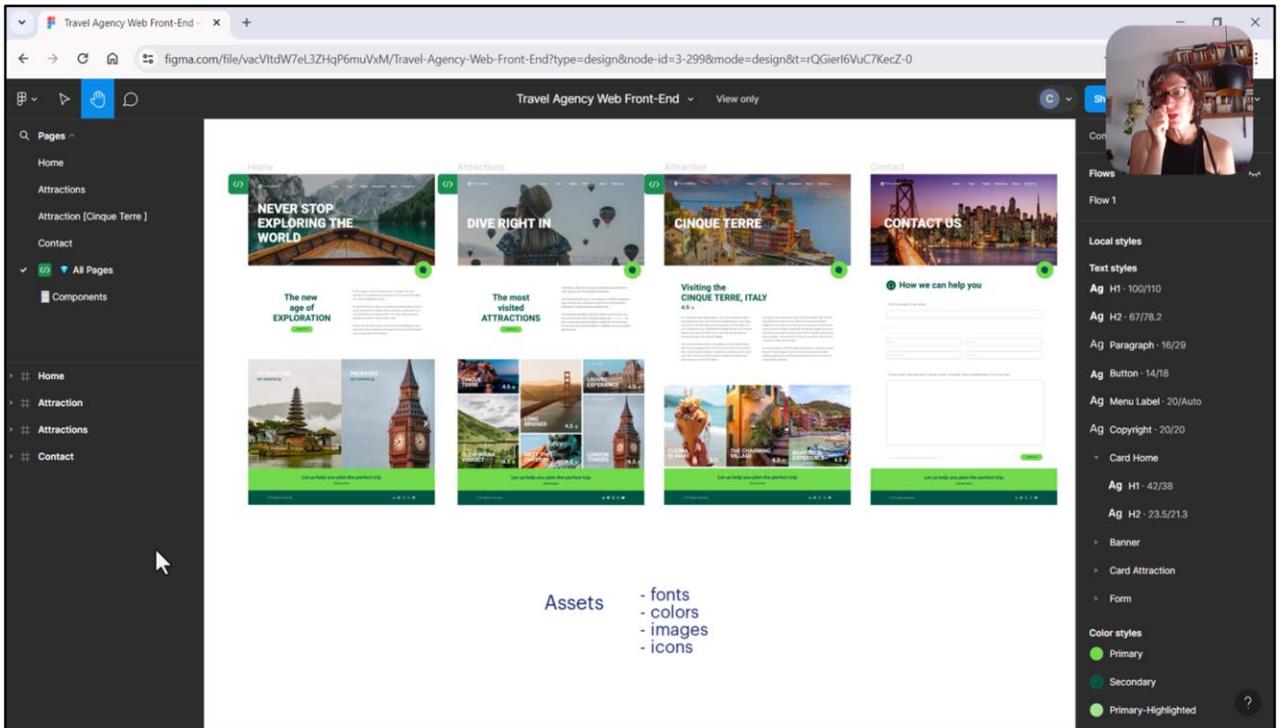


Assets

Fonts, Colors, Images



Cecilia Fernández



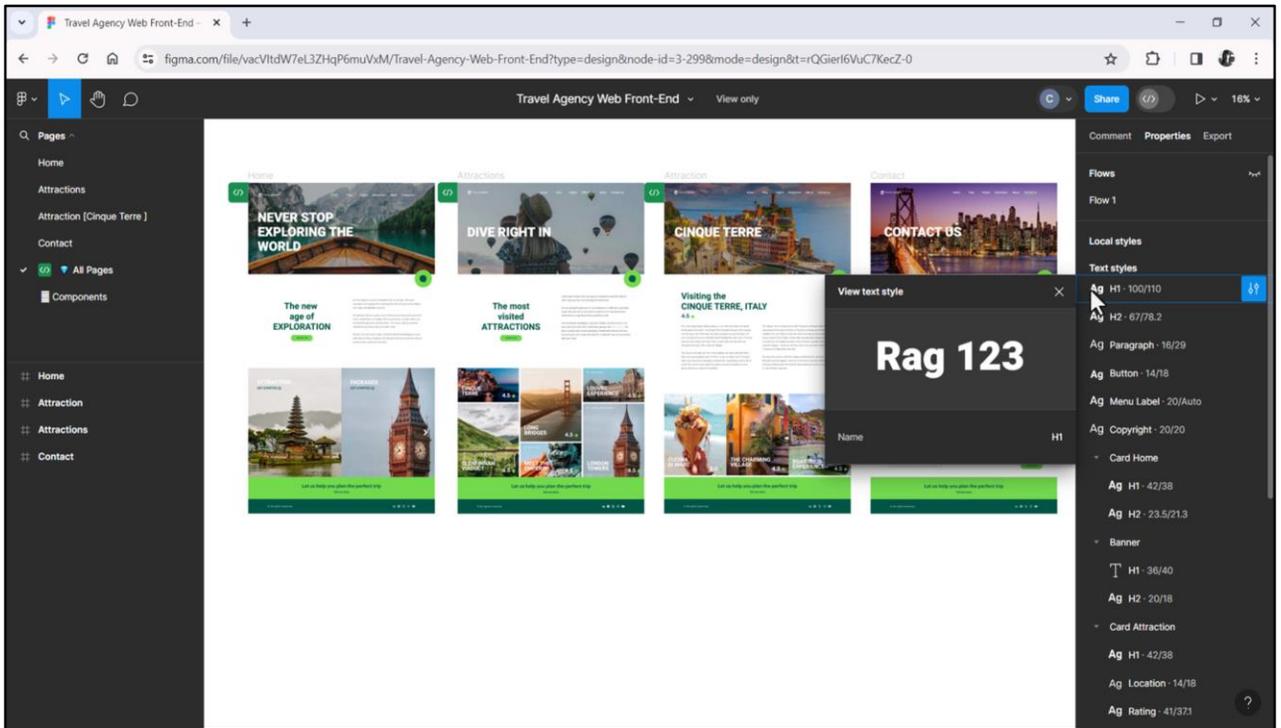
No módulo anterior, vimos como poderíamos implementar essas duas partes do layout, esta e esta, para que parecessem exatamente com o design. Se usarmos a metáfora da floresta, nos dedicamos a analisar duas folhas de duas árvores, mas quase não levantamos os olhos para ver a floresta como um todo.

Agora que já posso considerar conhecidos os elementos básicos que participam no desenvolvimento de um Frontend, e por isso nos concentramos nessas duas folhas, precisamente, podemos pensar em como é melhor começar as etapas iniciais do desenvolvimento de um projeto de Frontend.

Para agilizar a fase de desenvolvimento propriamente dita, geralmente é conveniente integrar desde o início os assets, ou seja, todos os recursos que teremos que usar no projeto, como fontes, cores, imagens, ícones, para não ter que parar cada vez que precisamos deles para buscá-los e incorporá-los na KB. E também porque fazer tudo de uma vez, com uma visão geral, pode ajudar a ser mais sistemático, ou seja, mais coerente.

Fonts

Assim, se eu estivesse apenas começando com o projeto, a primeira coisa que faria seria obter as fontes que vou precisar e integrá-las à KB.

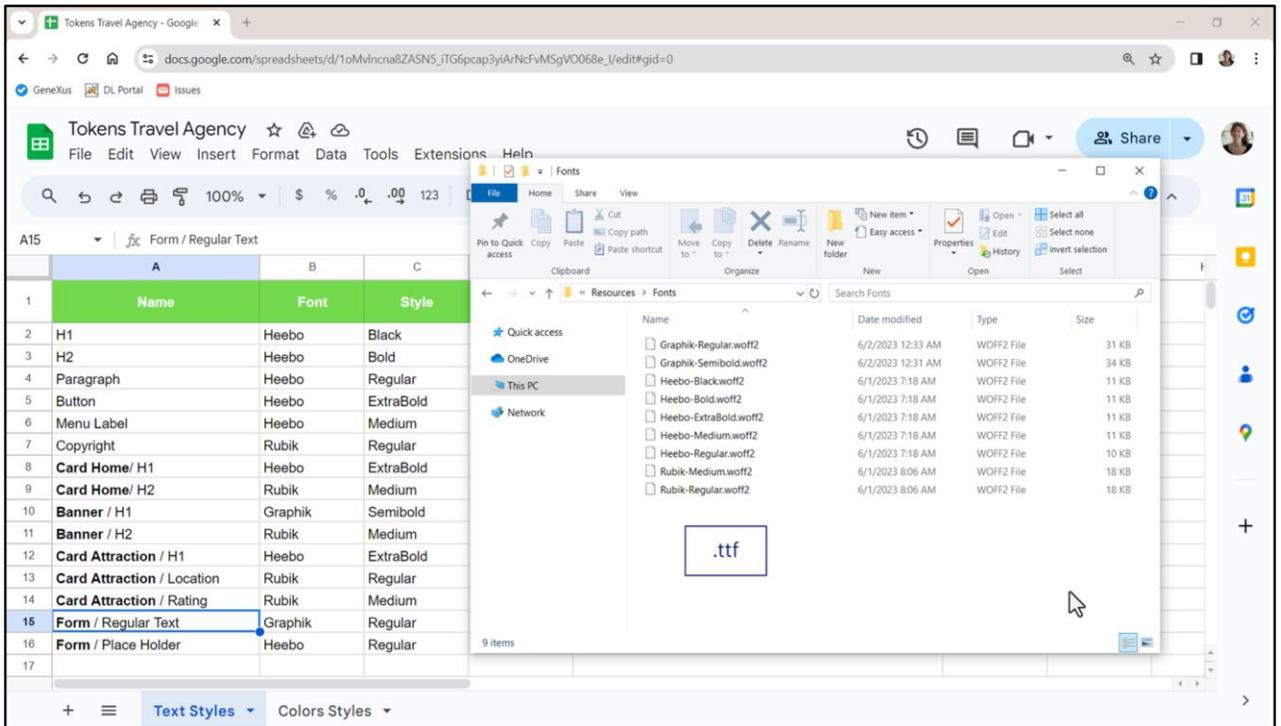


Então aqui, onde estou posicionada na página que contém todas as telas, posso ver a lista dos estilos tipográficos usados nelas... Mas no modo view (que é o gratuito) não conseguimos ver as fontes que cada um usa. Vemos apenas os nomes, e tamanho e altura da linha.

Se vamos continuar no modo view, convém pedir, então, à nossa designer que compartilhe de alguma forma as fontes que cada um desses estilos vai usar. Isso para não termos que inspecionar nós mesmos os elementos dos quadros procurando onde cada estilo tipográfico é usado.

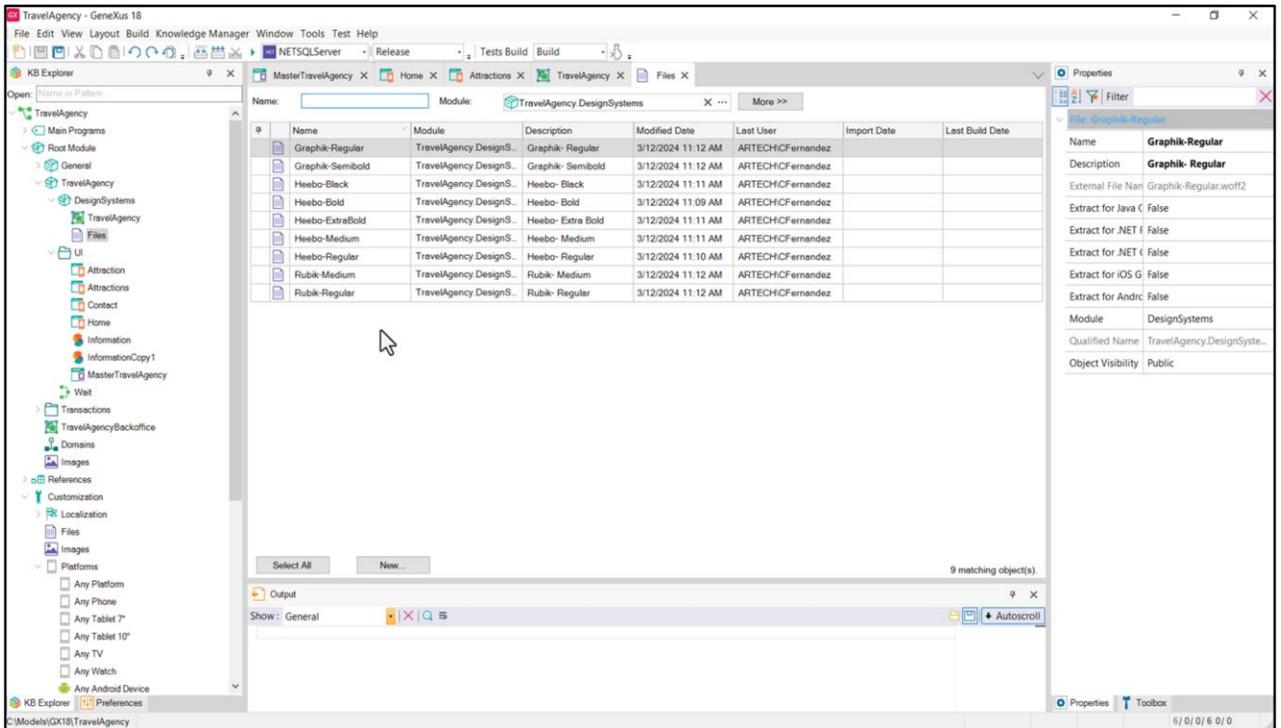
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Name	Font	Style	Size	Link			
2	H1	Heebo	Black	100	https://fonts.google.com/specimen/Heebo			
3	H2	Heebo	Bold	67				
4	Paragraph	Heebo	Regular	16				
5	Button	Heebo	ExtraBold	14				
6	Menu Label	Heebo	Medium	20				
7	Copyright	Rubik	Regular	20	https://fonts.google.com/specimen/Rubik			
8	Card Home/ H1	Heebo	ExtraBold	42				
9	Card Home/ H2	Rubik	Medium	23.5				
10	Banner / H1	Graphik	Semibold	36	https://commercialtype.com/catalog/graphik			
11	Banner / H2	Rubik	Medium	20				
12	Card Attraction / H1	Heebo	ExtraBold	42				
13	Card Attraction / Location	Rubik	Regular	14				
14	Card Attraction / Rating	Rubik	Medium	41				
15	Form / Regular Text	Graphik	Regular	20				
16	Form / Place Holder	Heebo	Regular	20				
17								

Então Chechu me enviou esta planilha, onde vemos todos os estilos tipográficos e nesta coluna a família de fontes. E até compartilhou links para que eu possa baixar essas famílias. A Graphik não é gratuita, mas eu já a tinha. Se vocês não têm essa família, usem então a Rubik ou a Heebo nestes dois casos.

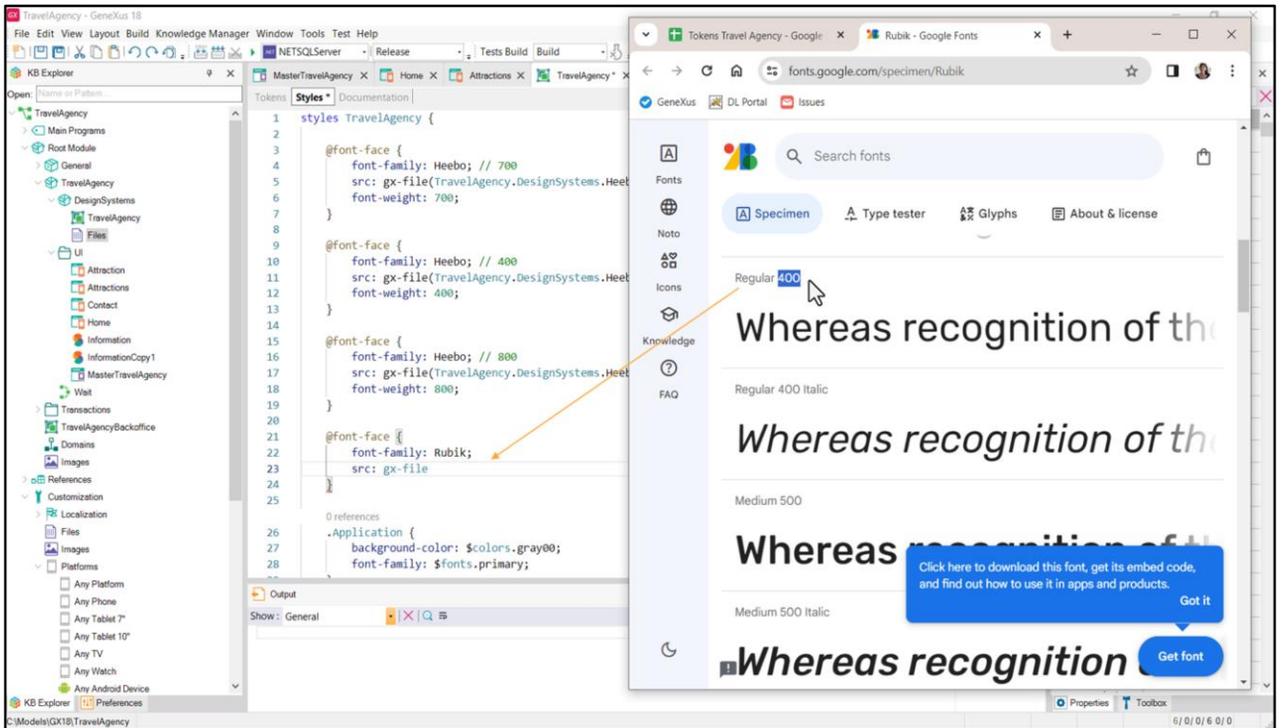


Aqui eu já tinha baixado antes os arquivos para as fontes, lembrem-se de muitos vídeos atrás, que eu contei que os tinha baixado em formato woff2 porque é muito leve e nos serve para Angular? A desvantagem é que não pode ser usado para aplicações nativas. Em vez disso, poderíamos ter baixado as fontes no formato TrueType (ttf) e aí sim serviriam exatamente as mesmas para a aplicação nativa.

Temos que pesar os prós e contras para decidir. Por enquanto, vou deixar as que são melhores para Angular, e quando passarmos a pensar na aplicação nativa, se chegarmos lá, então veremos como faríamos: se vamos integrar duas versões da mesma fonte (uma woff2 e uma ttf), ou vamos modificar a aplicação Angular para começar a usar a mesma versão que a nativa, ou seja, ttf.

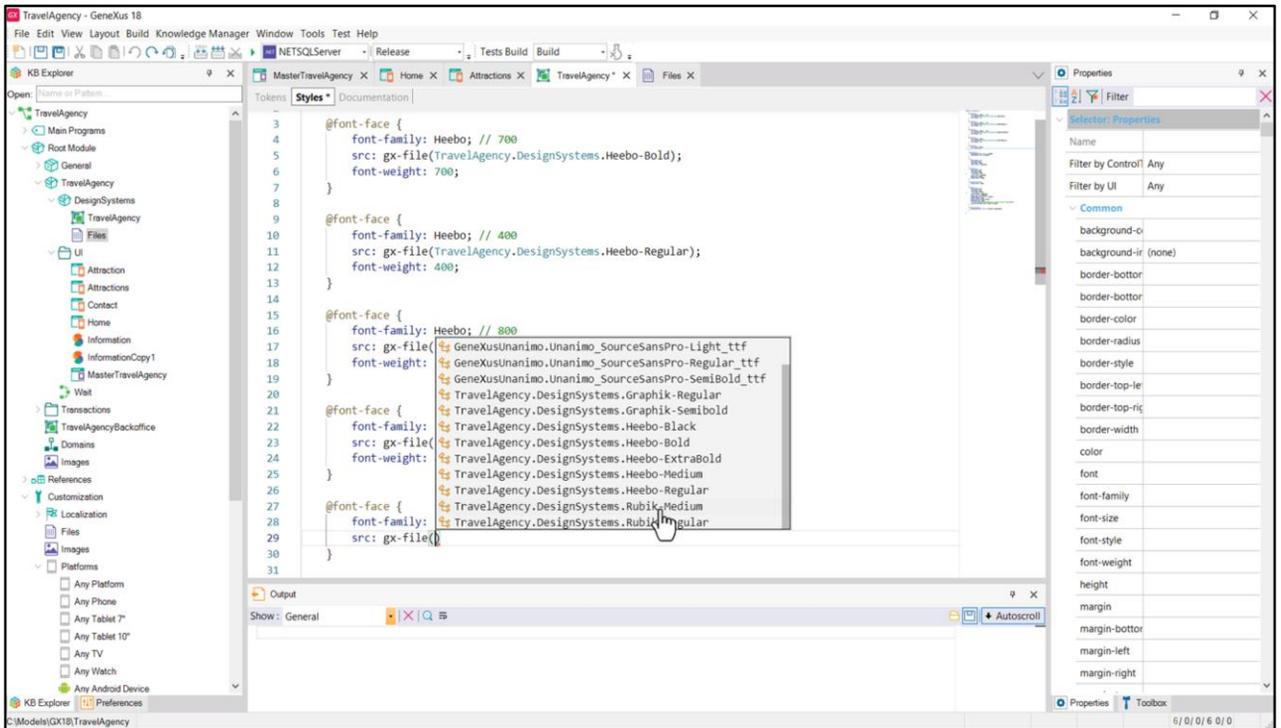


O próximo passo será importar os arquivos de fontes dentro do GeneXus. Já fiz isso (tínhamos feito isso em um dos primeiros vídeos, lembra?).

