



RECOPILADOR DE TEXTOS

Versión 2.2.0

Manual de usuario final

Guárdese esta información para futuras referencias.



Notifíquese:

El presente manual registra la información necesaria para el uso completo del software libre Recopilador de Textos, desarrollado por el Proyecto Novela Visual con Inteligencia Artificial (IAN) para su Rama de Textos (JEAN). El Proyecto de Novela Visual con Inteligencia Artificial (IAN) se incluye como grupo íntegro del Capítulo Estudiantil de la Association for Computing Machine, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. El software producido para el Proyecto de Novela Visual con Inteligencia Artificial (IAN) es de uso libre y/o referencia abierta (sin notificación) para terceros ajenos al proyecto.

Importante:

Previo al uso del software libre Recopilador de Textos se considera menester saber sobre él:

- ⌚ Se presentan como requisitos mínimos de software disponer de un intérprete de archivos ejecutable en lenguaje python y un explorador de archivos capaz de realizar peticiones con direcciones.
- ⌚ Se presentan como requisitos mínimos conceptuales entender el propósito de la Rama de Textos (JEAN) en el contexto del Proyecto Novela Visual con Inteligencia Artificial (IAN).
- ⌚ Todas las funcionalidades están contempladas para ser útiles solo a las necesidades del usuario final, el cual se presume es integrante de la Rama de Textos (JEAN).
- ⌚ La condición de software libre delega el uso del mismo al usuario. Sin embargo se recomienda el uso exclusivo según sus funcionalidades.
- ⌚ La condición de software libre delega la edición del mismo al usuario.
- ⌚ Las referencias textuales, iconográficas y alusivas contenidas en este manual son temporales y están sujetas a revisiones posteriores. En caso de encontrar discrepancias úsese los canales adecuados para informarse o notificarse↔

Contenido

donde se ordenan los contenidos del manual

∞ Manual general↔

∞ Objetivos↔

- ↯ Objetivo del Proyecto IAN↔
- ↯ Objetivo de la Rama JEAN↔
- ↯ Objetivo del software libre Recopilador de Textos↔
- ↯ Objetivo del manual de usuario final↔

∞ Manual iconográfico↔

- ↯ Vista general del Recopilador de textos↔
- ↯ Vista general del Recopilador de textos, sin extractos almacenados↔
- ↯ Vista general del Recopilador de textos, ningún extracto cargado↔
- ↯ Vista general del Recopilador de textos, algún extracto cargado↔
- ↯ Vista general del Recopilador de textos, todos los extracto cargados↔
- ↯ Vista general del menú de archivo↔
- ↯ Vista general del menú de ayuda↔
- ↯ Vista de la zona de extractos↔
- ↯ Vista de la zona de objeto↔
- ↯ Vista de la zona de edición↔

∞ Manual conceptual↔

↯ Historia↔

- ↯ Eventos
- ↯ Tiempos
- ↯ Lugares
- ↯ Personajes
- ↯ Acciones
- ↯ Género (o ambiente)
- ↯ Espectador↔
- ↯ Jugabilidad↔
- ↯ Obra literaria↔
- ↯ Texto↔
- ↯ Criterios de texto↔
 - ↯ Género
 - § Aventura
 - § Comedia
 - § Fantasía
 - § Terror
 - § Acción
 - § Thriller
 - § Romance
 - § Ciencia Ficción
 - § Drama
 - § Misterio
 - ↯ Clasificación
 - § Diálogo

- § Puente
 - § Narrativa
- g Finalización
 - § Para diálogo
 - § Para puente
 - § Para narrativa
- g Longitud
 - ↯ Extracto↔
 - ↯ Objeto (o archivo actual)↔
 - ↯ Entregable (o archivo entregable)↔
 - ↯ Funcionalidad↔
 - ↯ Codificación Ascii↔
- ⌋ *Referencias generales*↔
 - ↯ Funcionalidades más usadas↔
 - ↯ Funcionalidades usadas comúnmente↔

↪ Preajustes↔

- ⌋ *Requisitos previos*↔
- ⌋ *Requisitos efectivos*↔
- ⌋ *Ejecución inicial*↔
- ⌋ *Soluciones comunes*↔

↪ Funcionalidades↔

- ⌋ *Función iniciar aplicación*↔
- ⌋ *Función iniciar objeto*↔
- ⌋ *Función deshacer*↔
- ⌋ *Función salida*↔
- ⌋ *Función cambiar nombre*↔
- ⌋ *Función iniciar nuevo extracto*↔
- ⌋ *Función almacenar objeto*↔
- ⌋ *Función almacenar extracto*↔
- ⌋ *Función almacenar entregable*↔
- ⌋ *Función visualizar objeto*↔
- ⌋ *Función visualizar extracto*↔
- ⌋ *Función visualizar entregable*↔
- ⌋ *Función visualizar longitud del texto*↔
- ⌋ *Función modificar objeto*↔
- ⌋ *Función modificar extracto*↔
- ⌋ *Función modificar texto*↔
- ⌋ *Función reemplazar*↔
- ⌋ *Función eliminar objeto*
 - ↯ Profundo↔
 - ↯ Superficial↔

