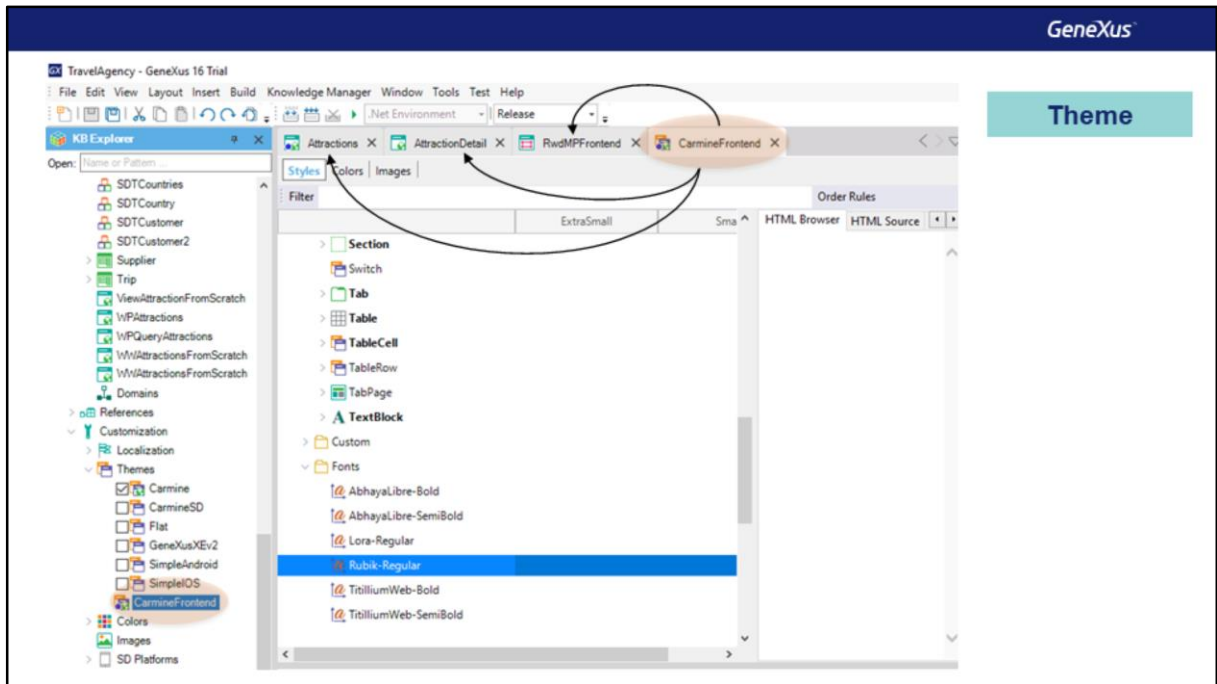


Design System en GeneXus

Frontend: THEME y CLASES

GeneXus 16

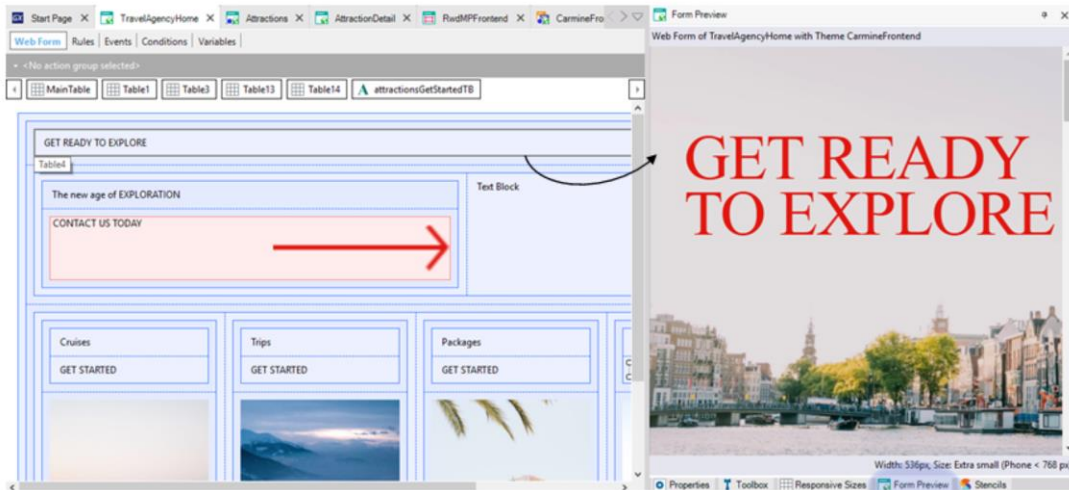


Cuando vimos la Master Page mostramos que para personalizar todas las clases que usaremos en nuestros controles para el Design System definido, habíamos creado a partir del Carmine otro objeto theme, que será específico del frontend, al que le llamamos CarmineFrontend. Y mostramos que allí habíamos agregado las fuentes de letra que no son default y que los diseñadores indicaron para diferentes textos de las pantallas.