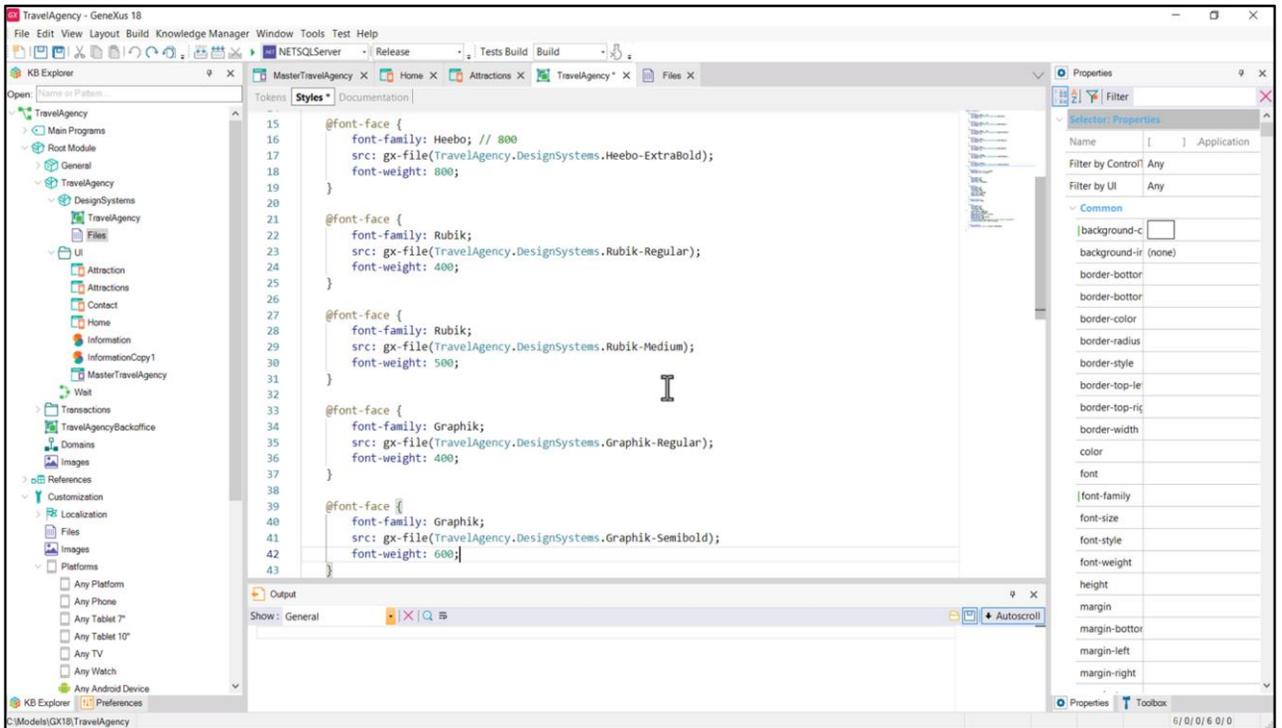


O que seguiria, então, seria declarar regras de font-face para incorporar todas essas fontes no nosso DSO. Aqui tínhamos essas 3 declarações, vamos completar com todo o resto.

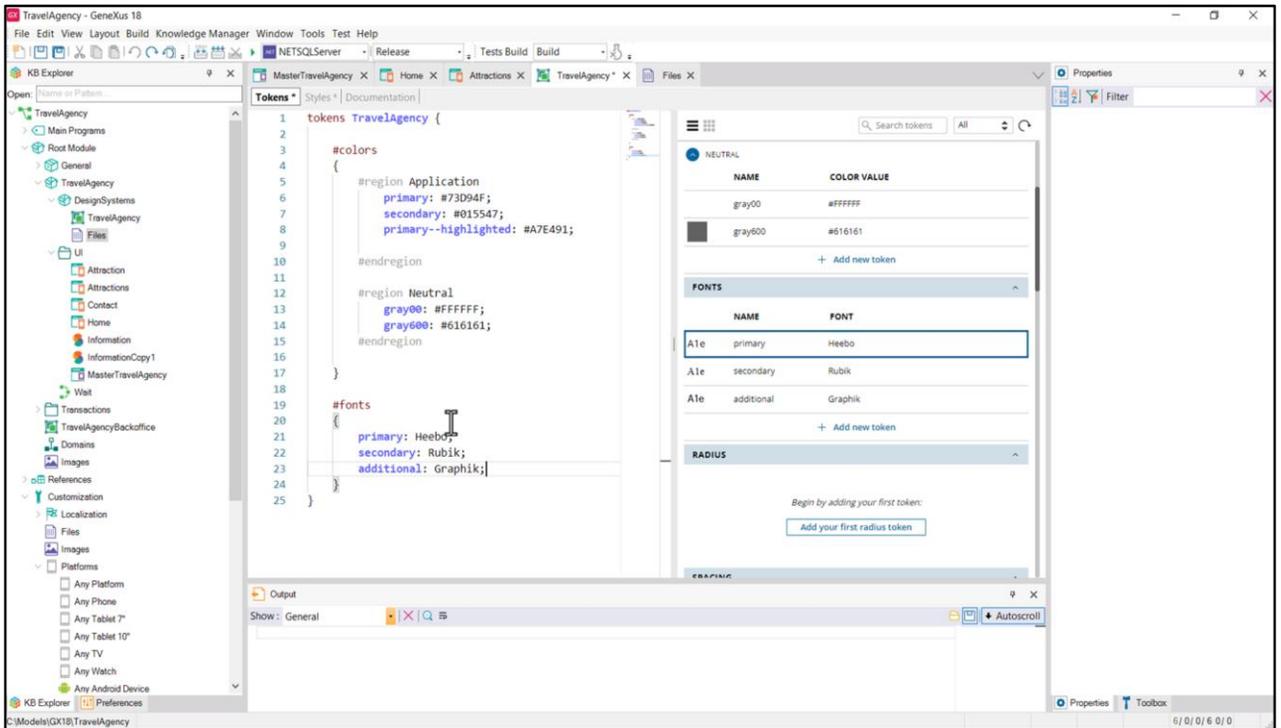
A Rubik-Regular, que tem peso 400, e o arquivo é este aqui.



A Rubik... Medium, que tem peso 500.

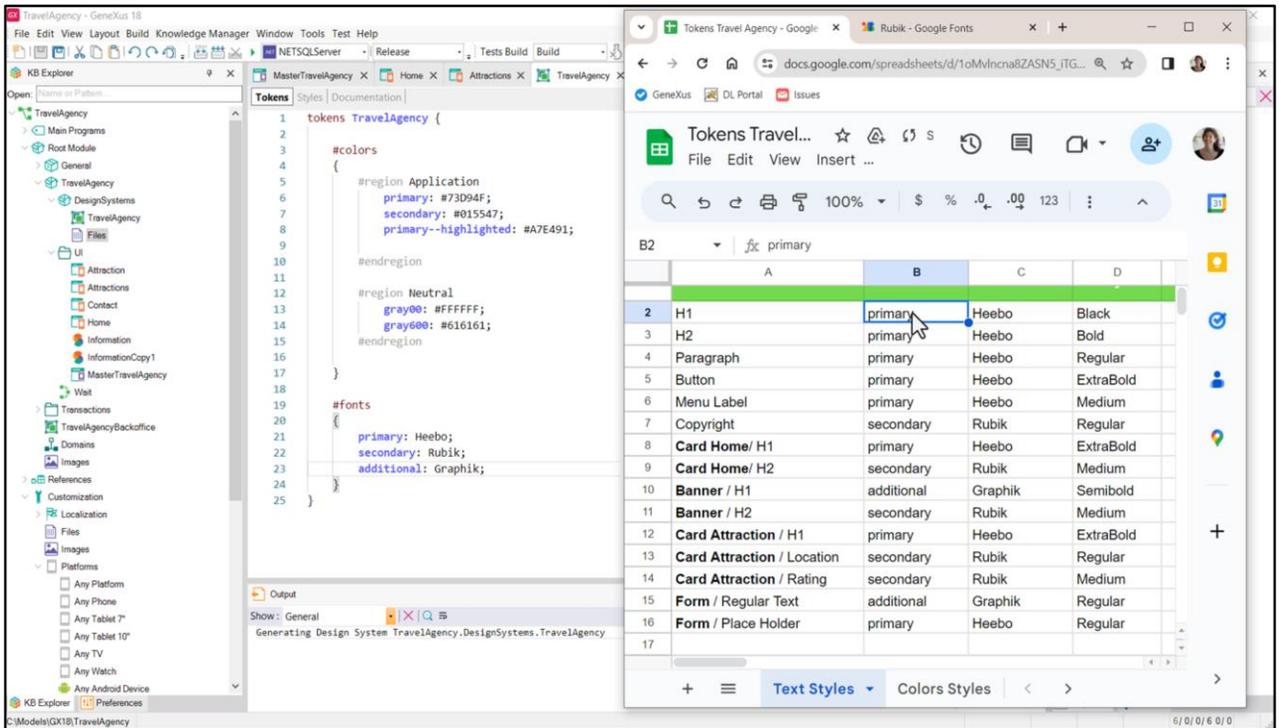


A Graphik... vemos que temos duas, a semi-bold e a regular. A regular é de 400, a semi-bold é de 600.



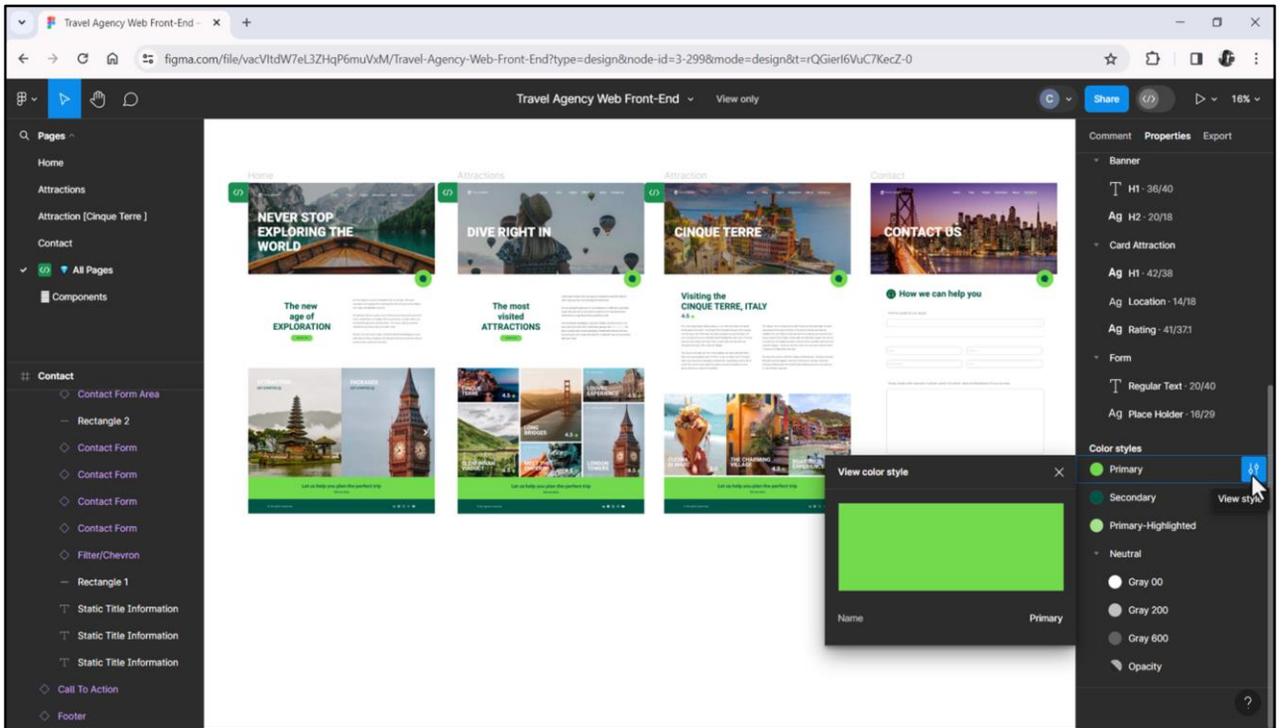
Temos 3 famílias de fontes, a Heebo é claramente a principal. Esta outra, a Rubik, é usada em vários casos, então poderíamos considerá-la como uma fonte secundária, e esta, a Graphik, apenas em dois casos.

Já tínhamos criado o token primary para a fonte primária, e agora vou adicionar mais dois tokens para as outras duas.



Poderíamos vir à planilha de Chechu e, em vez da fonte concreta, colocar o token, para quando criarmos as classes. E com isso já temos tudo pronto, inicializado, para que seja menos complicado incorporar as classes depois.

Colors



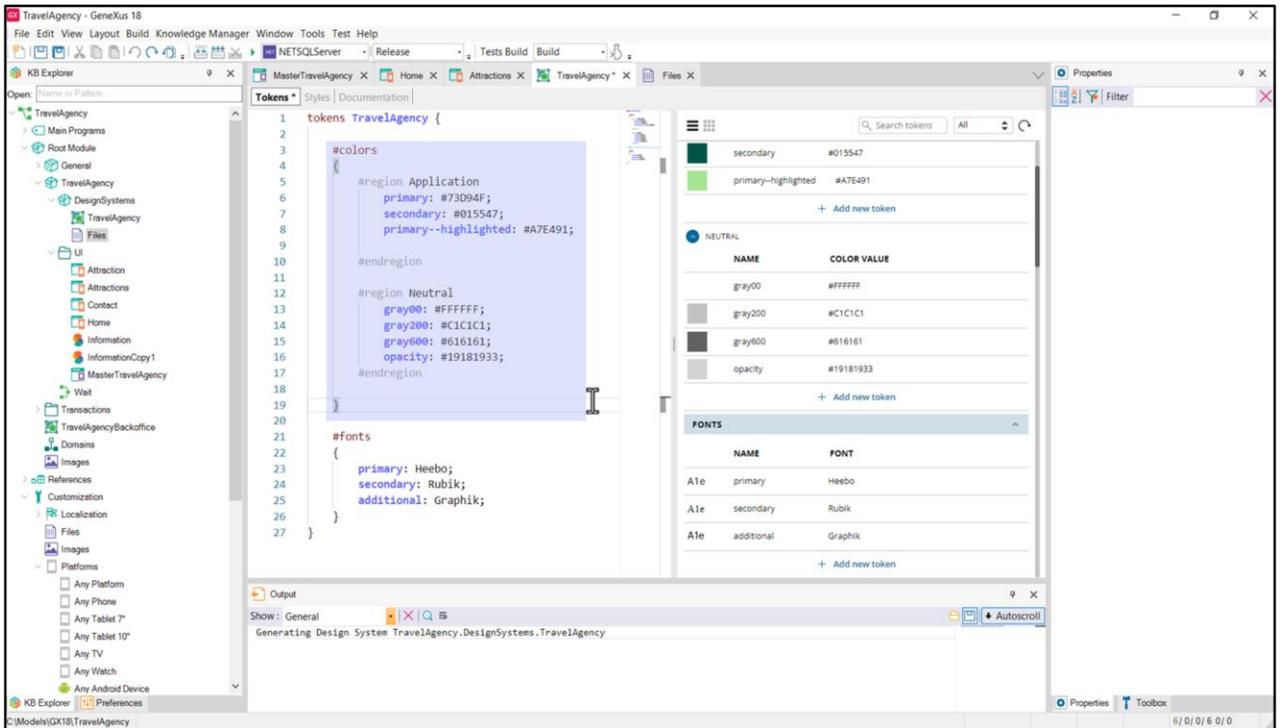
Depois viríamos ao Figma para localizar os estilos de cor, para poder defini-los como tokens no nosso DSO.

Mais uma vez, aqui só vemos os nomes, mas não o valor.

The image shows a split-screen view of a design workflow. On the left, the Figma design tool displays a website layout for 'Travel Agency Web'. The layout includes sections for 'Home' and 'Attractions'. The 'Home' section features a hero image with the text 'NEVER STOP EXPLORING THE WORLD' and a sub-section 'The new age of EXPLORATION'. The 'Attractions' section features a hero image with the text 'DIVE RIGHT IN' and a sub-section 'The most visited ATTRACTIONS'. On the right, a Google Sheets spreadsheet is open, listing design tokens. The spreadsheet has columns for Name, Value, and Opacity. The data is as follows:

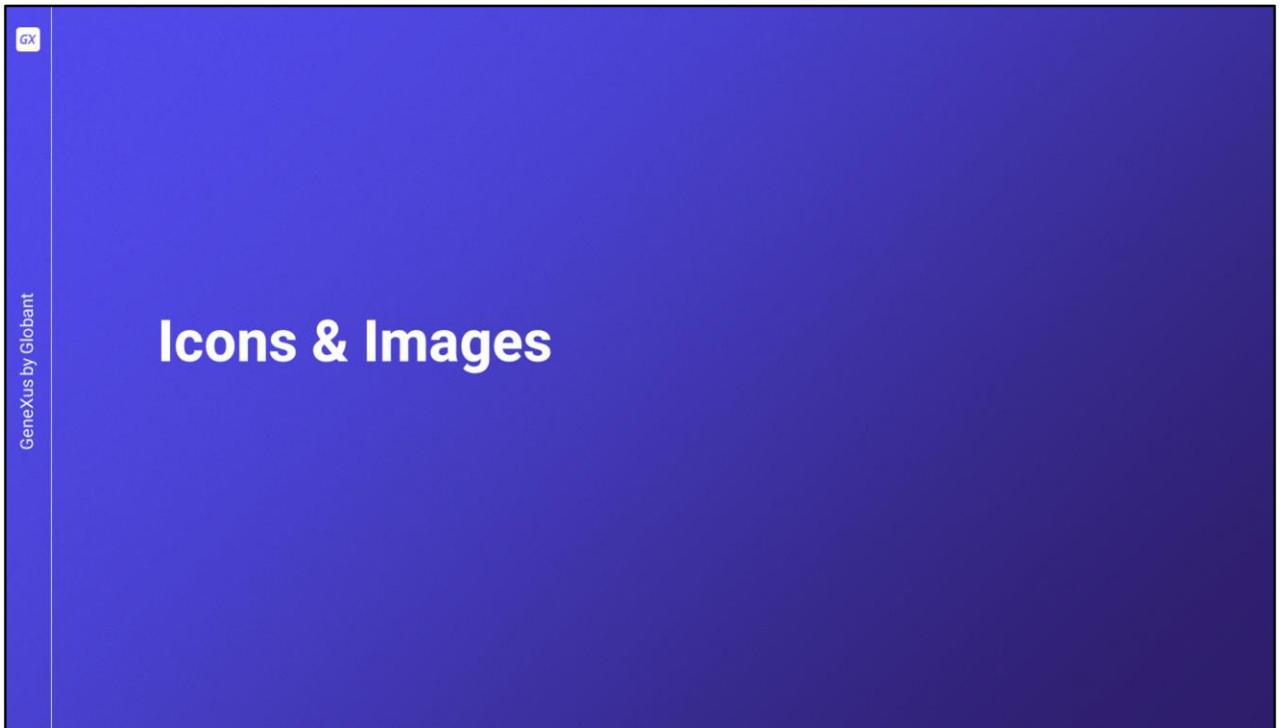
	A	B	C	D
1	Name	Value	Opacity	
2	Primary	#73D94F	100%	
3	Secondary	#015547	100%	
4	Primary-Highlighted	#A7E491	100%	
5	Neutral /Gray 00	#FFFFFF	100%	
6	Neutral /Gray 200	#C1C1C1	100%	
7	Neutral /Gray 600	#616161	100%	
8	Opacity	#191819	33%	
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

Portanto, Chechu também os listou para mim na planilha, nesta outra aba, para que eu não tenha que sair à procura, inspecionando cada elemento das páginas até encontrá-los.

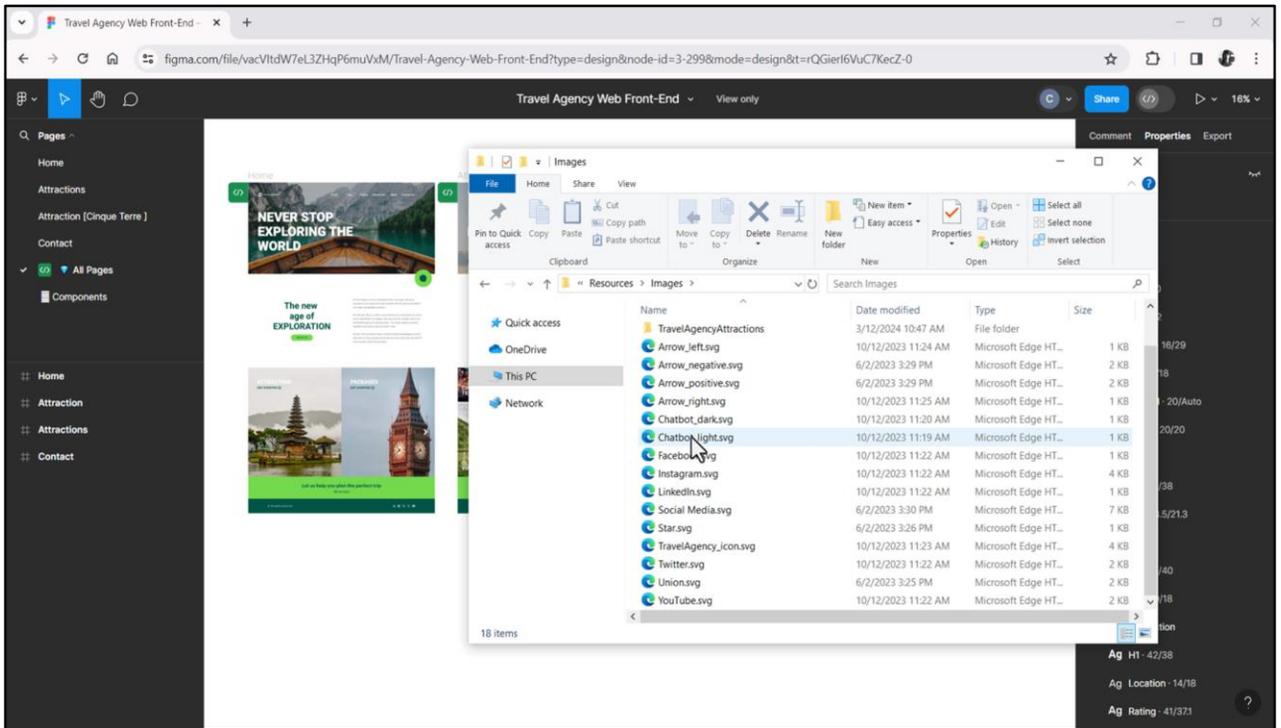


Nos vídeos anteriores, definimos o que precisávamos e separamos em duas regiões. Agora vamos definir os que faltam, que são dois: gray200... e opacity... que tem 33 por cento de opacidade, então adicionamos o 33.

Bem, podemos nos perguntar agora se este nível básico de abstração é suficiente, o dos tokens globais que apenas definem a paleta de cores que a aplicação usará, mas não mostra as cores organizadas em relação à função que desempenharão no sistema. No próximo vídeo, abordaremos esse assunto, particularmente, que está mais ligado à ideia de sistema de design. Por enquanto, introduzimos a paleta de cores.