- ⌋ *Función eliminar extracto*↔
- ⌋ *Función eliminar entregable*↔

↪ Ejecución↔

- ⌋ *Primera ejecución*↔
- ⌋ *Verificación*↔
- ⌋ *Ejecución normal*↔

↪ Atajos de teclado↔

- ⌋ *Deshacer <Ctrl + Z>*↔
- ⌋ *Salir <Esc>*↔
- ⌋ *Ir al manual de usuario final <Ctrl + U>*↔
- ⌋ *Ir a las videos-guías <Ctrl + G>*↔
- ⌋ *Ir a la nube de entrega <Ctrl + E>*↔

↪ Funcionalidades accidentales↔

- ⌋ *Atajos de reemplazo*↔
- ⌋ *Seleccionar todo el texto <Ctrl + A>*↔

↪ Contraindicaciones↔

- ⌋ *Sobre el uso de la función deshacer*↔
- ⌋ *Advertencia de <Control+Z>*↔
- ⌋ *Errores*↔

↪ Canales adecuados↔

- ⌋ *Comunicación con el líder IAN*↔

↪ Referencias↔

- ⌋ *Glosario*↔

Manual General

donde se ejemplifica de manera general el software libre Recopilador de Textos para clarificar de múltiples maneras el uso del mismo

Objetivos:

donde se explican los objetivos que llevaron a la creación del manual

Objetivo del Proyecto IAN:

Para este manual se tiene que el objetivo del proyecto IAN es el de generar una inteligencia artificial capaz de generar en ejecución novelas visuales dentro de una interfaz de usuario, con narrativa textual, cohesiva, visual e interactiva al usuario.

Objetivo de la Rama JEAN:

Para este manual se tiene que el objetivo de la rama JEAN es el de servir de división del proyecto IAN orientada al manejo de la narrativa textual. Por su parte la rama busca generar una inteligencia artificial capaz de reconocer patrones narrativos y aplicarlos de manera coherente, incorporando personajes, lugares eventos, tiempos y diálogos. Manteniendo estos elementos por el periodo necesario para la narrativa, según un género único.

Objetivo del software libre Recopilador de Textos:

Para dar continuidad con el objetivo de la rama JEAN se plantearon estrategias que permitieran el fácil desarrollo de la Inteligencia artificial orientada al manejo de textos. El escenario más plausible para el desarrollo de la IA fue el de utilizar una tecnología conocida como GTP-2, una Inteligencia artificial de código abierto creada para generar texto de manera pre-entrenada. Pero en la implementación de GTP-2 se destacó la necesidad de un dataset de textos narrativos clasificados de manera tal que GTP-2 lo pudiera integrar para su función de generación de texto.

Así en más, el objetivo del software libre Recopilador de Textos es el de presentar una interfaz gráfica amigable con el usuario final que provea las funcionalidades necesarias para almacenar y clasificar textos, cumpliendo con los requerimientos solicitados por la rama JEAN↔.

Objetivo del manual de usuario final:

Con tal de esclarecer los conceptos necesarios para manejar el software libre Recopilador de Texto, se planteó un manual disponible para todos los usuarios finales que lo requieran, dónde se utilicen descripciones, ejemplos, iconografías y referencias a pie de página con tal de utilizar eficientemente el software.

Manual iconográfico:

donde se nombran las partes del software utilizando iconografías

Se recomienda visitar el manual conceptual a la par del manual iconográfico para entender claramente cada fragmento, parte y funcionalidad.

Vista general del Recopilador de textos:

