

Using Widgets Exercise



In this exercise, we will focus on developing a basic user interface using Text, Expressions, Containers, and If widgets. These widgets will be combined in a single screen to create a simple calculator, that only increments a number or multiplies it by 2. This number will be represented with an input parameter of the Screen. These are the requirements for this exercise:

- The input parameter value is shown on the screen.
- By clicking on a button, the value of the input parameter will be incremented by one.
- By clicking on another button, the value of the input parameter will be multiplied by two.
- A link that is only visible when the value of the input parameter is different than zero, to reset the input parameter back to zero.

When this is completed, the simple screen will have an expression, a few styled containers, buttons, links, and an If widget.

You can [download a ZIP file](#) of the **Exercise Materials** by clicking the button below (login required).

It contains all the resources needed for this Lesson, including the Exercise Guide PDF.

[Lesson Materials](#)

Need help with this course? [Ask in our Forums](#).

Have an idea to improve your learning experience? [Share in Ideas](#).

Course Lessons

Lesson Transcript

✓ Reactive UI Development

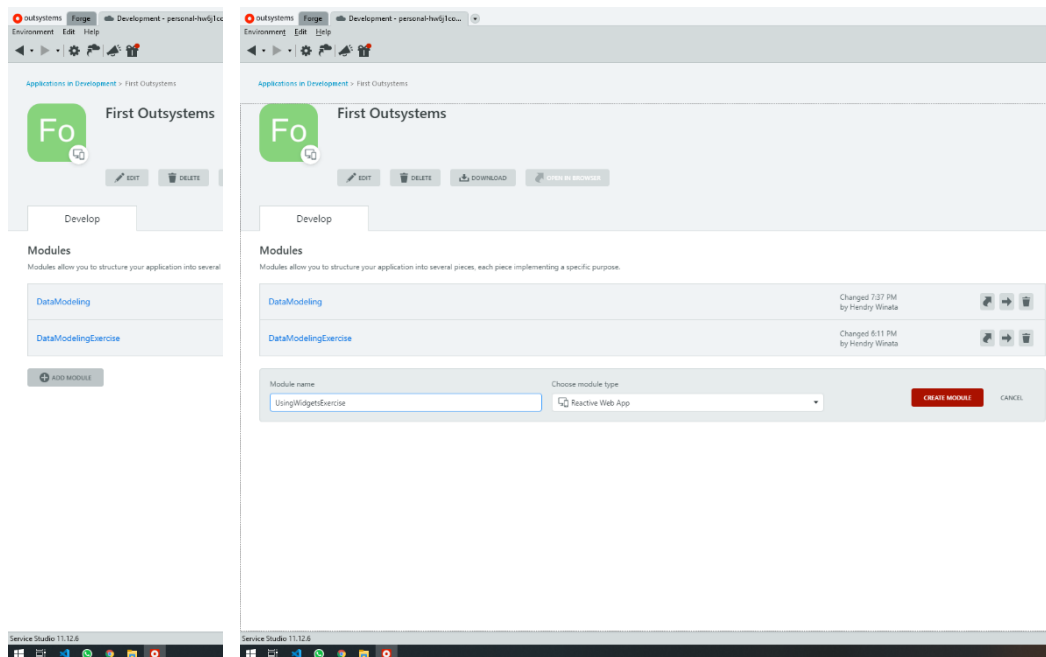
✓ Widgets

Exercise

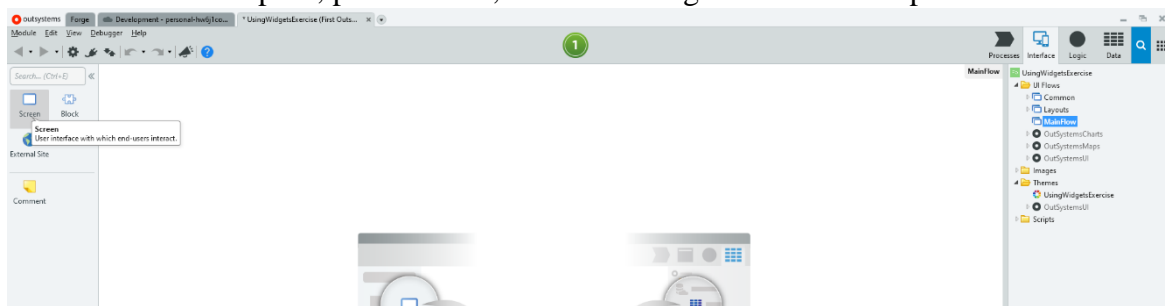
Using Widgets Exercise

Persiapkan Module dan Screen

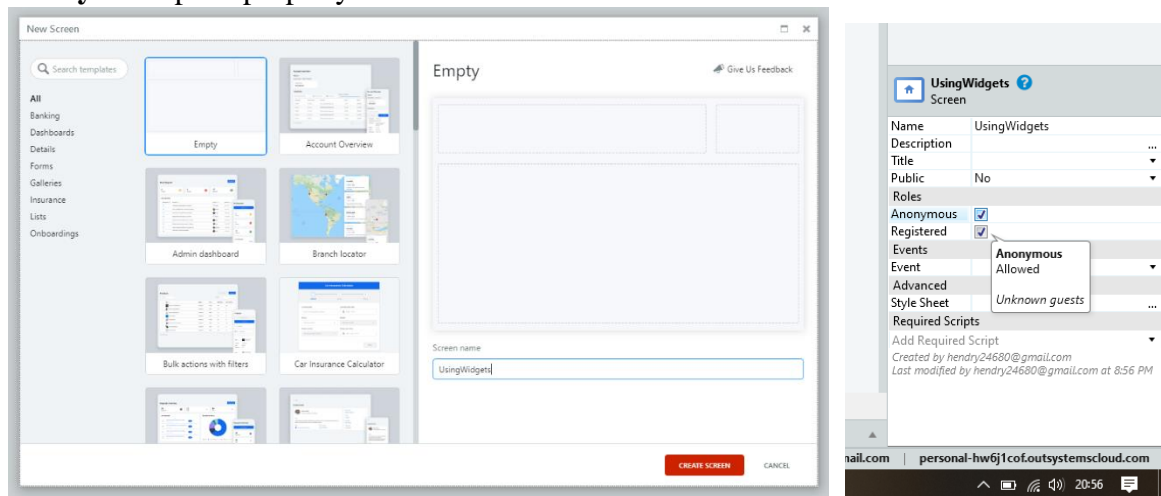
- Klik **Add Module** pada OutSystems Service Studio, lalu berikan nama module, kemudian **Create Module**.



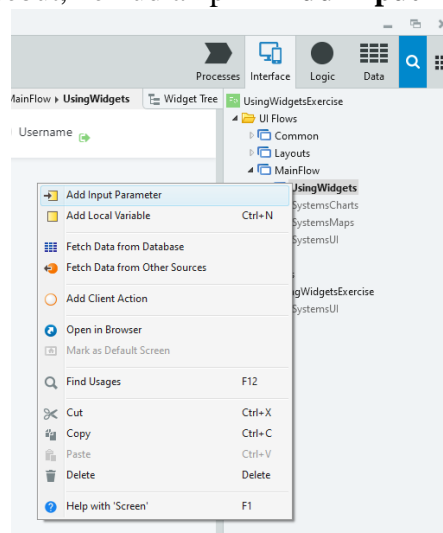
- Pada sisi kiri workspace, pilih **Screen**, kemudian drag ke dalam workspace.



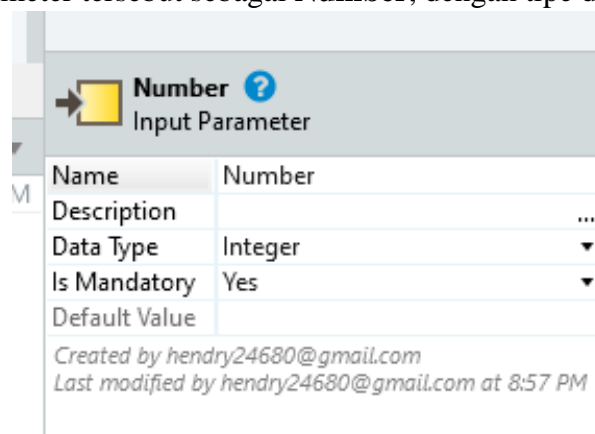
- Pilih **Empty** screen dan tentukan nama screen, kemudian **Create Screen** dan check-list **Anonymous** pada property screen tersebut.



- Klik kanan pada screen tersebut, kemudian pilih **Add Input Parameter**.

