

Ejercicios - Introducción a Sencha Touch

Índice

1 Ejercicio 1 - Estructura de la aplicación y creación de paneles.....	2
2 Ejercicio 2 - Barras de herramientas y contenido de la ayuda.....	3
3 Ejercicio 3 - Botones y Transiciones.....	4

En la sección de ejercicios de Sencha Touch vamos a practicar creando una pequeña aplicación móvil que nos permita gestionar un listado de notas. La pantalla principal contendrá el listado de notas, con botones que nos permitirán crear nuevas notas y modificarlas. Al crear una nueva nota nos aparecerá un formulario en el que podremos introducir los datos y añadirlos al listado. Este mismo formulario también se utilizará para modificar las notas existentes. Además desde la pantalla principal podremos abrir la ayuda con información sobre la aplicación y los autores.

Si necesitas ayuda puedes descargar la plantilla para los ejercicios [sesion05-ejercicios.zip](#). Al descomprimirlo aparecerán tres carpetas para cada uno de los ejercicios.

1. Ejercicio 1 - Estructura de la aplicación y creación de paneles

En este primer ejercicio vamos a empezar creando los ficheros que vamos a necesitar: *index.html*, *app.js* y *app.css*. Por simplicidad los vamos a colocar en el mismo directorio. El contenido de cada uno de los ficheros debe de ser el siguiente:

En *index.html* colocaremos el código necesario para cargar la librería y la hoja de estilo de Sencha Touch, junto con nuestro fichero de estilo *app.css* y nuestro fichero de código *app.js* (ver sección "Código HTML básico de una aplicación" del manual). Además, en el cuerpo del documento, añadiremos una capa con el texto "Cargando Mis Notas..." y le asignaremos el estilo "loading" que después definiremos en la hoja de estilo.

En *app.css* de momento solo vamos a definir el estilo de la clase *loading*, que lo definiremos como un texto de 16pt, en color gris, centrado en la página y a 100px del borde superior.

En *app.js* es donde vamos a crear nuestra aplicación y los paneles que necesitamos. Como ya hemos explicado vamos a tener un panel para la lista de notas, otro para editar las notas y un tercero para mostrar la ayuda. Además vamos a necesitar un cuarto panel que se utilizará como contenedor. A continuación se explican los pasos que debemos seguir:

1. En primer lugar creamos la instancia de la aplicación a la que pondremos como nombre *MisNotas*. Aquí deberemos definir también la función *launch*, a la que asignaremos una función llamada *crearViewPort*. Para ayuda consultar la sección "Instanciar una aplicación".
2. Definimos la función *crearViewPort* como una función independiente, dentro de la cual vamos a crear el panel principal y asignarlo al *viewport*. Este panel ocupará toda la pantalla y tendrá un *layout* tipo *card*. Además en su sección *items* tenemos que incluir los tres paneles de la aplicación usando su identificador, a los que llamaremos 'panelContenedorLista', 'panelFormulario' y 'panelAyuda'.
3. Los paneles 'panelContenedorLista' y 'panelFormulario' los definiremos de la misma forma, un panel, con el identificador apropiado, un *layout* tipo *fit* y un texto *html* de prueba que utilizaremos para comprobar que el panel se visualiza correctamente.
4. Para el panel de ayuda vamos a utilizar un *Carousel*. De momento solo lo crearemos

con el identificador 'panelAyuda' y dos paneles (*items*) que contengan respectivamente en su sección de código HTML los textos "panel ayuda 1" y "panel ayuda 2".

Por último deberemos comprobar que todo funciona correctamente. Para comprobar cada uno de los paneles recordad que tenemos que cambiar su orden en la sección *items* del viewport, pues solo se visualizará el primero de ellos.

2. Ejercicio 2 - Barras de herramientas y contenido de la ayuda

Este ejercicio continua con el anterior, al cual vamos a añadir las barras de herramientas necesarias para cada panel y el contenido del panel de ayuda.

