

Estrutura Projectos em XEO



XEO in a NutShell

Introdução

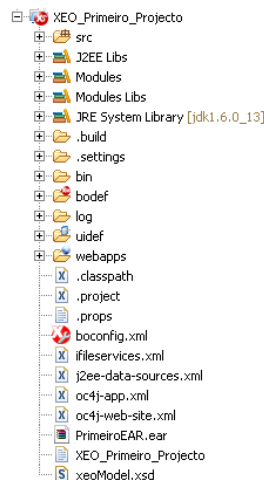
A documentação **XEO in a NutShell** é criada a partir de exemplos desenvolvidos sobre o **XEO Studio**, podendo ser replicada por qualquer utilizador a partir de uma release do **XEO Studio**.

Aconselhamos a leitura do documento - [*XEO in a NutShell*](#) – que explica como criar o ambiente para replicar os exemplos reportados na documentação.

Passo 1:

Para normalizar e agilizar o desenvolvimento todos os projectos em XEO respeitam a mesma estrutura e organização.

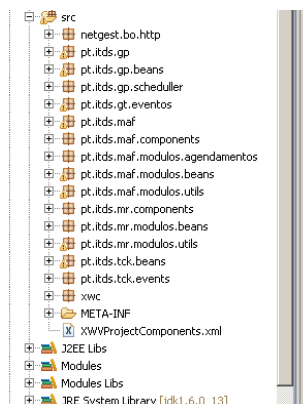
Nesta estrutura coexiste toda a informação core do XEO e da informação específica da aplicação em desenvolvimento.



Passo 2:

Na pasta SRC deve ser colocado todo o código JAVA desenvolvido à medida para a aplicação.

A organização dos packages Java fica à consideração de cada técnico, *mas uma organização com nomenclatura e normalizada facilita a navegação no código, debug e introdução de novos técnicos no projecto.*



Estrutura Projectos em XEO

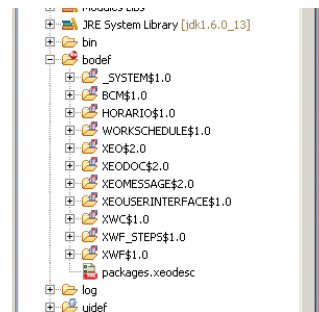


XEO in a NutShell

Passo 3:

Na pasta BODEF serão colocados todos os ficheiros de modelação dos objectos da aplicação - **xeomodel**. Nesta pasta também estão os *objectos base do core do XEO* – sempre que é realizado upgrade ao core do XEO estes objectos são esmagados.

Os **xeomodel** devem estar organizados por pastas, sendo importante ter em conta que nos casos de ficheiros com o mesmo nome, o último a ser lido é o assumido pela plataforma. Assim é possível fazer *overwrite* aos objectos de sistema.

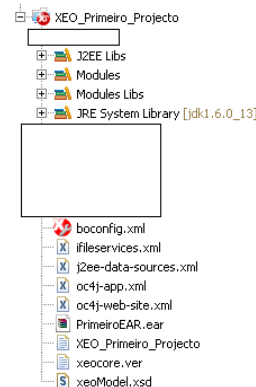


Passo 4:

Os ficheiros de configuração e as bibliotecas de sistema estão colocados nas pastas e ficheiros apresentados na figura.

Toda a informação que não pode ser alterada pelo técnico é actualizada sempre que existe update ao core do XEO.

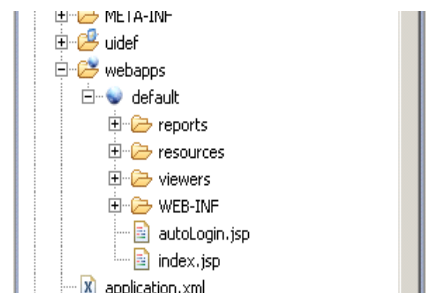
As bibliotecas que sejam somente desta aplicação deverão ser colocadas numa pasta **PROJECT_LIBS** que só é visível no filesystem.



Passo 6:

Na pasta DEFAULT estão incluídas as pastas:

- **reports** – Relatórios JASPER da aplicação
- **resources** – todas as imagens da aplicação. A imagem defeito do objecto deverá estar dentro de uma pasta com o nome do objecto e deverá ser um .gif com o nome de ico16.
- **viewers** – todos os viewers dos objectos modelados. Os viewers de cada objecto estão agrupados dentro de uma pasta com o nome do objecto correspondente. Existem 3 tipos de viewers - edit ; list e lookups – e para um deles podem ser criadas várias versões invocados de zonas diferentes da aplicação.



Todos a informação de base do XEO não estão nestas pastas mas sim nos JARs respectivos. Nestas pastas estarão somente informação da aplicação em desenvolvimento.



Obrigado.

Informação:

Autor: Daniel Silva (daniel.silva@itds.pt)

Data Documento: 25/10/2010

Versão XEO Core: 3.1

Versão XEOStudio: 1.0

<http://www.xeo.pt>

<http://www.itds.pt>

Telefone: +351 211 201 212

Fax: +351 211 201 224

Email: SupXEO@itds.pt

O XEO torna tudo tão fácil que o difícil é imaginar o quanto ...