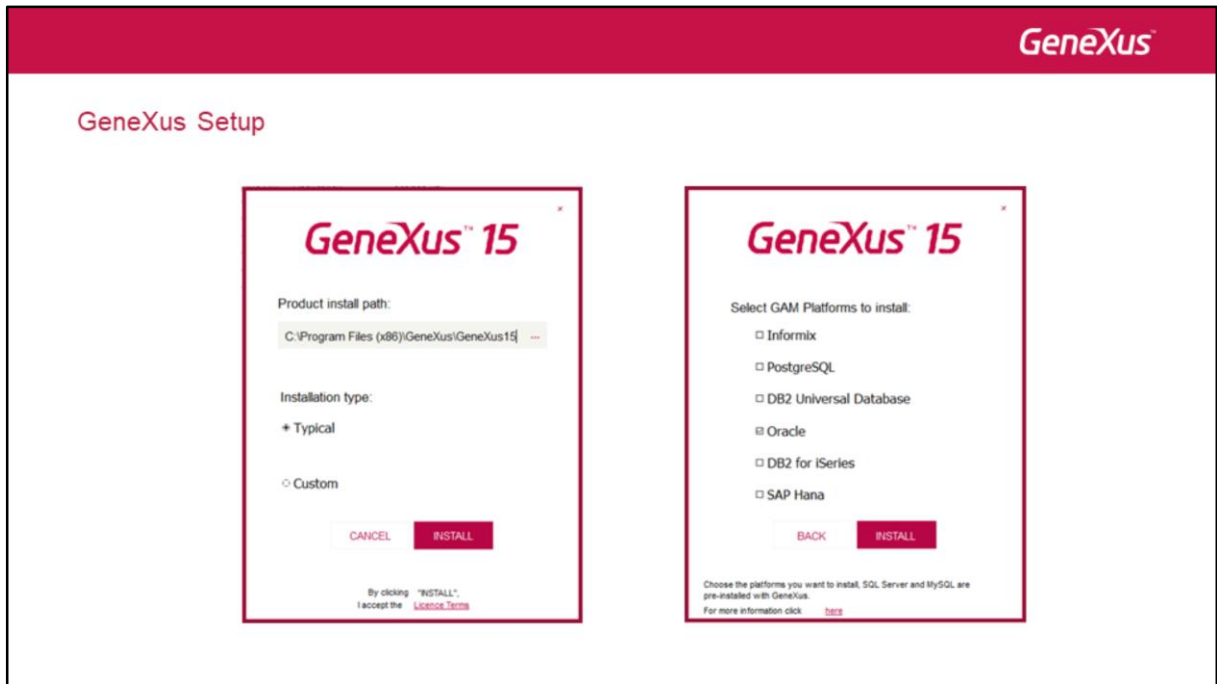


First Steps

Update to GeneXus
from Evolution 3 to version 15

GeneXus™ 15

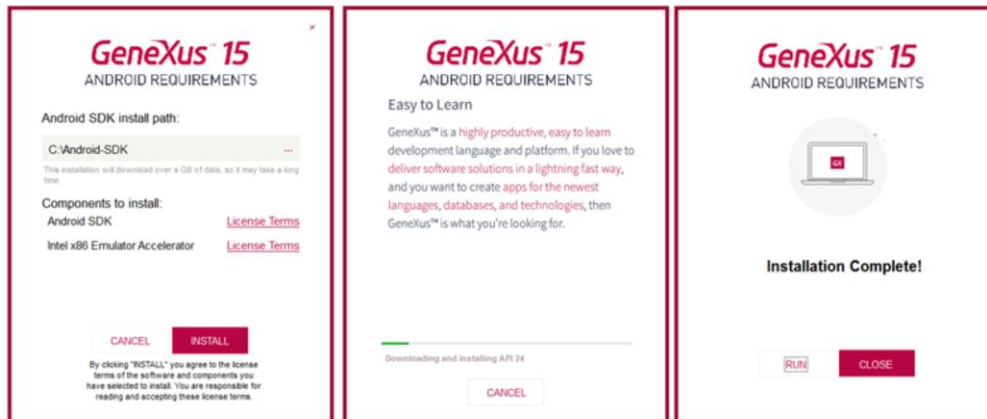
Setup improvements



El setup de GeneXus 15 tiene un nuevo diseño. Se ha actualizado el producto con el que se arma el setup.

