



El objetivo de esta sesión es ayudar a los desarrolladores 4D a pasar sus aplicaciones a 4D v16 de manera segura y sin dolor, mientras utilizan las ventajas de esta poderosa versión.

Muchas aplicaciones 4D comenzaron hace años y han pasado de versión en versión sin necesidad de trabajar en el núcleo de la aplicación. Pero hay más y más datos para manejar; Todo está cambiando alrededor de las aplicaciones (máquinas, sistemas, modo de uso, y más que todo, los usuarios)

Vamos a ver cómo avanzar paso a paso para conseguir las ventajas de V16 sin necesidad de rehacer todo desde cero y estar preparados para el futuro. El objetivo de esta sesión es ayudar a los desarrolladores 4D a pasar sus aplicaciones a 4D v16 de manera segura y sin dolor, mientras utilizan las ventajas de esta poderosa versión.

Muchas aplicaciones 4D comenzaron hace años y han pasado de versión en versión sin necesidad de trabajar en el núcleo de la aplicación. Pero hay más y más datos para manejar; Todo está cambiando alrededor de las aplicaciones (máquinas, sistemas, modo de uso, y más que todo, los usuarios)

Vamos a ver cómo avanzar paso a paso para conseguir las ventajas de V16 sin necesidad de rehacer todo desde cero y estar preparados para el futuro.

AÑADIR MÁS OBJETOS EN SU CÓDIGO

Objetos en programación
Objetos como parámetros
\$0 := \$myObject
Funciones de hash y arrays
Arrays asociativos

LA ESTRUCTURA DE DATOS: DE SCHEMAFUL A SCHEMAFLEX

Objetos como campos
Gestión con campos de estructura variable
Adición de campos parametrables por el usuario a una aplicación en pocos clics
Búsqueda, ordenación y uso de estos campos: Ahora y mañana
Las trampas de las tiendas de valores clave

DE 32 A 64 BITS

Razones para utilizar 64 bits
Los problemas de los recursos en Mac: PICT, cicn, STR#

DE CALL PROCESS A CALL FORM

Deshacerse del evento Outside Call
Deshacerse del evento On Timer
Deshacerse del proceso Callback
Múltiples ventanas sin múltiples procesos

DE VARIABLES ESTÁTICAS A DINÁMICAS

Nombres de objeto formulario
Objetos de formulario y fuentes de datos
Uso extensivo de ListBoxes
Retrollamadas
Conceptos sobre contextos

DE NÚMEROS A NOMBRES

Pasar lentamente de número de tabla, número de campo, número de proceso, número de registro, etc. A nombres, por qué y cómo.

DEL PROCESO A WORKER

Similitudes y diferencias entre proceso y worker
Ventajas de los workers

DE COOPERATIVO A APROPIATIVO

Preparación para multihilo V16
Programación paralela y asíncrona
Multihilo apropiativo: cómo prepararse
Comprensión de los contextos worker, procesos y Windows
Mensajería, sin tantos dolores de cabeza
Cómo seguir respirando sin variables inter procesos

WEB CON 4D E IONIC/ANGULAR? ¡ES FÁCIL!

Adición de una interfaz web simple e interfaz web móvil para una base 4D con conocimientos básicos de HTML. Introducción a Free Ionic Creator (herramienta de diseño). Creación de una interfaz REST con una aplicación 4D. Codificación de métodos específicos para utilizar la aplicación Web (API REST).



Angelo Caroprese
Gerente Técnico & Instructor 4D
@Angelo4D

DEVELOP MORE THAN AN APPLICATION, DEVELOP YOUR BUSINESS