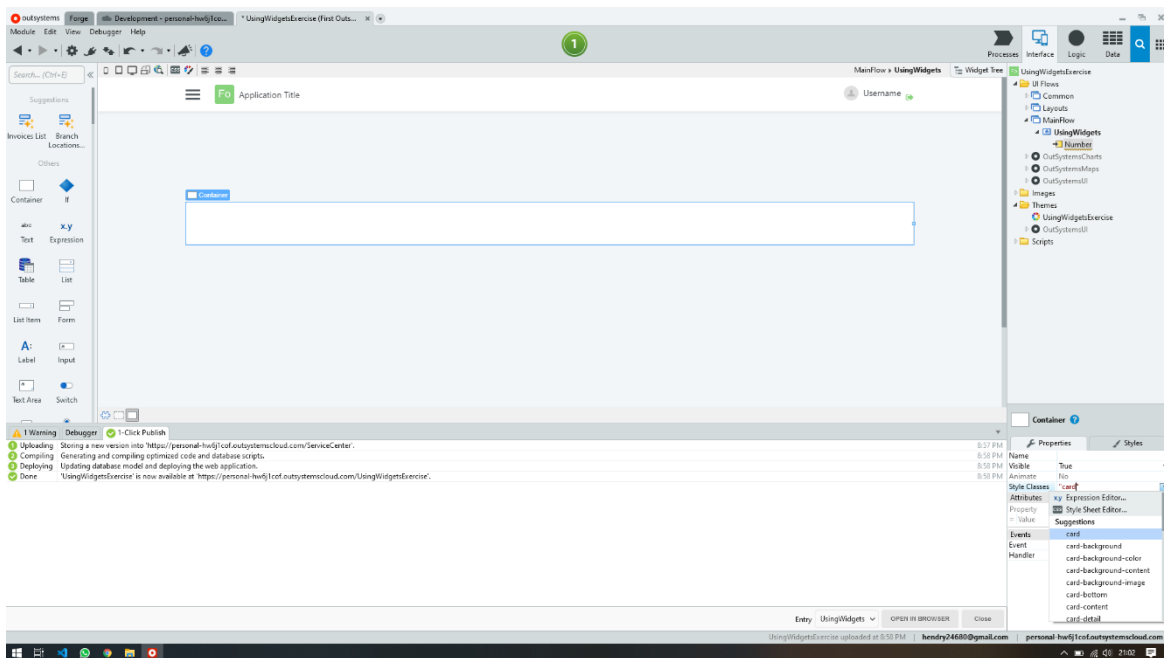


- Atur nama input parameter tersebut sebagai **Number**, dengan tipe data Integer.