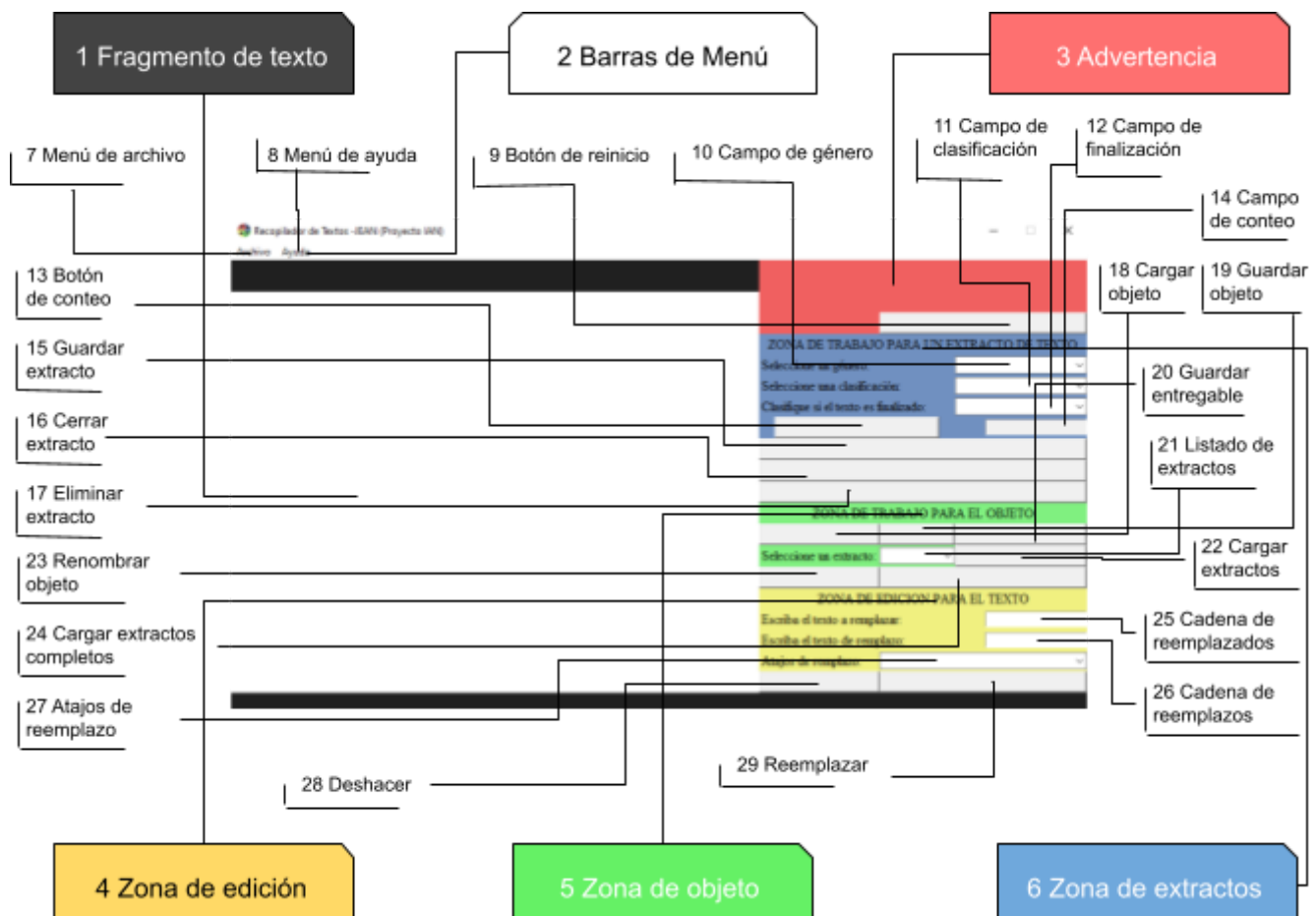
En esta vista se nombran todas las partes del recopilador de textos y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.

Notifíquese:

Las vistas por fragmentos se presentan en las siguientes páginas: . Estas también indexan todas las partes para mayor claridad.

Los primeros seis índices corresponden a los fragmentos más generales que contienen las demás partes del recopilador. En siguientes vistas generales no se indexan todos los elementos en la pantalla, prefiriendo indexar sólo los fragmentos generales y anotar las funcionalidades excluidas para cada vista.

Existen mensajes dentro de las partes que se alteran conforme a las funcionalidades que se utilizan. Estos mensajes adaptativos se ilustran en el punto del manual orientado a cada funcionalidad que provoque estos cambios.