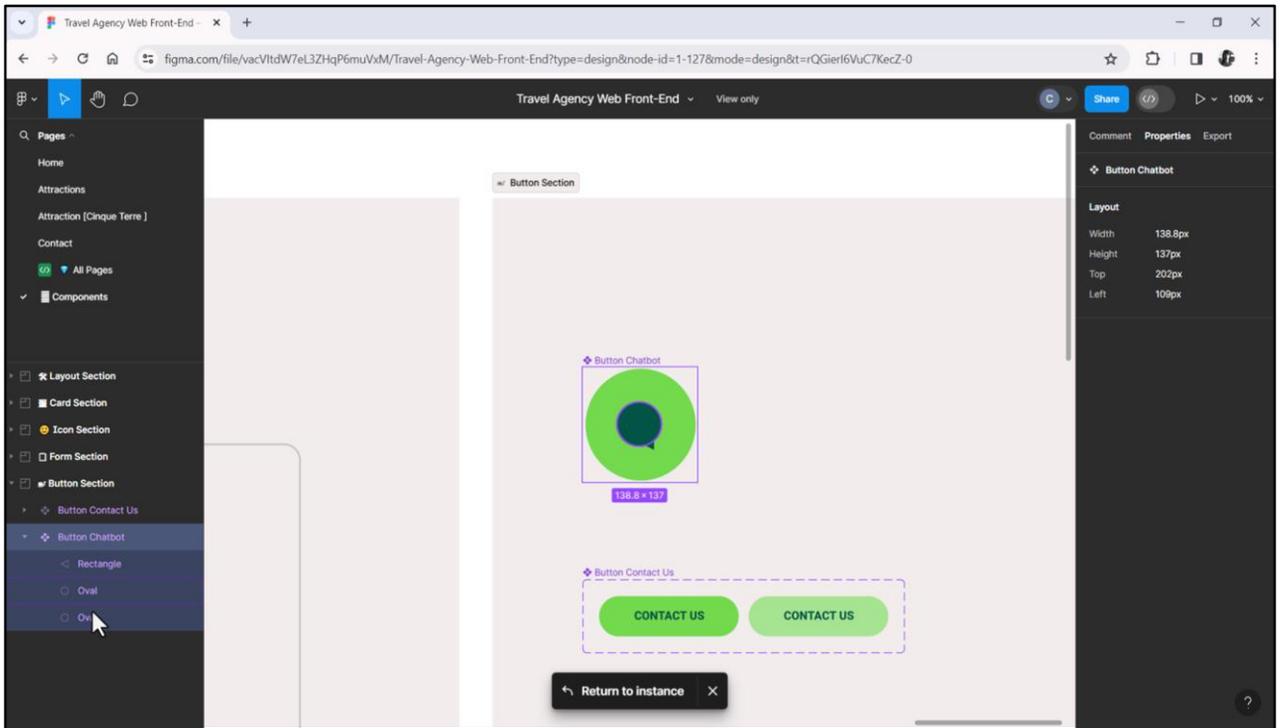
Também seria bom já introduzir na KB os ícones e imagens que precisaremos.



Eu já baixei tudo isso. Vou mostrar primeiro na pasta e depois vou mostrar como consegui cada coisa do Figma.

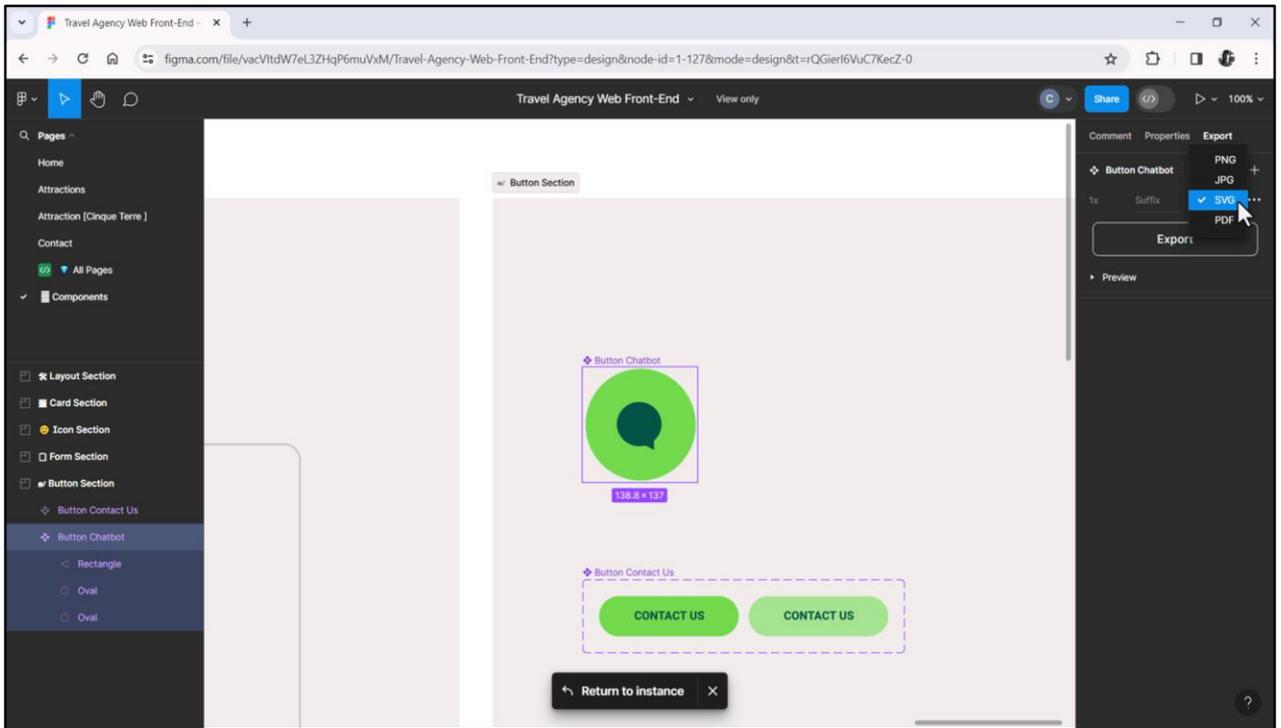
Aqui vemos os ícones... Por exemplo, o do chatbot, em modo light, porque depois veremos o dark, ou por exemplo, a estrela... Vemos que são arquivos SVG.

Uma possibilidade é pedir à nossa designer que nos forneça todos esses recursos para não termos que fazer nada do que vamos fazer agora. Mas a outra opção é baixarmos nós mesmos do arquivo no Figma.



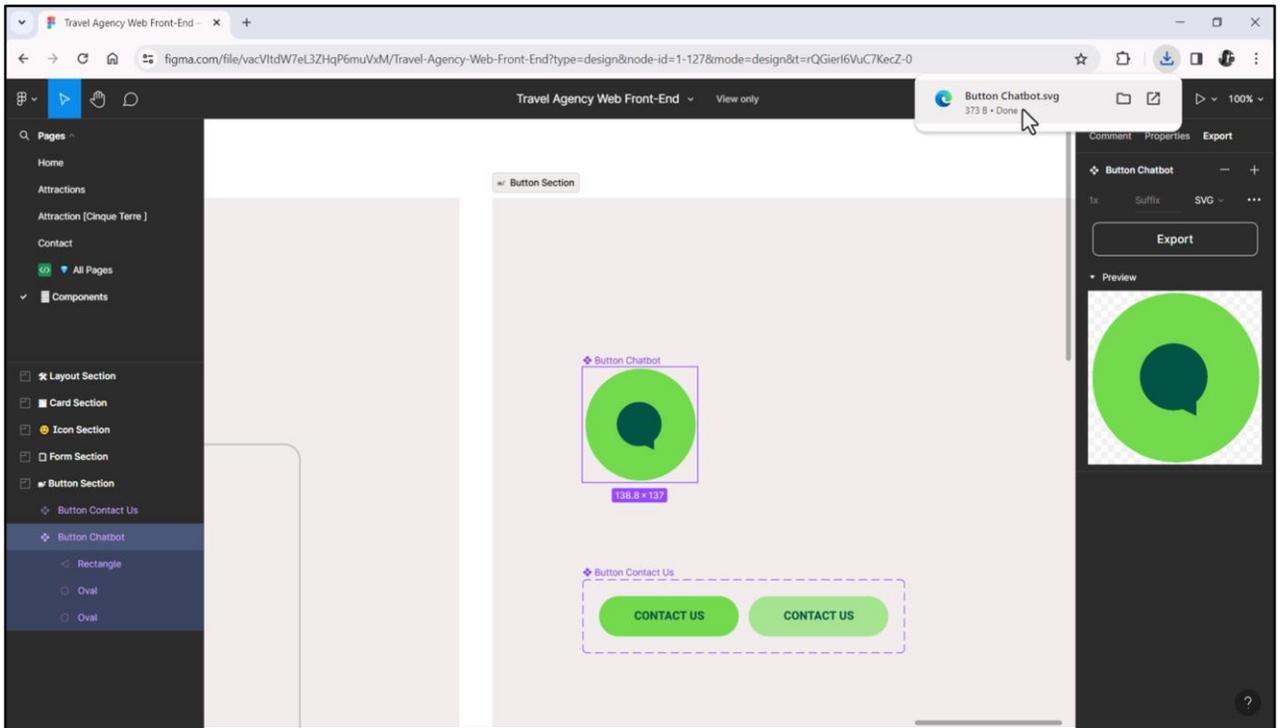
Por exemplo, vejamos com a imagem do chatbot. Vemos que o elemento é modelado como um componente, e quando vamos inspecioná-lo, vemos que não é uma imagem, mas Chechu montou-o com esses elementos simples.

Nós precisaremos dele como imagem, porque o implementaremos no GeneXus como um botão com essa imagem exatamente.

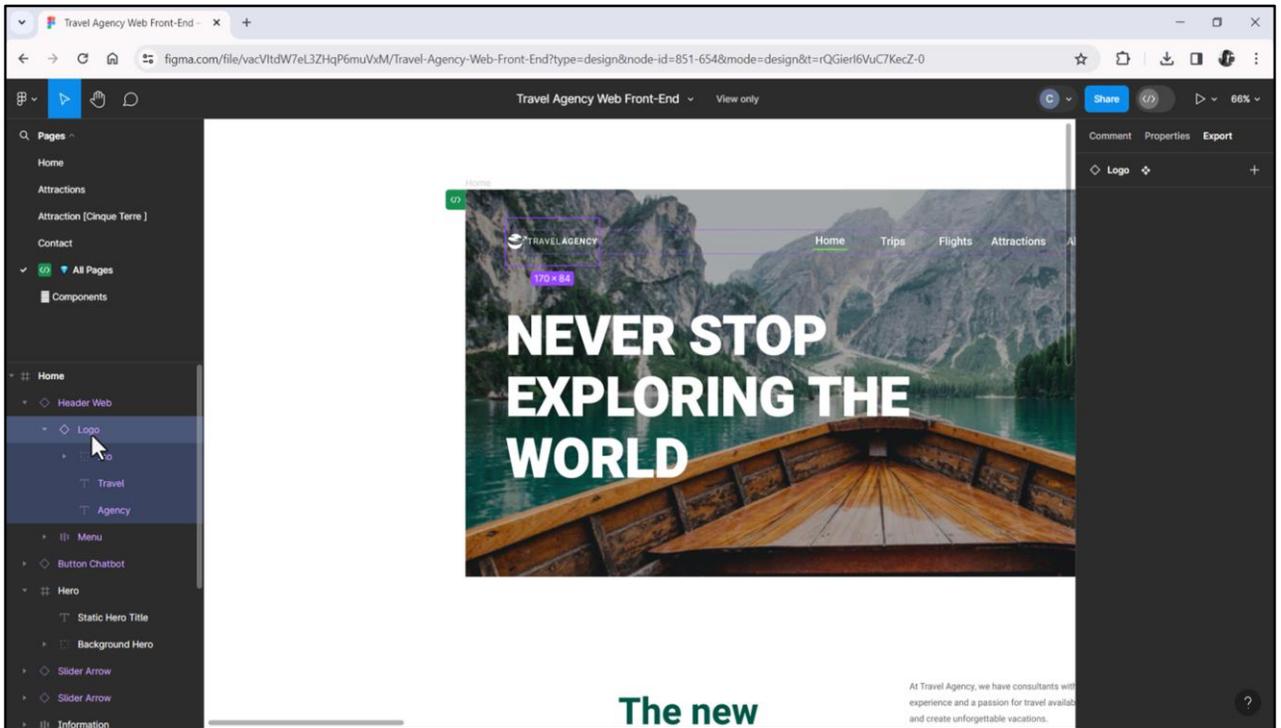


Como se trata de uma imagem simples, não complexa, optamos pelo formato SVG, que tem várias vantagens em relação a formatos como png ou jpeg, entre elas: os arquivos SVG escalam sem perder qualidade, pois são gráficos vetoriais, e têm menor tamanho (o que ajuda a reduzir o tempo de carregamento da página). Essas são duas vantagens muito importantes.

Então, os ícones, que são imagens simples, e todas as imagens simples que encontramos no design devem ser todos arquivos SVG.

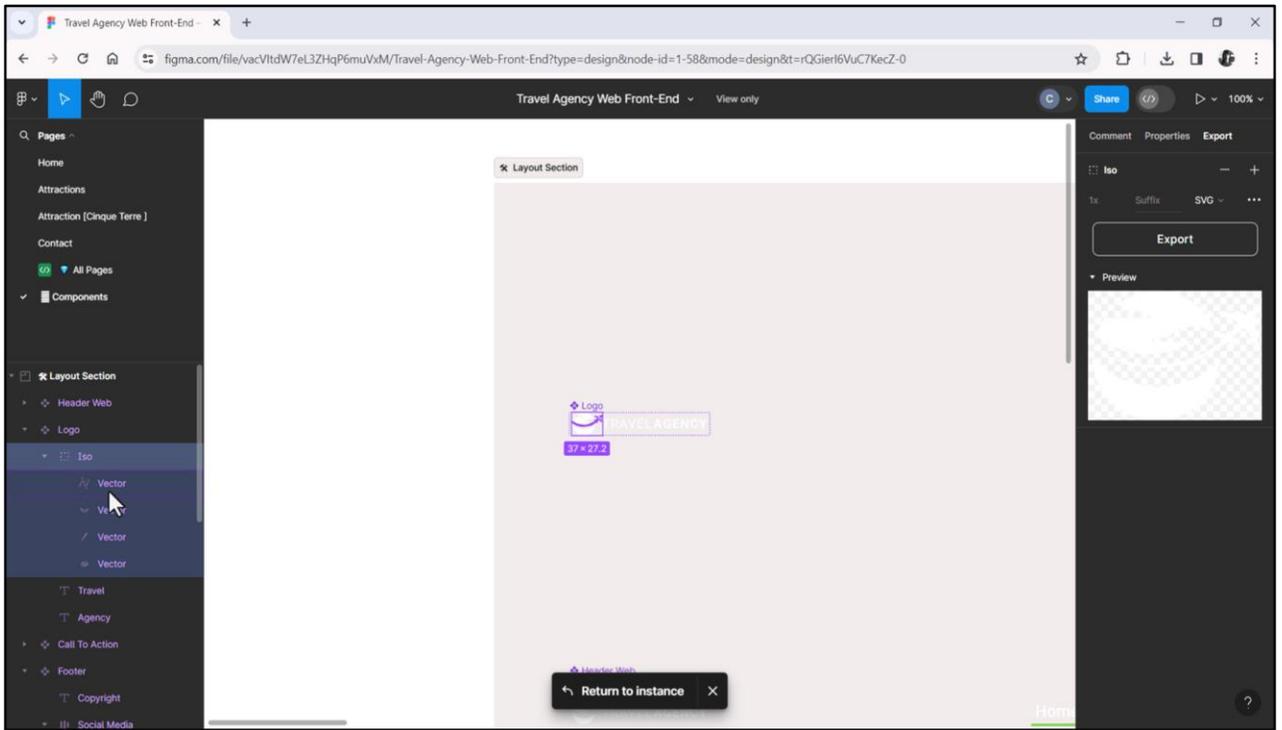


O que fazemos então é pressionar aqui para baixá-lo. E lá o vemos.

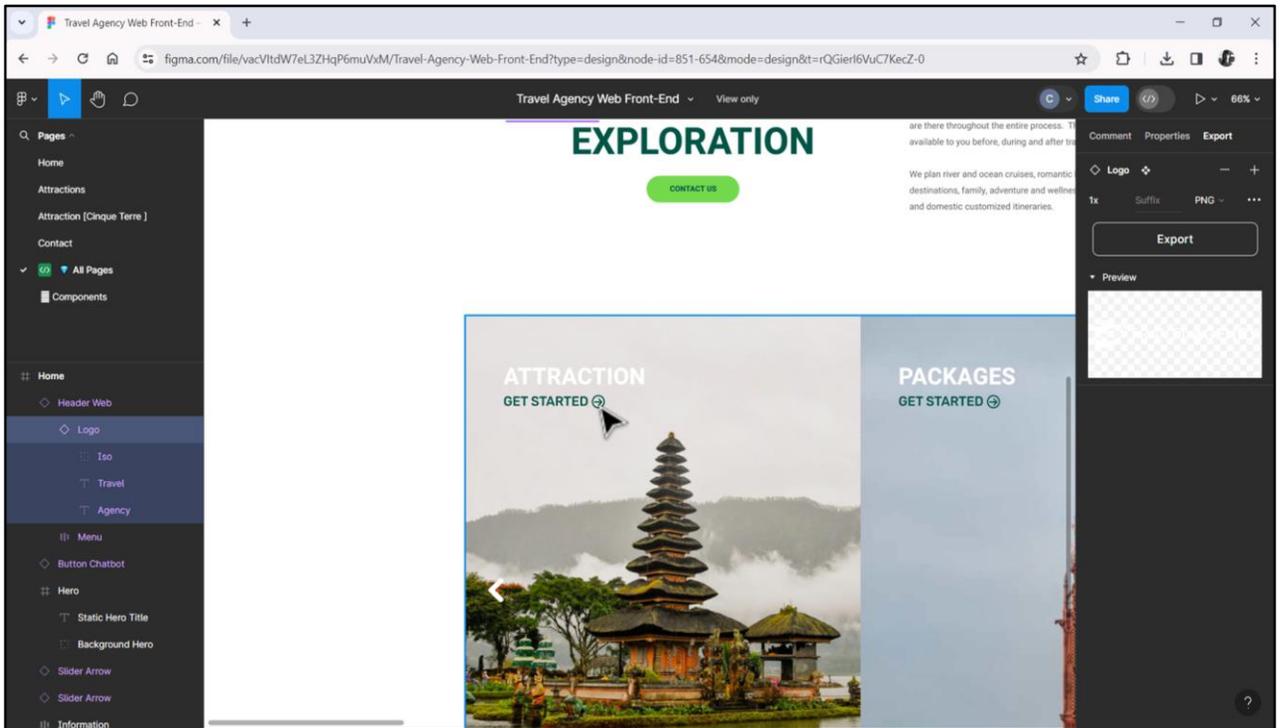


Bem, então teríamos que percorrer todas as telas procurando os ícones para baixá-los, assim como fizemos com o do chatbot. Por exemplo, temos aqui, no Header, o logo. O logo é composto por três elementos: um é o ícone do logo, o texto "Travel" e o texto "Agency" (vou ampliar para que possa ver melhor). Veem?

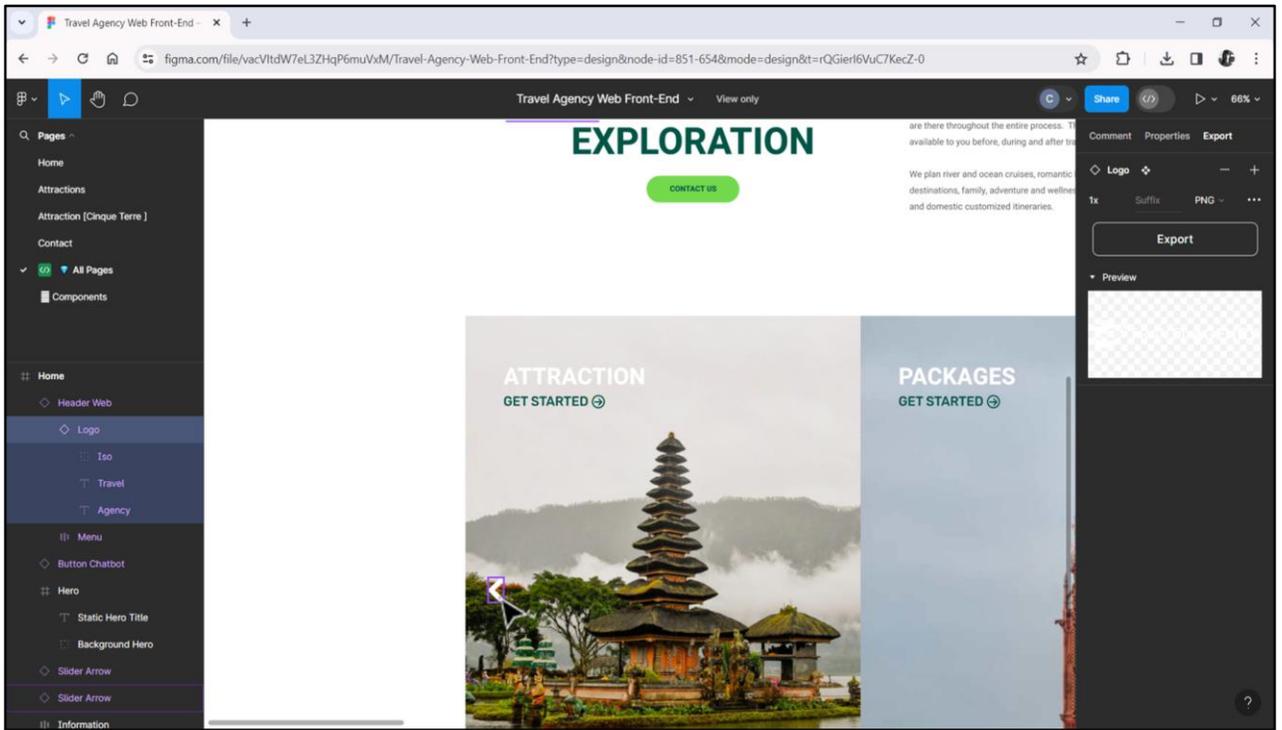
Bem, eu poderia baixar tudo inteiro: o ícone com as duas palavras, exportando daqui (bem, vemos que é um componente).