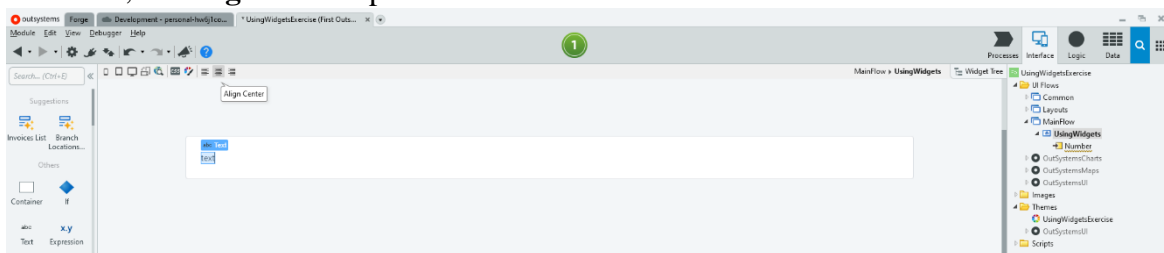


Text & Expressions

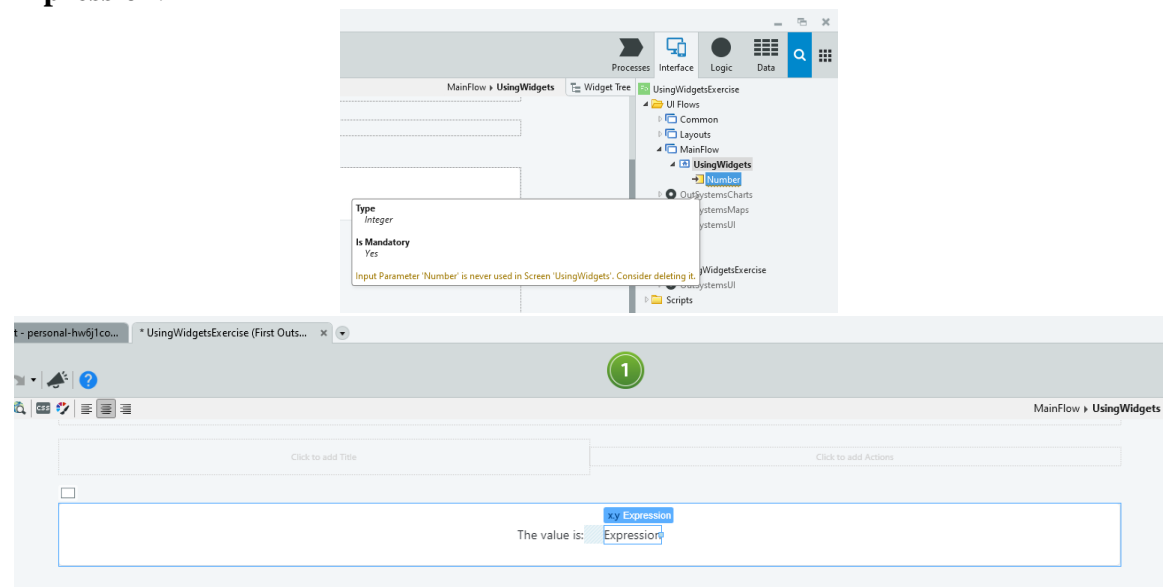
- Drag **Container** dari palet sisi kiri workspace ke dalam **MainContent**, dan berikan style class **“card”** pada container.



- Drag **Text** pada sisi kiri workspace ke dalam **Container**, agar teks berapa apa tengah container, set **Align Center** pada sisi kiri atas.

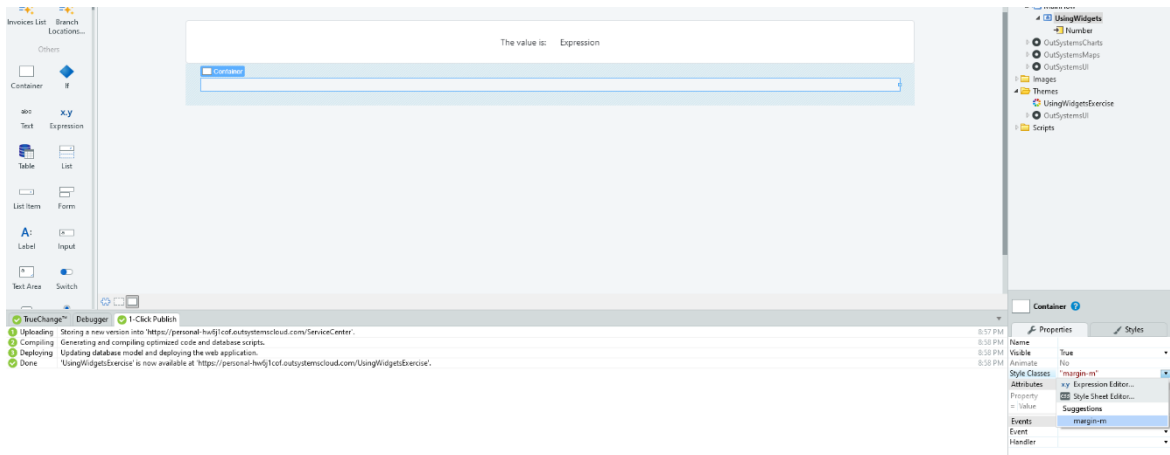


- Drag variable **Number** tadi ke sisi kanan text sebelumnya, akan muncul sebagai **Expression**.