Este theme es el que le asignamos a la Master Page. Y a los demás web panels.

Clase (de control tabla) con imagen de fondo

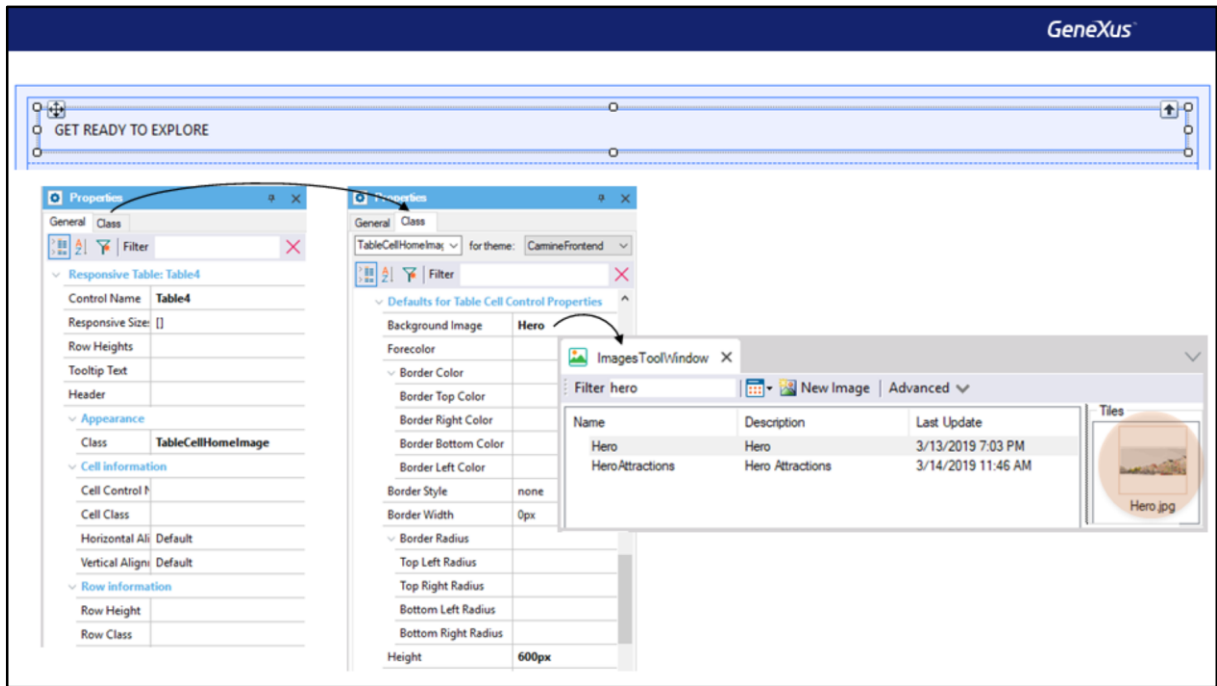
Theme



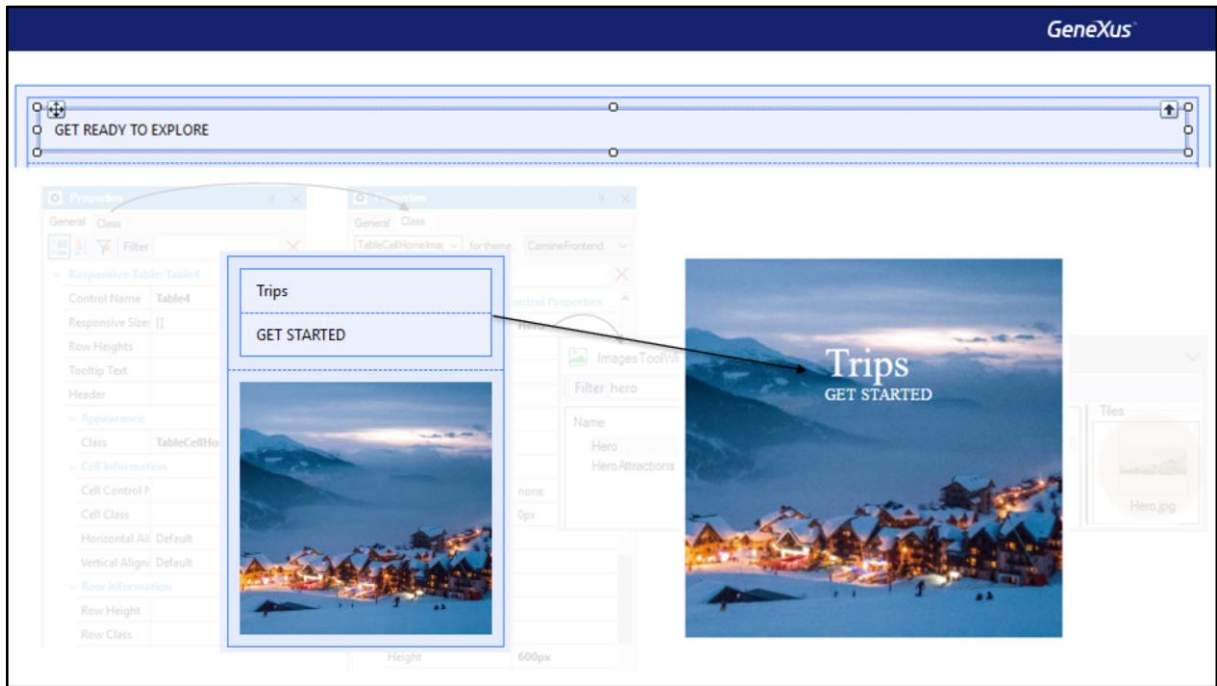
Es a través de las clases del theme que conseguimos la gran mayoría de los efectos estéticos que necesitamos. Por ejemplo, que lo que en el form del web panel home se ve como una tabla sin imagen, en ejecución se vea más o menos como vemos en este preview.

Es que en este caso resolvimos especificar la imagen (que previamente insertamos en la KB a nivel de la clase y no como un control aparte. Con un alto de 600 pixeles, que es lo que nos indican en el archivo de diseño.

