



Transition Effects Between Objects

User Experience & User Interface

GeneXus™ 16

Transition Effects



- Default (default effect of the platform)
- Curl Up , Curl Down (iOS only)
- Flip From Left , Flip From Right (iOS only)
- Slide Down, Slide Up
- Slide Left, Slide Right
- Push Up, Push Down
- Push Left, Push Right
- Fade
- None

Es común en las aplicaciones para Smart Devices que se muestre algún efecto de transición mientras paso de una pantalla a otra:

En GeneXus tendremos varios valores disponibles los cuales se muestran en pantalla, algunos de ellos son: Curl Up (y Curl Down) (solo para iOS), Slide Up (y Slide Down), Push Up (y Push Down), Fade, None, etc.

Noten que cada efecto tiene un opuesto salvo Fade, ya veremos que el opuesto es utilizado en forma predeterminada, pero podemos combinarlos de la forma que queramos manteniendo cierta coherencia.

Si se utiliza un valor que solo es soportado por iOS, en Android se utilizará el valor default, y este valor default en Android puede variar de acuerdo al Fabricante y versión del Sistema Operativo.

Transition Effects

GeneXus™

Transition Effects

At design time using Form Class

```

1 Event 'WorkWithDevicesCountry'
2   Composite
3     WorkWithDevicesCountry.CallOptions.EnterEffect = Effect.PushUp
4     WorkWithDevicesCountry.CallOptions.ExitEffect = Effect.PushDown
5     WorkWithDevicesCountry.Country.List()
6   EndComposite
7 EndEvent

```

At runtime using CallOptions

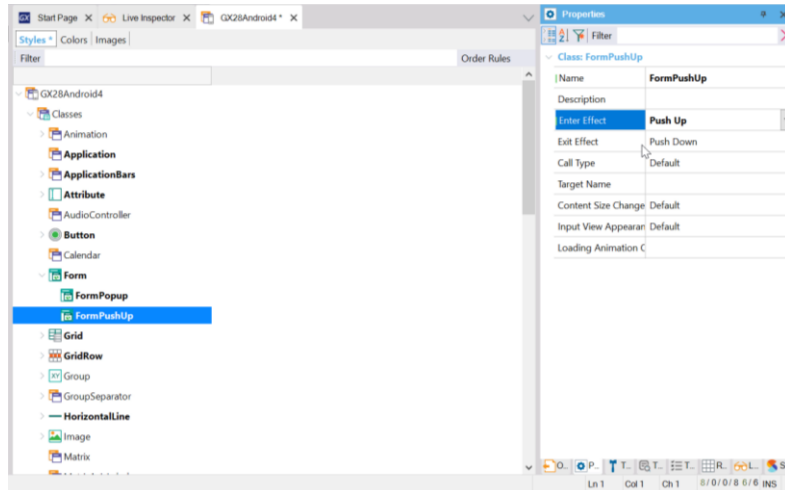
En GeneXus podemos especificar estos efectos de transición en dos lugares distintos.

Podemos hacerlo de forma estática en tiempo de diseño en el Theme en la clase Form o alguna de sus subclases usando las propiedades Enter Effect y Exit Effect, o podemos hacerlo en runtime, en forma programática, mediante la configuración de las propiedades Enter y Exit Effect de CallOptions antes de llamar a un objeto.

Demo: Transition Effects

Vamos a ver esto en GeneXus.

Transition Effects: Theme Configuration



Vamos a ver primero como se esta viendo la aplicación, vamos a ir al emulador, vamos a entrar a Countries.

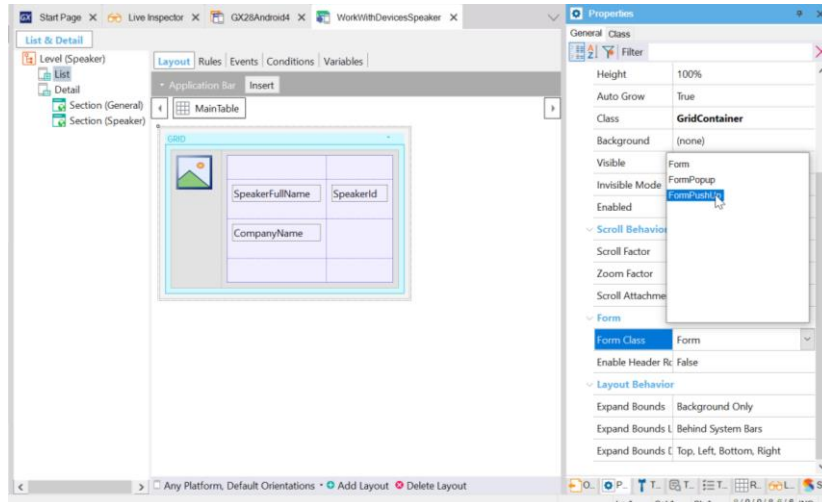
Fíjense cual es el efecto, simplemente aparecen las pantallas, no hay un efecto muy marcado, este es el valor default, al menos en el emulador, recuerden que en Android puede variar el valor default.