Al igual que en la versión X evolution 3, desde el setup usted podrá instalar otras plataformas de GAM distintas de las instaladas por defecto (que son SQLServer y MySQL).

Android SDK Installer

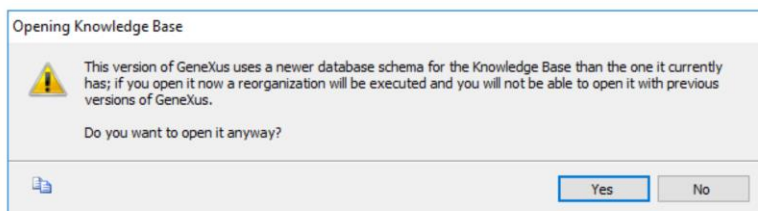


Se ha agregado además un setup para instalar el SDK de Android.

Antes había que instalarlo desde el SDK Manager, pero en GeneXus 15 hemos incluido un setup para hacer que la instalación sea más fácil.

Knowledge Base Conversion

Newer Database Schema



Cuando se intenta abrir una KB desarrollada con GeneXus evolution 3 en GeneXus 15, se desplegará una ventana como la que se ve, donde se advierte que esta versión de GeneXus utiliza un nuevo esquema de base de datos para manejar la información de las KBs, por lo que de continuar, se reorganizará el esquema y ya no podrá abrirse la KB con versiones anteriores.

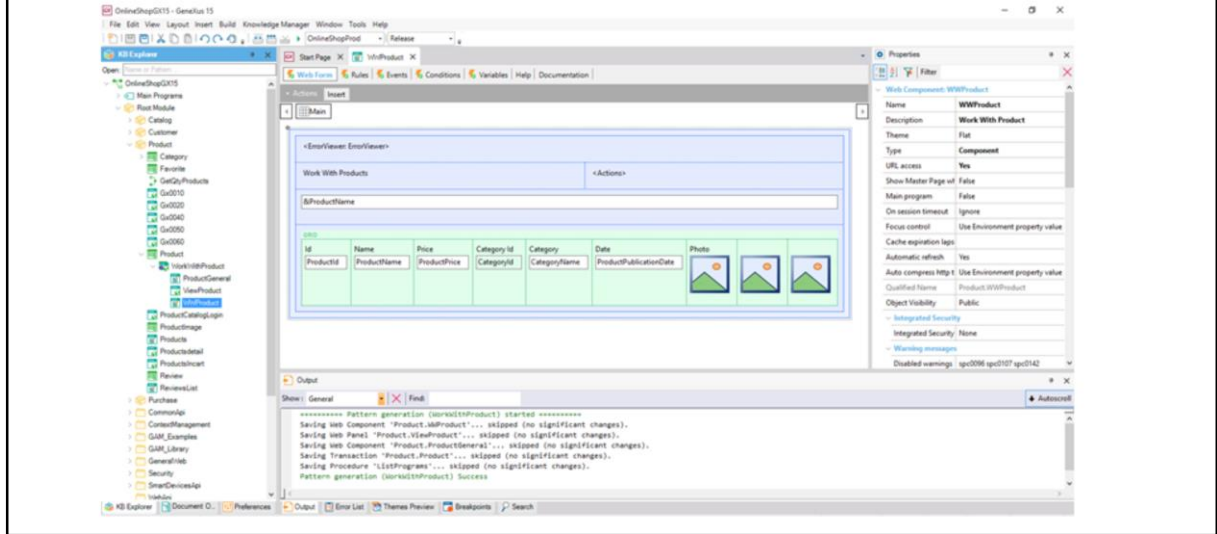
Por lo que es altamente recomendado realizar backup de la KB antes de la conversión.

Muchas veces se cuenta con una aplicación en producción desarrollada con la versión X evolution 3 y se desea realizar test de conversión. Por lo que conviene realizar una copia de la KB e iniciar los test con GeneXus 15 sobre esa copia.