Como casi siempre, no hay una única forma de resolver algo. Aquí lo hicimos de esta manera para no tener que superponer un control imagen a un control texto jugando con el posicionamiento. Cosa que sí hicimos aquí, y en otros dos lugares, como veremos en un rato.

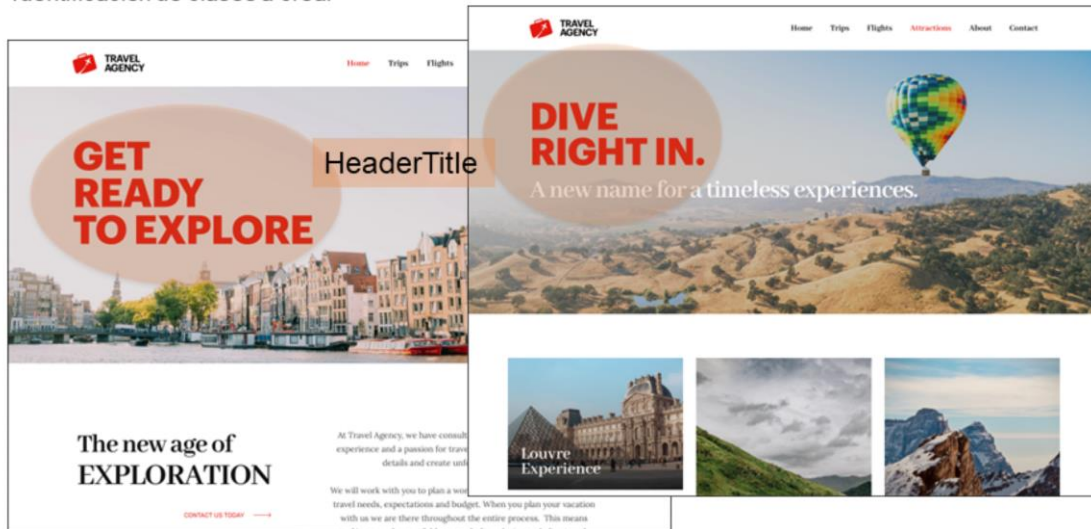


Es que en este caso resolvimos especificar la imagen (que previamente insertamos en la KB a nivel de la clase y no como un control aparte. Con un alto de 600 pixeles, que es lo que nos indican en el archivo de diseño.



