

# ExecuTrain Course Outline

## Fundamentos de Domino Designer



3 días

### Audiencia:

Los desarrolladores de aplicaciones sin experiencia en el uso de Domino Designer para desarrollar aplicaciones.

### Descripción breve:

Este curso es una iniciación práctica en los conocimientos básicos necesarios para trabajar en el entorno de desarrollo de Domino Designer. Por medio de las lecciones del profesor y de las actividades y ejercicios de los alumnos, éstos aprenderán a usar los elementos de diseño de Domino para crear una aplicación que se ajuste a las necesidades de la empresa. Al finalizar el curso, los alumnos serán capaces de incorporar las necesidades de la empresa a aplicaciones básicas para múltiples clientes y utilizar adecuadamente muchos de los elementos de diseño de la Versión 5 de Domino Designer.

### Requisitos previos:

Los requisitos para asistir a este curso son los siguientes:

Haber realizado los cursos *Introducción al cliente Notes* y *Ampliación del uso del cliente Notes* o poseer los conocimientos y la experiencia equivalentes.

### Objetivos:

Al final de este curso, el alumno será capaz de:

- \* Crear y presentar páginas de contenidos
- \* Seleccionar, almacenar y presentar datos interactivos
- \* Diseñar y modificar la estructura de navegación de la aplicación
- \* Valorar la seguridad de la aplicación

### Esquema:

En el curso se tratan los temas siguientes:

- Las aplicaciones y el entorno de desarrollo de Domino
- Creación y modificación de páginas para mostrar texto y gráficos
- Creación de documentos
- Modificación de formularios y creación de campos
- Creación de vistas para organizar los documentos
- Cómo poner las vistas a disposición de los usuarios
- Aspectos generales del lenguaje de fórmulas
- Uso de fórmulas para validar y traducir campos
- Creación de agentes para actualizar la información de la aplicación
- Creación de acciones de vista y de formulario
- Definición de varios niveles de seguridad para los usuarios de la aplicación
- Uso de opciones de ocultación para mostrar u ocultar información
- Uso de vínculos para poner elementos de la aplicación a disposición de los usuarios
- Estructuración de la visualización de la aplicación mediante el uso de conjuntos de marcos
- Uso de esquemas para navegar por una aplicación
- Creación de un mapa de imágenes que incluya vínculos de zona activa<sup>24</sup>