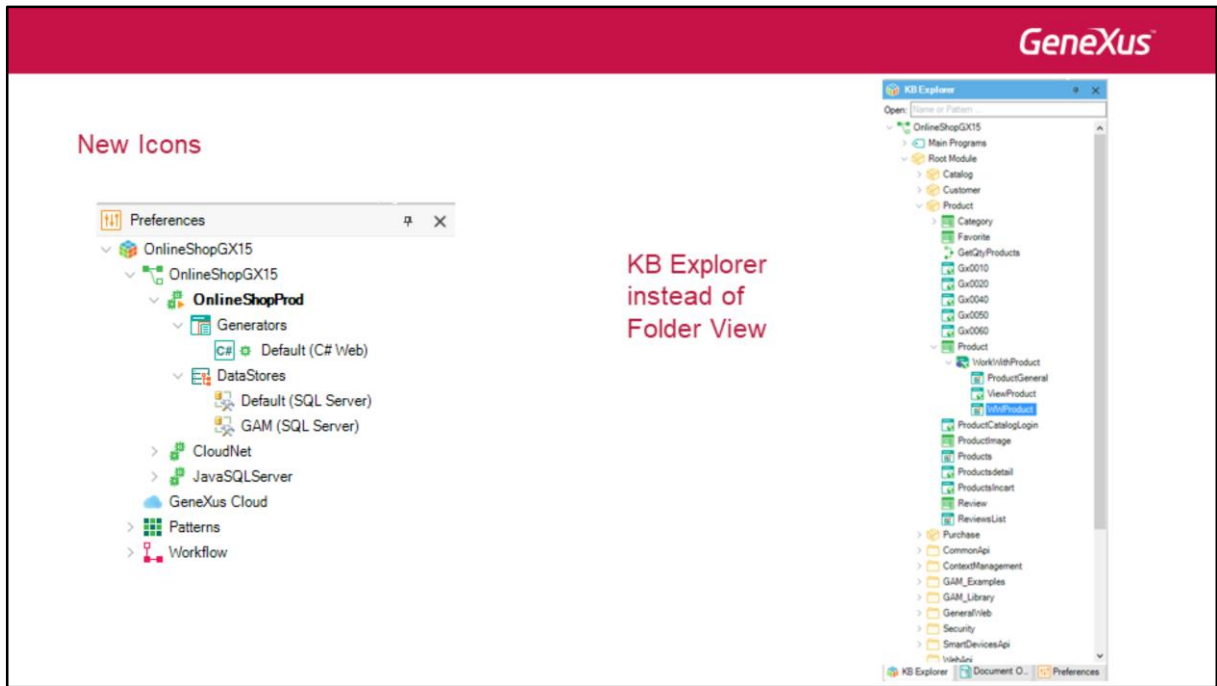
IDE Improvements

Veamos rápidamente algunas de las mejoras del Ide en GeneXus 15. Del resto se dará cuenta usted solo cuando interactúe con la version.

New look



En esta versión hemos creado un nuevo look para el IDE.



Se ha realizado un re-style del IDE, ayudando a GeneXus a adaptarse automáticamente a los distintos tamaños de pantalla, especialmente cuando se utiliza en computadoras con tamaños más pequeños de pantalla.

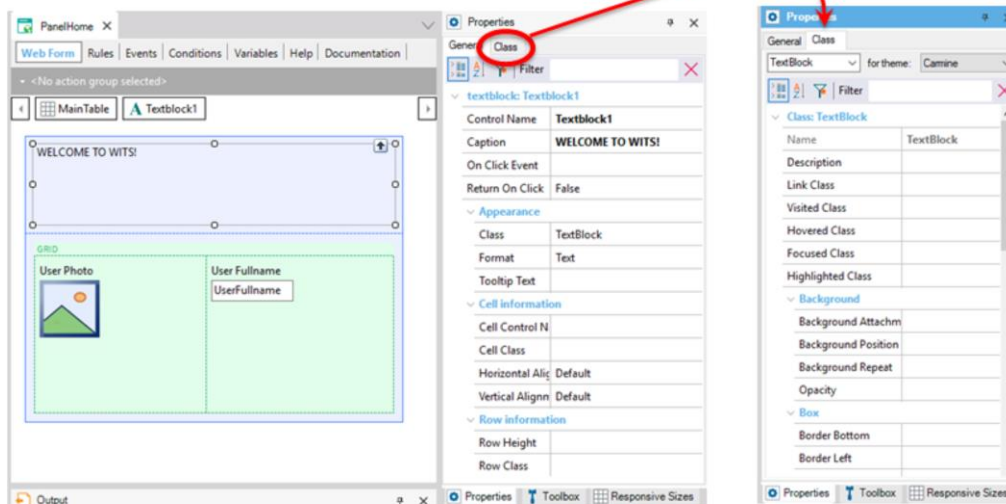
El IDE incluye nuevos íconos.