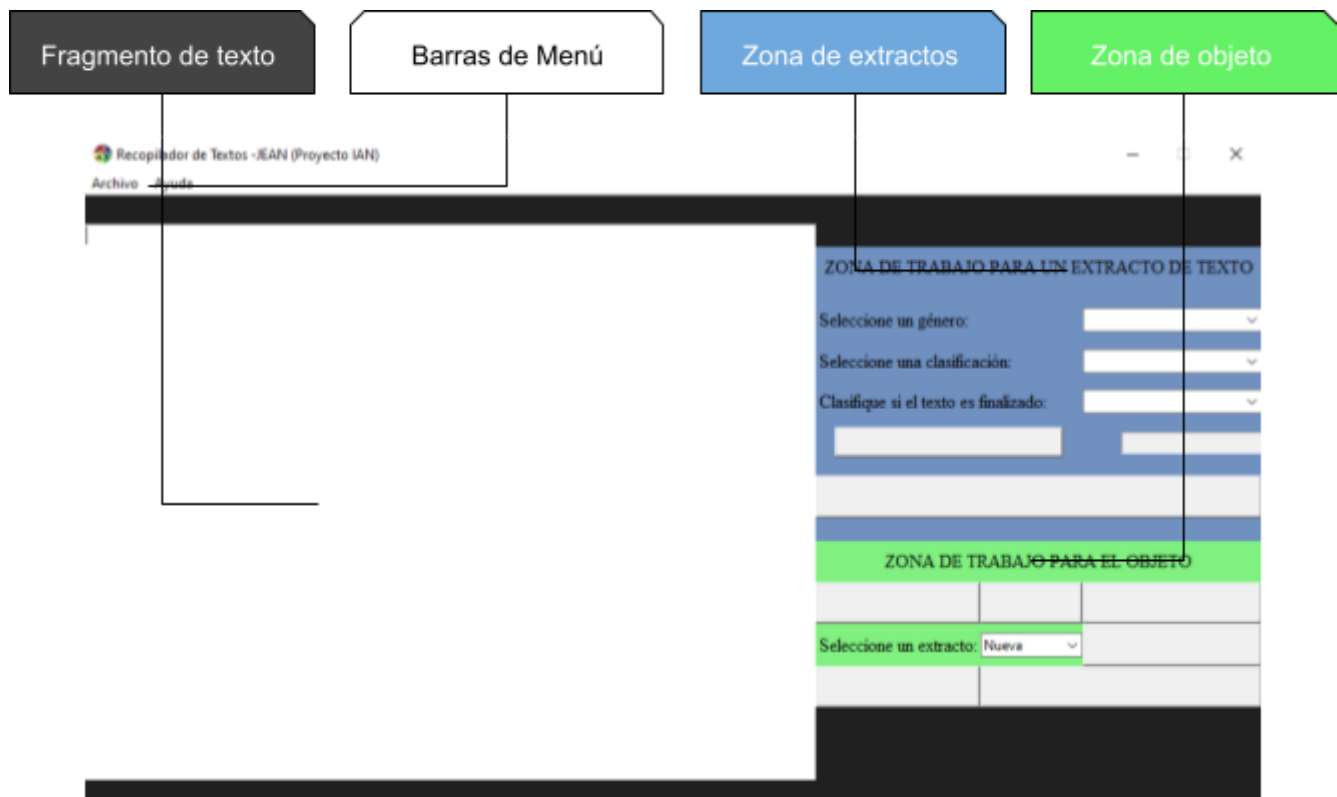


Índice de la vista general del Recopilador de textos

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Fragmento de texto↵↵↵↵↵↵↵ | 16. Cerrar extracto↵↵ |
| 2. Barras de menú↵↵↵↵↵↵↵ | 17. Eliminar extracto↵↵↵ |
| 3. Advertencia↵ | 18. Cargar objeto↵↵ |
| 4. Zona de Edición↵↵↵↵↵↵↵ | 19. Guardar objeto↵↵↵↵ |
| 5. Zona de Objeto↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵ | 20. Guardar entregable↵↵↵↵↵ |
| 6. Zona de Extractos↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵↵ | 21. Listado de extractos↵↵↵↵↵ |
| 7. Menú de archivo↵↵↵↵ | 22. Cargar extractos↵↵↵↵↵ |
| 8. Menú de ayuda↵↵↵↵↵ | 23. Renombrar objeto↵↵↵↵ |
| 9. Botón de reinicio↵ | 24. Cargar extractos completos↵↵↵↵ |
| 10. Campo de género↵↵↵↵↵↵ | 25. Cadena de reemplazados↵↵↵↵↵ |
| 11. Campo de clasificación↵↵↵↵↵↵ | 26. Cadena de reemplazos↵↵↵↵↵ |
| 12. Campo de finalización↵↵↵↵↵↵ | 27. Atajos de reemplazo↵↵↵↵↵ |
| 13. Botón de conteo↵↵↵↵ | 28. Deshacer↵↵↵↵↵↵↵↵↵ |
| 14. Campo de conteo↵↵↵↵↵↵↵ | 29. Reemplazar↵↵↵↵↵↵↵↵↵ |
| 15. Guardar extracto↵↵↵↵↵ | |

Vista general del Recopilador de textos, sin extractos almacenados:

Esta vista corresponde al punto en que el objeto no tiene almacenado ningún extracto y el recopilador de textos no tiene cargado ningún extracto.



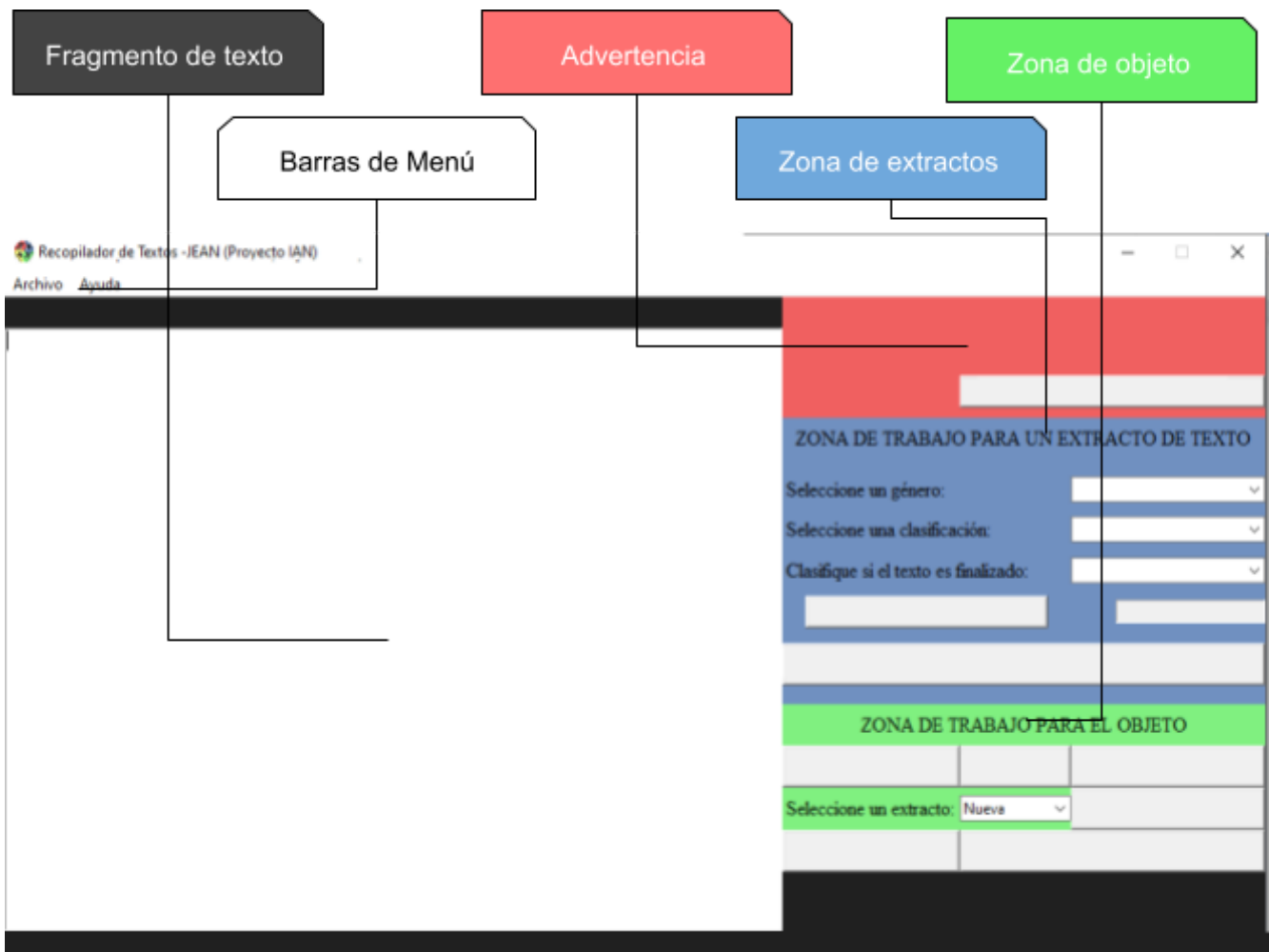
En esta vista para los fragmentos generales presentes se presentan las siguientes exclusiones:

