

Migración de una Interfaz de Usuario: de Win32 a WinForms

Paso a paso del proceso de migración

Para migrar la solución a la inconsistencia de ux encontrada en la plataforma educativa Codecademy, desarrollada en Win32 C++, se siguieron los siguientes pasos:

- 1) Copia del diseño con el designer de WinForm: se replicó la ui del form principal desarrollada en Win32. Además se diseñó un segundo Form que se ejecutaría como ventana emergente tras expandir la información del curso seleccionado por el usuario.
- 2) Desarrollo: se escribió el código basándose en una lógica diferente adaptada a las diferencias entre ambas tecnologías. Se planteó una clase Courses que tenía name, level y difficulty como atributos, con sus respectivos getters y setters; además, se desarrollaron tres funciones aparte de los respectivos event listeners generados por el designer:
 - a) CargarCursos(): dentro de esta función están hardcodeados e insertados a una List<Courses> los mismos cursos que se utilizaron como ejemplo en la solución de Win32, esta función es ejecutada luego de InitializeComponent(), y llama a la segunda función, applyFilters().
 - b) applyFilters(): esta función toma la lista de cursos generada en CargarCursos(). Comienza por verificar el estado de los checkbox de filtro, si ninguno está chequeado se muestran todos los cursos, y se pasa como DataSet de la listBox la List<Courses>. Si alguno está chequeado entonces se genera una lista auxiliar que va a almacenar los cursos que el usuario ha filtrado. Se recorre la lista con un for y finalmente se da como DataSet a la listBox la nueva lista auxiliar.
 - c) AbrirCursoSeleccionado(): se encarga de ejecutar el Form2 como ventana emergente, se llama con el event listener del botón open course.

La principal dificultad al migrar fue la de replantear la lógica debido a las diferencias entre C# y C++. La otra complicación fue una cuestión de sintaxis, rápidamente resuelta con el apoyo de motores de IAG, a los que se les solicitaba información de cuál era la manera específica de escribir lo que se necesitaba en C#, más que nada se utilizó cuando se requería la utilización de métodos predefinidos del lenguaje.