Empezaremos añadiendo las barras de herramientas, las cuales las instanciaremos como un objeto separado y después las añadiremos a los paneles usando su identificador:

- En el panel 'panelContenedorLista' añadiremos una barra en la parte superior con el título "Mis Notas" y el identificador 'panelListaToolbar'.
- En el panel 'panelFormulario' añadiremos dos barras de herramientas. Una en la parte superior con el título "Editar nota" y el identificador 'panelFormularioTopToolbar'. Y una segunda barra en la parte inferior con el identificador 'panelFormularioBottomToolbar' y sin ningún título.
- Por último para el panel 'panelAyuda' añadiremos una barra en su parte superior con el título "Ayuda" y el identificador 'panelAyudaToolbar'.

A continuación vamos a añadir el contenido del panel ayuda, el cual lo habíamos creado como un Carousel. Para separar mejor nuestro código, el contenido HTML de cada uno de los paneles del Carousel lo definiremos en una variable independiente (llamadas `var htmlAyuda1` y `var htmlAyuda2`), que posteriormente asignaremos al elemento `html` del panel correspondiente. Recordad que para concatenar cadenas tendremos que usar el símbolo más (+).

Para el HTML del primer panel del Carousel definiremos una capa a la que asignaremos el estilo "ayuda". Dentro de esta capa colocaremos el título "Mis Notas" (de tipo H1), seguido por un par de párrafos con el texto "Aplicación Web para la gestión de notas realizada con **Sencha Touch**. Especialista Universitario en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles". Y por último abajo colocaremos una imagen con un ancho de 100 píxeles (subcarpeta "imgs" de la plantilla).

Para el segundo panel utilizaremos también una capa de la clase "ayuda", en la que colocaremos el titular "Autor", seguido por unos párrafos con los datos del autor.

Para dar formato a este texto tendremos que modificar el fichero *app.css* añadiendo los siguientes estilos:

- *ayuda*: la clase ayuda la definiremos con un ancho del 100% y un texto centrado.
- *ayuda h1*: la etiqueta H1 (cuando esté dentro de la clase "ayuda") la definiremos con

un color azul oscuro (navy), un tamaño de 18 puntos, y el estilo "uppercase" para que aparezca siempre en mayúsculas.

- *ayuda p*: la etiqueta P la definiremos para que tenga color gris (gray).

3. Ejercicio 3 - Botones y Transiciones

En este último ejercicio vamos a añadir los botones de cada una de las barras de herramientas. Además también incluiremos las acciones de transición que nos permitirán movernos entre paneles. Recordad que para añadir botones a una barra de herramientas tenemos que aplicarles el `layout: 'hbox'`, y que los botones irán definidos en su sección `items`. Además todas las transiciones que apliquemos serán del tipo 'slide' y con una duración de 1 segundo (1000ms).

Por simplicidad empezaremos definiendo el botón del panel 'panelAyuda'. En su barra de herramientas vamos a poner un único botón, alineado a la izquierda, en el que colocaremos el icono predefinido de tipo 'home'. Además al presionar este botón realizaremos una transición hacia arriba para cambiar al panel 'panelContenedorLista'. Para más información ver la sección "Transiciones de cambio de vista".

En el panel principal ('panelContenedorLista') vamos a colocar dos botones en su barra de herramientas. El primer botón estará alineado a la izquierda y contendrá una imagen externa (subcarpeta "imgs" de la plantilla). Para añadir esta imagen tendremos que asignar un estilo al botón, llamado "btnAyuda" (ver sección "Botones"). Este estilo lo definiremos en nuestra hoja de estilo "app.css" para que cargue la imagen indicada (recordad usar `!important`) y que tenga un ancho de 45 píxeles y un alto de 35 píxeles. Para este botón definiremos una transición hacia abajo que cargue el panel 'panelAyuda'.

El segundo botón del panel 'panelContenedorLista' estará alineado a la derecha, con el tipo 'action' y el texto "Nueva Nota". Este botón cargará el panel 'panelFormulario' con una transición hacia la izquierda.

Por último en el panel 'panelFormulario' teníamos dos barras de herramientas. En la barra superior colocaremos dos botones. El primero de ellos será similar al del panel de ayuda, un botón alineado a la izquierda, con el icono predefinido de tipo 'home'. El segundo botón de esta barra estará alineado a la derecha, será de tipo 'action' con el texto "Guardar". El tercer botón estará en la barra inferior alineado a la derecha y contendrá el icono predefinido de tipo 'trash'. **Los tres botones** de este panel realizarán la misma transición hacia la derecha para cambiar al panel 'panelContenedorLista'.