- ↵ Zona de extractos:
 - ↵ Cerrar extracto

- ↪ Eliminar extracto

Vista general del Recopilador de textos, ningún extracto cargado:

Está vista corresponde al punto en que el recopilador de textos no tiene cargado ningún extracto.



En esta vista para los fragmentos generales presentes se presentan las siguientes exclusiones:

- ↪ Zona de extractos:
 - ↪ Cerrar extracto
 - ↪ Eliminar extracto

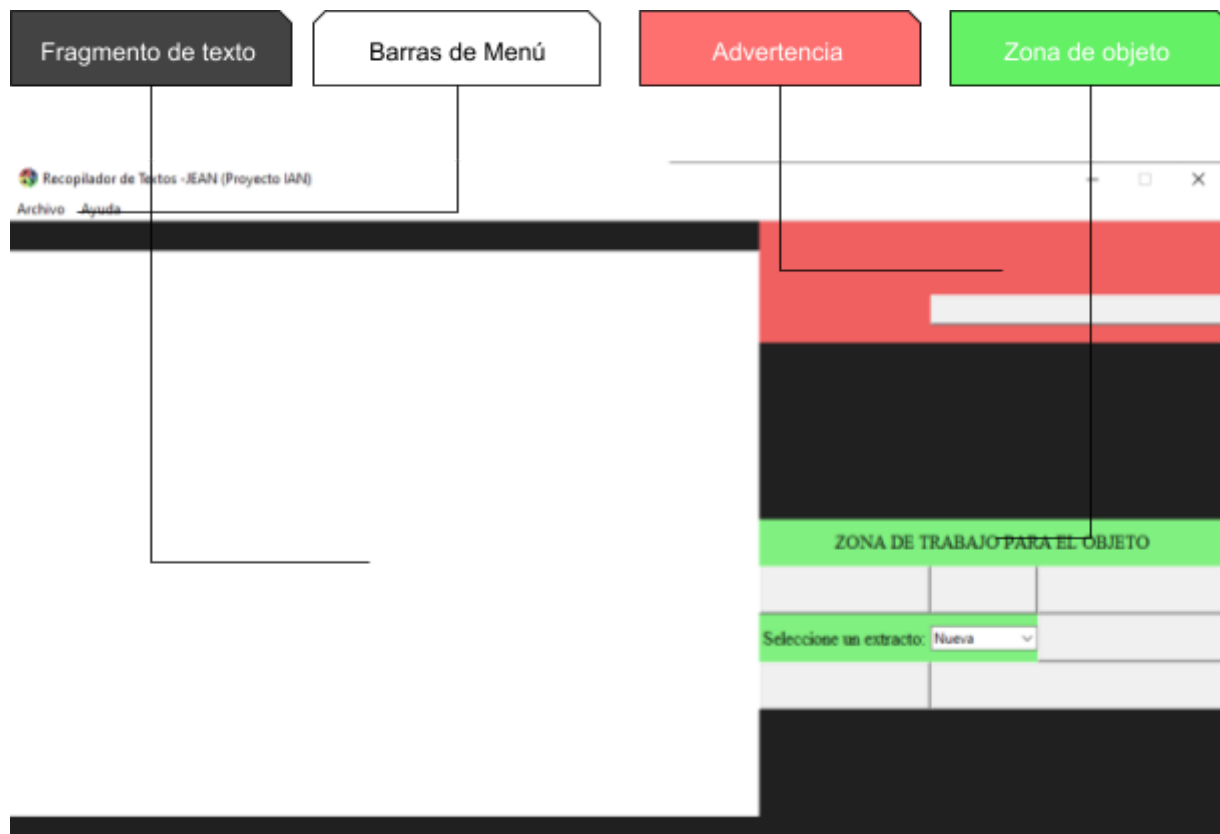
Vista general del Recopilador de textos, algún extracto cargado:

Está vista corresponde al punto en que el recopilador de textos tiene cargado algún extracto.



