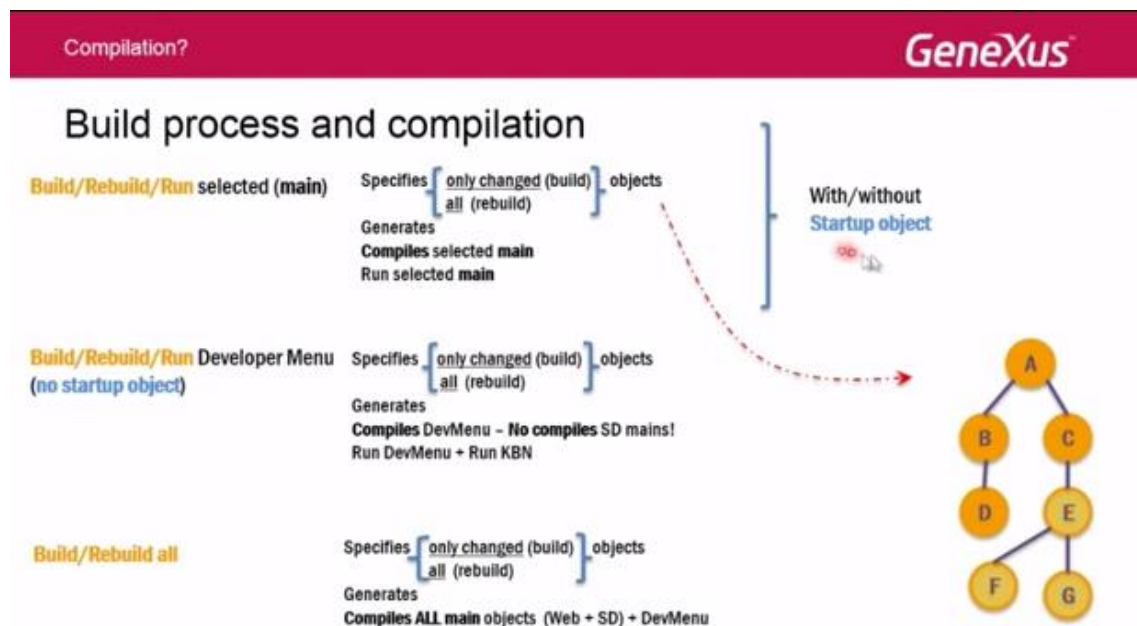




Ways to build and compile the web and mobile application

Cecilia Fernández | GeneXus Training

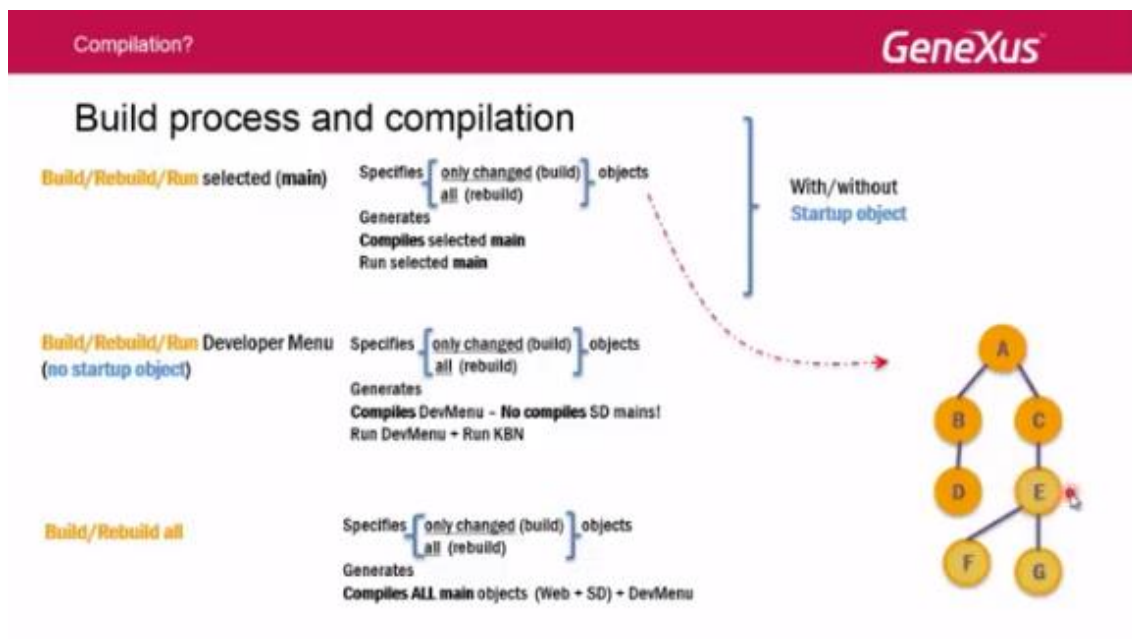
Veamos brevemente las opciones de Build y Compilación.



