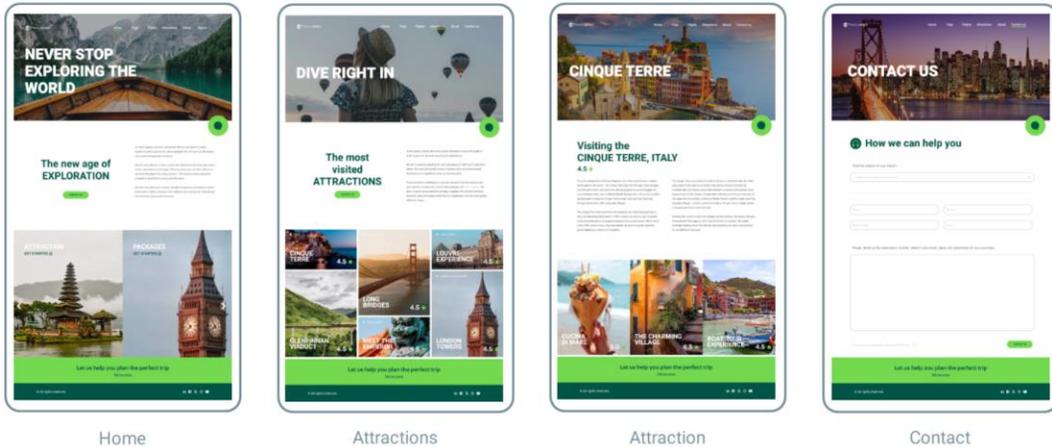


Demo: First steps



Cecilia Fernández

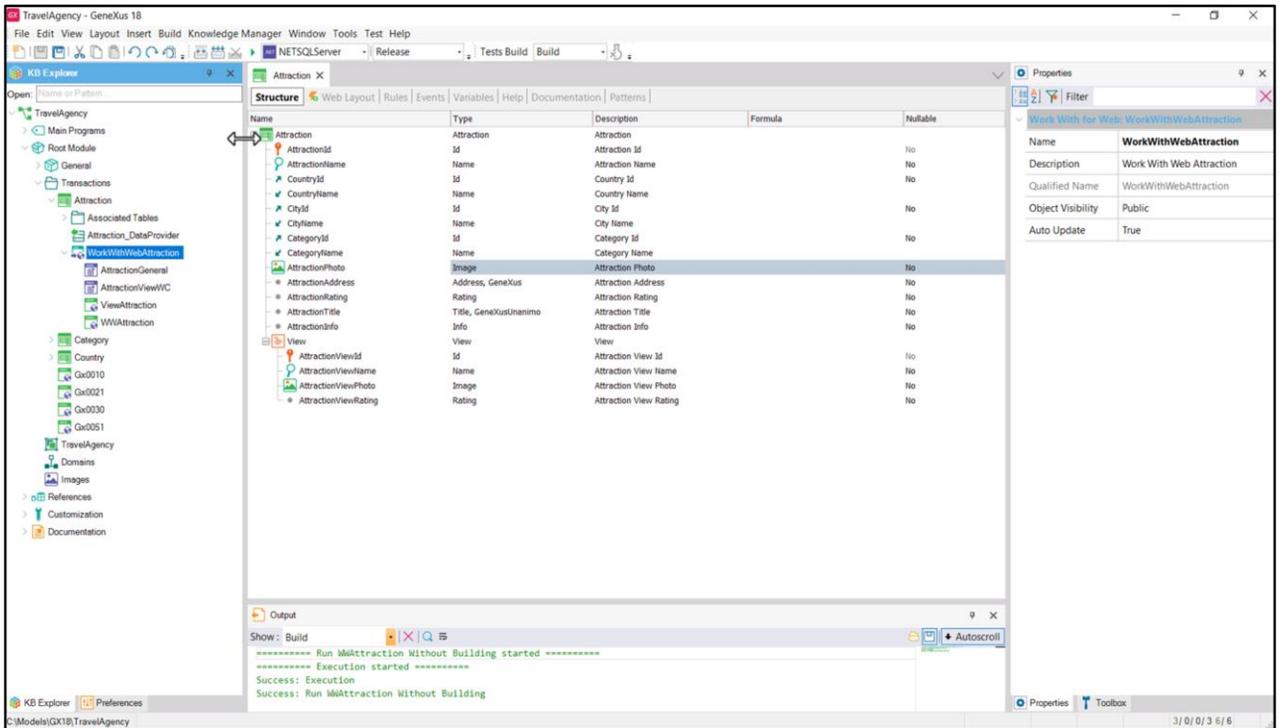
Olá, como estão?



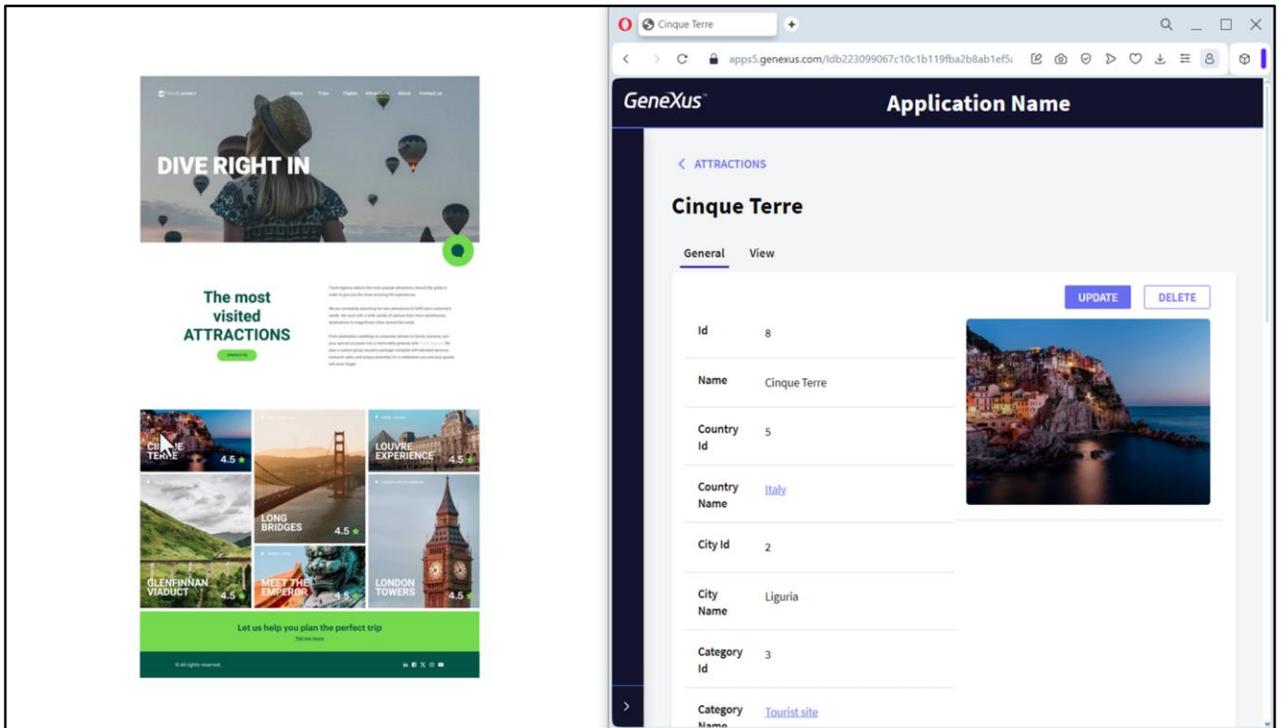
Nesta aula começaremos a trabalhar na KB em GeneXus para poder obter, algumas aulas mais adiante, a aplicação web que implementa essas 4 telas de que falávamos, para tamanho desktop.