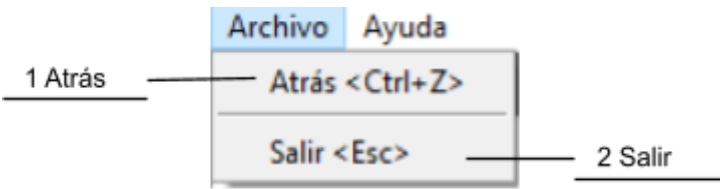
Vista general del Recopilador de textos, todos los extracto cargados:

Está vista corresponde al punto en que el recopilador de textos tiene cargados todos los extractos.



Vista general del menú de archivo:

En esta vista se nombran todas las partes del menú de archivo y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.

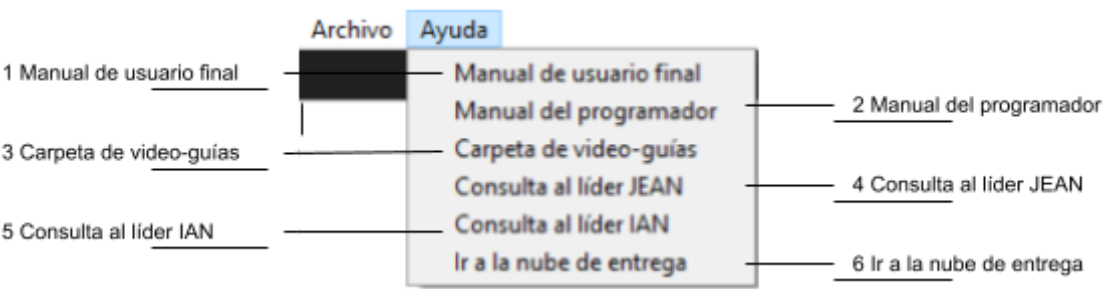


Índice de la vista general del menú de archivo

1. Atrás↗↘↗↘↗↘	2. Salir↗↘
----------------	------------

Vista general del menú de ayuda:

En esta vista se nombran todas las partes del menú de ayuda y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.

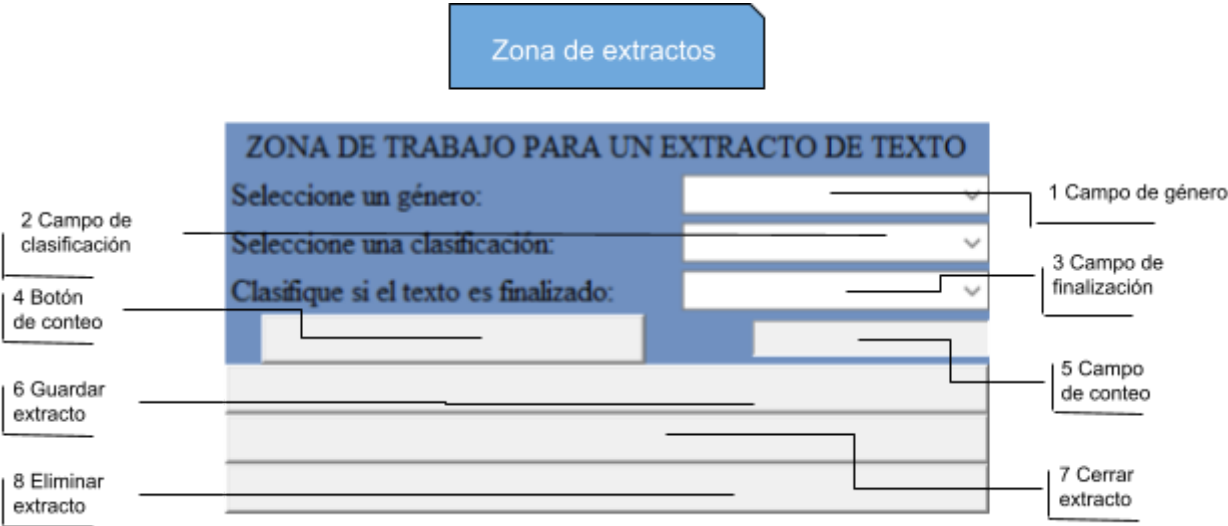


Índice de la vista general del menú de ayuda

1. Manual de usuario final↗	4. Consulta al líder JEAN
2. Manual del programador	5. Consulta al líder IAN↗
3. Carpeta de video-guías↗	6. Ir a la nube de entrega↗

Vista de la zona de extractos:

En esta vista se nombran todas las partes de la zona de extractos y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.

