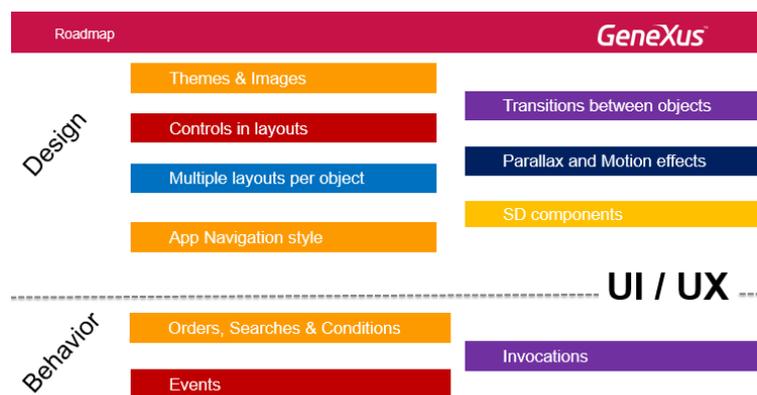


Developing Mobile Application Index



En lo que sigue vamos a enfocarnos en el desarrollo de la aplicación...



...empezando por el **diseño**, que ocupará buena parte de lo que sigue, y luego abordando el **comportamiento**, todo para aplicaciones que funcionan solamente conectadas. Las desconectadas las estudiaremos al final del curso, aunque la mayoría de lo que veremos aplicará para ambos tipos.

Algunos de los temas tendrán que ver tanto con el diseño como con el comportamiento.

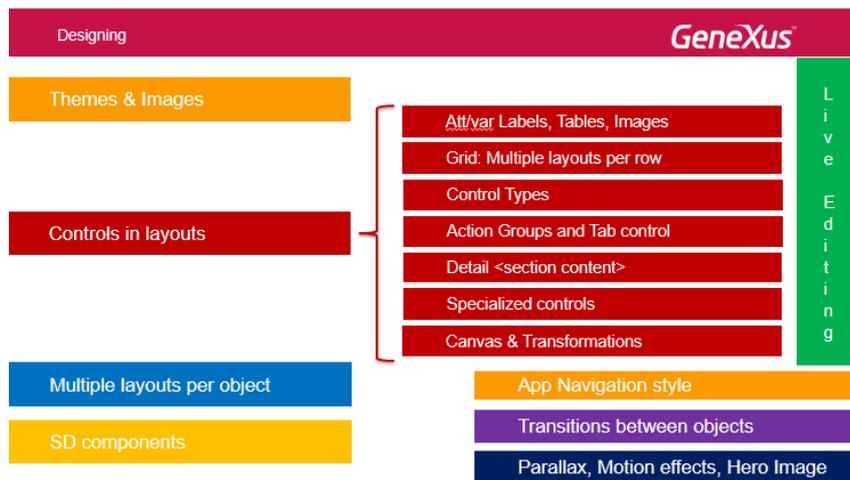
Hoy más que nunca, el foco está puesto en el usuario: en su experiencia (UX). Es por esto que los aspectos de UI se vuelven tan relevantes.

Salvo por ciertas particularidades que indicaremos en su momento, lo estudiado va a ser transversal a los objetos con interfaz, es decir, valdrá tanto para los objetos de tipo Work With for Smart Devices, como para Panels for Smart Devices, así como para los de tipo Component.

Designing

UI / UX

Empecemos por los aspectos de diseño tan importantes.



Dentro de este tema, comenzaremos por mencionar la importancia de los objetos Theme, el manejo de clases y el uso de las imágenes.

Junto con esto veremos las facilidades que nos brinda la nueva herramienta que se incorpora con GeneXus 15 conocida como Live Editing para ver los cambios en forma instantánea a medida que vamos diseñando, sin necesidad siquiera de salvar los objetos, mucho menos especificarlos, generarlos y compilarlos, vamos a hacer cambios y geberarlos.

Luego vamos nos vamos dedicaremos a las particularidades que asumen los controles en los layouts respecto al uso conocido; fundamentalmente en los siguientes aspectos:

Veremos la posibilidad de tener diferentes layouts para un mismo objeto, dependiendo de la plataforma, el tamaño de la pantalla, la orientación, y demás, hacer variar los layouts.

Luego veremos los estilos de navegación posibles, entre el menú principal y las pantallas, y la forma de configurar el estilo deseado.

También, veremos cómo incorporar distintos efectos de transición entre las pantallas invocadas (al abrirse y al cerrarse).

Y al igual que en aplicaciones web tenemos los web components, en aplicaciones SD tenemos los SD components, que proveen un alto grado de reusabilidad, igual que en web, en combinación con los Global Events.

Y por último la posibilidad de agregar efectos gráficos populares en aplicaciones SD, que respondan por ejemplo al movimiento del dispositivo, un ejemplo de ello lo vimos cuando las imágenes de los oradores se movían con el movimiento del ipad.