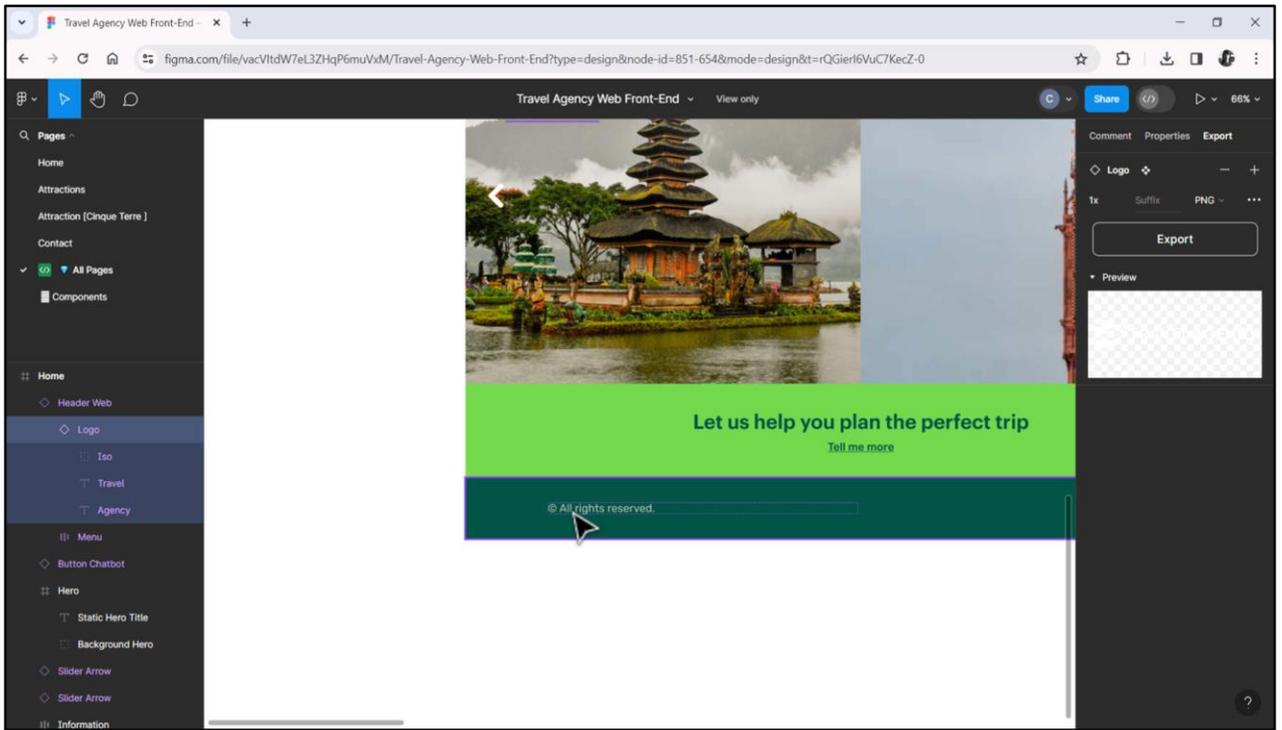
Ou poderia apenas exportar o próprio ícone, que vocês veem que Chechu também montou com esses elementos aqui. É um pouco a mesma ideia do chatbot, e então posso baixar apenas isso, que foi o que fiz, e assim como no caso do chatbot, pressionar aqui e então vai baixar esse ícone como SVG.



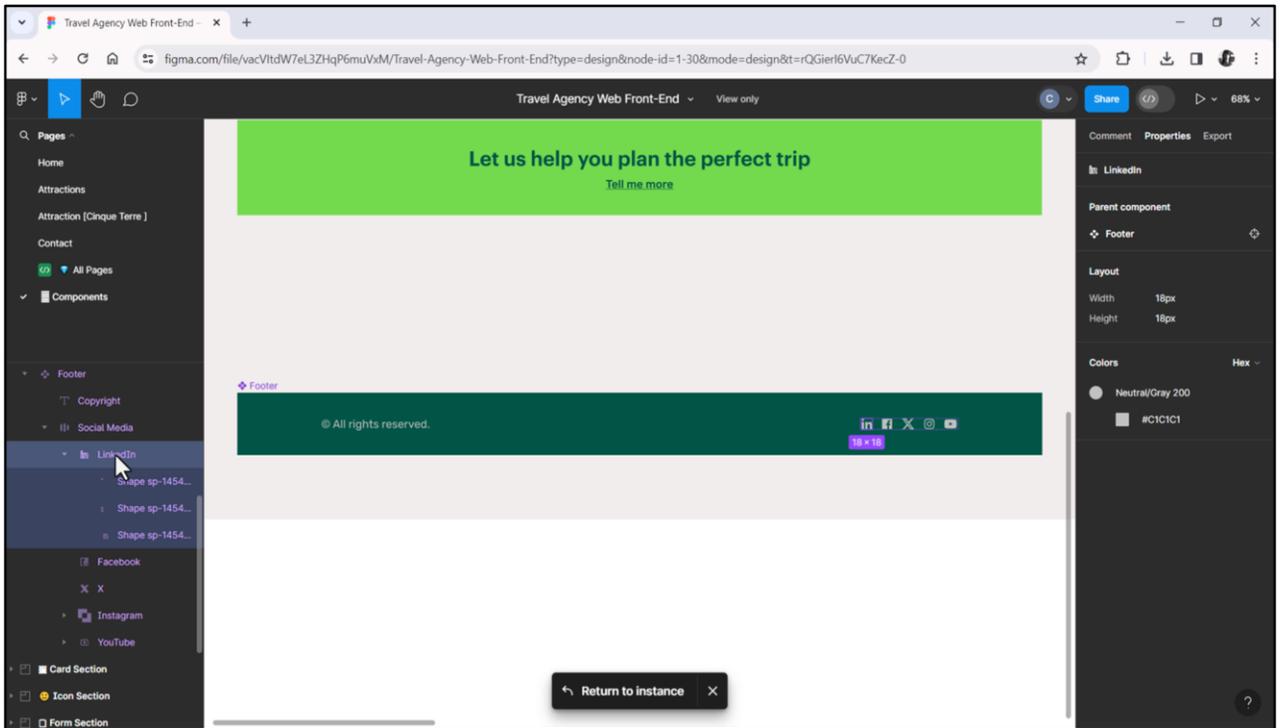
E bem, e assim por diante. Vou mostrar-lhes outro. Alguns que sejam um pouco diferentes. Vejam que temos esta setinha aqui, por exemplo...



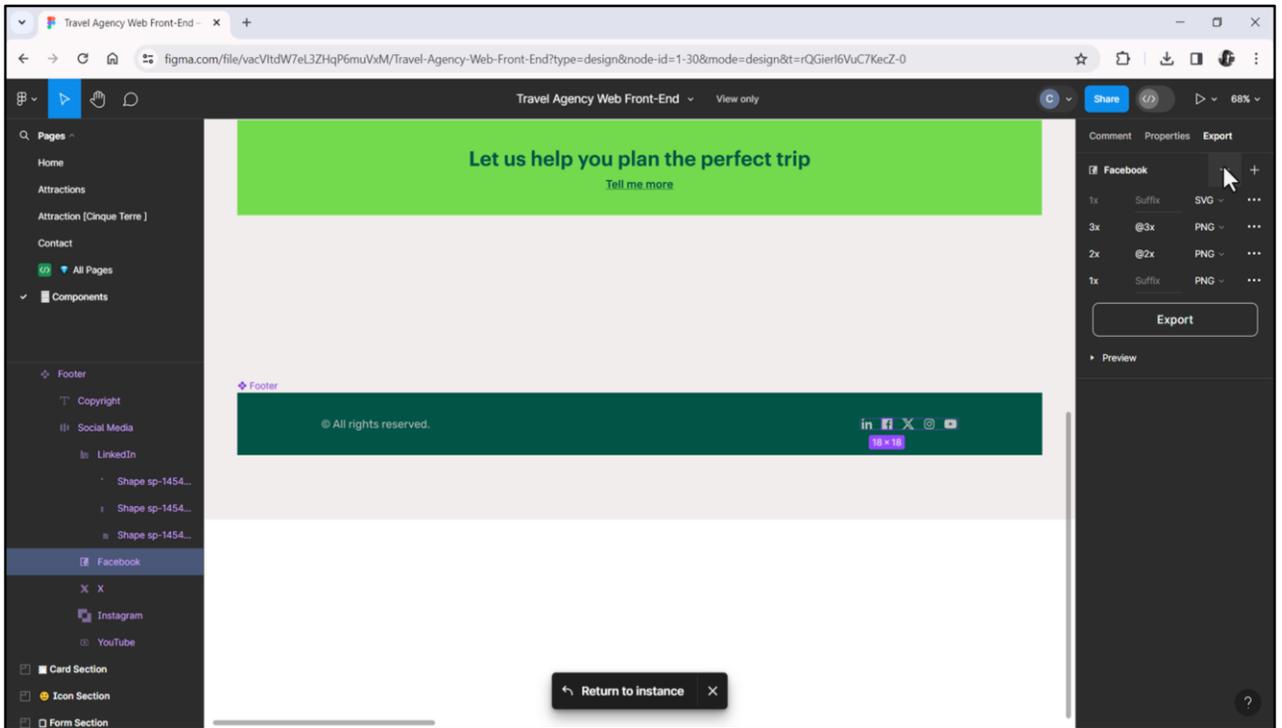
...temos essas setas.



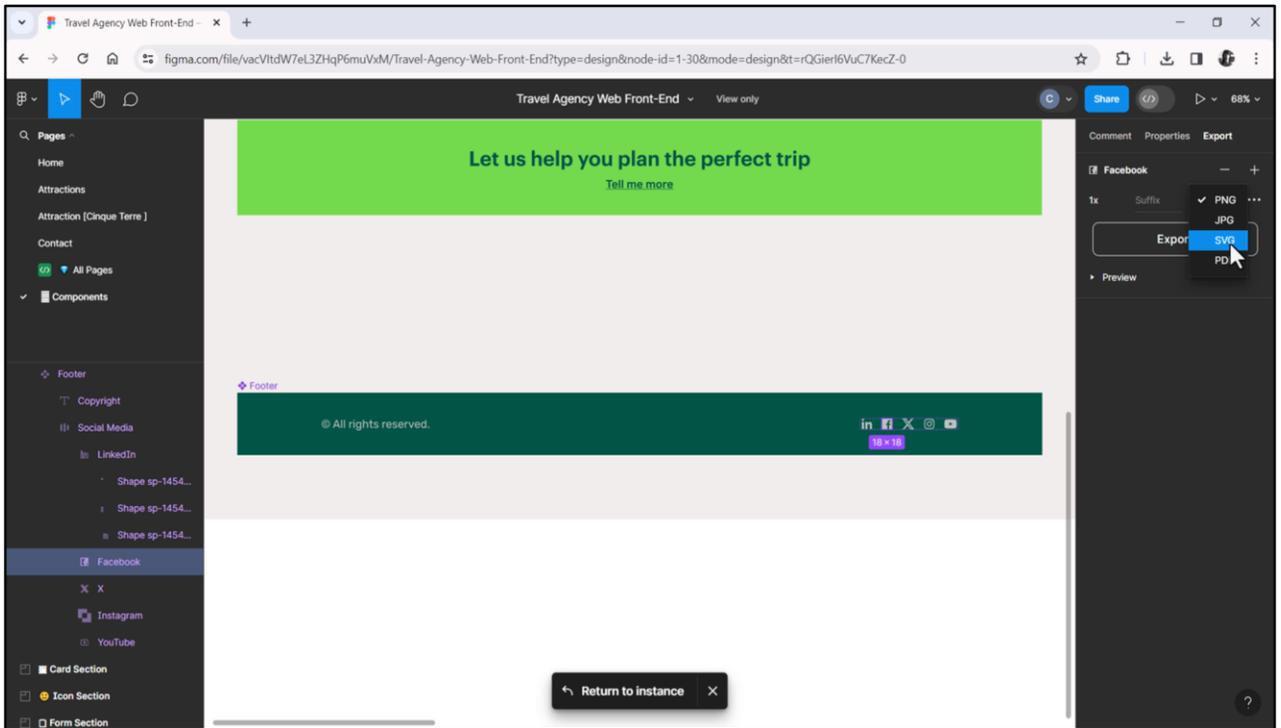
Isto é texto...



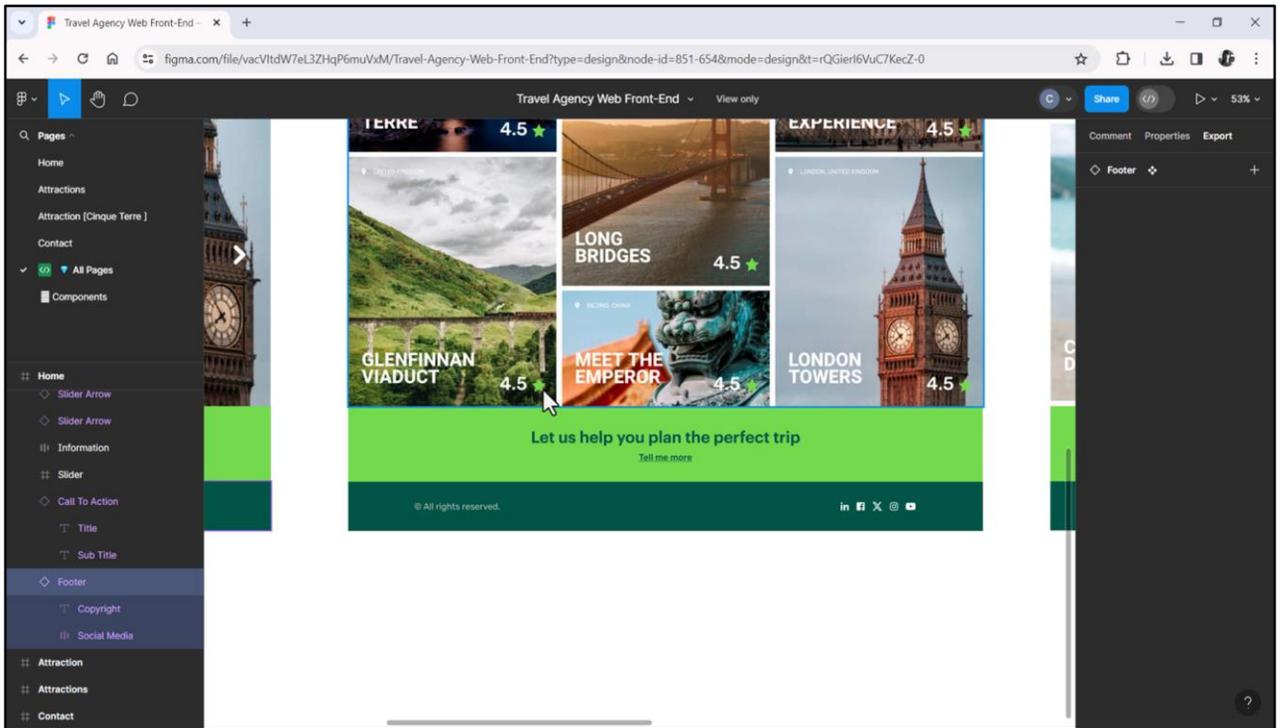
...mas aqui temos, por exemplo, os ícones das redes sociais, que é um componente, está no rodapé. Vamos para cá, e vemos aqui, não é? Então temos... este é o do LinkedIn...



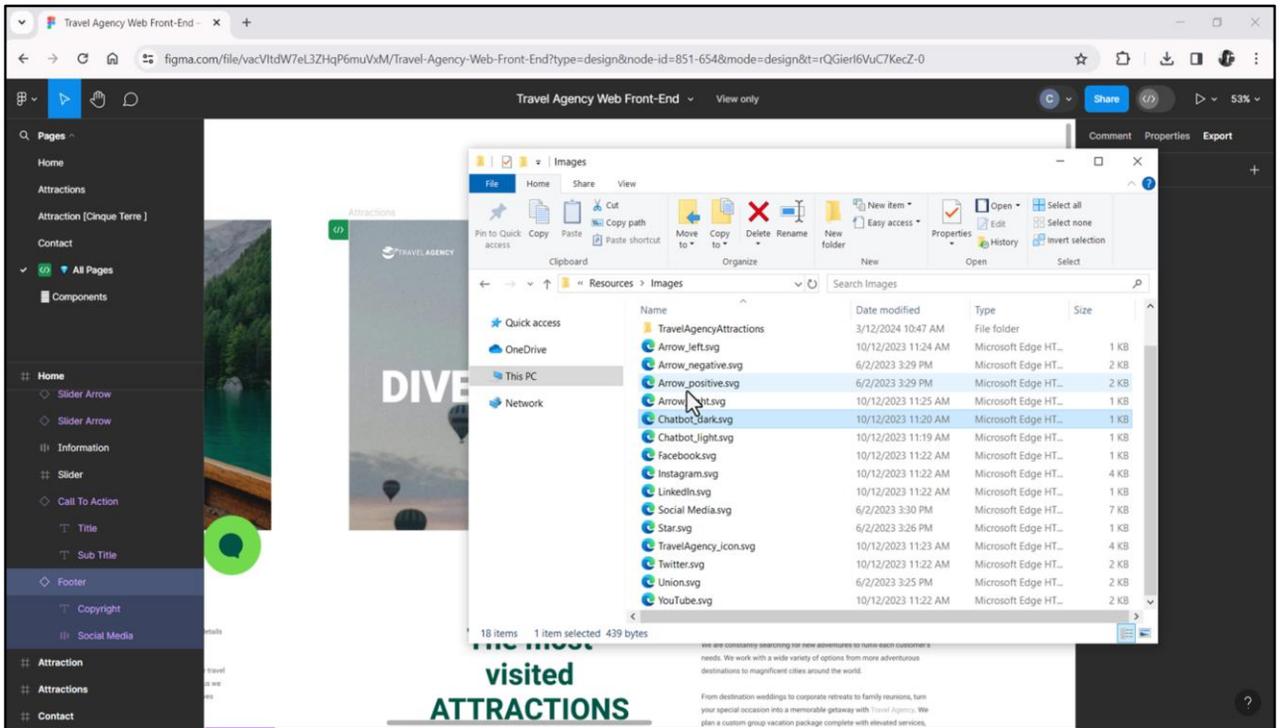
...este é o do Facebook... e bem, mesma coisa. Bem, aqui você vê que tem entradas para as diferentes densidades.



Vou removê-las, para que fique apenas uma, que será o formato SVG e, então, exporto o ícone nesse formato.

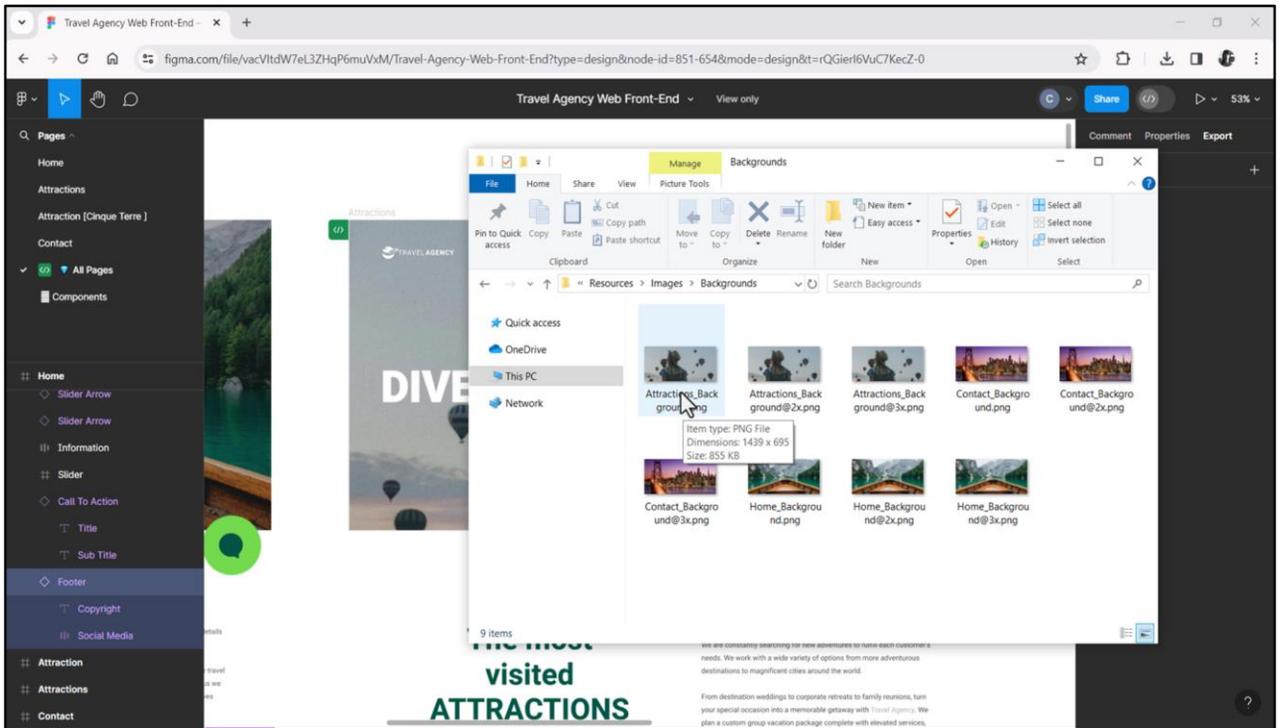


E bem, assim continuaríamos. Vamos ver se há algo mais que valha a pena mencionar... a estrelinha já tínhamos visto... bem, mas seria assim, não é?, teríamos que pesquisar bem as páginas para baixar todos esses ícones para já tê-los disponíveis.