Buttons

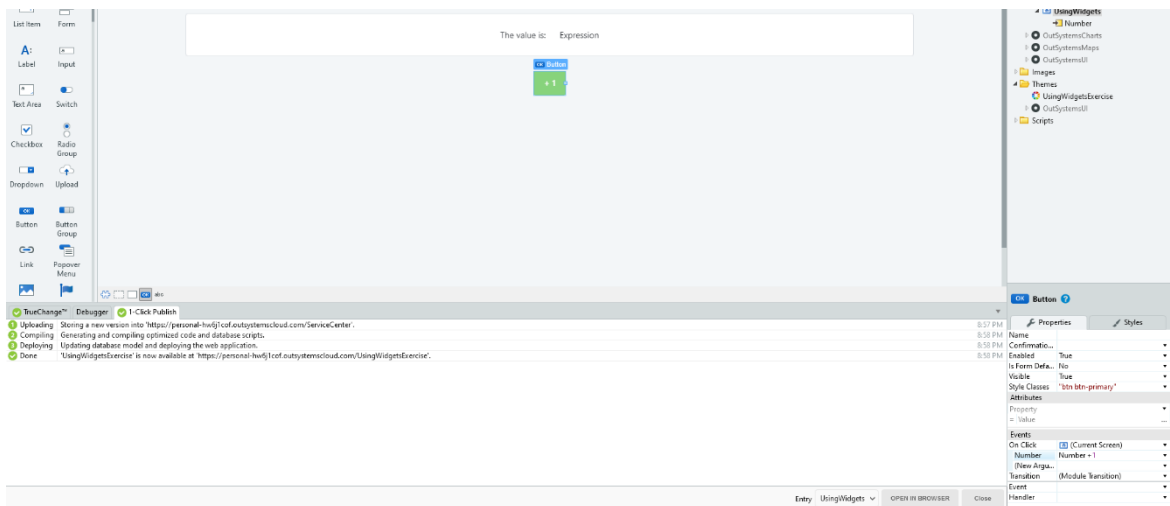
- Drag **Container** baru ke bawah container sebelumnya, dan berikan style “**margin-m**”. Terapkan juga **Align Center** agar widget dalam container ini akan berada pada sisi tengah.



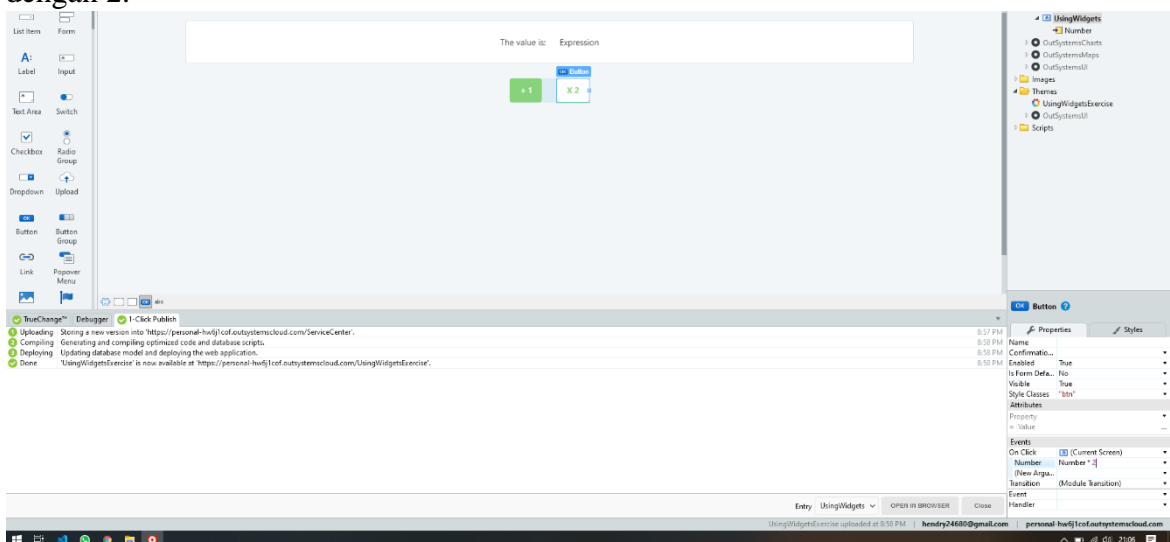
- Drag **Button** pada palet sisi kiri workspace ke dalam container, ubah teks pada button, dan lakukan pengaturan **Events** pada property button (tombol untuk menambah nilai 1 pada variable Number sebelumnya).