Vamos a ir al Tema, Gx28Android4 y en la clase Formulario (Form) vamos a agregar una clase, vamos a ponerle de nombre FormPushUp y vamos a configurar la propiedad Enter Effect, esta en el valor default, fíjense todos los valores que tenemos disponibles, los que ya habíamos hablado, vamos a poner PushUp, como ya habíamos mencionado.

Fíjense que Exit Effect toma el valor opuesto, si, Push Down en este caso, podríamos cambiarlo pero vamos a dejar el valor default.

Vamos a grabar el Tema.

Transition Effects: Object Configuration



Vamos ahora a abrir por ejemplo WorkWithDevicesSpeaker, vamos al List.

Vamos a cambiarle en Main Table la clase asociada, el Form Clase, en vez de Form vamos a poner FormPushUp, bien.

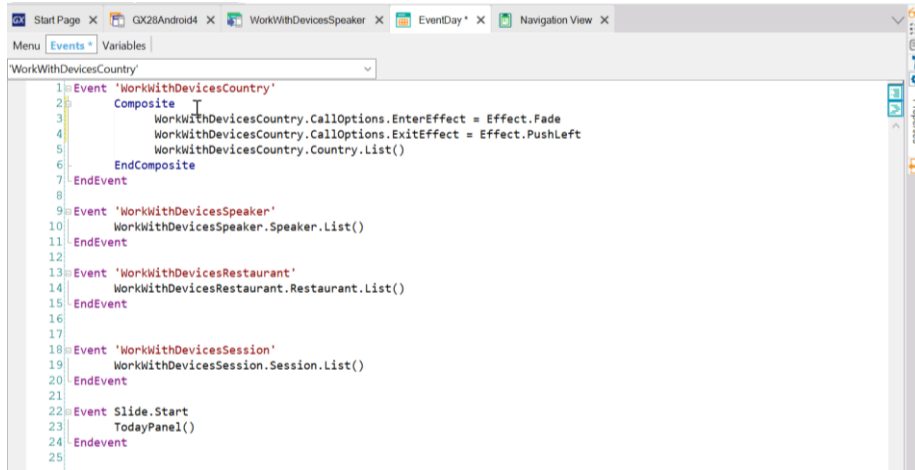
Lo grabamos , aunque no hacia falta estamos usando Live Editing, vamos a verlo directamente.

Vamos a entrar a Speakers entonces, y fíjense el efecto de PushUp, no se si lo notan, vamos a entrar de vuelta, el contenido viene desde abajo y empuja hacia arriba, vamos de vuelta.

Bien, vamos a ver con algún otro (efecto) que se note mas, por ejemplo, vamos a elegir PushRight, y cambio a PushLeft Exit Effect.

Vamos a Countries, ahora Speakers, fíjense que ahí si se nota un poco mas el efecto y el Push Left cuando salimos.

Transition Effects: CallOptions usage



Vamos a ir ahora entonces a ver como lo haríamos a esto de forma programática, vamos a EventDay y vamos a WorkWithDevicesCountry, al evento.

Y aquí vamos a copiar directamente el nombre del objeto WorkWithDevicesCountry, pegamos, y vamos a entrar con punto (.) a las propiedades y métodos, elegimos la propiedad CallOptions, punto (.) nuevamente, EnterEffect igual, y acá vamos a utilizar un dominio enumerado que se llama Effect y si presionamos punto (.) vamos a tener todas las opciones disponibles, todas las que ya habíamos visto. Vamos a dejar Fade por ejemplo.

Podríamos hacer lo mismo con Exit Effect , pegamos el nombre del objeto , CallOptions punto ExitEffect igual, y nuevamente el dominio enumerado (Effect) punto y vamos a elegir otro por ejemplo Push Left.

Bueno, de esta forma podríamos configurarlo en forma programática , antes de que se efectúe la llamada (al objeto).
Con esto terminamos el tema.



Videos	training.genexus.com
Documentation	wiki.genexus.com
Certifications	training.genexus.com/certifications