Depois disso veremos como variar a aplicação de acordo com o tamanho de tela, para que possa ser executada e ser exibida perfeitamente em dispositivos do tamanho de um telefone ou do tamanho de um Tablet, sempre falando da aplicação web. E então, mais adiante ainda, no final do curso veremos como fazer com que a própria aplicação seja executada de forma nativa nesses dispositivos.

Bem, então vamos começar indo para GeneXus...

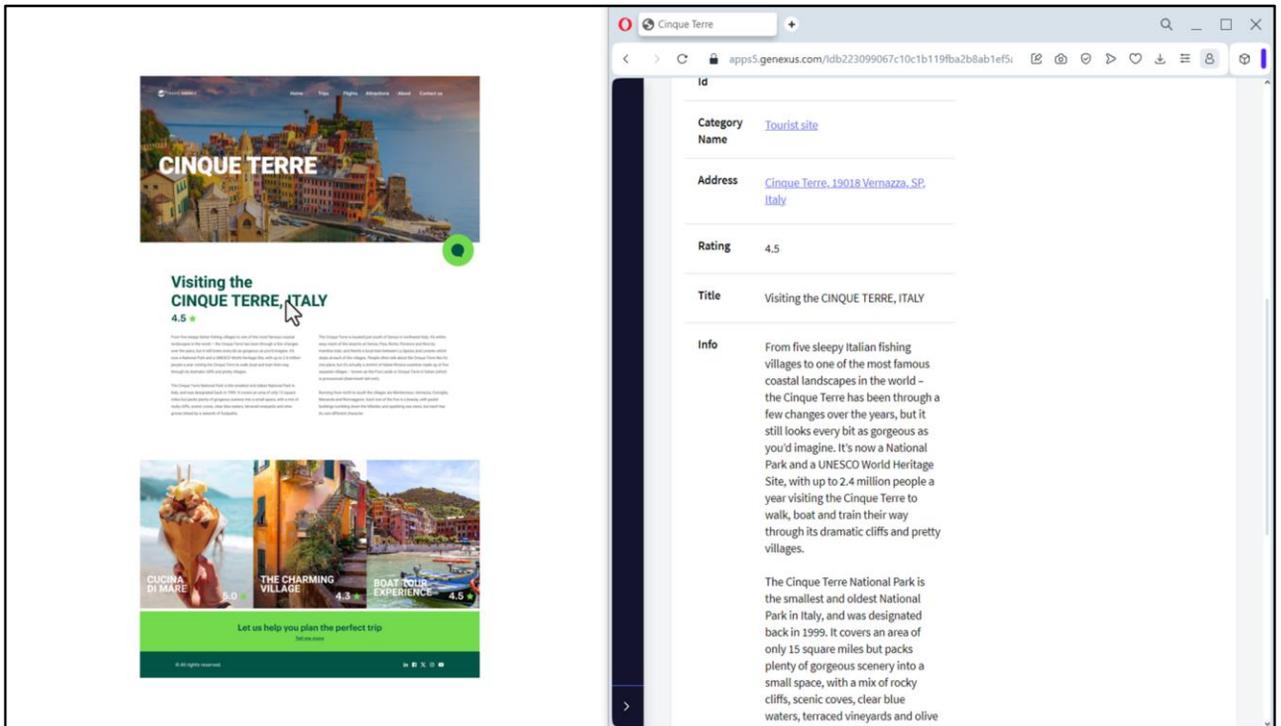


....e observar que criei uma KB chamada TravelAgency, na qual dentro de uma pasta, Transactions, criei as três transações que de forma simplificada registrarão os dados no Backoffice. Preenchi cada uma delas com dados a partir de um data provider e apliquei o padrão Work With Web.

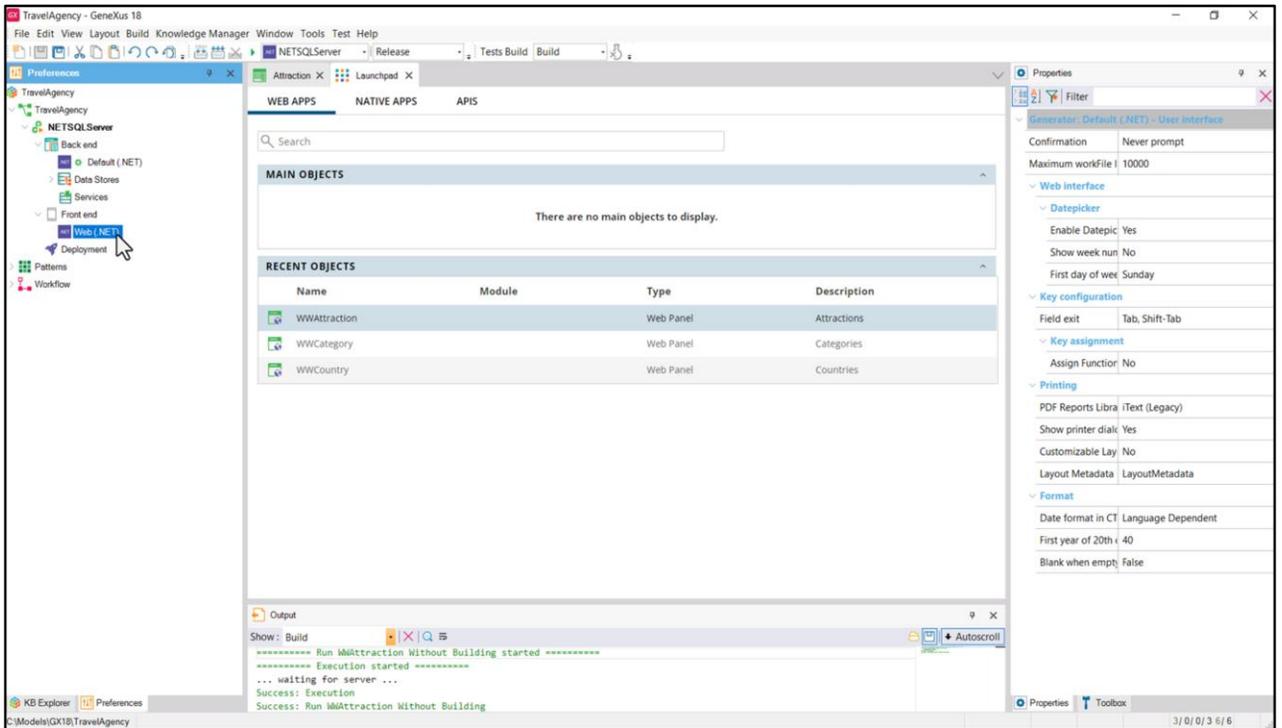


Assim, se eu executar... vemos o Work with das atrações turísticas.