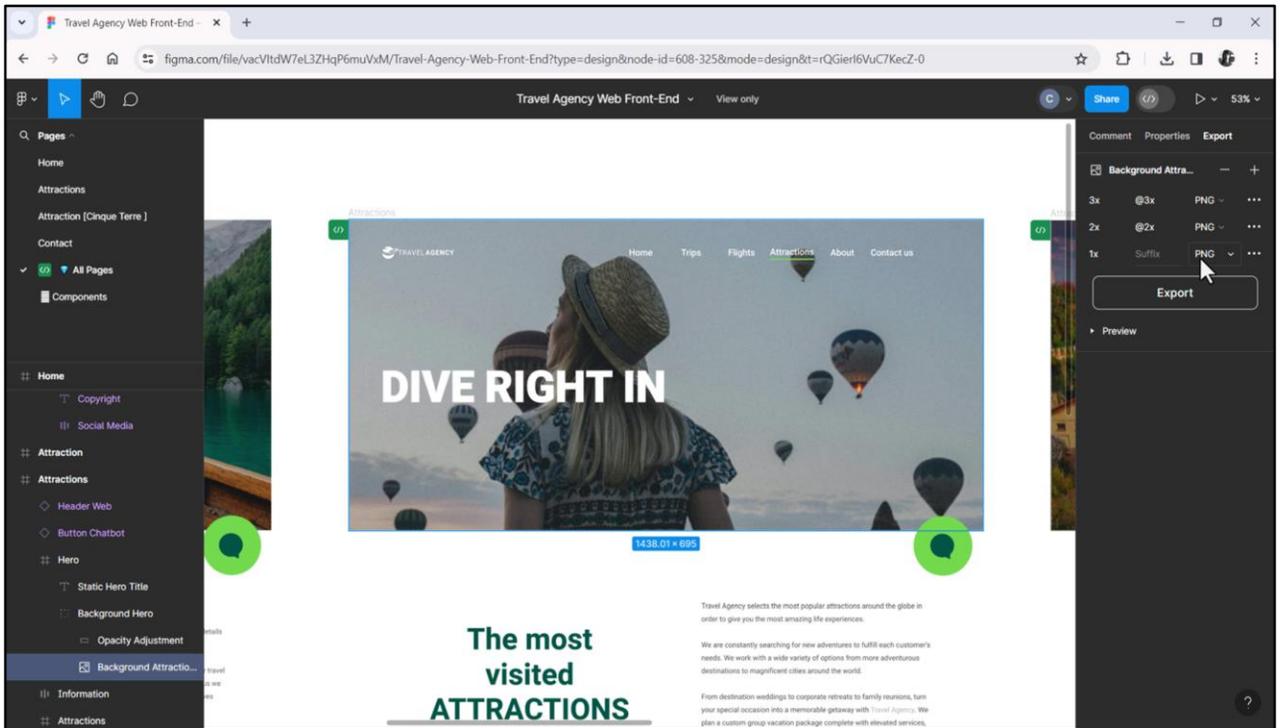
E isso é o que eu tenho, então, aqui.

Bem, mas por outro lado, dizia, há imagens que não vão ser SVG porque não são imagens simples, mas sim imagens complexas.



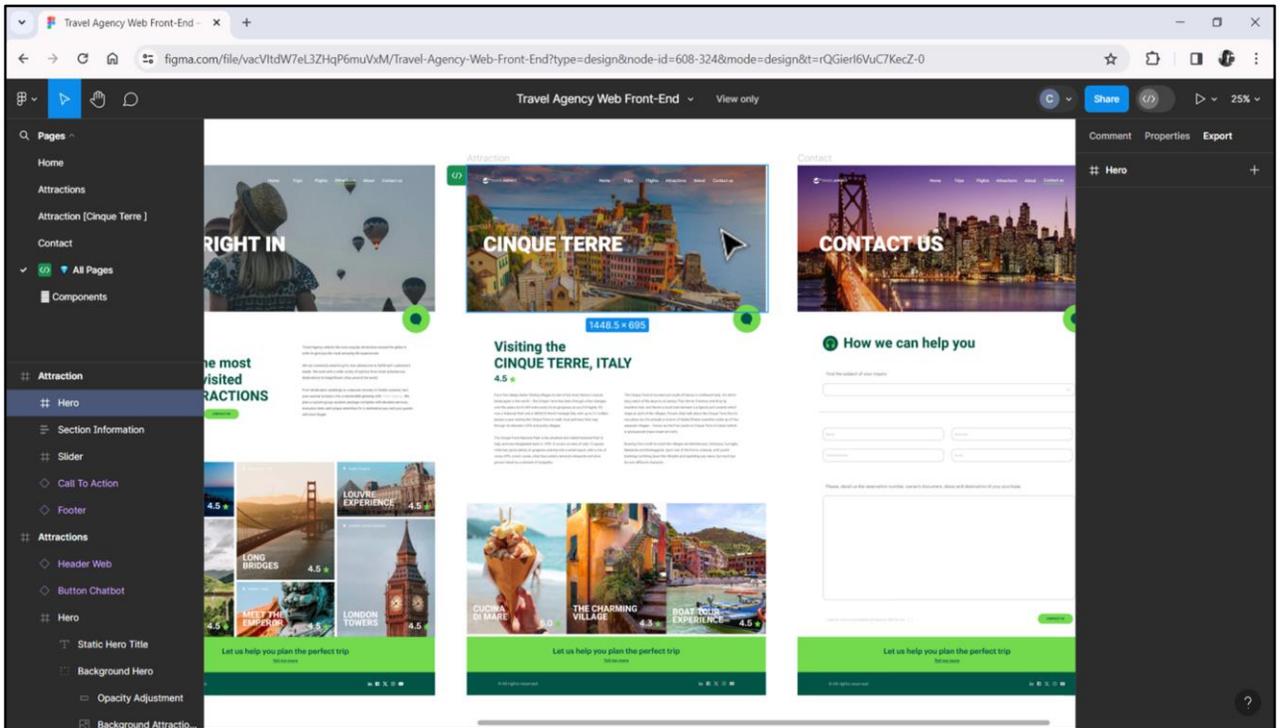
Por exemplo, vemos aqui estas imagens, que são imagens Hero, ou seja, as que vão fazer parte do Header de cada página.

Como veem, baixei várias versões de cada imagem. Por quê? Porque é conveniente ter versões por densidade para que, se o dispositivo for de baixa resolução, não perca tempo baixando imagens mais pesadas. E se for de alta resolução, não fique pixelado. Então, dependendo da resolução do dispositivo, pode escolher qual das imagens de acordo com sua densidade usar. Então, neste caso, não vamos baixar as imagens em formato svg, mas em algum outro formato.

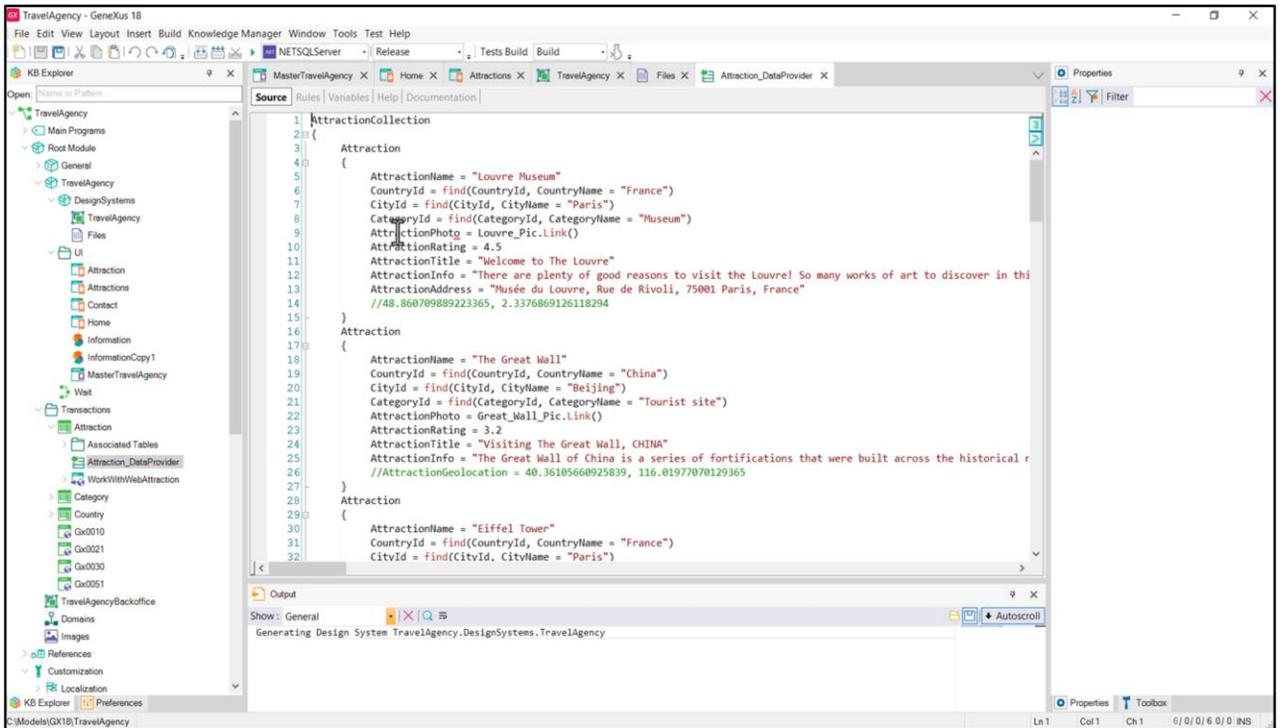


Por exemplo, veja aqui que temos o elemento Hero, do qual queremos apenas a imagem. Esta aqui. E aqui vemos que já temos a possibilidade de baixá-la com densidade 1x, 2x, 3x, no formato png. Então, se fizemos uma pré-visualização, garantimos que é a imagem que queremos, precisamente, baixar. Podemos remover e adicionar opções à imagem. Por exemplo, aqui temos outra. Vou removê-la porque não precisamos dela. Bem, temos então as três possibilidades e o que fazemos é exportar, e vejam que exporta as 3 imagens dentro de um zip, com as 3 densidades.

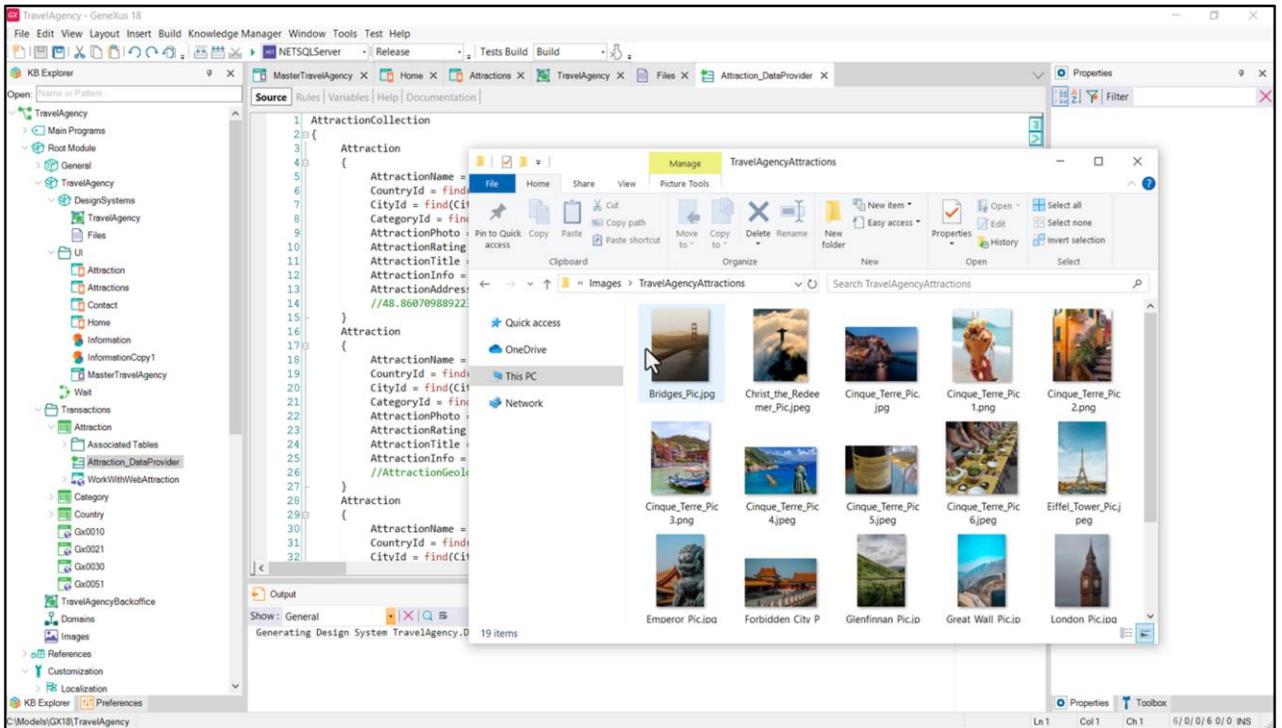
Bom, e faríamos o mesmo para baixar esta imagem. E também esta outra imagem.



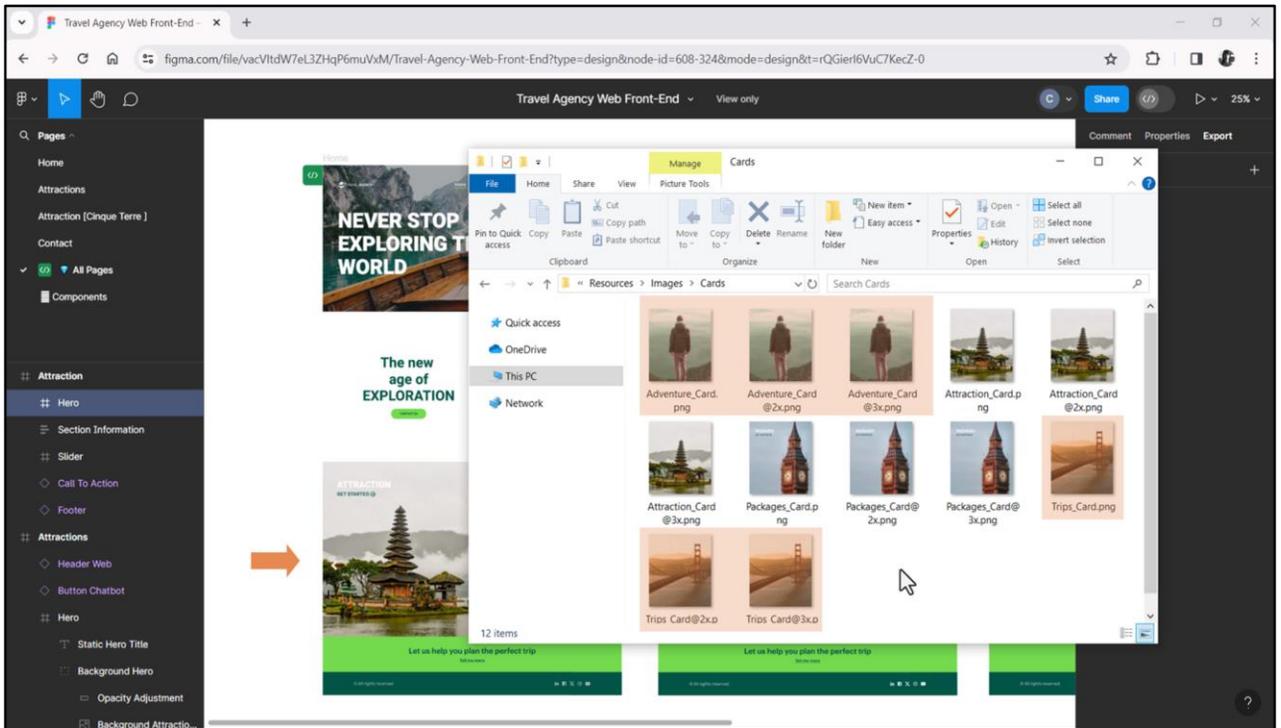
Por que não esta, a de Attraction? Porque esta imagem aqui, Hero, será tirada do banco de dados. Será a imagem, a foto, da atração turística que foi selecionada a partir deste outro painel.



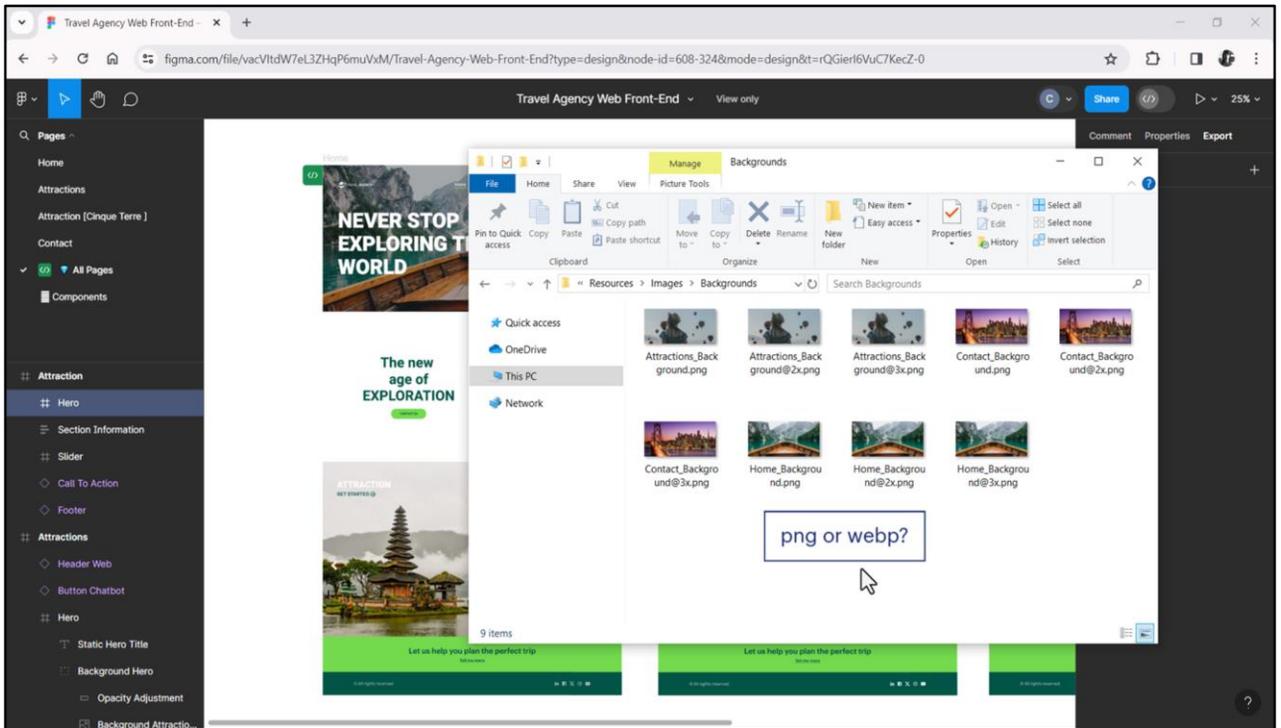
Lembrem-se que essas imagens são carregadas na base de dados a partir do Data Provider que temos no Backoffice, justamente para carregar os dados da transação Attraction. Veem que a foto está entre os dados.



De qualquer forma, eu também tenho essas imagens aqui, as que foram carregadas por este Data Provider.



E, por outro lado, também tenho estas imagens, Cards, que correspondem a quais imagens? Àquelas que não são tiradas do banco de dados. Estas são do banco de dados, estas são do banco de dados... são estas aqui, que são 4, porque temos estas duas, e vejam que isto é um carrossel, há mais 2. Bem, mas baixei todas seguindo o mesmo critério, certo? Tenho 3 versões para cada uma, para cada uma das resoluções. Bem, claro, aqui teríamos que falar com Chechu porque eu baixei as imagens que agora não estão sendo vistas de um arquivo anterior que Chechu me passou onde se viam essas outras 2 imagens, que aqui não estamos vendo. Então, bem, ou perguntamos à designer o que acontece com essas imagens para que ela as envie se não as temos modeladas no arquivo ou pedimos que ela nos deixe visíveis estas imagens.



Bem, então já tenho na pasta Images aqui imagens, aqui imagens e aqui os ícones do aplicativo, ou seja, já tenho aqui todos os assets que vou precisar dentro da KB. Os ícones como imagens svg e as imagens mais complexas como pngs.

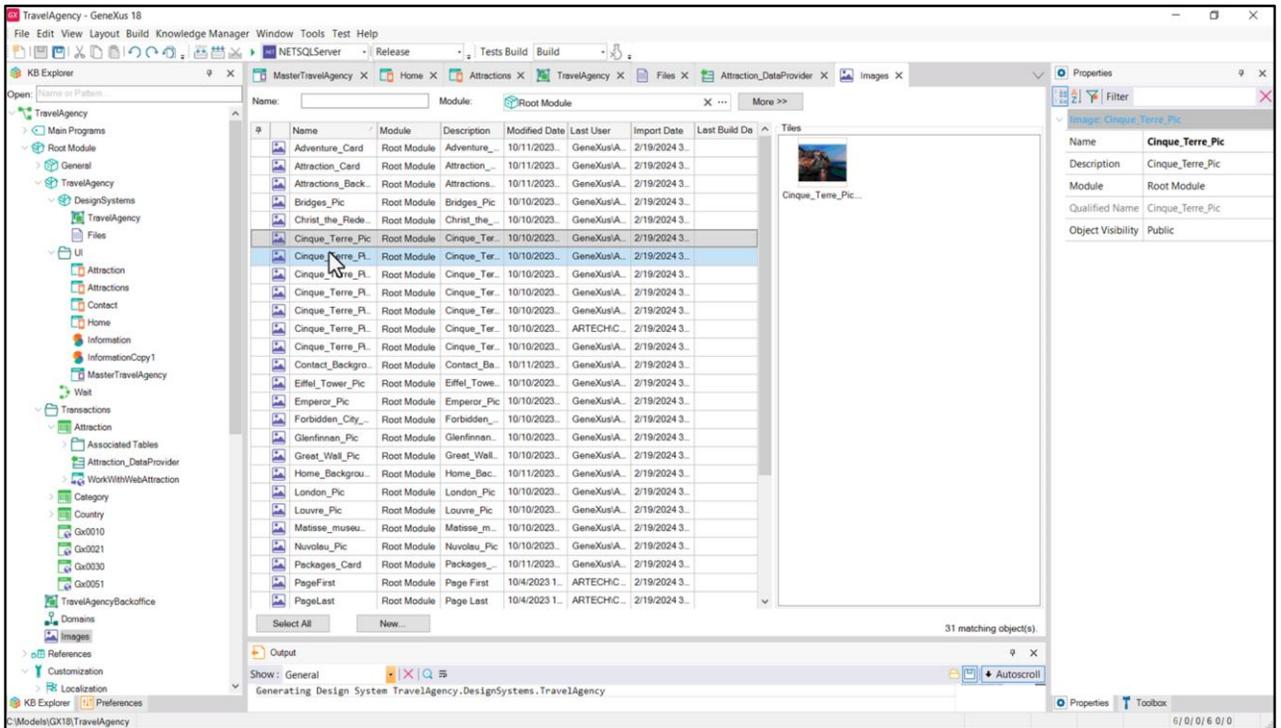
Por enquanto como pngs. Por quê?