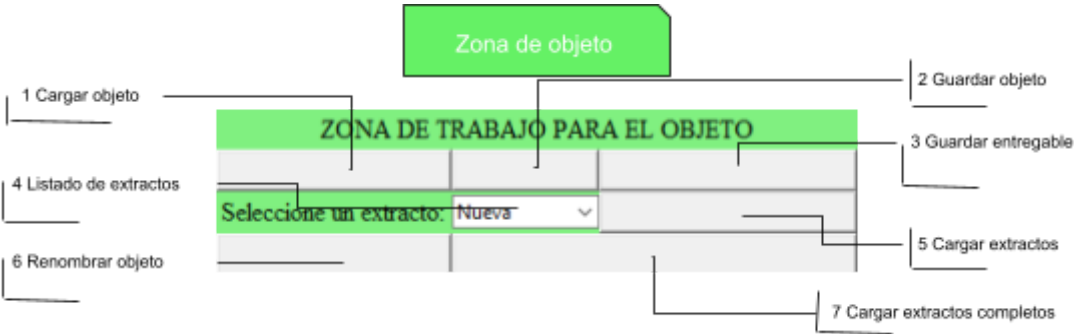


Índice de la vista de la zona de extractos

1. Campo de género↗↘↗↘↗↘	5. Campo de conteo↗↘↗↘↗↘
2. Campo de clasificación↗↘↗↘↗↘	6. Guardar extracto↗↘↗↘↗↘
3. Campo de finalización↗↘↗↘↗↘	7. Cerrar extracto↗↘↗↘↗↘
4. Botón de conteo↗↘↗↘↗↘	8. Eliminar extracto↗↘↗↘↗↘

Vista de la zona de objeto:

En esta vista se nombran todas las partes de la zona de objeto y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.

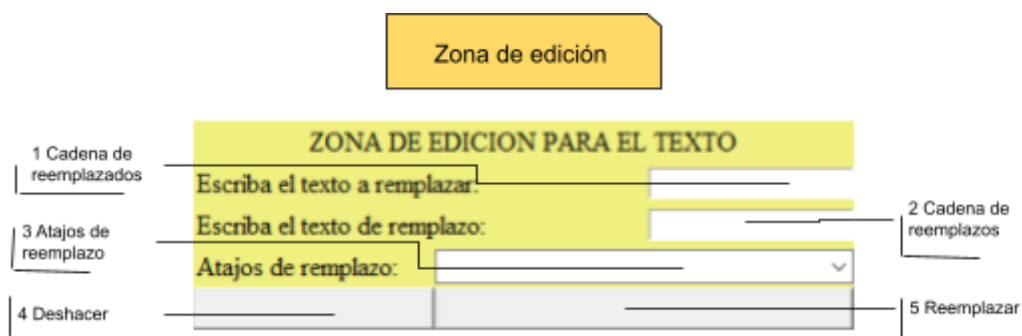


Índice de la vista de la zona de extractos

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 1. Cargar objeto↗↗↗ | 5. Cargar extractos↗↗↗↗ |
| 2. Guardar objeto↗↗↗↗ | 6. Renombrar objeto↗↗↗ |
| 3. Guardar entregable↗↗↗↗ | 7. Cargar extractos completos↗↗ |
| 4. Listado de extractos↗↗↗↗ | |

Vista de la zona de edición:

En esta vista se nombran todas las partes de la zona de edición y se indexan para que en la tabla debajo de la vista pueda ser ubicada cada parte. A su vez en la tabla se pusieron enlaces que redirigen a secciones del manual en las cuales se manejan las funcionalidades de cada parte.



Índice de la vista de la zona de edición

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| 1. Cadena de reemplazados↗↗↗↗ | 4. Deshacer↗↗↗↗↗↗↗ |
| 2. Cadena de reemplazos↗↗↗↗ | 5. Reemplazar↗↗↗↗↗↗↗ |
| 3. Atajos de reemplazo↗↗↗↗ | |

Manual conceptual:

donde se explican los conceptos básicos e indispensables para entender el manual

Historia

Para usos del proyecto IAN una historia se refiere a la combinación de elementos literarios (palabras), elementos iconográficos (imágenes) y elementos auditivos (sonidos) con el fin de transmitir una idea o entretener al espectador. En conjunto los elementos de una historia deben servir para presentar uno o más de los siguientes conceptos:

- ☐ Eventos: Parte de la que se compone la historia, con los mismos elementos y conceptos de la historia, pero su objetivo es permitir a la historia a la que pertenece avanzar en su objetivo.
- ☐ Tiempos: Ubicación temporal en la que se encuentra un evento.
- ☐ Lugares: Ubicación espacial en la que se encuentra un evento.
- ☐ Personajes: Un actor que interfiere en la historia y sus eventos.
- ☐ Acciones: La interferencia consciente de un personaje en la historia.
- ☐ Género (o ambiente): Limitante de los elementos de una historia que sirve para remarcar el objetivo de la historia.

Espectador

Ser omnipresente, omnipotente lineal, omnisciente, omnisciente lineal, omnisciente, omnisciente lineal, omnipotente u omnipotente condicionado en una historia.

Jugabilidad

Para usos del proyecto IAN la jugabilidad se refiere a la interacción intencionada de un espectador en una historia.

Obra literaria

Para usos del proyecto IAN una obra literaria se refiere a una historia que contiene únicamente elementos literarios (palabras).

Texto

Para usos de este manual el texto se refiere a un segmento literario perteneciente a una historia. Tentando una redundancia se puede decir que el texto se refiere a un trozo de texto que puede ser tomado de cualquier punto de una historia, involucrando eventos incompletos o discordantes.