Como casi siempre, no hay una única forma de resolver algo. Aquí lo hicimos de esta manera para no tener que superponer un control imagen a un control texto jugando con el posicionamiento. Cosa que sí hicimos aquí, y en otros dos lugares, como veremos en un rato.

Identificación de clases a crear



Si decimos que el Design System sirve para dar coherencia y uniformidad al sistema, permitiendo reflejar patrones perceptuales y funcionales, debemos reflejar esto en las clases que creamos y utilizamos. Hacerlo de forma racional, digamos.

Si observamos el panel home y el de Attractions, es evidente que estos textos sobre la imagen comparten el mismo diseño, porque tienen estructuralmente la misma función. Es claro que necesitaremos crear una clase para estos textos, y asignársela a ambos controles... La llamamos HeaderTitle.

The screenshot displays the GeneXus IDE interface. On the left, a web form is being designed with a header section containing the text "GET READY TO EXPLORE" and "The new age of EXPLORATION". Below this, there are two text blocks: "DIVE
 RIGHT IN." and "A new name for a timeless experiences." The top toolbar includes tabs for "Web Form", "Rules", "Events", "Conditions", and "Variables". The bottom toolbar shows a palette with "MainTable", "Table1", "Table4", "TitleTB", and "HeroTitleTB".

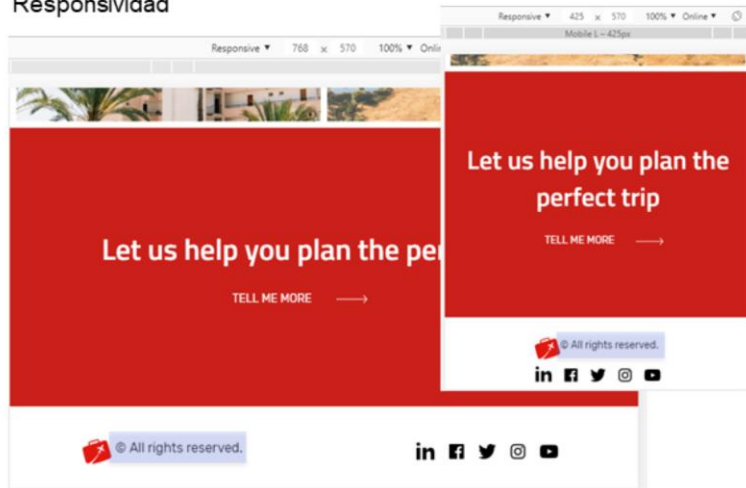
Two "Properties" windows are open on the right side of the IDE:

- Properties Window 1 (HeaderTitle):** This window is for the "HeaderTitle" control. It shows the following properties:
 - Control Name: TitleTB
 - Caption: GET READY TO EXPLORE
 - On Click Event: (empty)
 - Return On Click: False
 - Appearance: Class is set to HeaderTitle, Format is HTML.
- Properties Window 2 (HeroTitleTB):** This window is for the "HeroTitleTB" control. It shows the following properties:
 - Control Name: HeroTitleTB
 - Caption: DIVE
 RIGHT IN.
 - On Click Event: (empty)
 - Return On Click: False
 - Appearance: Class is set to HeaderTitle, Format is HTML.

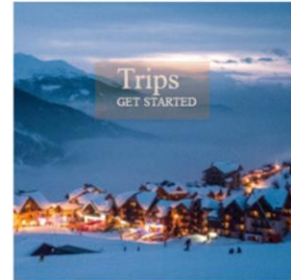
The central "Properties" window (for HeaderTitle) shows a list of properties for the "HeaderTitle" control, including FontSize (86px), TextDecoration, FontFamily (TitilliumWeb-Bold), Forecolor (#E21710), Height, Max-Height, Min-Height, Width, Max-Width, Min-Width, Ime Mode, and Mouse and Keyboard properties (Letter Spacing: -2px, Text Align: left, Text Indent, Text Transform: uppercase, Vertical Align, Word Spacing).

Otros ejemplos de uso de las clases

Responsividad



Solapamiento



Luego veremos más ejemplos de uso de las clases para conseguir diferentes efectos, como responsividad (aquí vemos el texto más pequeño cuando el tamaño de pantalla es extra-small) y solapamiento (unos textos sobre una imagen).



Videos

training.genexus.com

Documentation

wiki.genexus.com

Certifications

training.genexus.com/certifications