


<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprensión de la arquitectura 4.X ✓ Estudio de la portabilidad 3.X -> 4.X ✓ Buenas prácticas de desarrollo 	<p>Público</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Programador ✓ Jefe de proyecto 	<p>Prerrequisitos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación Eclipse RCP 3.X ✓ o tener una experiencia significativa en desarrollos con la arquitectura 3.X 	 <p>Duración 2 días</p>
--	---	--	--

Arquitectura Eclipse 4

- Presentación de el arquitectura Eclipse 4 (EAP)
- Comparación con Eclipse 3.X

El modelo de aplicación

- Contenido del modelo de aplicación
- El editor de modelo y el model spy
- La definición de la estructura de la GUI
- Creación de unos parts (vistas y editores)
- Creación de unos comandos
- Las buenas prácticas de concepción

La inyección y las anotaciones

- Descripción del mecanismo de inyección Eclipse 4
- Las anotaciones específicas de la inyección
- Las anotaciones complementarias (preferencias, event)
- Dinámica de instanciación

Los contextos de inyección

- Jerarquía de los contextos de inyección
- Actualización de un contexto de inyección
- Visualización de los contextos con el context spy

Las anotaciones de comportamiento

- Gestión de las vistas y de los editores
- Gestión de los handlers de comando

Addons

- Utilidad de los addons
- Utilización para la inicialización y la migración
- Gestión de los registries JFace

Diálogos

- Gestión de las preferencias
- Gestión de los property y de los wizards
- Problemáticas de la migración

Los fragmentos et los processors

- Definición de los fragmentos del modelo de aplicación
- Definición de un processor para enriquecer un modelo
- Integración en una arquitectura Eclipse

Los servicios E4

- El ModelService y la actualización del modelo
- El PartService para gestionar la GUI
- El SelectionService y la gestión de la selección
- El EventBroker, la gestión de los eventos y el event spy
- Los otros servicios

Look and Feel, CSS

- Modificación del código para integrar los CSS
- Escritura del CSS, sintaxis, editor y CSS spy
- Integración del CSS dentro de la aplicación
- Modificación del CSS en el runtime

Capa de compatibilidad

- Rol de la capa de compatibilidad
- Configuración/Integración dentro de una aplicación
- Migración progresiva hasta una aplicación pura 4.X
- Adición de componentes 4.X usando los fragmentos

Aplicación Eclipse 4.X

- Creación de una aplicación pura 4.X
- Target platform 4
- Utilización de los spies para optimizar la aplicación
- Reglas de desarrollo
- Reglas de portabilidad Eclipse 3.X → Eclipse 4.X
- La migración de una aplicación

La formación está ilustrada con ejercicios de migración de una aplicación basada en Eclipse 3.X hacia una aplicación con la capa de compatibilidad 4.X, y luego puramente en 4.X