

GUÍA PRÁCTICA DE NEOFIT

VisualNEO Win – Adaptar publicaciones a distintas resoluciones

Manual de experimentación desde cero

Objetivo: comprender NeoFit jugando con una publicación nueva y muy simple antes de aplicarlo a una gestión grande. La idea es observar qué ocurre al achicar y agrandar la ventana y aprender qué opción conviene para cada tipo de objeto.

1. Idea principal de NeoFit

NeoFit toma como referencia el tamaño en el que diseñaste originalmente la publicación. Después, cuando la ventana cambia de tamaño, puede recolocar, estirar, mantener fijo o escalar los objetos según las reglas que registres.

Ejemplo de tamaño de diseño:

```
NeoFit_SetDesignSize "1280" "720"
```

Esto significa: «mi interfaz fue diseñada originalmente en 1280 × 720». El tamaño de diseño NO tiene que ser necesariamente el tamaño actual del monitor.

2. Rutina básica

La estructura general que vamos a probar es:

```
:FitPage  
NeoFit_Clear  
NeoFit_SetDesignSize "1280" "720"  
  
NeoFit_RegisterObject "NombreDelObjeto" "STRETCH" "STRETCH" "L" "T" "0"  
"0"  
  
NeoFit_Apply  
Return
```

3. Qué hace cada comando

NeoFit_Clear

Limpia los objetos registrados anteriormente. Es útil antes de preparar las reglas de la página que vas a adaptar.

```
NeoFit_Clear
```

NeoFit_SetDesignSize

Indica el ancho y alto originales usados para diseñar la publicación.

NeoFit_RegisterObject

Registra un objeto y define cómo debe comportarse cuando cambia el tamaño disponible. En las pruebas iniciales vamos a concentrarnos en tres modos: FIXED, STRETCH y UNIFORM.

*NeoFit_RegisterObject "Objeto" "MODO_HORIZONTAL" "MODO_VERTICAL"
"ANCLA_H" "ANCLA_V" "0" "0"*

NeoFit_Apply

Después de registrar los objetos, este comando aplica los cálculos y modifica sus posiciones/tamaños.

NeoFit_Apply

4. Modos que debemos experimentar

Modo	Qué hace	Dónde probarlo
FIXED	Conserva el tamaño del objeto.	Botones, iconos, controles que no quieras deformar.
STRETCH	Permite estirar el objeto con el espacio disponible.	Fondos, paneles, barras, campos anchos.
UNIFORM	Escala manteniendo proporción.	Logos, imágenes y elementos que no deben deformarse.

5. Anclajes / posiciones

Además del tamaño, NeoFit necesita saber desde qué zona debe mantenerse relacionado el objeto.

Letra	Horizontal	Vertical
L / T	L = Left = izquierda	T = Top = arriba
C / C	C = Center = centro	C = Center = centro
R / B	R = Right = derecha	B = Bottom = abajo

Ejemplo: "R" "B" = mantener la referencia hacia la esquina inferior derecha.

Ejemplo: "C" "C" = mantener la referencia hacia el centro.

6. Primera práctica desde cero

Para aprenderlo sin arriesgar una gestión real, crea una publicación nueva de 1280 × 720 y colocá solamente unos pocos objetos.

- Un rectángulo grande como fondo.
- Un botón arriba a la izquierda.
- Un botón arriba a la derecha.
- Un botón abajo a la derecha.
- Un logo o imagen en el centro.
- Un campo de texto ancho.

7. Prueba A – objeto fijo

Creá un botón llamado BotonPrueba y probá que conserve su tamaño en la esquina superior izquierda.

```
NeoFit_RegisterObject "BotonPrueba" "FIXED" "FIXED" "L" "T" "0" "0"
```

Ejecutá la publicación, achicá la ventana y después agrandala. Observá si el botón mantiene su tamaño y su relación con la esquina.

8. Prueba B – fijo a la derecha

```
NeoFit_RegisterObject "BotonDerecha" "FIXED" "FIXED" "R" "T" "0" "0"
```

El objetivo es comprobar si un botón puede conservar su tamaño mientras permanece relacionado con la parte superior derecha.

9. Prueba C – esquina inferior derecha

```
NeoFit_RegisterObject "BotonSalir" "FIXED" "FIXED" "R" "B" "0" "0"
```

Esta prueba es muy importante para botones como Guardar, Salir, Volver o controles que querés mantener cerca de un borde.

10. Prueba D – fondo que se estira

```
NeoFit_RegisterObject "Fondo" "STRETCH" "STRETCH" "L" "T" "0" "0"
```

Probá con un rectángulo grande. Al cambiar el tamaño de la ventana debería ser un buen candidato para ocupar más o menos espacio.