Na verdade, o formato webp é muito mais conveniente do que o png, pois alcança a mesma qualidade que o png, mas é um formato mais compactado, portanto, pura vantagem, poderíamos pensar. Se não fosse pelo fato de que GeneXus não suporta o upload de imagens para a KB neste formato no momento. A única maneira de usá-las é se estiverem no banco de dados ou se forem consumidas por serviços.

Por outro lado, a versão Web do GeneXus suportará webp, mas a versão Win, que é a que estamos usando, não. Se estivéssemos usando a versão Web do GeneXus, o que faríamos seria usar algum conversor online de formato png para webp, porque você viu que o Figma não me oferecia esse formato para download. E algo que eu não disse e é importante: é suportado por aplicativos nativos.

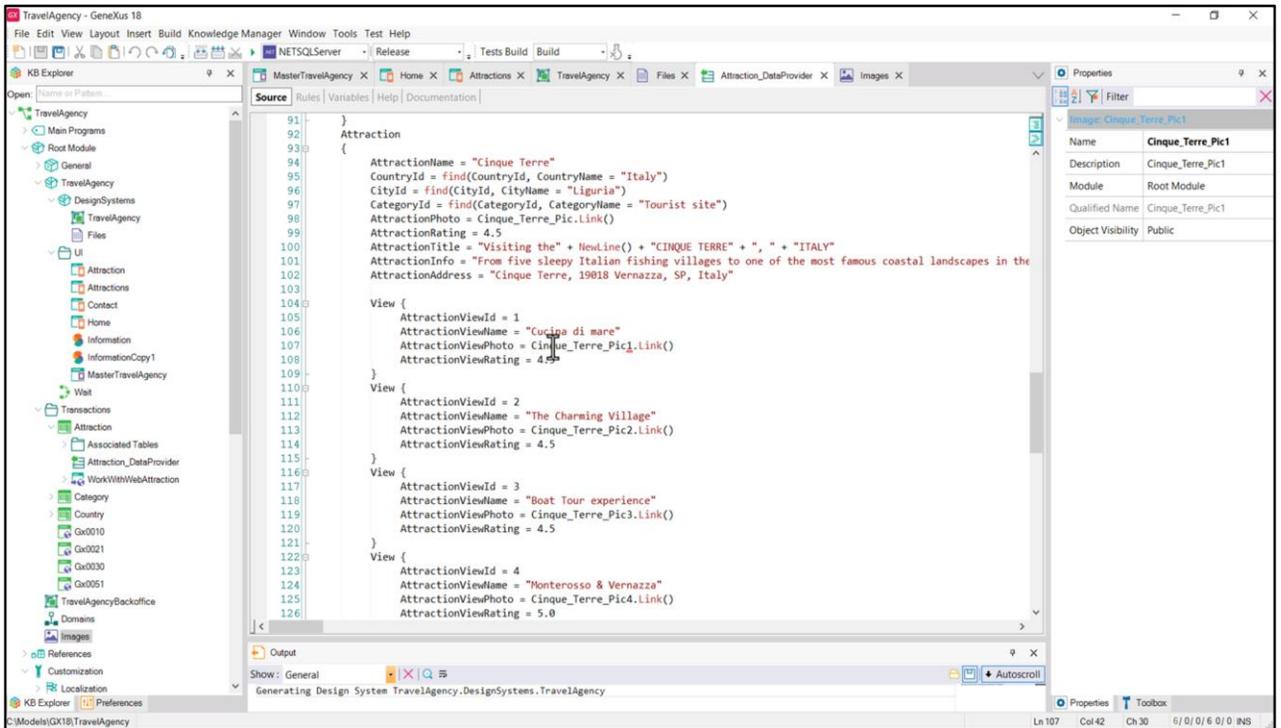
Mas bem, ficamos por enquanto no cenário em que estamos. Não temos outra escolha senão usar o formato png.

Bem, então, próximo passo, o que nos resta? Inserir todas essas imagens e ícones que coletamos do design como assets em nossa KB.

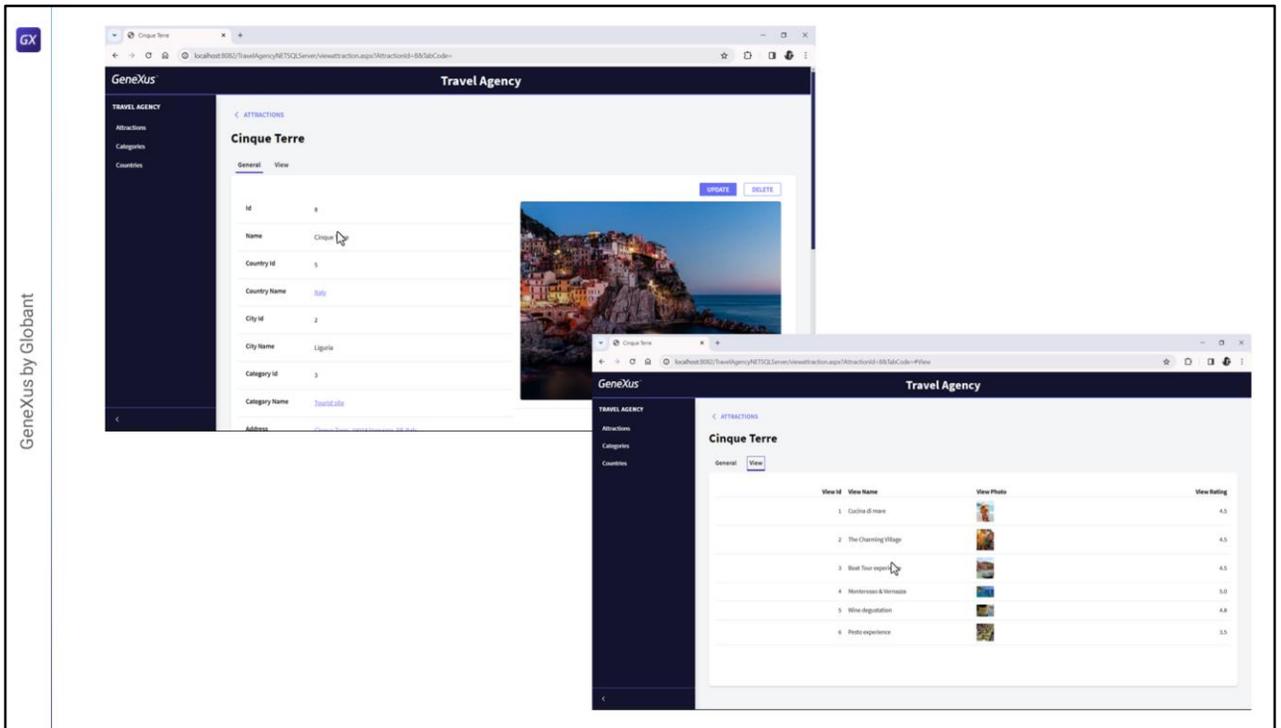


Eu as tenho inseridas desde o início, mesmo antes de ter criado o módulo TravelAgency, por isso estão associadas ao Root Module.

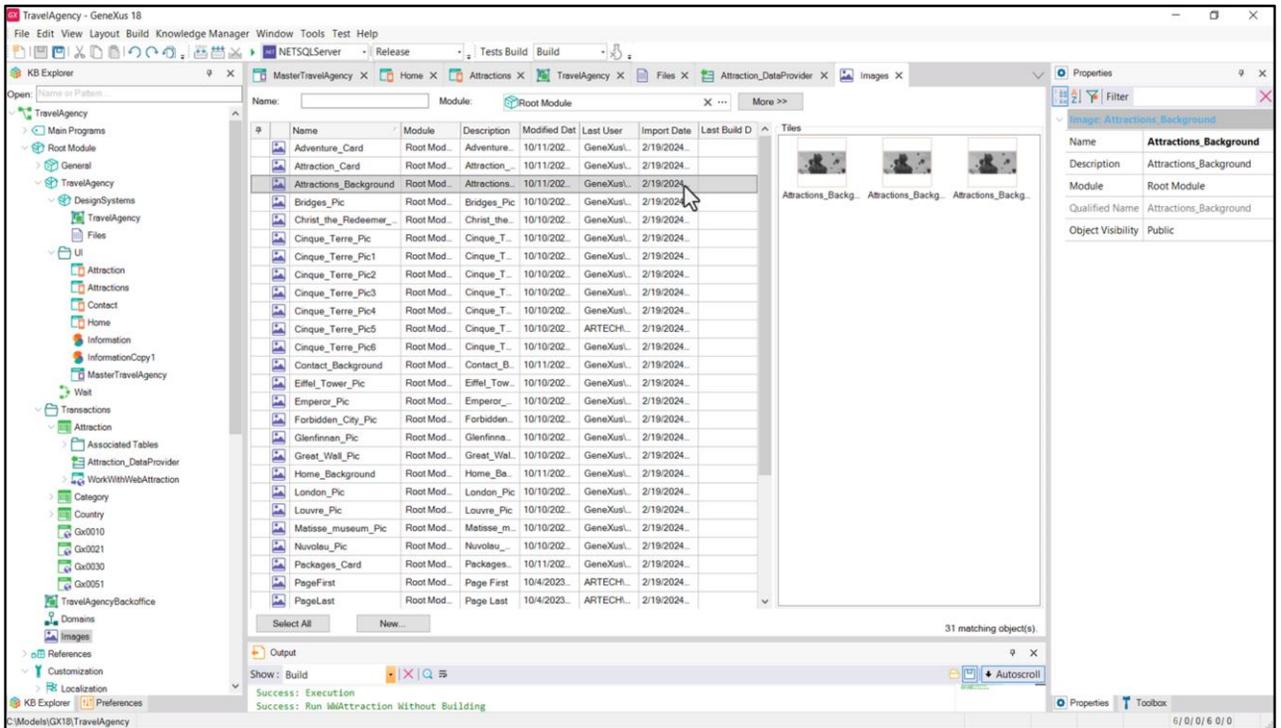
Todas corresponderão a objetos GeneXus do tipo Image. Por isso, se eu me posicionar aqui, vejam tudo o que aparece. De fato, estas são as imagens que inseri na KB quando implementei o Backoffice... que vocês não viram porque eu já mostrei feito. Vamos ver esta, por exemplo... e estas outras, que são as opções dessa atração turística...



Use-as no Data Provider para preencher com dados a transação Attraction inicialmente.

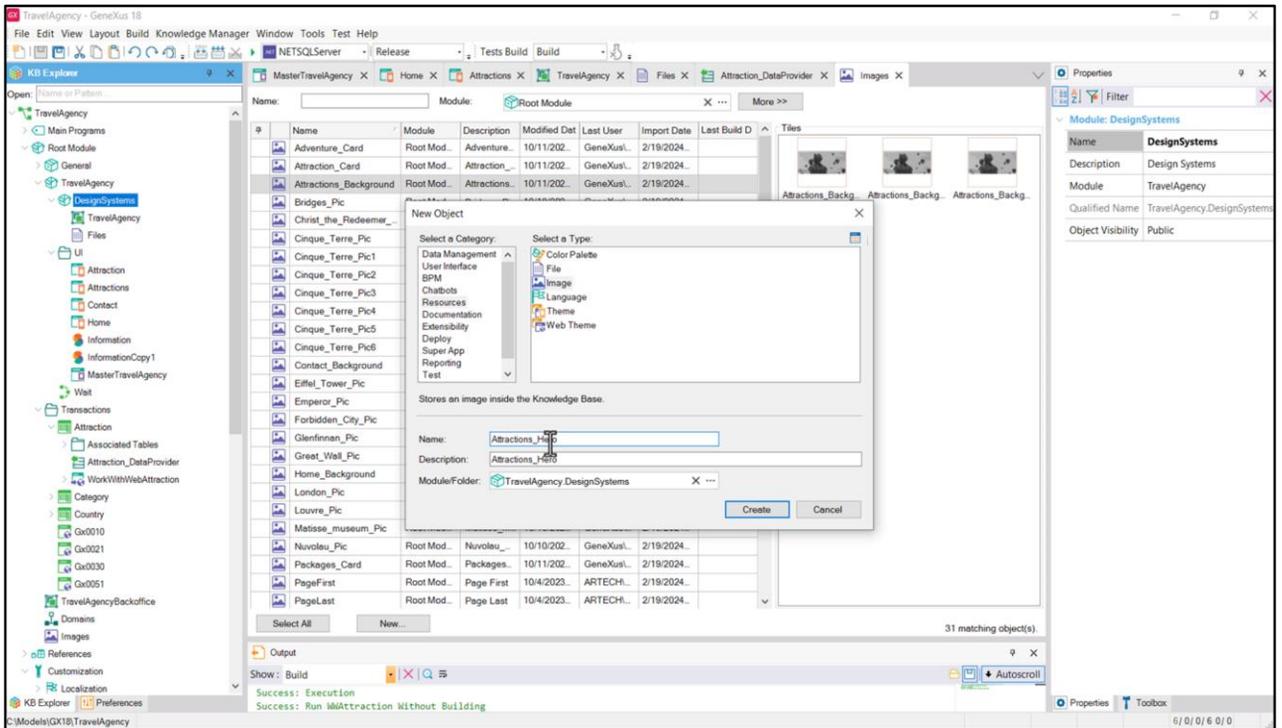


Aqui as vemos no Backoffice já carregadas.

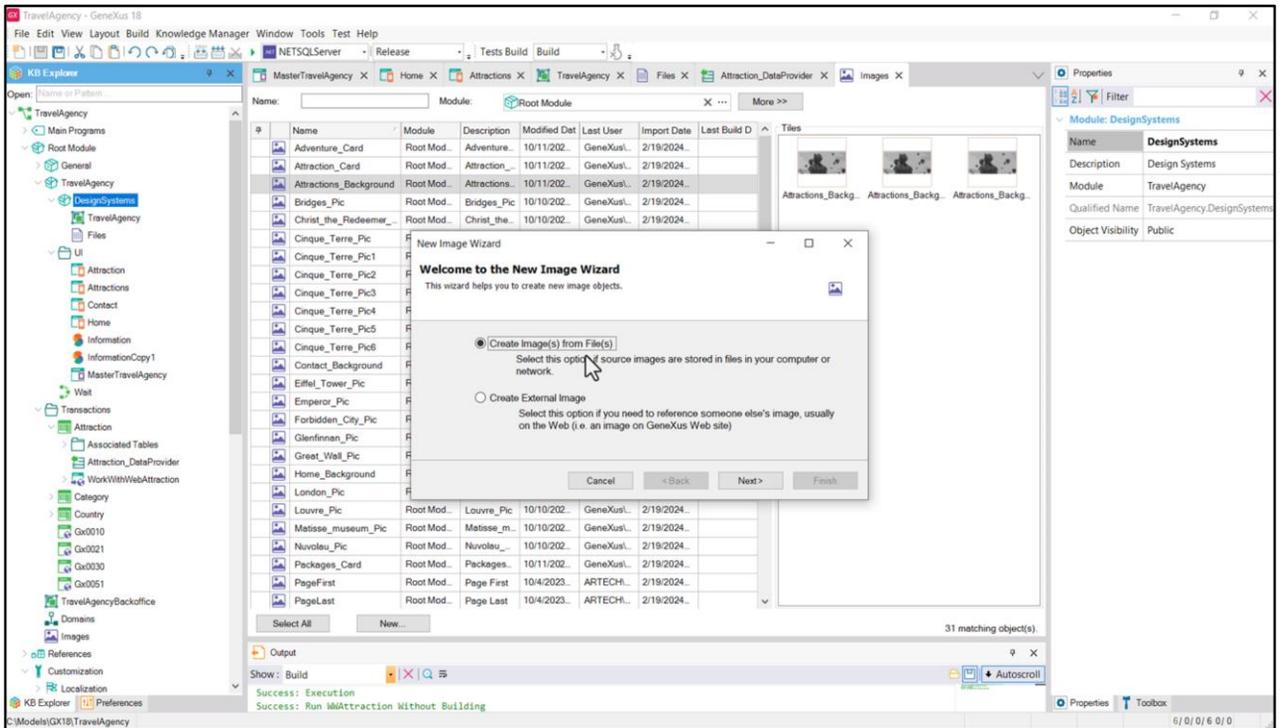


Mas naquela fase não só carreguei as que usaria na base de dados, como estas que terminam em Pic, mas também carreguei várias das que vínhamos vendo do nosso design.

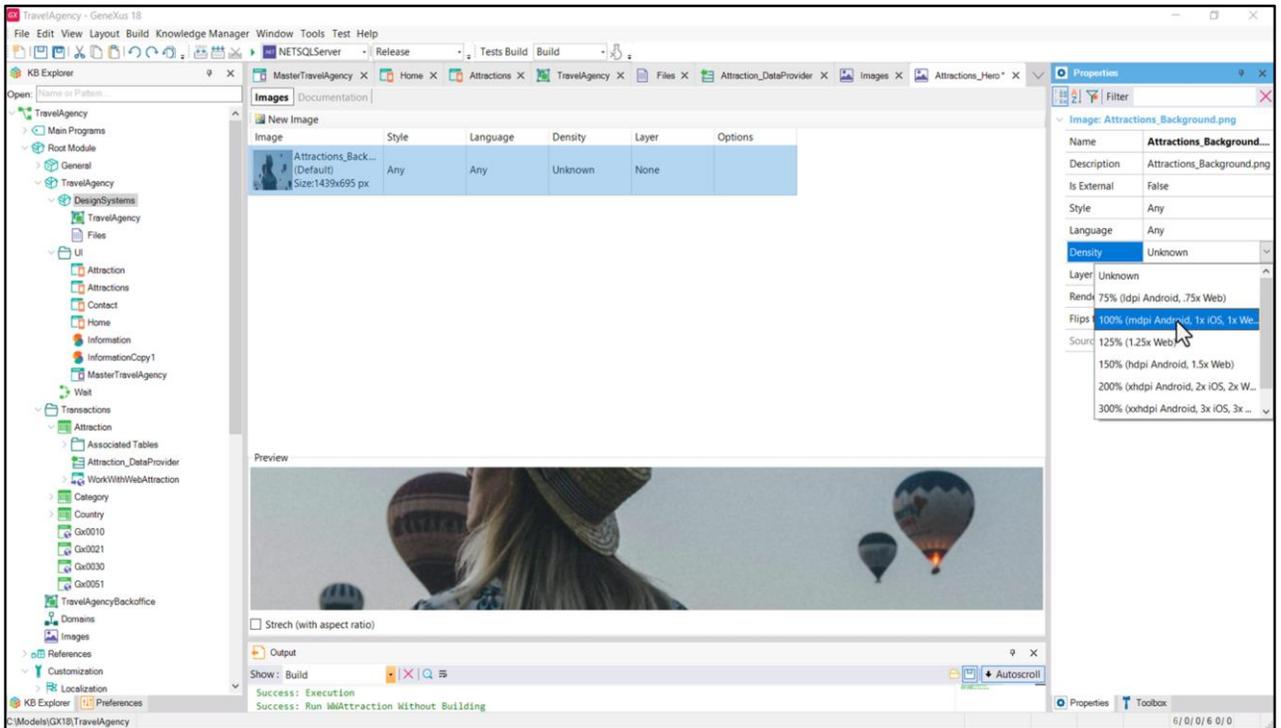
Bem, mas para mostrar como fiz, vou escolher uma, por exemplo, a do background de Attractions, esta, para mostrar como esses Dat três arquivos seriam carregados no mesmo objeto do tipo Image. A maioria de vocês já sabe disso, mas para aqueles que não sabem, vamos contar.



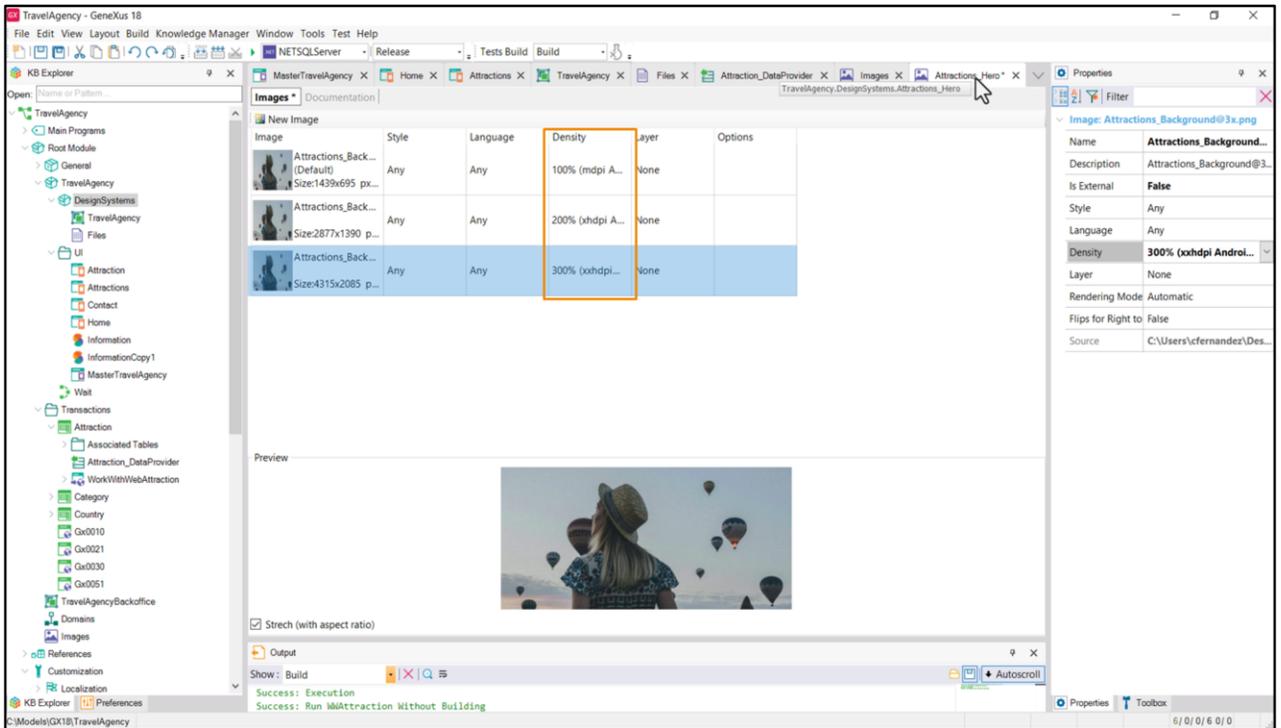
Como já estou no nível do módulo, vou inserir a imagem Attractions Background, ou Hero, ou como quer que queira chamar, criando no módulo DesignSystems um objeto GeneXus do tipo Image. E vou dar-lhe, por exemplo, o nome de Attractions_Hero, em vez de background.



