson, para recuperar la información que Facebook nos devolverá en formato Json.

Segundo paso: insertar esa variable en el layout del Panel o Work With for Smart Devices donde queramos que aparezca el botón de login de Facebook.

Luego, cambiar su propiedad Control Type a **SD Facebook Button**. Con esta configuración se nos abre la propiedad Read Permissions donde podemos indicar qué permisos necesitamos y que el usuario deberá aceptar al loguearse con Facebook. Por defecto, GeneXus pide información pública. Además se crea automáticamente un SDT SocialUserData, para poder devolver la información de Facebook en formato adecuado para GeneXus.

Se crean 4 eventos (que aceptan parámetros de input) asociados a la variable. Estos eventos capturan los siguientes momentos:OnUserInfoUpdated: es el primer evento llamado cuando el usuario inicia una nueva sesión de Facebook. Una vez que finaliza y que la conexión ha sido establecida, la información del usuario es actualizada y queda disponible para el desarrollador.
Después seguimos con los demás, pero ya sabemos que vamos a usar este evento.
Entonces vemos que programamos el evento... asociado a la variable... a la que le definimos este tipo de control. Además, nos creamos una variable del tipo el sdt que había creado automáticamente GeneXus.
Este SDT va a ser cargado a partir de lo que devolvió Facebook como un json, convirtiéndolo con el método FromJson.
Allí vamos a tener cargada la información de Facebook que nos interesa. De esta forma estructurada. Entonces, por ejemplo, para obtener el UserId, simplemente nos quedamos con el valor devuelto en este elemento del SDT. Para la foto, el ProfileImage; para el UserFullName, el valor... este de aquí.

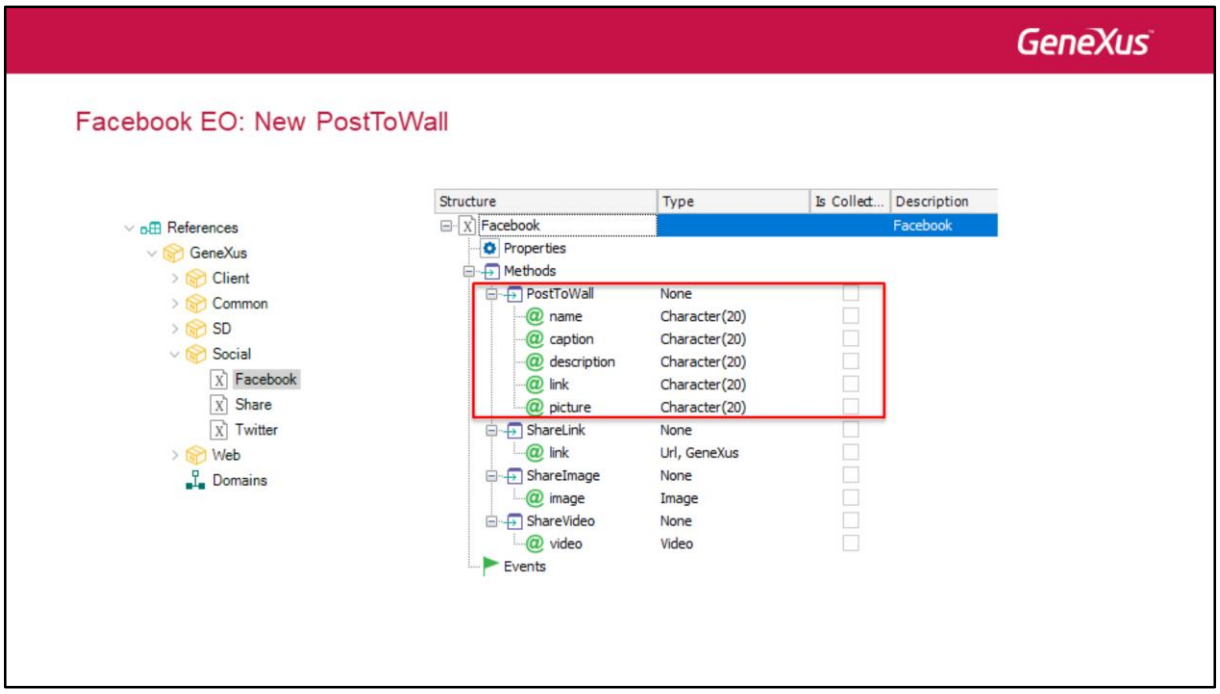
Bien, los otros eventos que mencionábamos aquí:

OnUserLoggedIn: es un evento informativo que el desarrollador puede utilizar para actualizar alguna indicación del estado de la actual sesión de Facebook. En este evento la información del usuario aún no ha sido actualizada.

OnUserLoggedOut: es un evento informativo también que indica cuando el usuario se ha deslogueado de la sesión de Facebook.

Y OnError: devuelve un error cuando algo ha ido mal durante el proceso de autenticación de Facebook.

Por supuesto, pueden ver mucho más de esto en nuestro Wiki.



Por otro lado, a partir del upgrade 4 aparece el nuevo método PostToWall en el external object (EO) Facebook.

Grid Recycle View