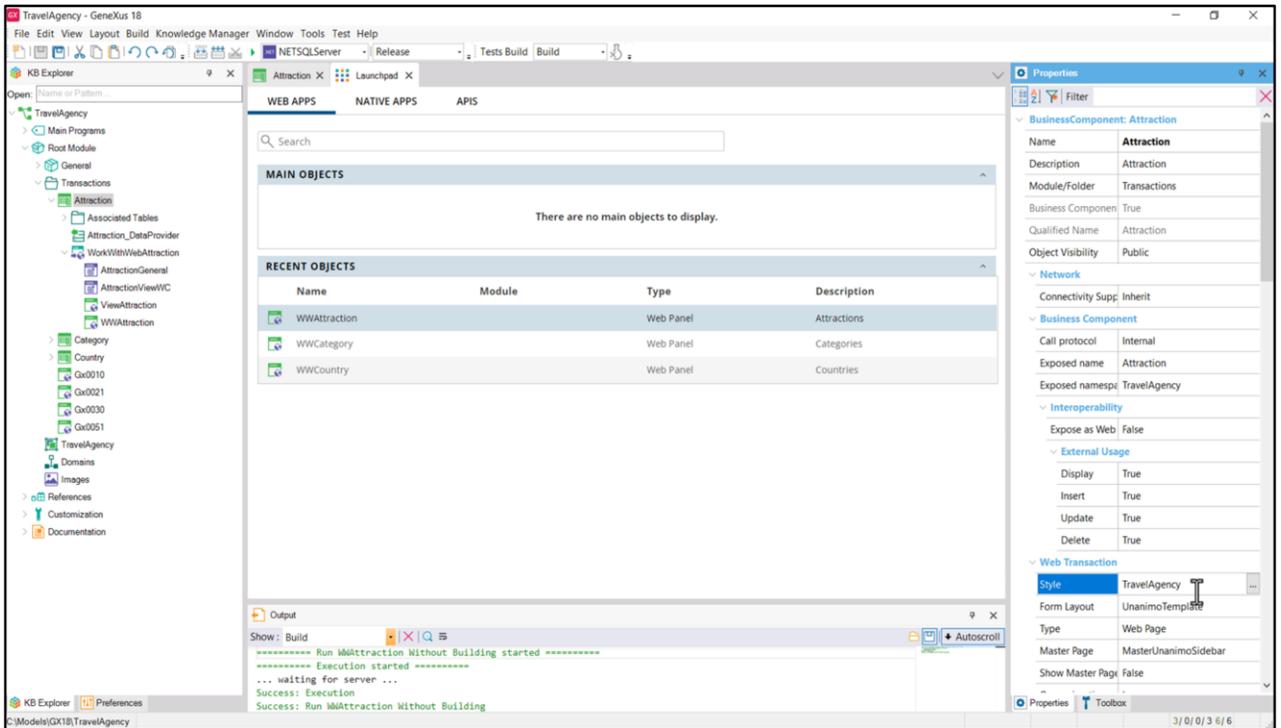
E se eu escolher esta, vemos aqui a foto que será utilizada para a aplicação Customer-facing (aquela que estamos querendo implementar), o nome da atração, o rating...



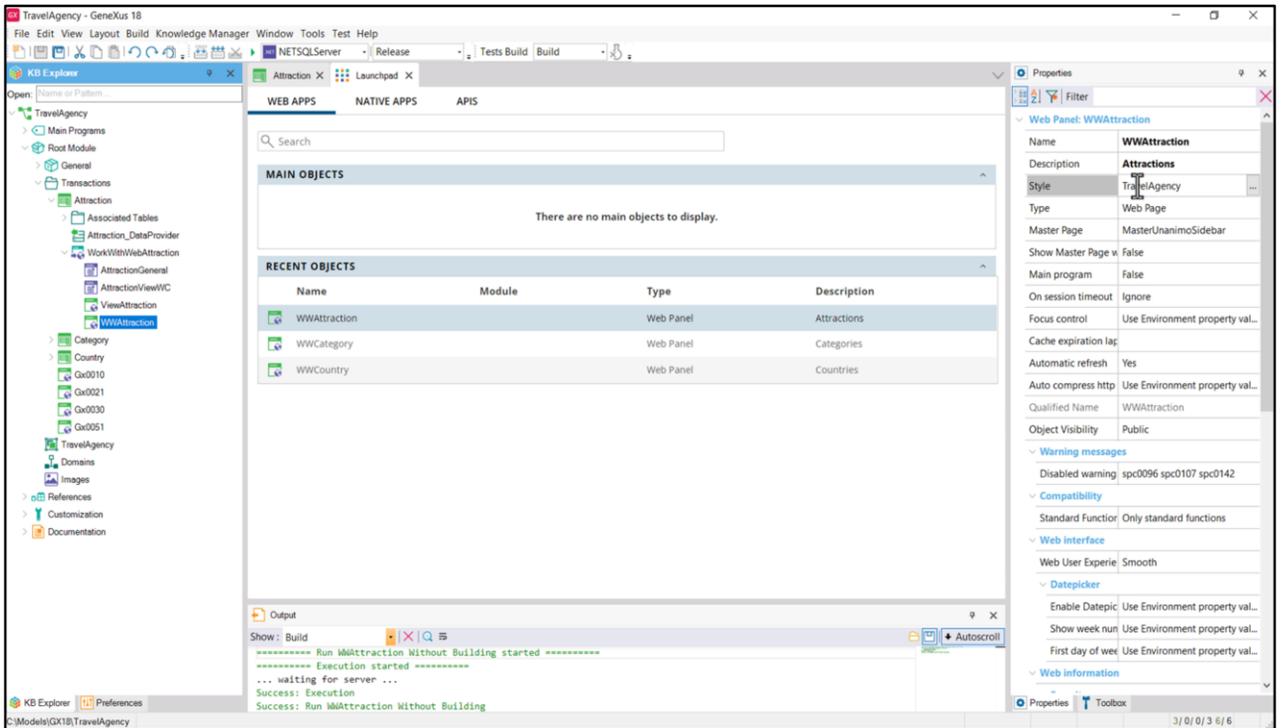
...o título que será visto na página da atração, a informação que será listada nessa página, e se formos na aba View, aqui vemos essa informação relativa à atração turística que será utilizada para exibir em um carrossel, nesta página, que depois poderá ser rolada.