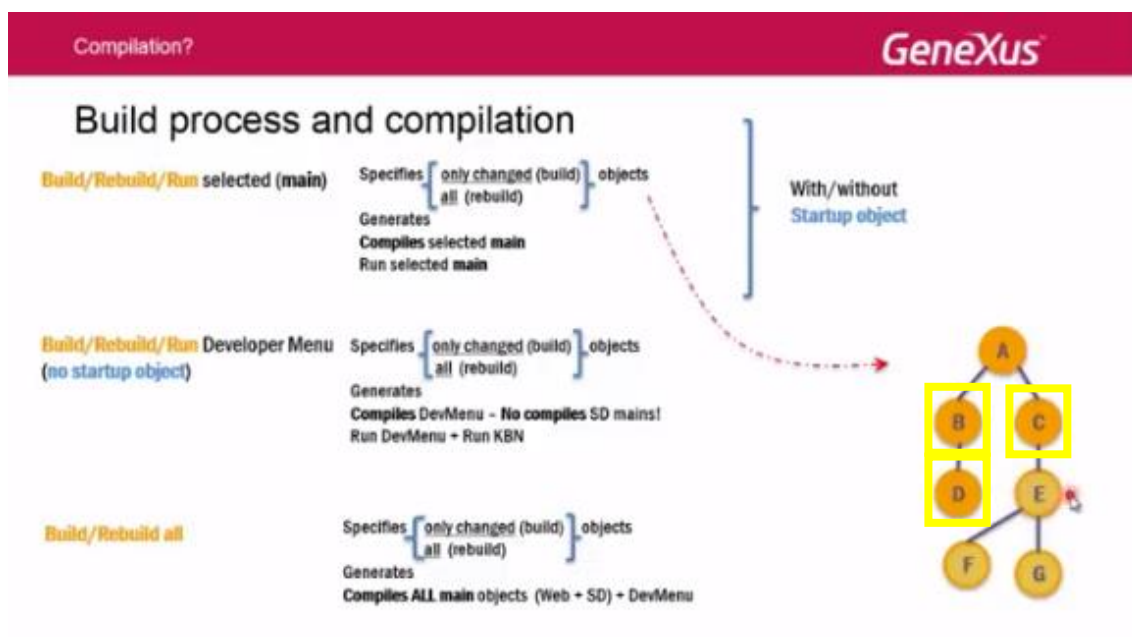
Ya sea que se tenga definido un Startup object o no se lo tenga, toda vez que hagamos **Build, Rebuild o Run sobre un objeto main seleccionado**:

- se van a especificar: solamente los objetos que hayan cambiado en el caso de Build, o todos los objetos en el caso de Rebuild,
- se van a generar
- se va a compilar el main seleccionado y se va a ejecutar.