El Folder View ha sido renombrado como KB Explorer.

Aún tenemos módulos como teníamos en la versión anterior, pero han sido agregados nuevos nodos, con más funcionalidades para módulos.

Desde el KB Explorer podremos administrar las nuevas funcionalidades que han sido incluidas.

Classes can be edited in Properties Window



Abstract Layout Editor para Web y Smart Devices: las clases de los controles pueden ser editadas desde la ventana de Properties

La **clase asociada al control** seleccionado en el layout y cuyas propiedades vemos en la ventana correspondiente, ahora puede ser editada a la derecha.

Cuando nos movemos al tab Class de la ventana de propiedades, el theme asociado se abrirá y se mostrarán las propiedades de la clase asociada al control en ese theme. Por lo tanto los cambios que allí hagamos repercutirán directamente en el theme, por lo que hay que tener cuidado de no creer que son solamente locales al control del form en el que estamos trabajando.

La gran ventaja que esto nos ofrece es no tener que ir a abrir el theme y buscar la clase asociada, teniendo que salir del objeto que estábamos editando. Es una especie de shortcut que nos facilita el trabajo.

Create Selected Object

```

endif
endif
If &continue
  &sessions = ModifySessionsRoom( &RoomFrom, &RoomTo
  if &sessions.Count > 0
    if &sessions.Update()
      Commit
    
```

Create Selected Object	Shift+F12
Function...	Ctrl+Shift+F
Event...	Ctrl+Shift+E
Command...	Ctrl+Shift+K

```

If &continue
  &sessions = ModifySessionsRoom( &RoomFrom, &RoomTo )
  if &sessions.Count > 0
    if &sessions.Update()
      Commit
      msg( 'The update has been successful' )
      Component1.Refresh()
    else //some update failed
      for &session in &sessions
        if not &session.IsNew
          msg( &session.Name & " is not new" )
        endif
      endfor
      Rollback
    
```

Create Object

Type: DataProvider Output: Session

Parent: Backend

Name: ModifySessionsRoom

Param: (in: Numeric, in: Numeric)

Ok Cancel

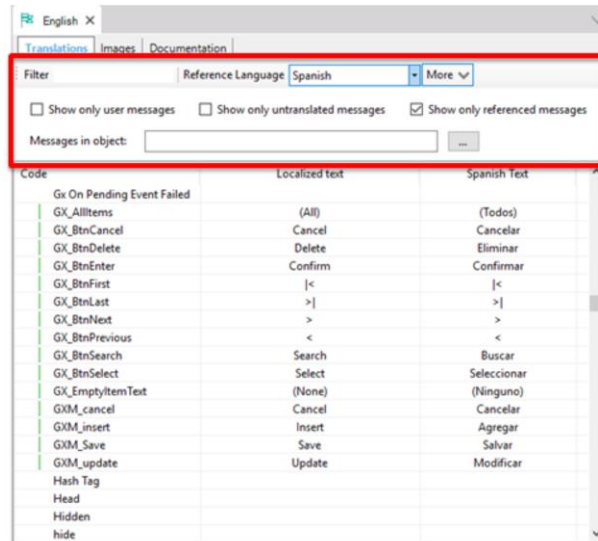
Otro shortcut que nos ofrece GeneXus 15: la posibilidad de nombrar mientras estamos codificando, un objeto al que queremos invocar pero que aún no hemos definido en la KB. En nuestro ejemplo, supongamos que necesitamos definir un Data Provider ModifySessionsRoom, pero queremos seguir codificando el evento antes de ir a definirlo.

Ahora podemos hacerlo y luego haciendo botón derecho sobre el nombre, se nos abrirá en el menú contextual la posibilidad de crear el objeto.