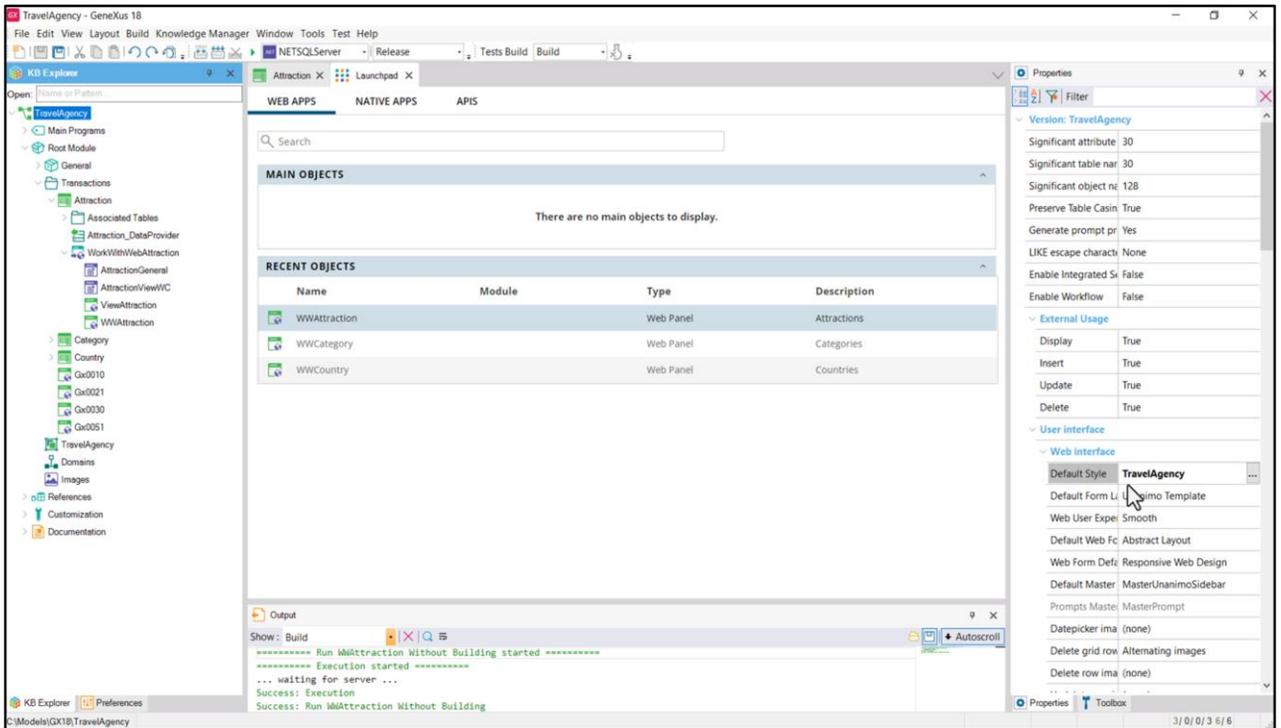
Isto que estamos vendo em execução é o Backoffice que sabemos que por padrão utiliza para seu Front end o gerador Web (.NET).



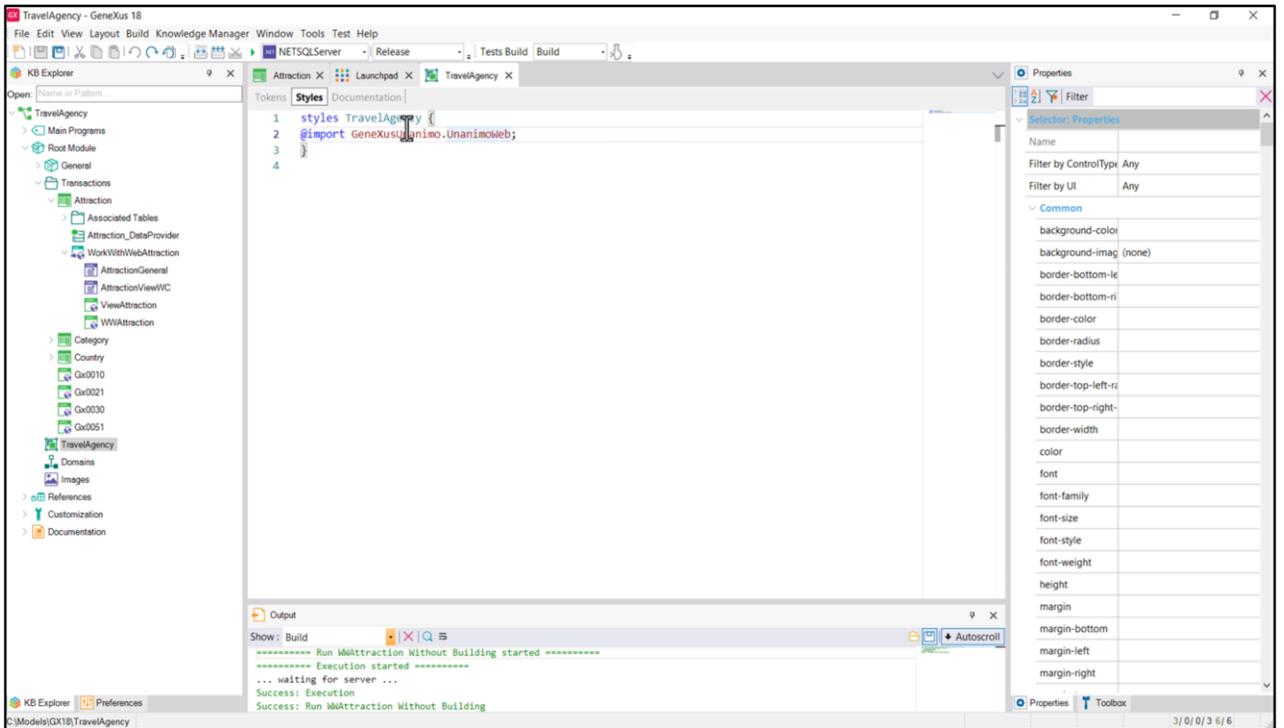
E qual é o objeto Design System que comanda o estilo da User Interface deste Backoffice? Se observarmos as propriedades da transação Attraction, vemos que aquela chamada Style indica o objeto com nome igual à KB.



Se formos às propriedades do Web Panel WorkWithAttraction vemos para Style o mesmo objeto Travel Agency. O mesmo para o View, e o mesmo será para as demais transações e Web Panels e objetos com interface que são criados para o Backoffice.