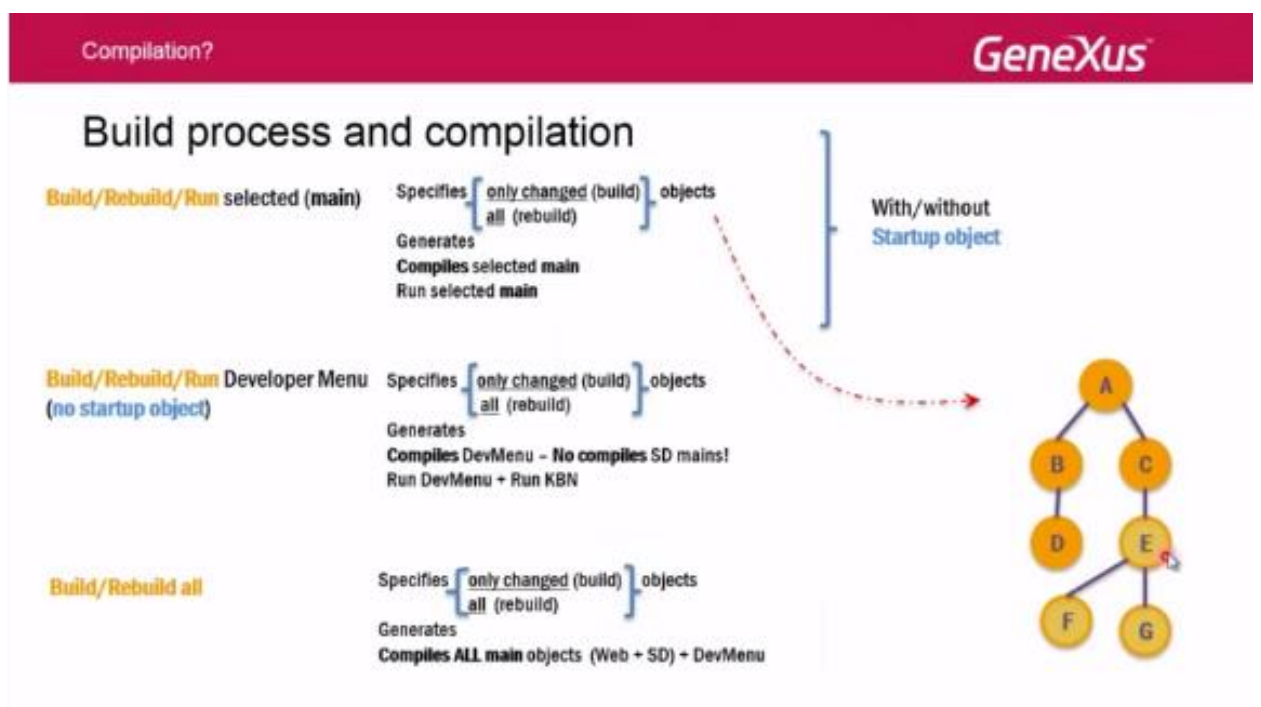
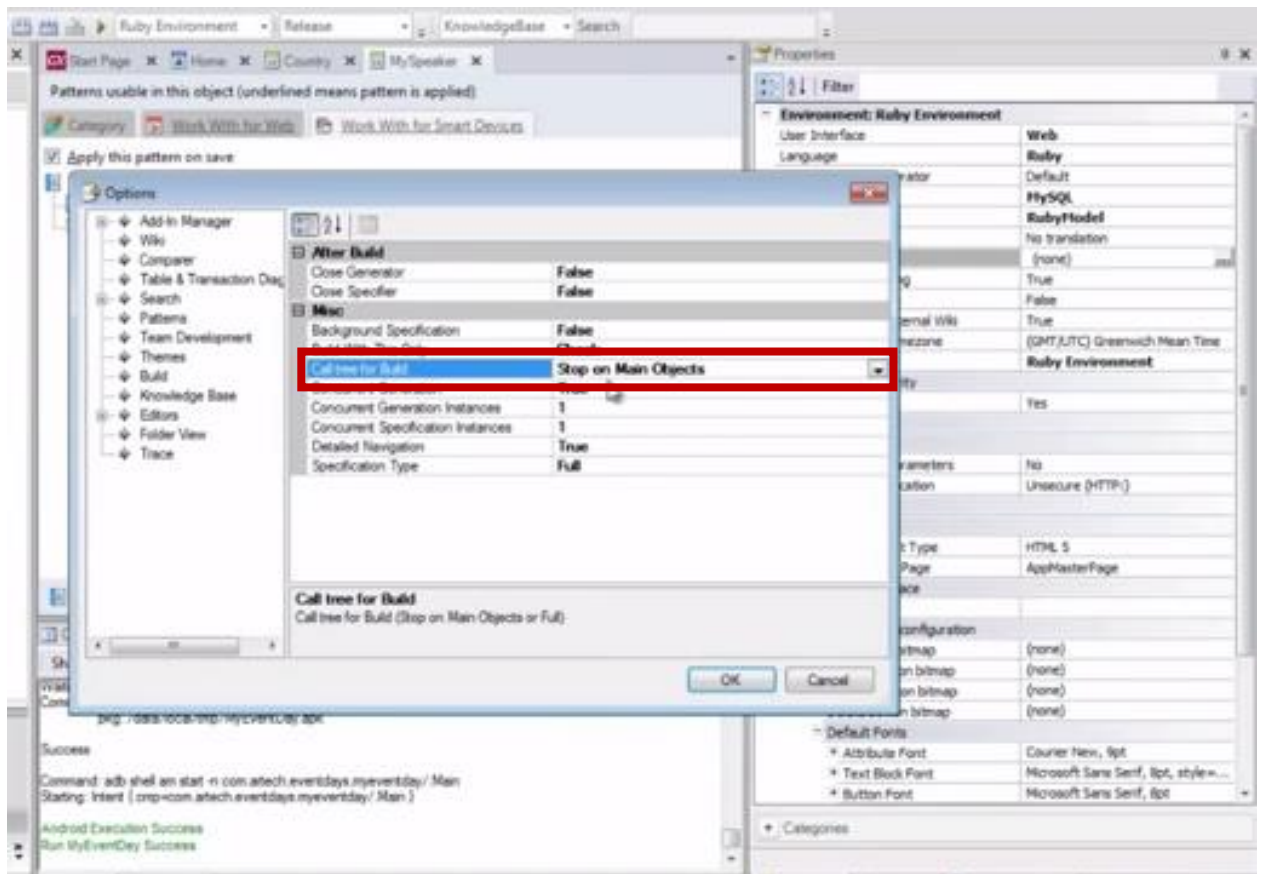
Así... si el main es el objeto A; y supongamos que E es otro objeto main