E aqui nos pergunta se queremos criar a imagem a partir de arquivos ou de uma fonte externa como um site.



E aqui venho e insiro, por exemplo, o arquivo que corresponde à densidade 1x. Então, o que faço a partir daí... vemos que essas propriedades aparecem, e eu defino a densidade como 1x.

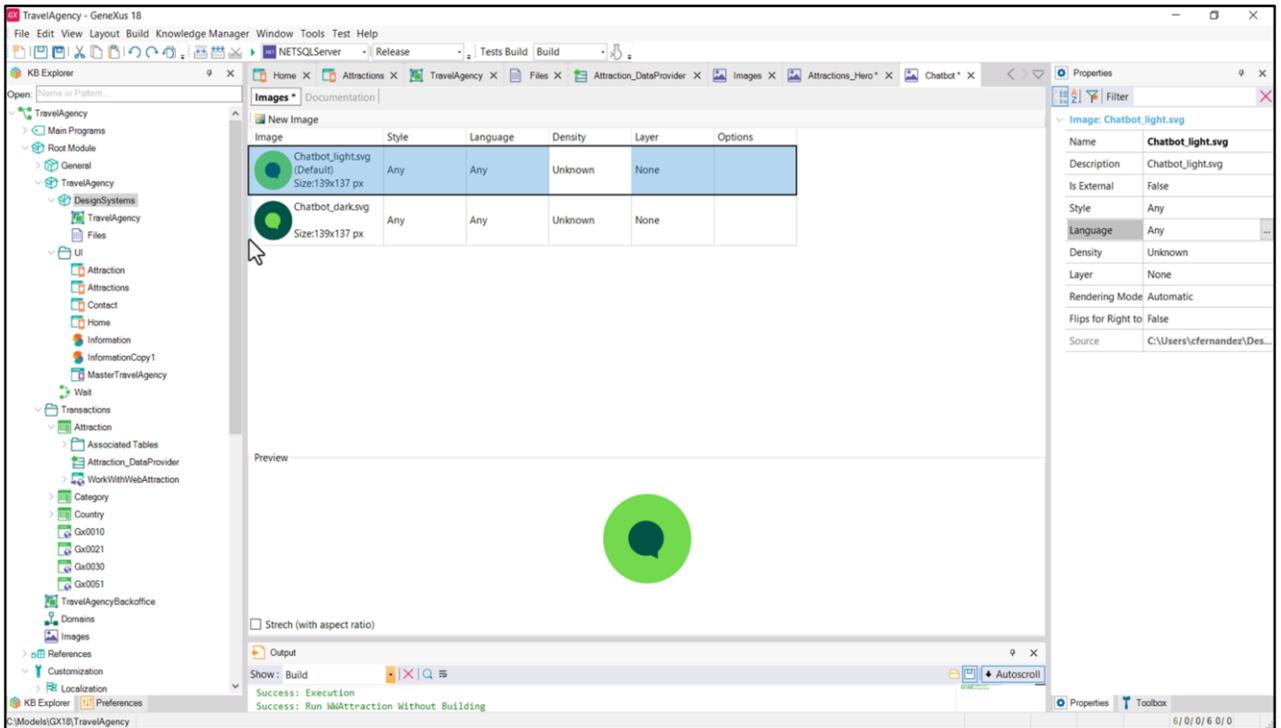


E depois o que faço é adicionar as outras 2 imagens... a de 2x, coloco a densidade 2x, e também a 3x, certo?

Vemos que aparecem uma série de propriedades, entre as quais está a Density, mas existem outras.

Deve-se levar em conta que o objeto Imagem é único, é este, de nome Attractions_Hero, mas quando se quiser usar em algum lugar da KB, dependerá destas dimensões qual das imagens concretas será usada. Neste caso, por exemplo, a única diferença será na densidade, porque as três imagens se aplicam a qualquer estilo, ou seja, para todo DSO da KB, para qualquer idioma e sem especificação de layer. Ou seja, será usada uma, outra ou outra de acordo com a resolução do dispositivo que está executando o aplicativo.

Agora, eu poderia fazer variar a imagem também por DSO, ou por idioma se tenho textos ao nível da imagem, por exemplo.

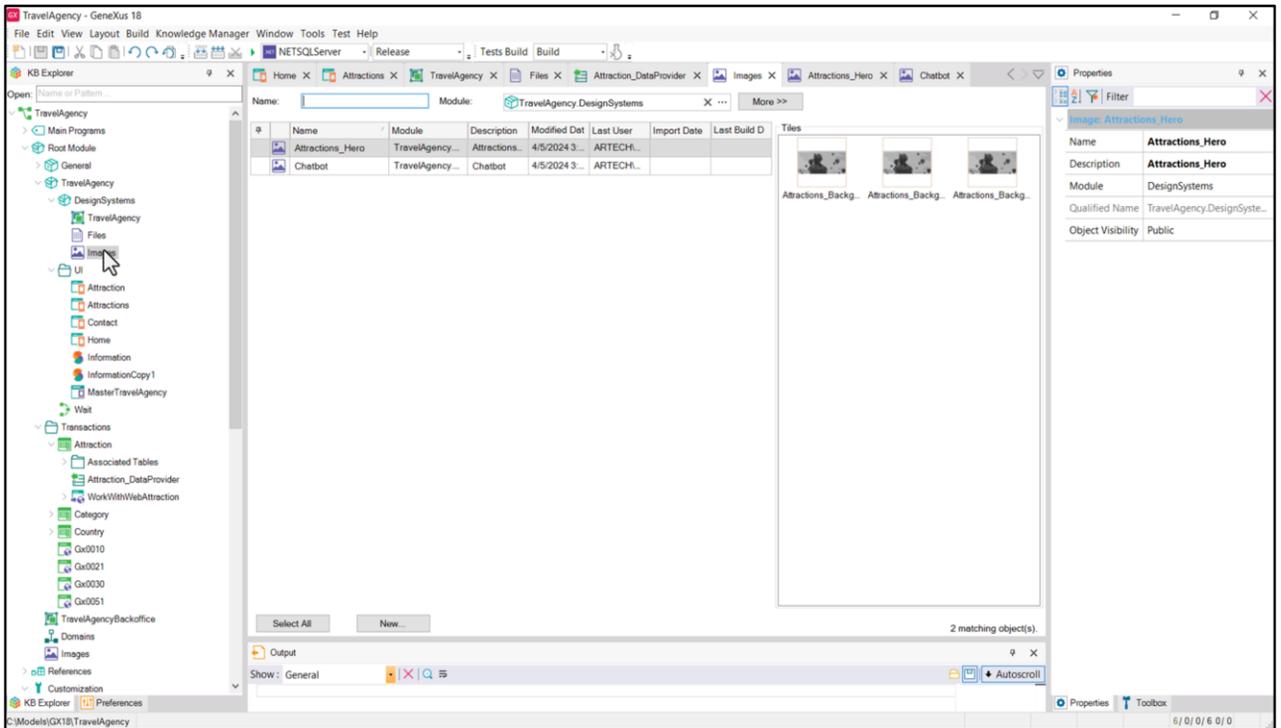


Vou inserir agora a imagem do chatbot. Esta imagem, precisamente por ser SVG, não requer variação por densidade. Então ficará assim, com um único arquivo válido para qualquer circunstância. Embora, vou deixá-lo introduzido, não será fixo na realidade. Esta imagem do chatbot vai variar de acordo com o modo: se é light ou dark.

Ainda não visualizamos como deveria ser o design do aplicativo no modo dark. Chechu já fez isso, mas em outro arquivo.

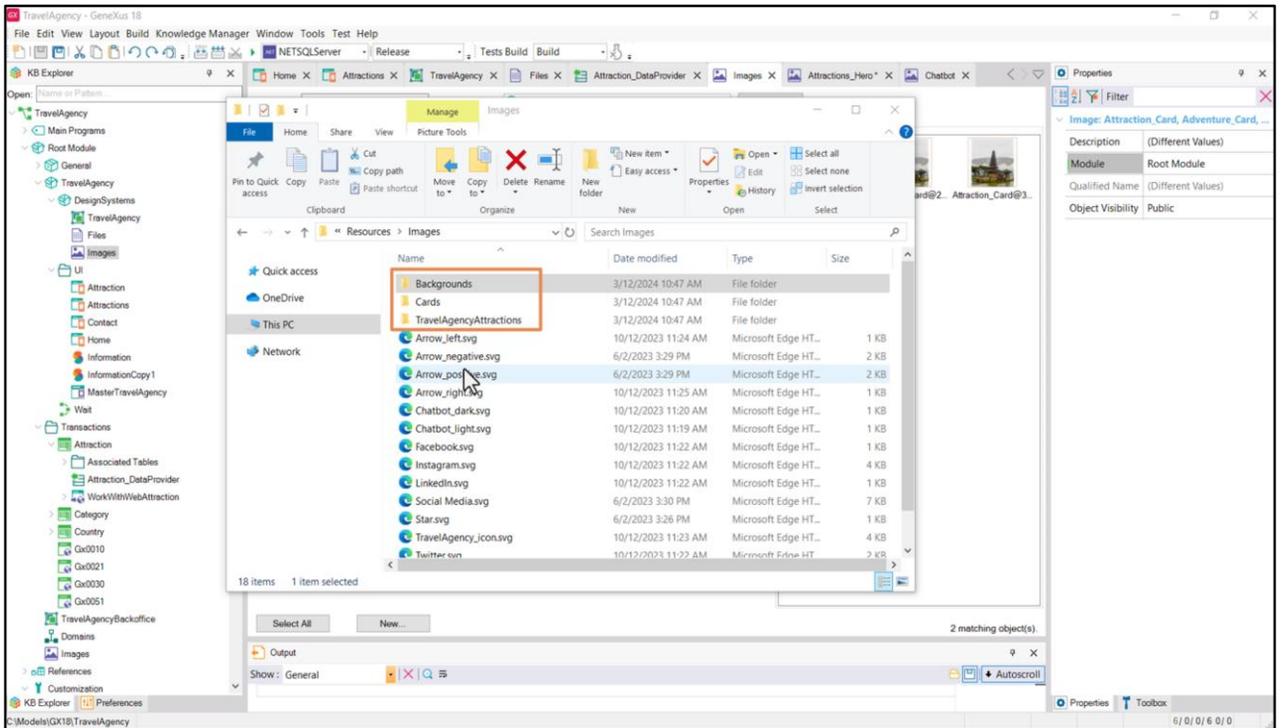
Então, o que vou fazer é apenas para que já fique expresso aqui, sem nos preocuparmos agora, mais tarde vamos ver, é adicionar outra versão da imagem, que será para o modo dark. Como vou poder dizer que uma é para o modo light e a outra para o modo dark? Isso será dado pelas opções, que ainda não temos habilitadas porque para que sejam habilitadas teremos que especificar que vamos usar esses dois modos, a nível de quem?, do DSO.

Então agora vou deixar o arquivo com essas duas opções, vou salvar. E como saberá, então, quando eu inserir esta imagem em um dos nossos painéis, como saberá -bem, na verdade será no Master Panel-, como saberá qual dessas duas usar? Bem, como as dimensões são as mesmas, vai usar a primeira que encontrar. Bem, vou salvar esta outra.

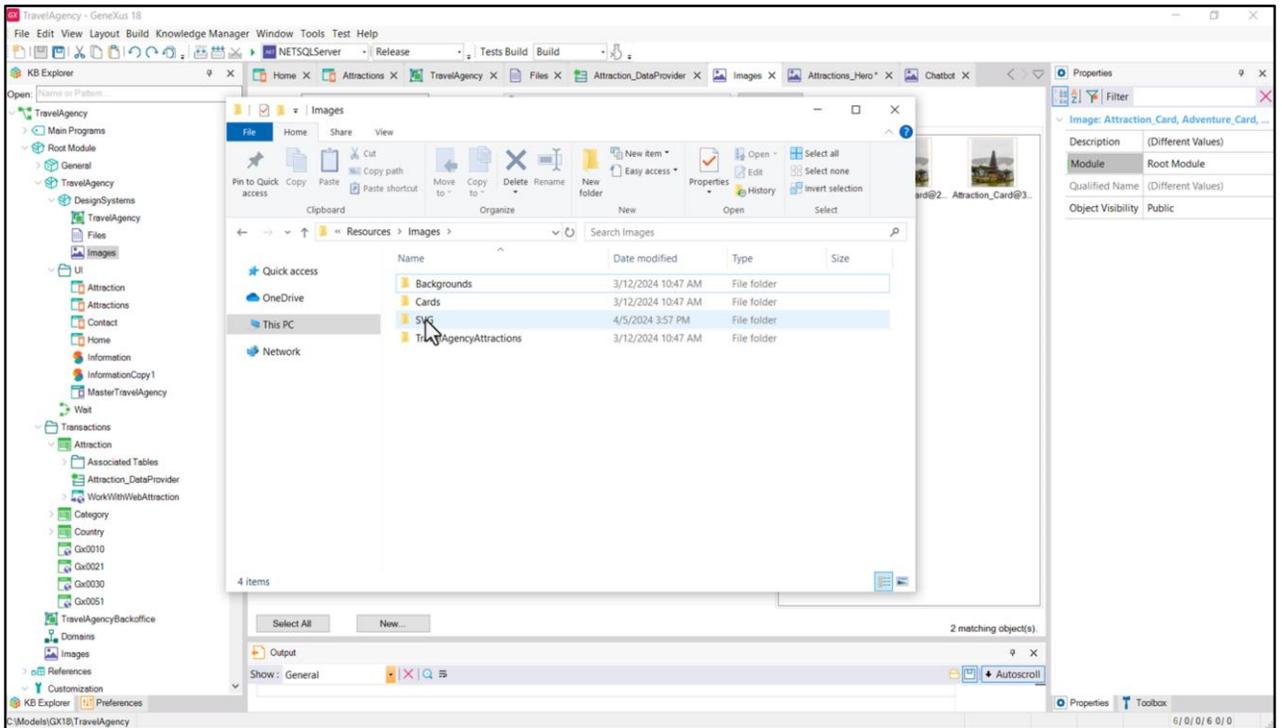


Aqui vemos que, ao colocá-los dentro do módulo Design Systems, este nó aparece aqui, separado deste aqui que era o Root. E as duas imagens que criamos.

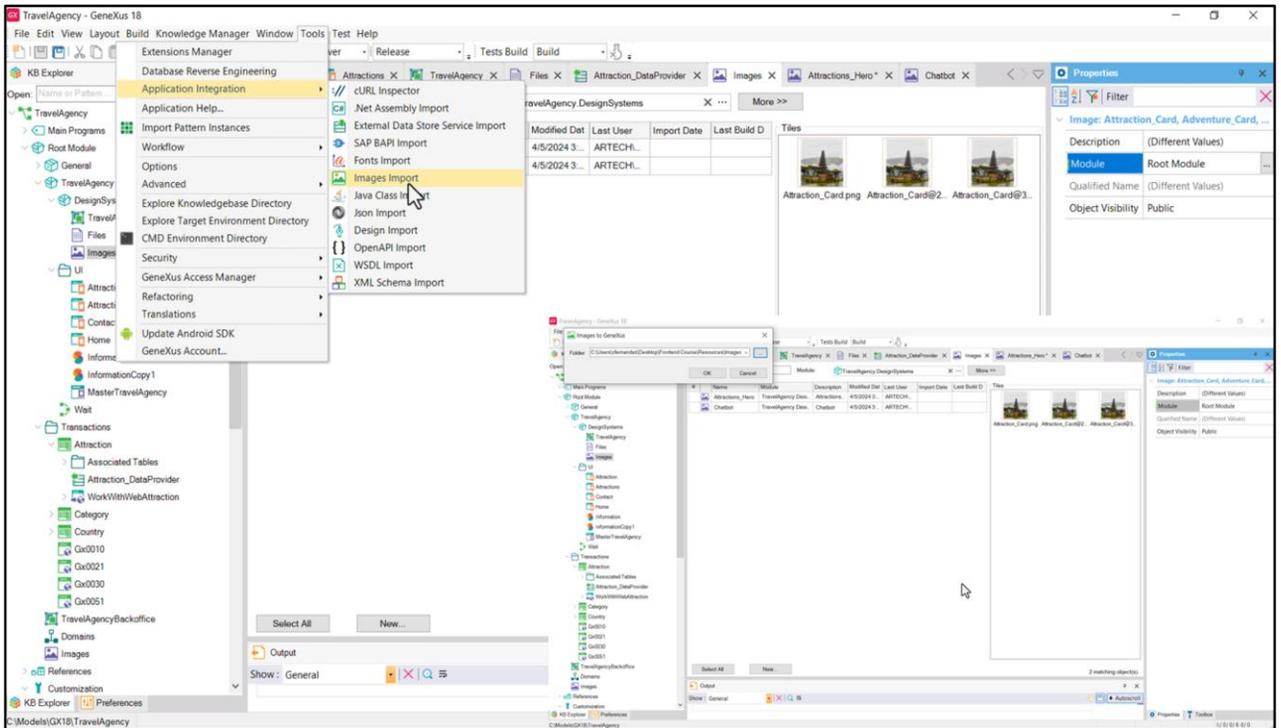
Bem, trabalhando assim, introduziríamos todas as imagens. Também podemos levar em conta que temos uma ferramenta para isso, que é esta aqui. Que nos permite importar as imagens de uma pasta.



Assim, por exemplo, para inserir todos esses SVGs, levando em conta que não os tinha previamente inseridos na KB (tinha inseridas as imagens, as mais complexas, as pngs, mas não os SVGs).



Bem, então, tendo isso em conta, vou criar uma pasta, para ficar mais organizado, SVGs, e lá vou mover todos esses elementos.



E agora vou voltar aqui, e importar tudo dessa pasta. Importou, mas onde importou?

The screenshot shows the GeneXus IDE interface for a project named 'TravelAgency'. The main window displays a table of objects, with the 'Arrow_positive' object selected. The table has the following columns: Name, Module, Description, Modified Date, Last User, Import Date, and Last Build Date. The 'Arrow_positive' object is listed under the 'Root Module'.

Name	Module	Description	Modified Date	Last User	Import Date	Last Build Date
Adventure_Card	Root Mod.	Adventure_	4/5/2024 3.	ARTECH...	2/19/2024.	
Arrow_left	Root Mod.	Arrow_left	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Arrow_negative	Root Mod.	Arrow_neg.	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Arrow_positive	Root Mod.	Arrow_pos.	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Arrow_right	Root Mod.	Arrow_right	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Attraction_Card	Root Mod.	Attraction_	4/5/2024 3.	ARTECH...	2/19/2024.	
Attractions_Background	Root Mod.	Attractions.	4/5/2024 3.	ARTECH...	2/19/2024.	
Bridges_Pic	Root Mod.	Bridges_Pic	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Chatbot_dark	Root Mod.	Chatbot_d	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Chatbot_light	Root Mod.	Chatbot_l	4/5/2024 4.	GeneXusL.	4/5/2024 4.	
Christ_the_Redeemer_	Root Mod.	Christ_the_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic1	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic2	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic3	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic4	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic5	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	ARTECH...	2/19/2024.	
Cinque_Terre_Pic6	Root Mod.	Cinque_T_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Contact_Background	Root Mod.	Contact_B	4/5/2024 3.	ARTECH...	2/19/2024.	
Eiffel_Tower_Pic	Root Mod.	Eiffel_Tow_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	
Emperor_Pic	Root Mod.	Emperor_	10/10/202.	GeneXusL.	2/19/2024.	