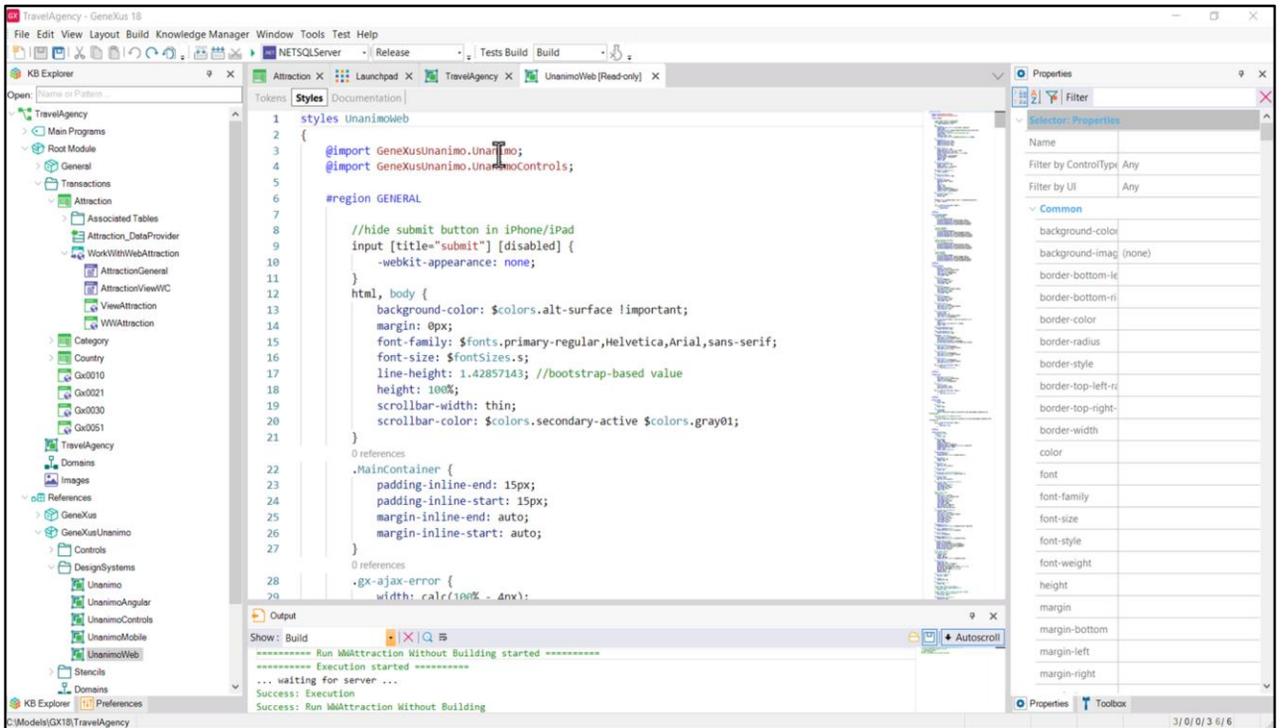


Vemos isso na propriedade Default Style da versão da KB.



Este objeto DSO, lembre-se, é o único que é criado por default em toda KB, no momento da criação e que assume o mesmo nome.

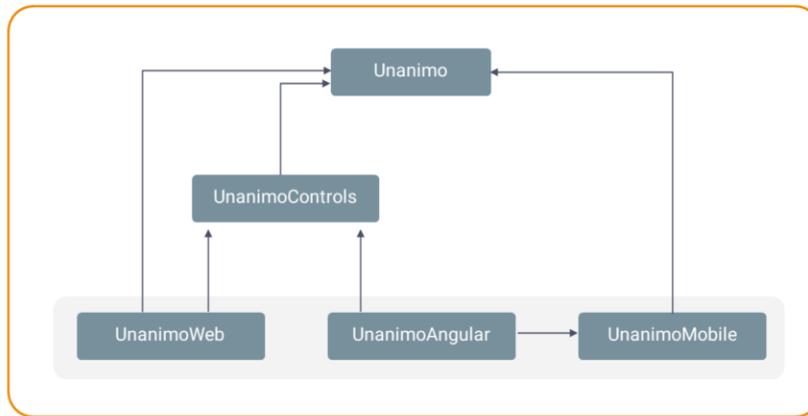
Se o abrirmos, vemos que tem vazia a aba de Tokens, mas na aba de Styles tem esta regra, que o que está dizendo é que importe todos os tokens e styles deste outro Design System Object, que se encontra no módulo GeneXusUnanimio.



É onde estava esse módulo GeneXusUnanimoweb? Ele veio instalado por padrão em toda KB, acessível sob o nó References.

Se o abrirmos vemos que é read-only, mas, além de suas definições específicas de tokens e estilos, está importando outros dois DSOs, estes, que estão no mesmo módulo.

Portanto, é construído sobre estes outros dois.



E por outro lado, se abríssemos esses outros que vemos aqui, o que veremos é essa árvore, onde o UnanimousMobile importa apenas o Unanimous, e o UnanimousAngular importa o mobile e também o UnanimousControls.

The screenshot displays the GeneXus IDE interface for a project named "TravelAgency". The main window shows a design system diagram with the following components and relationships:

- Unanimo** (top level)
- UnanimoControls** (middle level)
- UnanimoWeb**, **UnanimoAngular**, and **UnanimoMobile** (bottom level)

Arrows indicate dependencies: UnanimoWeb, UnanimoAngular, and UnanimoMobile all depend on Unanimo. UnanimoControls also depends on Unanimo. Additionally, UnanimoAngular depends on UnanimoMobile.

The code editor shows the following code:

```
1 styles TravelAgency {  
2   @import GeneXusUnanimo.Unanimoweb;  
3 }  
4
```

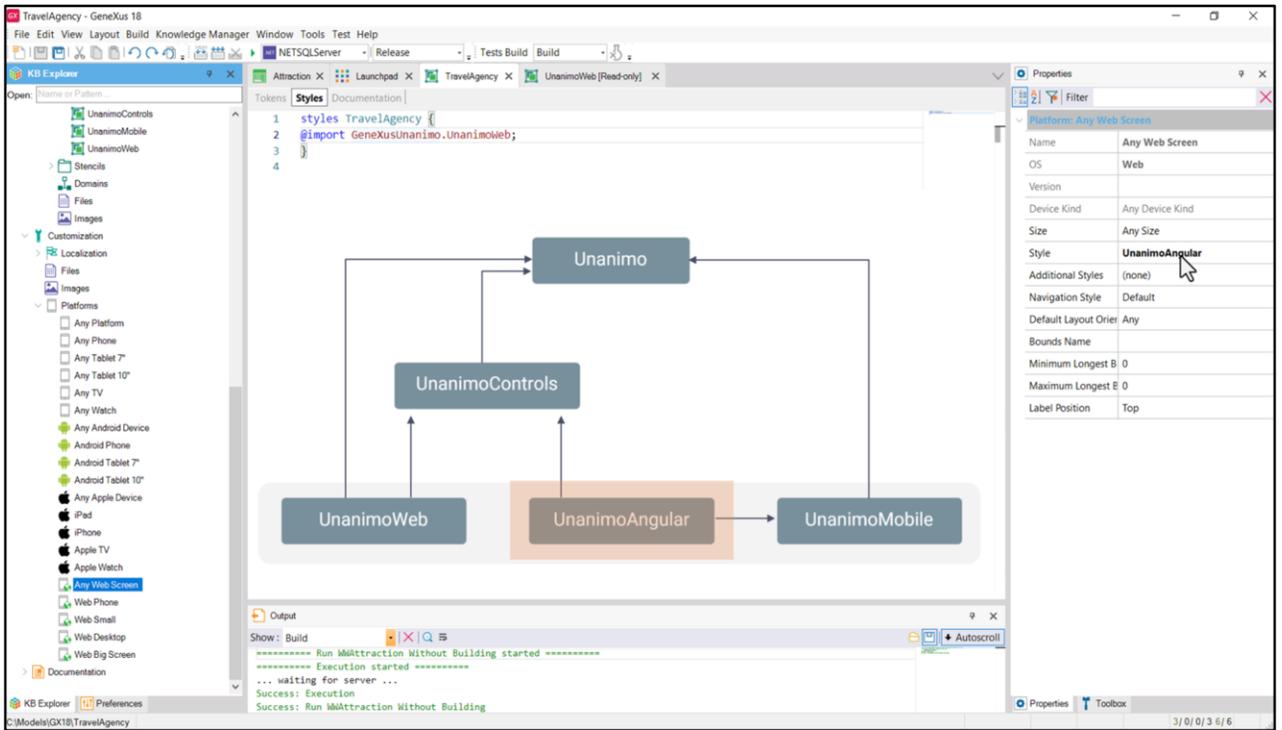
The Properties panel on the right shows the following details for the Design System: TravelAgency:

| Name | TravelAgency |
|-------------------|---------------|
| Description | Travel Agency |
| Module/Folder | Root Module |
| Base CSS | None |
| Qualified Name | TravelAgency |
| Object Visibility | Public |

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

```
Show: Build  
----- Run MAttraction Without Building started -----  
----- Execution started -----  
... waiting for server ...  
Success: Execution  
Success: Run MAttraction Without Building
```

Se o UnanimoWeb for o que será utilizado por Default no Frontend Web pois, como vimos, utiliza um DSO com o mesmo nome da KB que o importe...



... claramente o UnanimoAngular será o default para o Frontend também Web, mas Angular...

The screenshot shows the Genexus 18 IDE interface for a project named 'TravelAgency'. The main window is divided into several panes:

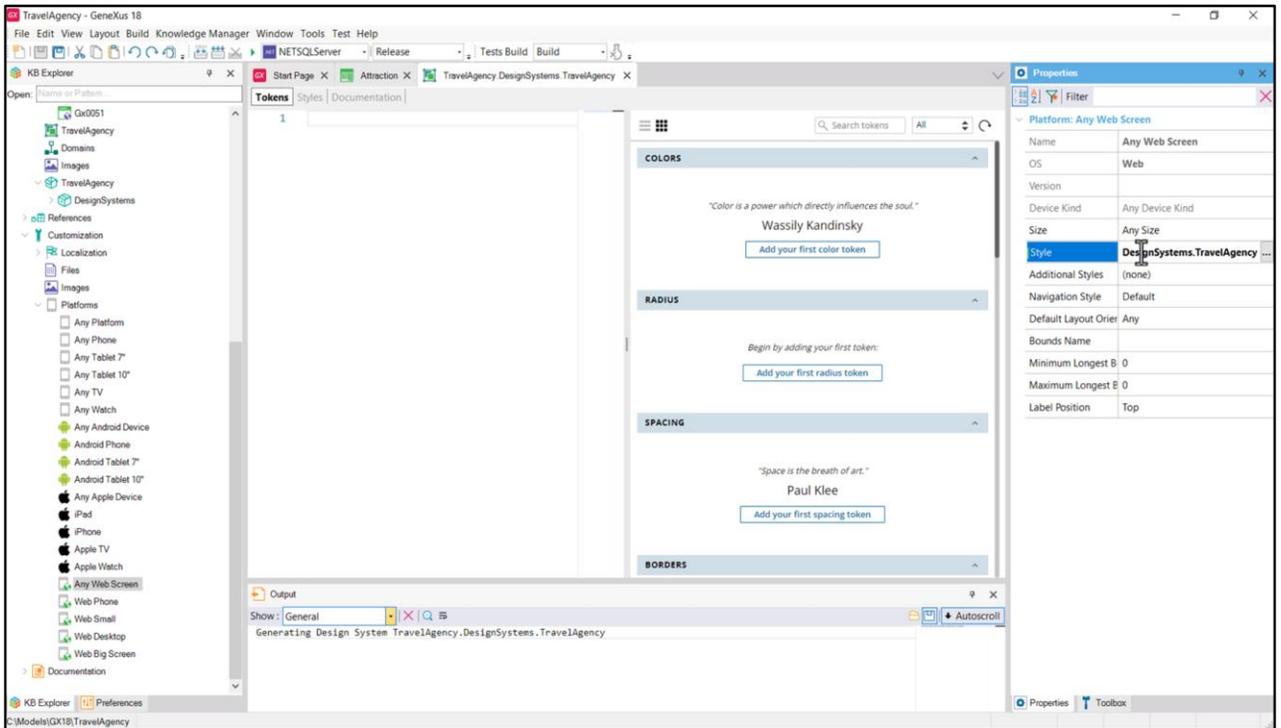
- KB Explorer (Left):** A tree view showing the project structure with folders for 'UnanimoControls', 'UnanimoMobile', and 'UnanimoWeb'. Under 'Platforms', 'Any Android Device' is selected.
- Code Editor (Top Center):** Displays a 'styles' file for 'TravelAgency' with the following code:

```
1 styles TravelAgency {  
2   @import GeneXusUnanimo.UnanimoWeb;  
3 }  
4
```
- Diagram (Center):** A dependency diagram showing 'Unanimo' at the top, which depends on 'UnanimoControls'. 'UnanimoControls' depends on 'UnanimoWeb' and 'UnanimoAngular'. 'UnanimoAngular' depends on 'UnanimoMobile'. 'UnanimoMobile' is highlighted with an orange background.
- Properties Panel (Right):** Shows the properties for the selected 'Any Android Device' platform. The 'Style' property is set to 'UnanimoMobile'.

| Platform: Any Android Device | |
|------------------------------|--------------------|
| Name | Any Android Device |
| OS | Android |
| Version | |
| Device Kind | Any Device Kind |
| Size | Any Size |
| Style | UnanimoMobile |
| Additional Styles | (none) |
| Navigation Style | Default |
| Default Layout Orier | Any |
| Bounds Name | |
| Minimum Shortest E | 0 |
| Maximum Shortest E | 0 |
| Label Position | Top |
- Output (Bottom):** Shows the build process output:

```
Show: Build  
----- Run MAttraction Without Building started -----  
----- Execution started -----  
... waiting for server ...  
Success: Execution  
Success: Run MAttraction Without Building
```

...e o UnanimoMobile será o default para Frontend Mobile (para qualquer plataforma, tanto Android como Apple).