si se está haciendo un Build del objeto A, se van a considerar solamente los objetos que hayan cambiado entre estos tres:

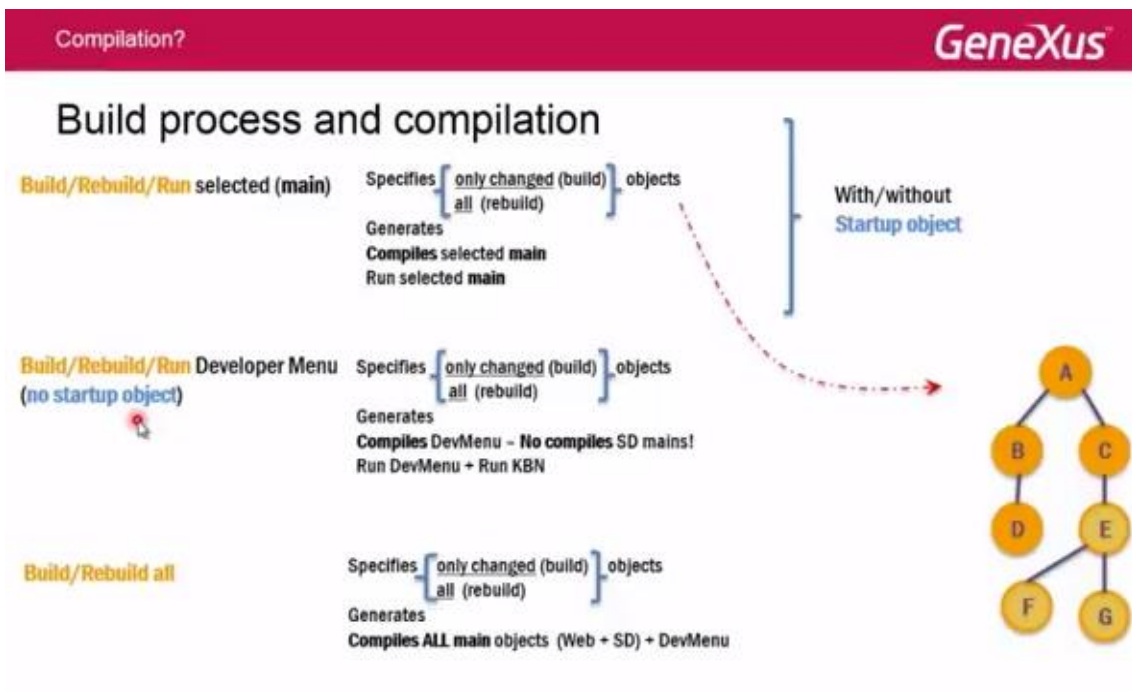
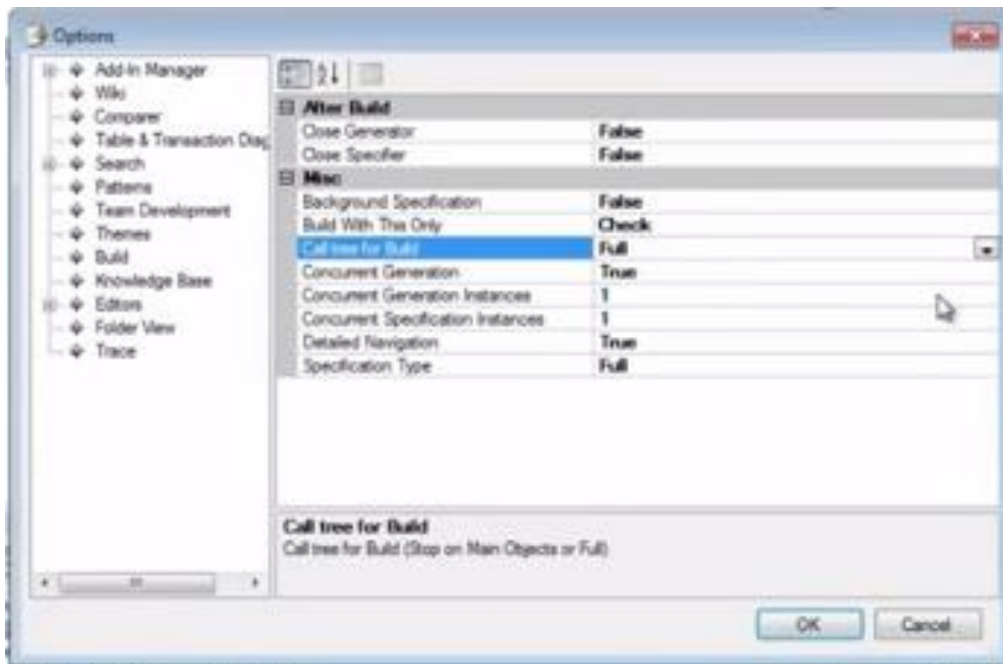