On Click : Current Screen

Number : Number + 1

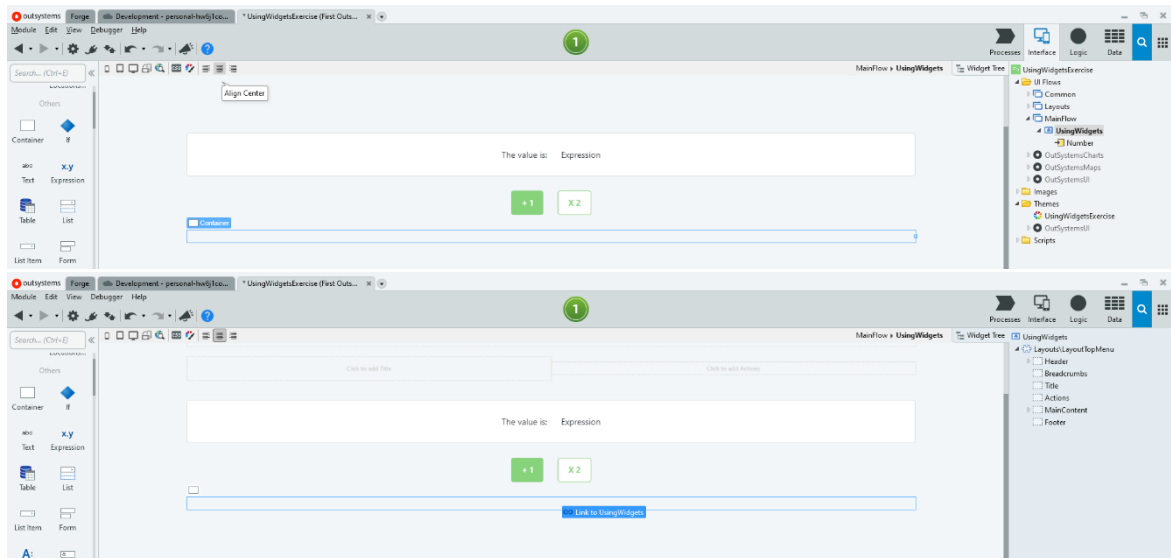


- Drag juga **Button** kedua, bedanya kali ini fungsi button untuk mengalikan nilai **Number** dengan 2.

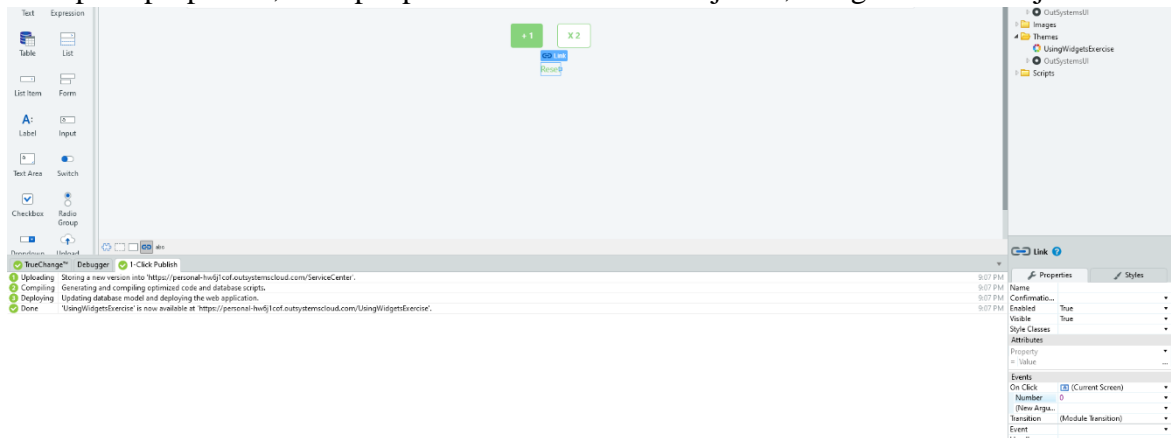


Links

- ❖ Drag **Container** baru ke bawah container lainnya, kemudian drag **Screen (UsingWidgets)** tadi ke dalam container tersebut.