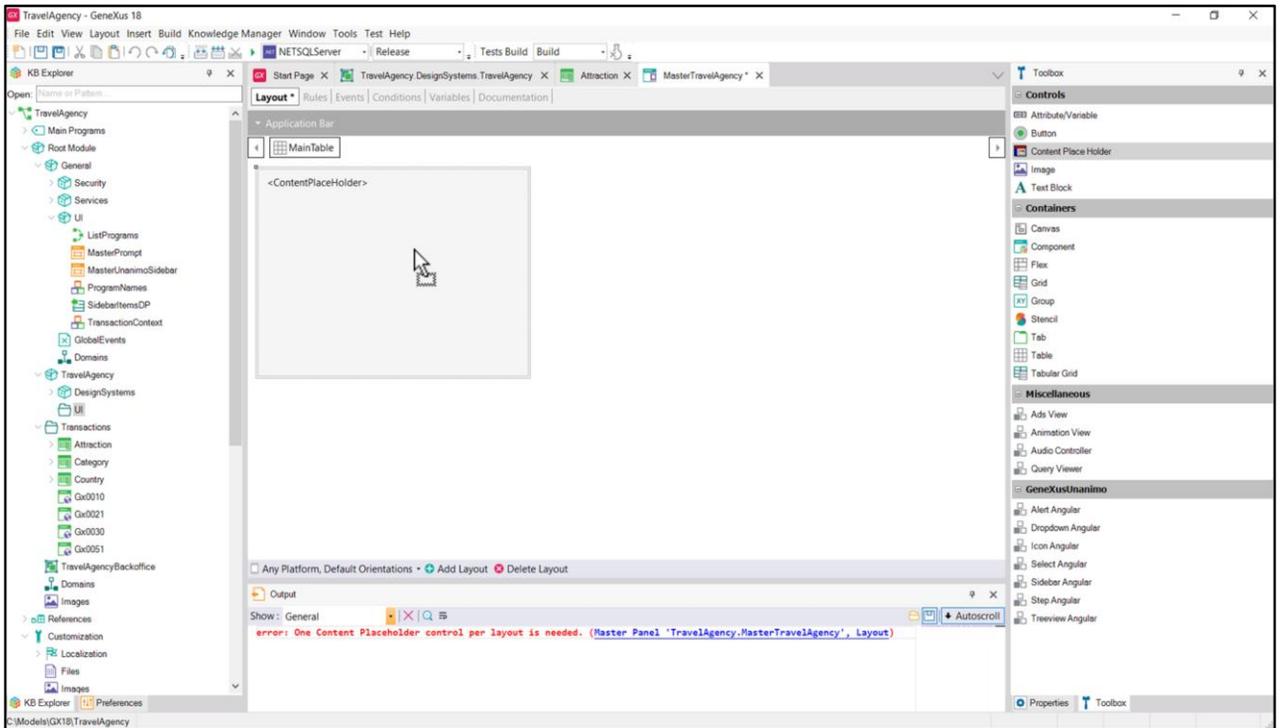


Para deixar bem separados os objetos que serão próprios de nossa aplicação Customer-facing de todos os objetos que vêm por default na KB, e daqueles do Backoffice, vamos criar um módulo que por enquanto chamarei de TravelAgency.

E dentro vou criar outro módulo, DesignSystems, para colocar os objetos DSOs que iremos utilizar. Então veremos porque serão vários e não apenas um. Já podemos criar aquele que comandará o estilo da aplicação Angular que iremos desenvolver inicialmente para tamanho Desktop. Vamos chamá-lo de TravelAgency e definir que seja utilizado este para essa plataforma.

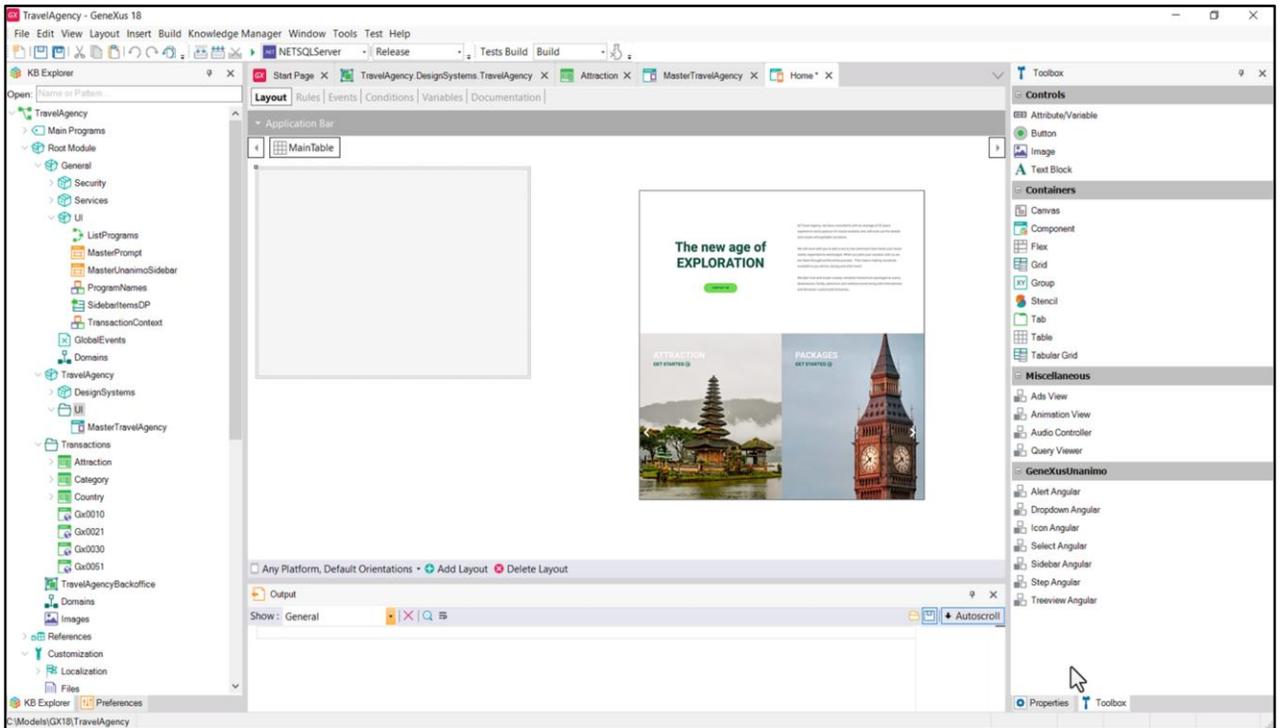
Agora temos dois DSOs TravelAgency, mas escolhemos aquele do módulo DesignSystems que acabamos de criar. E vemos que todas as plataformas mais específicas da web Angular herdarão esse DSO.

Conseguimos chamar da mesma forma este outro DSO porque o colocamos dentro de um módulo. Mas vamos mudar o nome para este outro para que não nos confundam.