dado que si el valor de la propiedad que encontramos en **Tools / Options / Build / Call tree for Build** está con su valor por defecto "Stop on Main Objects"



entonces los objetos bajo el main E, no van a ser considerados.

En caso contrario, es decir que esa propiedad asuma el valor **Full**, sí lo serán:



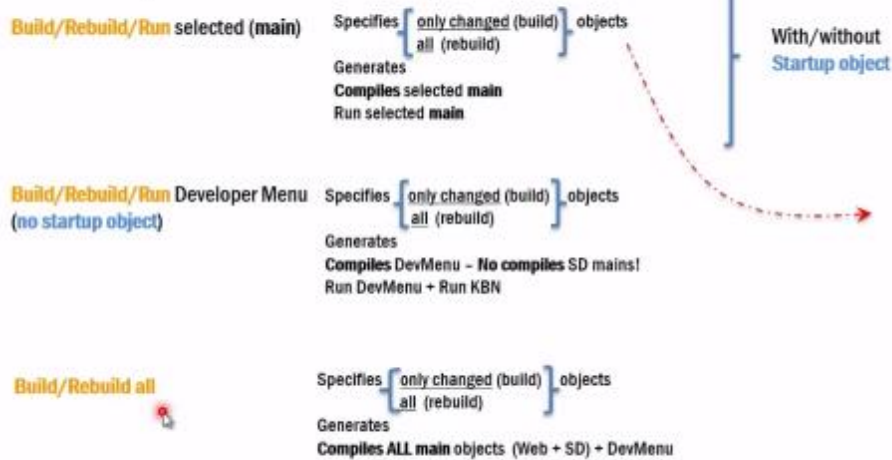
Por otro lado, si no tenemos Startup Object, recordemos que hacer F5, equivale al Run del Developer Menu.

Cuando hay Startup Object, equivale al Run de ese objeto.

Lo interesante que hacer Build, Rebuild o Run del Developer Menu lo que hace es especificar solamente los objetos que han cambiados si estamos haciendo un Build, o todos los objetos si estamos haciendo un Rebuild, **genera pero además compila el Developer Menu y no compila los Mains de Smart Devices** y ejecuta por último el Developer Menu y el KBN, que es el comportamiento que veíamos.

Por otro lado, si hacemos Build o Rebuild All:

Build process and compilation



se van a especificar sólo los objetos con cambios en el caso de Build, o todos los objetos en el caso de Rebuild, se van a generar... y además se van a compilar todos los objetos main, tanto de web como de Smart Devices más el Developer Menu.

Aquí no se ha listado la opción **Build (o Run) with this only**. La idea de esta opción es **especificar y generar solamente el objeto seleccionado**. Si este objeto es main, entonces compilarlo y ejecutarlo. En caso contrario, compilar y ejecutar el startup object si existe, y si no existe, el Developer Menu si "this" es un objeto web (**es decir, si el objeto seleccionado es web**) o el KBN **si el objeto seleccionado** es un objeto Smart Device.

Recordemos también que en GeneXus X Evolution 3 existe también la opción **Run Without Building**.

Con esto terminamos este breve repaso por el proceso de build y terminamos también con el tema que nos convocaba: la arquitectura de las aplicaciones Online.

Developing the Application

Los invitamos a seguir con el próximo tema, donde veremos cómo diseñar la interfaz e implementar el comportamiento de nuestra aplicación.

