

Developing Distributed AppServer Applications

Desarrollando Aplicaciones Distribuidas con el Appserver.

Duración del Curso:

3 Días

Pre-requisitos:

Los estudiantes deberán de ser capaces de:

- Desarrollar aplicaciones GUI utilizando el 4GL de Progress y el Appbuilder.
- Tener alguna familiaridad con SmartObjects.
- Ser capaces de utilizar el 4GL de Progress.
- Correr un procedimiento de manera persistente.
- Utilizar handles de objetos y procedimientos.
- Correr un procedimiento interno dentro de otro procedimiento.
- Ser versado (be versed) en Java y/o Visual Basic dependiendo de sus necesidades.

Los cursos de V9 que proporcionan este prerrequisito son:

- V9 GUI Programming in Progress y
- V8 GUI Programming in Progress y V9 JumpStart
- Visual Programming o V9 SmartObjects I.

Qué se aprenderá en el curso:

Descripción del Curso: Este curso es para desarrolladores que actualmente saben como programar utilizando el 4GL de Progress y que desean diseñar, construir y liberar aplicaciones distribuidas utilizando el Appserver de Progress. Conocimiento de desarrollo de interfaces graficas de usuario y SmartObjects es recomendado pero no requerido. El curso cubre diferentes modelos de distribución de los componentes de la aplicación y enseña como diseñar, construir, liberar y probar componentes de lógica distribuida, seleccionar un modo de operación del Appserver, configurar e inicializar Appservers, correr procedimientos remotos en un Appserver y administrar transacciones en aplicaciones distribuidas.

Algunos de los tópicos cubiertos:

Configurar el Appserver para producir un ambiente distribuido de desarrollo utilizando la herramienta Progress Explorer.

Inicializar los componentes del Appserver utilizando la herramienta Progress Explorer y utilerías en la línea de comando.

Diseñar aplicaciones distribuidas.

Separar código de interfaz de usuario de código de lógica de negocios.

Liberar código de lógica de negocios en un Appserver.

Correr código de lógica de negocios en un Appserver.

Escoger un modo de operación para la aplicación.

Distribuir código de acceso a datos y código de actualización de datos utilizando:

Interfaz de usuario a través del 4GL y SmartDataObjects.

Interfaz de usuario de SmartObject y SmartDataObjects.