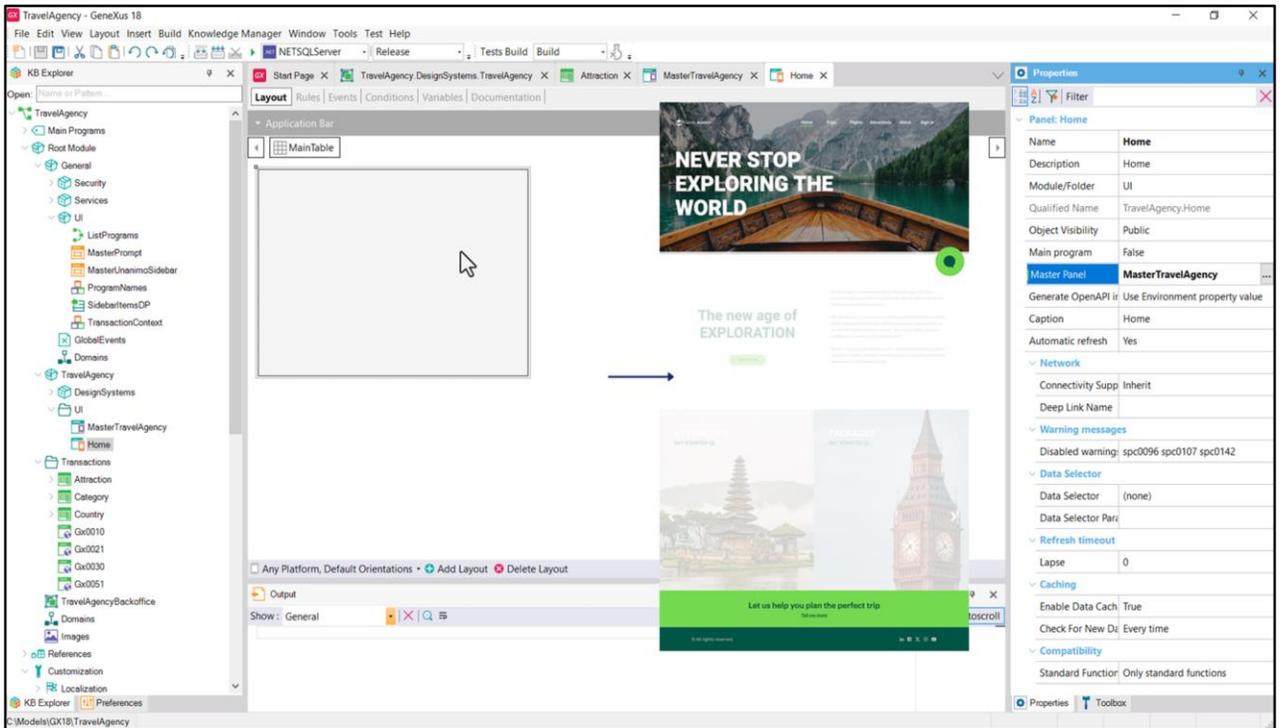


Agora vamos criar uma pasta dentro do módulo para organizar ali dentro todos os objetos com interface de usuário.

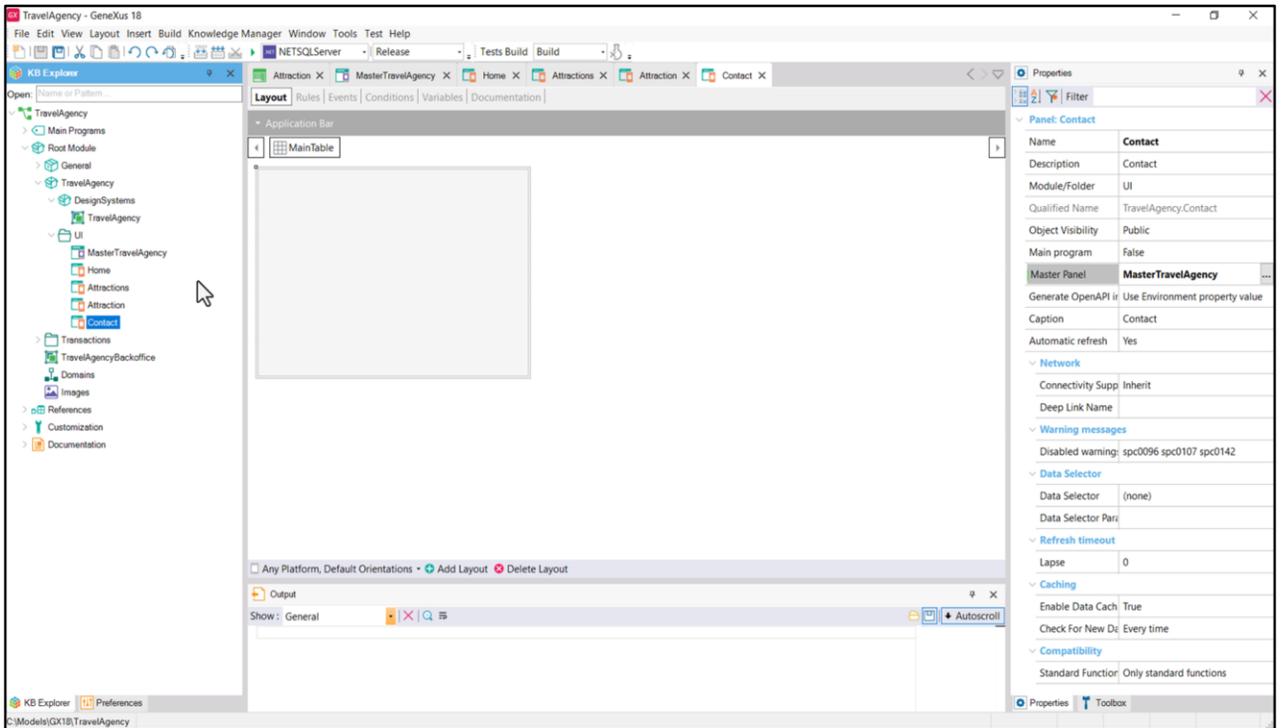
Então vamos criar antes de mais nada o Master Panel, que chamarei assim. Se eu tentar salvá-lo vazio, ocorrerá esse erro. Acontece que é obrigatório colocar o controle ContentPlaceholder, que é onde serão carregados os painéis que o tenham como seu Master Panel. Agora sim teremos permissão para gravar o objeto.



Vamos então criar o primeiro panel, Home, que será o que implementará esta parte da tela que vimos no Figma.

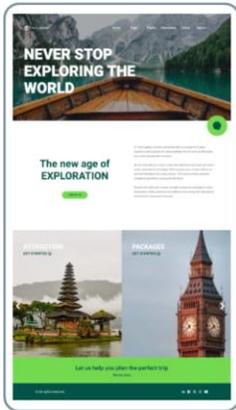


E temos que indicar que seja carregado dentro do Master Panel que acabamos de criar. Ou seja, será carregado aqui dentro...

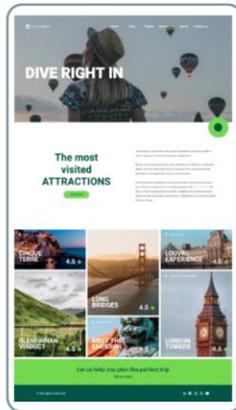


E temos que indicar que seja carregado dentro do Master Panel que acabamos de criar. Ou seja, será carregado aqui dentro...

Pois bem, da mesma forma criaremos os outros três painéis, vazios por enquanto. E com o mesmo Master Panel.



Home



Attractions



Attraction



Contact

Aqui vemos o que temos até o momento.

Pois bem, ao chegar a este ponto já temos a KB inicializada para poder começar a trabalhar em cada um dos objetos e implementar cada uma das partes do layout. Então esperamos por você na próxima aula.

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com