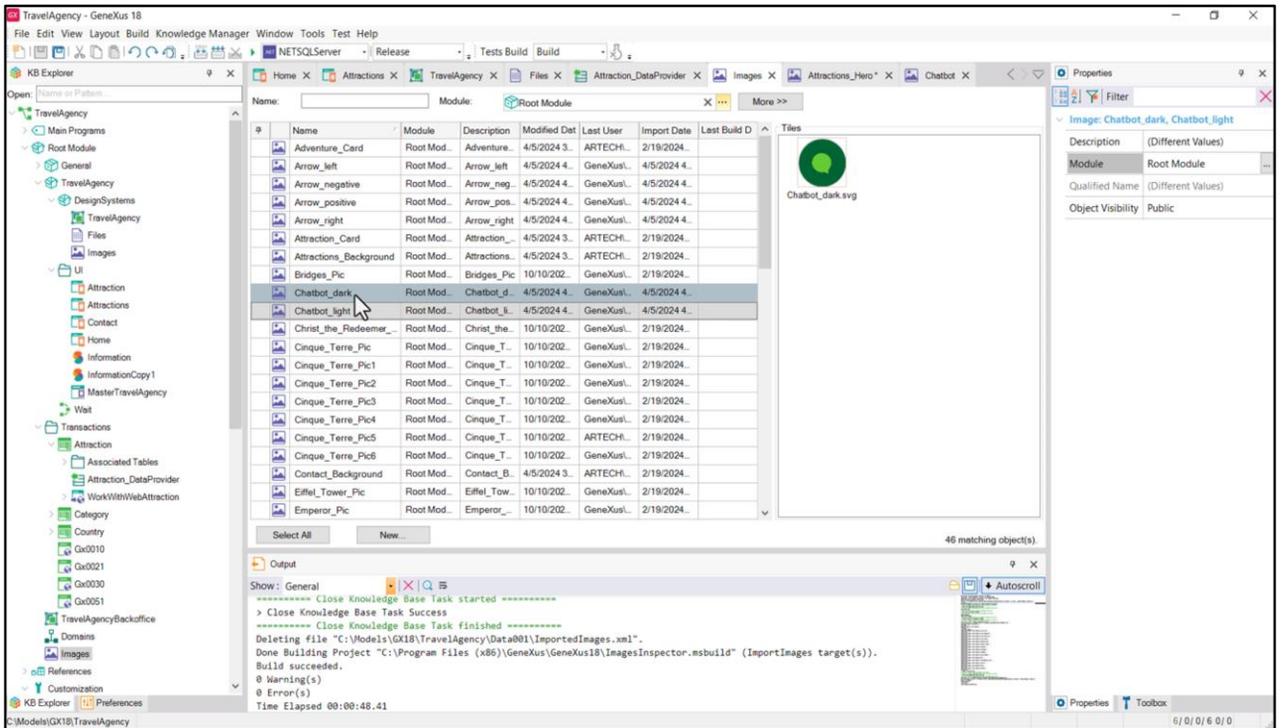
The Properties window on the right shows the details for the selected 'Image: Arrow_positive' object:

Name	Arrow_positive
Description	Arrow_positive
Module	Root Module
Qualified Name	Arrow_positive
Object Visibility	Public

The Output window at the bottom shows the following log messages:

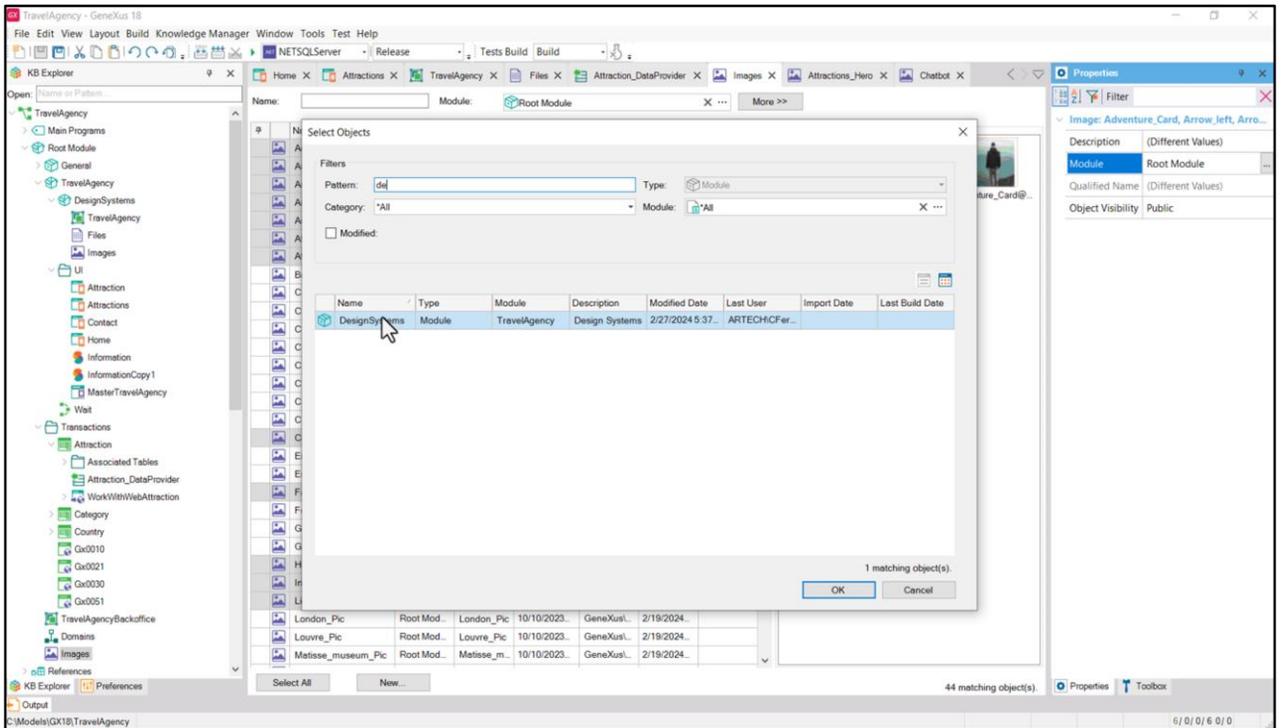
```
Show: General
----- Close Knowledge Base Task started -----
> Close Knowledge Base Task Success
----- Close Knowledge Base Task finished -----
Deleting file "C:\Models\GX18\TravelAgency\Data001\ImportedImages.xml".
Done Building Project "C:\Program Files (x86)\GeneXus\GeneXus18\ImagesInspector.msbuild" (ImportImages target(s)).
Build succeeded.
0 Warning(s)
0 Error(s)
Time Elapsed 00:00:48.41
```

Não as importou no nosso módulo, claramente, mas importou-as no módulo Root. Aqui as vemos.



A desvantagem dessa importação em massa é isso, por exemplo: os dois arquivos que realmente deveriam ter sido importados como uma única imagem, são importados como dois objetos de imagem separados.

Bem, como já criamos isso no nosso módulo Design Systems, podemos eliminá-lo daqui.



E agora o que vou fazer para terminar de deixar todos os assets organizados é mover todas as imagens que estarão ligadas ao nosso Design System para o módulo DesignSystems.

TravelAgency - GeneXus 18

File Edit View Layout Build Knowledge Manager Window Tools Test Help

NETSQLServer Release Tests Build Build

KB Explorer Home X Attractions X TravelAgency X Files X Attraction_DataProvider X Images X Attractions_Hero X Chatbot X

Open: Name or Pattern

TravelAgency

- Main Programs
- Root Module
- General
- TravelAgency
 - DesignSystems
 - TravelAgency
 - Files
 - Images
 - UI
 - Attraction
 - Attractions
 - Contact
 - Home
 - Information
 - InformationCopy1
 - MasterTravelAgency
 - Wait
 - Transactions
 - Attraction
 - Associated Tables
 - Attraction_DataProvider
 - WorkWithWebAttraction
 - Category
 - Country
 - Gx0010
 - Gx0021
 - Gx0030
 - Gx0051
 - TravelAgencyBackoffice
 - Domains
 - Images
 - References

Name: Module: Root Module More >>

#	Name	Module	Description	Modified Date	Last User	Import Date	Last Build D
1	Bridges_Pic	Root Module	Bridges_Pic	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
2	Christ_the_Redeemer...	Root Module	Christ_the...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
3	Cinque_Terre_Pic	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
4	Cinque_Terre_Pic1	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
5	Cinque_Terre_Pic2	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
6	Cinque_Terre_Pic3	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
7	Cinque_Terre_Pic4	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
8	Cinque_Terre_Pic5	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
9	Cinque_Terre_Pic6	Root Module	Cinque_Te...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
10	Eiffel_Tower_Pic	Root Module	Eiffel_Tow...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
11	Emperor_Pic	Root Module	Emperor_...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
12	Forbidden_City_Pic	Root Module	Forbidden...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
13	Glenfinnan_Pic	Root Module	Glenfinnan...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
14	Great_Wall_Pic	Root Module	Great_Wal...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
15	London_Pic	Root Module	London_Pic	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
16	Louvre_Pic	Root Module	Louvre_Pic	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
17	Matisse_museum_Pic	Root Module	Matisse_m...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
18	Navolau_Pic	Root Module	Navolau_P...	10/10/2023...	GeneXus...	2/19/2024	
19	PageFirst	Root Module	Page First	10/4/2023 1...	ARTECH...	2/19/2024	
20	PageLast	Root Module	Page Last	10/4/2023 1...	ARTECH...	2/19/2024	
21	PageNext	Root Module	Page Next	10/4/2023 1...	ARTECH...	2/19/2024	
22	PagePrevious	Root Module	Page Previ...	10/4/2023 1...	ARTECH...	2/19/2024	
23	selectRow	Root Module	select Row	8/15/2011 1...	GeneXus	2/19/2024	
24	Smithsonia_Pic	Root Module	Smithsonia	10/10/2023...	ARTECH...	2/19/2024	

Select All New...

24 matching object(s)

Properties

Image: Adventure_Card, Arrow_Left, Arro...

Description (Different Values)

Module DesignSystems

Qualified Name (Different Values)

Object Visibility Public

KB Explorer Preferences

Output

C:\Models\GX18\TravelAgency 6/0/0/6/0/0

Então aqui só nos restam as do Backoffice.

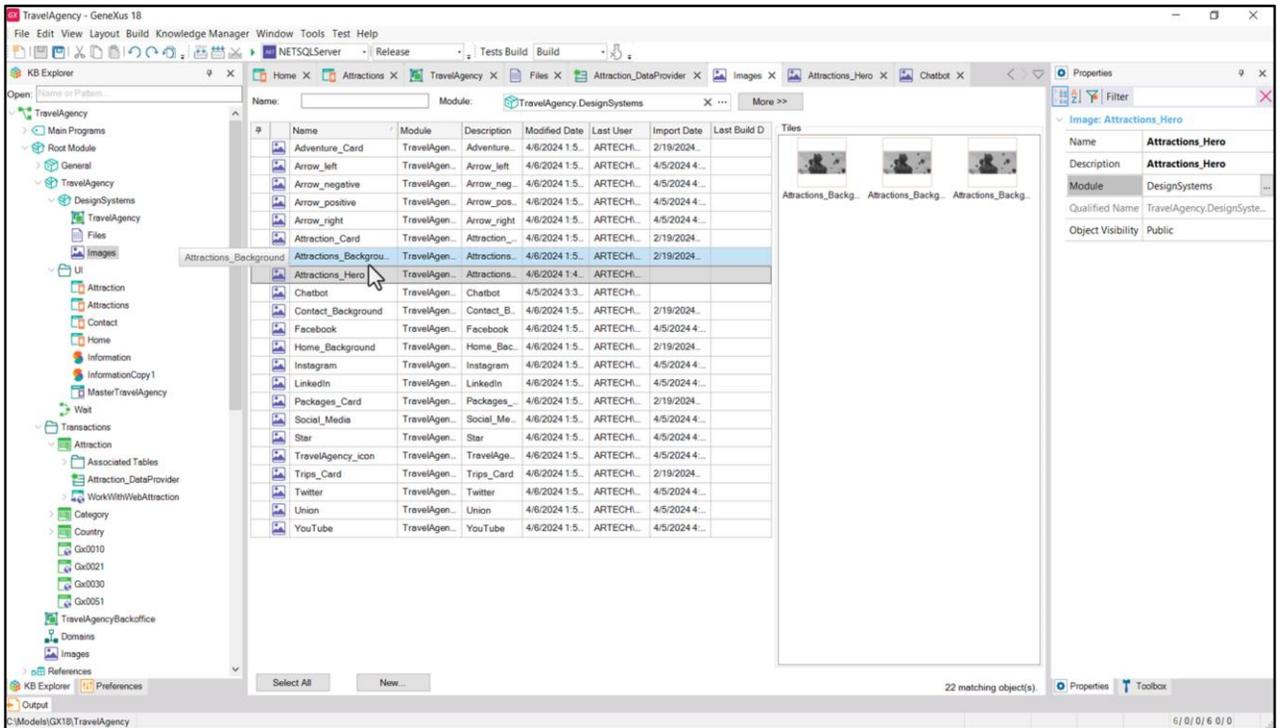
The screenshot displays the Genexus 18 interface for the TravelAgency project. The main window shows a table of design systems under the 'DesignSystems' module. The table columns include Name, Module, Description, Modified Date, Last User, Import Date, and Last Build Date. The 'Adventure_Card' row is highlighted, and its properties are shown in the right-hand pane.

Name	Module	Description	Modified Date	Last User	Import Date	Last Build D
Adventure_Card	TravelAgen...	Adventure...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Arrow_left	TravelAgen...	Arrow_left	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Arrow_negative	TravelAgen...	Arrow_neg...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Arrow_positive	TravelAgen...	Arrow_pos...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Arrow_right	TravelAgen...	Arrow_right	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Attraction_Card	TravelAgen...	Attraction...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Attractions_Backgrou...	TravelAgen...	Attractions...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Attractions_Hero	TravelAgen...	Attractions...	4/6/2024 1.4...	ARTECH...		
Chatbot	TravelAgen...	Chatbot	4/5/2024 3.3...	ARTECH...		
Contact_Background	TravelAgen...	Contact_B...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Facebook	TravelAgen...	Facebook	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Home_Background	TravelAgen...	Home_Bac...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Instagram	TravelAgen...	Instagram	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
LinkedIn	TravelAgen...	LinkedIn	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Packages_Card	TravelAgen...	Packages...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Social_Media	TravelAgen...	Social_Me...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Star	TravelAgen...	Star	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
TravelAgency_icon	TravelAgen...	TravelAge...	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Trips_Card	TravelAgen...	Trips_Card	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	2/19/2024	
Twitter	TravelAgen...	Twitter	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
Union	TravelAgen...	Union	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	
YouTube	TravelAgen...	YouTube	4/6/2024 1.5...	ARTECH...	4/5/2024 4...	

The right-hand pane shows the properties for the selected 'Adventure_Card' object:

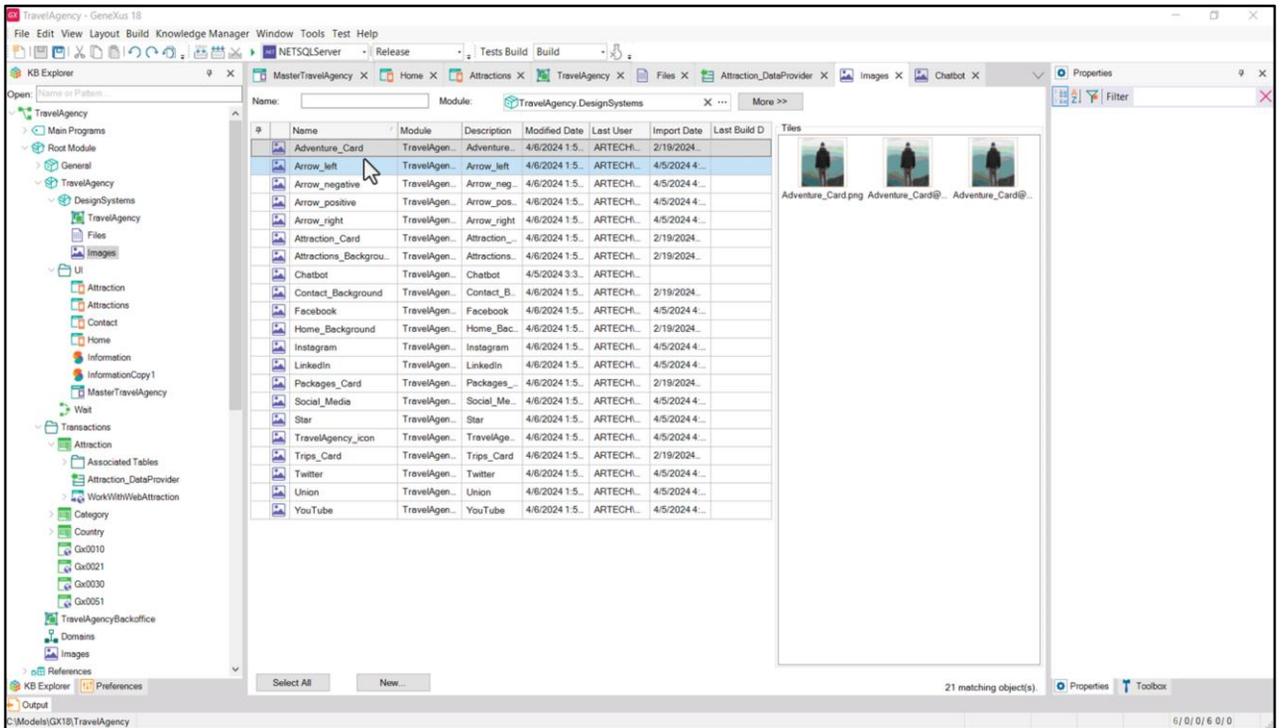
Name	Adventure_Card
Description	Adventure_Card
Module	DesignSystems
Qualified Name	TravelAgency.DesignSystem...
Object Visibility	Public

E no módulo Design Systems todas as outras. Por exemplo, uma, duas, três, quatro cards, que serão da página Home.



E aqui, por exemplo, temos a que criamos nós e esta que já estava, que é a mesma, então vamos eliminar a que tínhamos criado, que era apenas para mostrar a vocês.

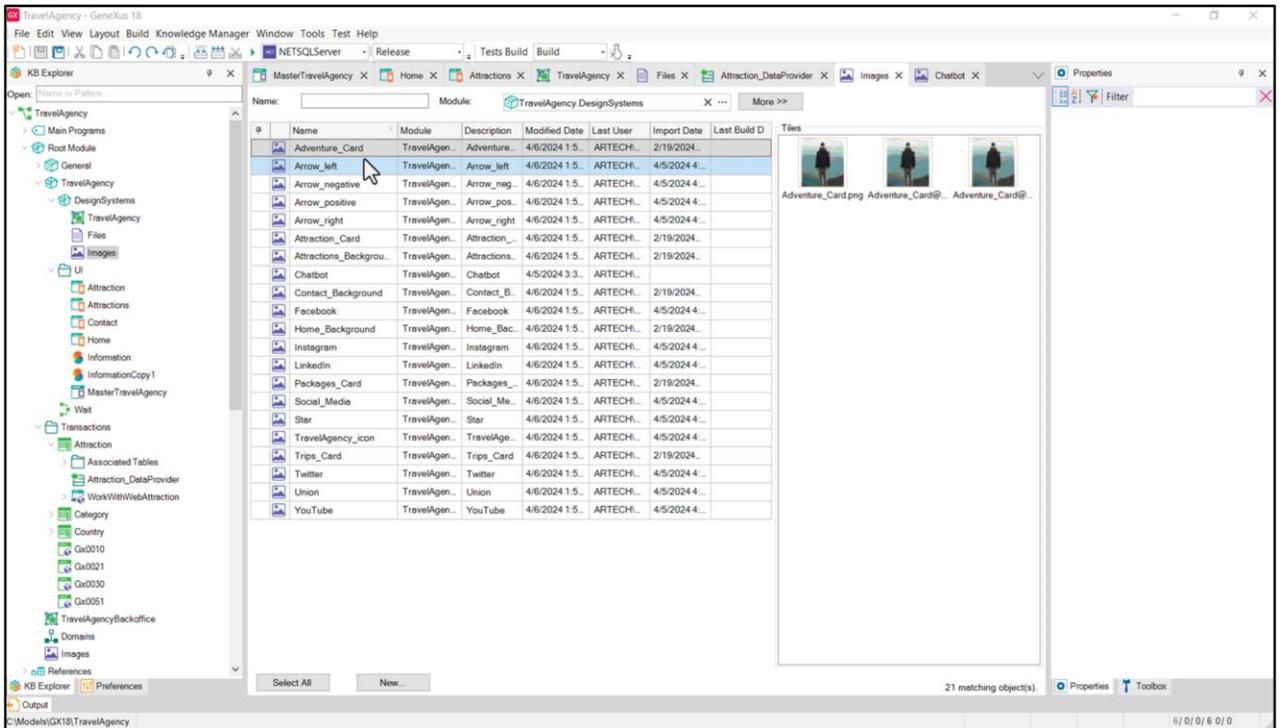
Bem, e agora sim.



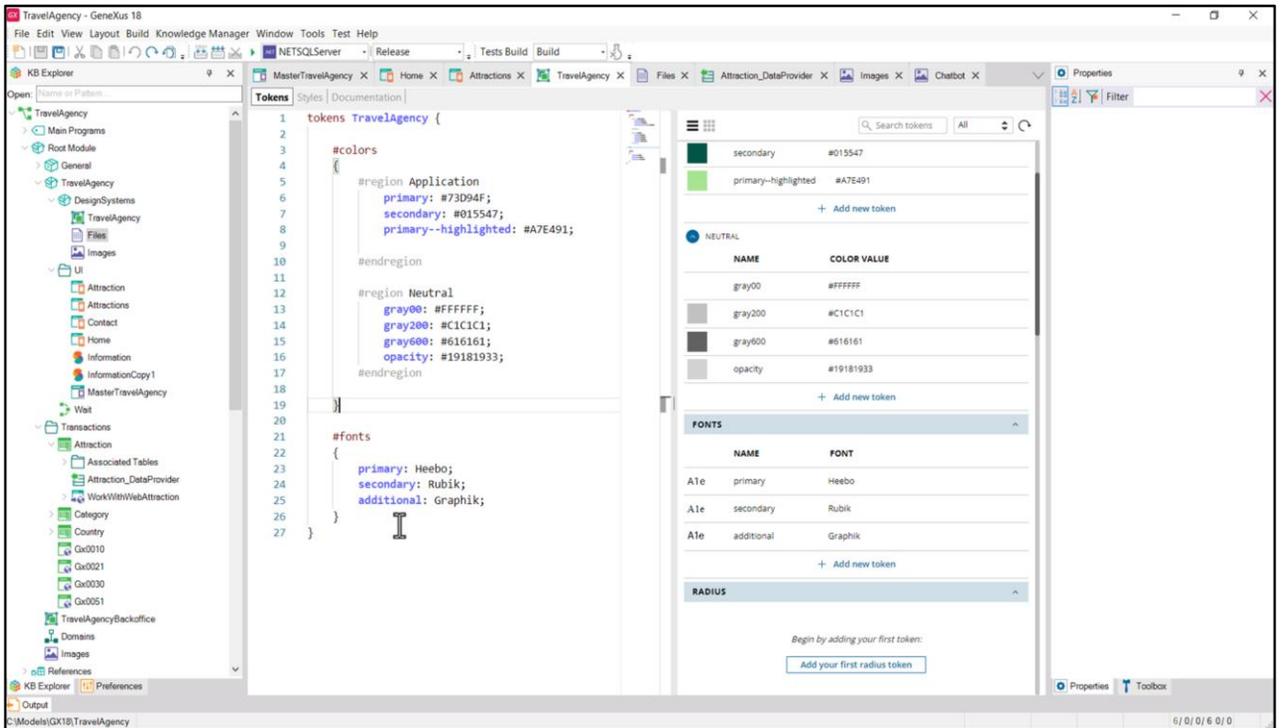
Para resumir:

Na fase inicial do desenvolvimento, é conveniente incorporar no GeneXus todos os assets, ou seja, todos os recursos que teremos que usar mais tarde nas nossas telas e DSOs.

Então já ter as imagens...



... com os arquivos de fontes não padrão...



Inclusive também, se assim decidirmos, podemos ter essas famílias de fontes tokenizadas...

E, claro, incluir a paleta de cores do nosso aplicativo como tokens.

No próximo vídeo, vamos expandir um pouco mais isso e pensar em uma segunda etapa de tokenização das cores que permita modelar melhor o sistema, de uma maneira mais semântica. Bem, nos vemos lá.

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com