11. Prueba E – imagen proporcional

```
NeoFit_RegisterObject "Logo" "UNIFORM" "UNIFORM" "C" "C" "0" "0"
```

La finalidad es observar si la imagen cambia de tamaño sin quedar aplastada o estirada de manera desigual.

12. Prueba F – mezclar horizontal y vertical

NeoFit permite pensar el comportamiento horizontal y vertical por separado. Esto es especialmente útil en barras, campos o paneles. Experimentá primero con combinaciones sencillas y anotá el resultado.

```
NeoFit_RegisterObject "CampoPrueba" "STRETCH" "FIXED" "L" "T" "0" "0"
```

Esta combinación busca que el objeto pueda variar en ancho mientras conserva su altura.

13. Rutina completa para una página de prueba

```
:FitPage  
NeoFit_Clear  
NeoFit_SetDesignSize "1280" "720"  
  
NeoFit_RegisterObject "Fondo" "STRETCH" "STRETCH" "L" "T" "0" "0"  
NeoFit_RegisterObject "BotonIzquierda" "FIXED" "FIXED" "L" "T" "0" "0"  
NeoFit_RegisterObject "BotonDerecha" "FIXED" "FIXED" "R" "T" "0" "0"  
NeoFit_RegisterObject "BotonSalir" "FIXED" "FIXED" "R" "B" "0" "0"  
NeoFit_RegisterObject "Logo" "UNIFORM" "UNIFORM" "C" "C" "0" "0"  
NeoFit_RegisterObject "CampoPrueba" "STRETCH" "FIXED" "L" "T" "0" "0"  
  
NeoFit_Apply  
Return
```

14. Cuándo llamar a FitPage

La idea del ejemplo de NeoFit es ejecutar la rutina cuando se entra en la página y también cuando la ventana cambia de tamaño. En VisualNEO esto permite recalculer la interfaz mientras probás distintos tamaños.

```
PgEnterAction=GoSub "FitPage"
```

```
ResizedAction=GoSub "FitPage"
```

IMPORTANTE: antes de copiar estas líneas literalmente a una publicación real, verificá en qué sección de VisualNEO corresponde cada acción. Para aprender, usá primero una publicación de prueba.

15. NeoFit_PinObject

El plugin también dispone de NeoFit_PinObject. Su propósito es permitir relacionar o «pegar» un objeto con otro, algo útil cuando dos elementos deben permanecer juntos al cambiar la resolución.

Ejemplos conceptuales: etiqueta + campo; icono + botón; foto + nombre; panel + elemento relacionado. Como sus parámetros exactos deben respetar la documentación del plugin, conviene practicarlo después de dominar RegisterObject y Apply.

16. Qué observar al jugar con la ventana

- ¿El objeto mantiene el tamaño cuando usás FIXED?
- ¿STRETCH lo deforma o se comporta como esperabas?
- ¿UNIFORM conserva la proporción de la imagen?
- ¿R mantiene correctamente el objeto del lado derecho?
- ¿B mantiene correctamente el objeto abajo?
- ¿C centra como esperabas?
- ¿Qué pasa al achicar mucho la ventana?
- ¿Qué pasa al agrandarla más que el tamaño original?

- ¿Qué combinaciones funcionan mejor para campos, botones, paneles e imágenes?

17. Tabla para anotar tus pruebas

Objeto	Horizontal	Vertical	Ancla H	Ancla V	Resultado

18. Cuando pasemos a una gestión grande

En una aplicación con muchas páginas no conviene empezar registrando cientos de objetos sin haber definido antes un criterio. Primero debemos aprender qué reglas funcionan para cada clase de objeto. Después podremos organizar rutinas por página y, donde sea posible, automatizar la generación de registros.

Ejemplo de organización: :Fit_Principal, :Fit_Propietarios, :Fit_Inquilinos, :Fit_Legajo, etc. Cada página puede tener sus propias reglas.

19. Regla de oro para experimentar

NO empezar por la gestión definitiva.

Primero creá una publicación pequeña, guardala como prueba y cambiá una sola regla por vez. Así vas a poder ver exactamente qué hace FIXED, STRETCH, UNIFORM y cada anclaje sin confundirte.

20. Secuencia recomendada de aprendizaje

1. Crear una publicación 1280 × 720.
2. Agregar un solo botón y probar FIXED.
3. Agregar otro botón y probar R/T.
4. Agregar otro y probar R/B.
5. Agregar un fondo y probar STRETCH.
6. Agregar una imagen y probar UNIFORM.
7. Agregar un campo y mezclar STRETCH horizontal con FIXED vertical.
8. Probar tamaños de ventana menores que 1280 × 720.
9. Probar tamaños mayores que 1280 × 720.

10. Anotar qué combinación funciona mejor para cada tipo de objeto.
11. Recién después trasladar el criterio a una página real.

FIN DE LA GUÍA DE PRUEBAS