Se abrirá un diálogo Create Object de manera de poder crear el objeto y seguir Adelante.

More IDE Improvements

- Languages Editor improved

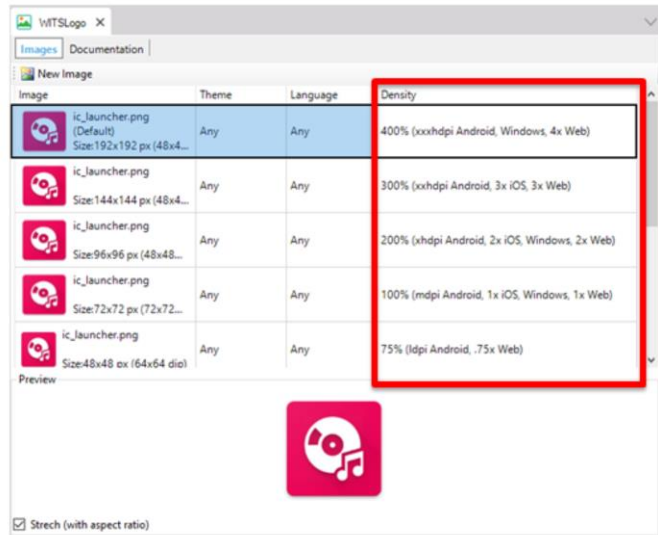


GeneXus 15 ofrece mejoras en el **editor de lenguajes (Localization)**.

Obsérvese, por ejemplo, la posibilidad de filtrar los mensajes, entre otras cosas, por ejemplo, por objeto donde aparecen.

More IDE Improvements

- Import images with multiple densities

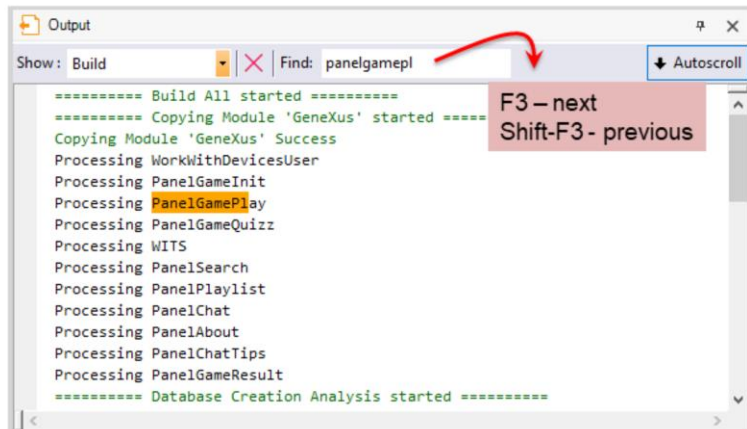


Import de imágenes con múltiples densidades

También hemos mejorado el Import de imágenes con múltiples densidades. Por ejemplo, si tenemos una app SD donde tenemos la misma imagen con distintas densidades (para dispositivos que requieren densidades específicas), antes teníamos que importar las imágenes una por una, como objetos Image separados; ahora podemos incluir las imágenes todas juntas.

More IDE Improvements

- Output Window Improvements:
 - Find
 - Background Specification when an object is saved



Output Window Improvements

La ventana de Output de GeneXus también ha sido mejorada. Por ejemplo, podemos realizar búsquedas (“Find”) dentro de la ventana. Obsérvese la toolbox en la ventana, con el campo Find. El resultado de lo que el desarrollador allí escribe se marcará en el texto del output. F3 marca el siguiente encontrado y Shift-F3 el previo.

Además, otra mejora importante que ayuda con los tiempos de especificación y generación es que cuando estamos editando un objeto y lo salvamos, ese objeto es automáticamente especificado en background.

Esto reduce los tiempos de Build, ya que el objeto que ya fue especificado luego no será especificado de vuelta en el proceso de Build.

Vea más aquí:

<https://wiki.genexus.com/commwiki/servlet/wiki?31650,GeneXus+15+Development+Environment+Specific+Section>,



Videos

training.genexus.com

Documentation

wiki.genexus.com

Certifications

training.genexus.com/certifications