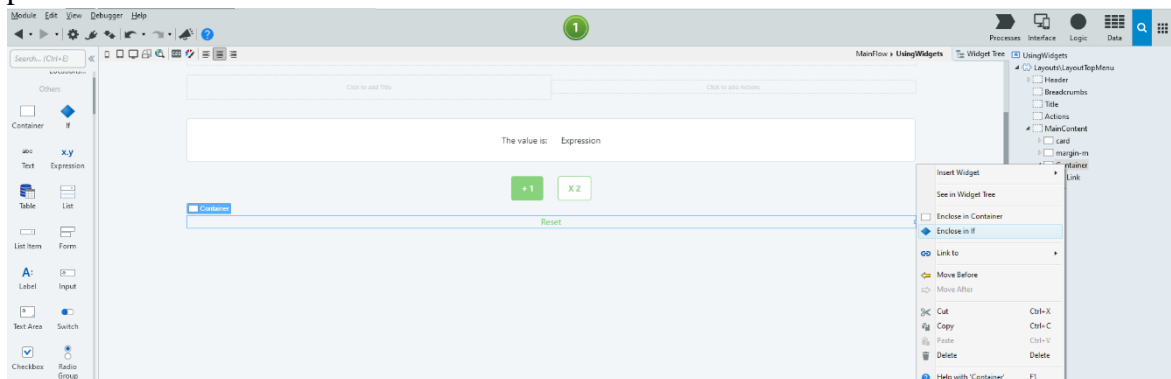


- ❖ Pada palet properties, set input parameter **Number** menjadi 0, dan ganti teks menjadi **Reset**.

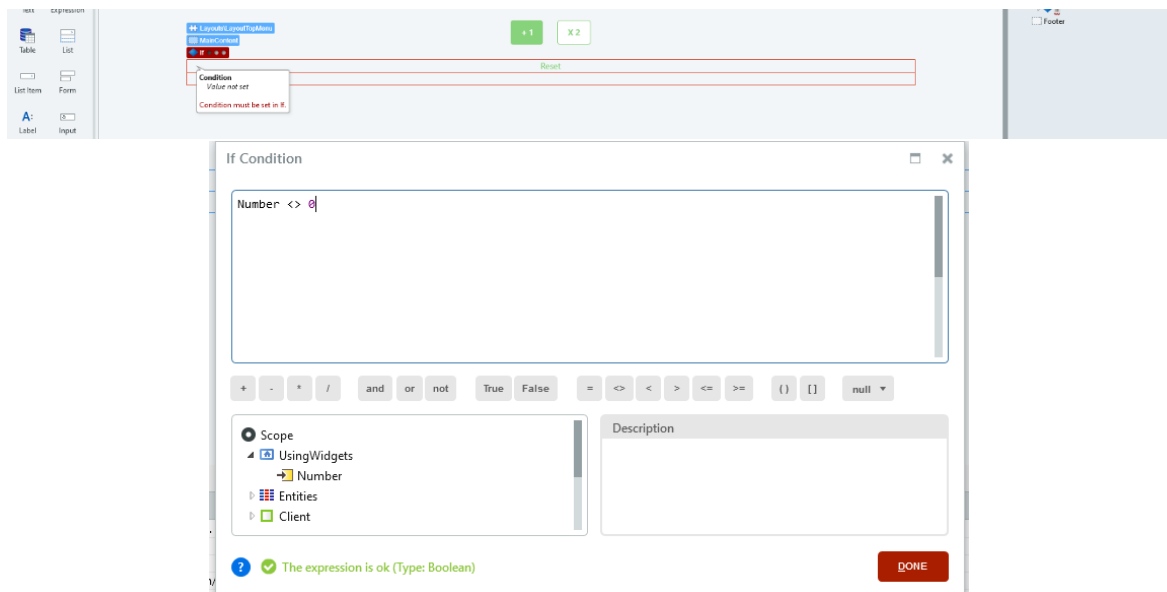


Ifs

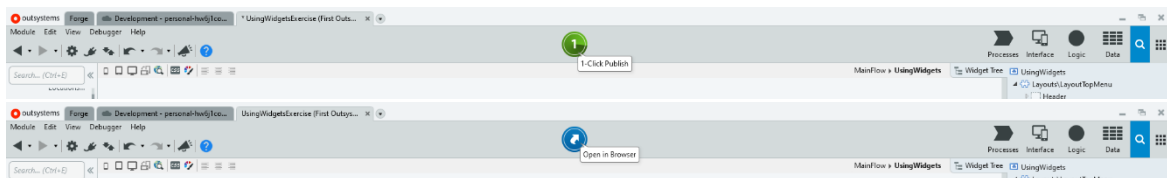
- ✓ Buka **Widget Tree** (Ctrl + W), klik kanan pada container yang membungkus Reset Link, pilih **Enclose in If**.



- ✓ Double-click pada widget if, akan muncul kotak dialog untuk menentukan kondisi, kita set untuk kondisi ketika **Number** tidak bernilai 0, lalu klik **Done**.



- ✓ Klik **1-Click Publish**, dan ketika publishing selesai, klik sekali lagi pada tombol **Open in Browser**.



- ✓ Maka pada browser akan muncul tampilan sederhana yang dapat menambah, mengalikan dengan dua, hingga mereset nilai **Number**.