Criterios de texto

Para usos de este manual los criterios de texto son aquellos características que debe incluir un texto para ser válido y ser almacenado dentro del recopilador de textos. Los criterios específicamente son:

- ☐ Género: Corresponde con el concepto de género mostrado en el concepto de historia↔. Dentro de la rama JEAN se tienen las siguientes opciones de género no mutuamente excluyente para asignar a un texto:
 - ☐ Aventura: Se considera un texto dentro del género aventura cuando sus eventos fuerzan a los personajes a cambiar constantemente de lugares y eventos; de manera redundante: aventurándose a diversas ubicaciones.
 - ☐ Comedia: Se considera un texto dentro del género comedia cuando sus eventos pueden ser considerados como un intento de generar risa en el espectador; de manera redundante: resultando cómicos.

- ☐ Fantasía: Se considera un texto dentro del género fantasía cuando los conceptos de la historia presentan demasiada ficción, sin tener bases en ninguna ley comprobable científicamente; de manera redundante: presenta conceptos muy fantasiosos para ser creíbles.
- ☐ Terror: Se considera un texto dentro del género terror cuando sus conceptos pueden ser considerados como un intento de generar repulsión en el espectador; de manera redundante: resultando terribles.
- ☐ Acción: Se considera un texto dentro del género acción cuando sus eventos fuerzan a los personajes a no parar de interactuar; de manera redundante: realizando demasiadas acciones↔.
- ☐ Thriller: Se considera un texto dentro del género thriller cuando sus conceptos pueden ser considerados como un intento de generar emociones fuertes en el espectador o que el espectador no se conserve pasivo por mucho tiempo; de manera redundante: thrilleando.
- ☐ Romance: Se considera un texto dentro del género romance cuando sus eventos fuerzan a los personajes a relacionarse o cuando sus conceptos pueden ser considerados como un intento de generar afección en el espectador; de manera redundante: resultando romántico.
- ☐ Ciencia Ficción: Se considera un texto dentro del género ciencia ficción cuando los conceptos de la historia presentan ficción con bases o relación con leyes comprobables científicamente; de manera redundante: presenta conceptos ficticios, pero científicamente creíbles.
- ☐ Drama: Se considera un texto dentro del género drama cuando sus eventos constantemente resultan desarrollándose hacia un desenlace poco satisfactorio para los personajes; de manera redundante: afectando dramáticamente a los personajes.
- ☐ Misterio: Se considera un texto dentro del género misterio cuando sus conceptos están orquestados como un intento de resultar crípticos para el espectador o que el espectador se conserve activo en especular sobre la historia; de manera redundante: resultando misterioso.
- ☐ Clasificación: Se refiere a cómo se organizan los eventos presentes en el texto al extraerlo de la historia. Dentro de la rama JEAN se tienen las siguientes opciones de clasificación mutuamente excluyente para asignar a un texto:
 - ☐ Diálogo: Si en el texto hay más interacciones entre los personajes que cualquier otra acción se clasifica como un texto de diálogo; de manera redundante: si los personajes dialogan mucho.
 - ☐ Puente: Si en el texto no todos los eventos presentes están completos, así que no se comprende completamente el texto; de manera redundante: si el texto puede ser un puente entre otros extractos más entendibles.
 - ☐ Narrativa: Si en el texto todos los eventos presentes, excepto el último, están completos, y se comprende completamente el texto aún sabiendo que no es la historia completa; de manera redundante: si el texto es una narrativa autoconclusiva.
- ☐ Finalización: Se refiere a la posibilidad de que el texto sea conclusivo o no. Dentro de la rama JEAN solo se tienen las opciones mutuamente excluyentes de finalización o no finalización, pero su interpretación cambia según su clasificación:
 - ☐ Para diálogo: Si en el texto el último diálogo presente puede dar fin a la conversación.

Importante:

De todos los criterios de texto, la clasificación es el más interpretable por el espectador.

- ▣ Para puente: Si la mayoría de los eventos del texto están completos.
- ▣ Para narrativa: Si el último de los eventos del texto está completo.
- ▣ Longitud: Se refiere a la cantidad de palabras en un texto. El límite mínimo en la longitud se actualiza constantemente según las necesidades de la rama JEAN.

Extracto

Para usos de este manual un extracto es un texto que posee explícitamente los criterios de texto.

Objeto (o archivo actual)

Para usos de este manual el objeto es un ente que posee múltiples extractos y un autor que los recopiló. El objeto es exclusivamente una estructura de datos, legible únicamente por el recopilador de textos.

Entregable (o archivo entregable)

Para usos de este manual el entregable es aquel archivo plano en el cual se presentan una serie de extractos codificados. Este archivo recibe su nombre en base a que es el archivo que debe enviar semanalmente para avanzar con el objetivo del proyecto JEAN↔.

Funcionalidad

Para este manual una funcionalidad es un servicio que provee el recopilador de textos o una acción que resulta a consecuencia del recopilador. Esta funcionalidad es ejecutada voluntariamente y ocasionalmente conlleva condiciones para ser usada.

Codificación Ascii

Para el funcionamiento de algunas funciones del Recopilador se usan dos tipos de codificación, y en específico la codificación ascii se puede usar para la edición de texto a través del fragmento de edición↔. Para este manual la codificación ascii del utf-8 es un tipo de codificación en la cual cada carácter posible en un texto corresponde a una unión de caracteres específicos en la tabla de codificación ASCII.

Referencias generales:

donde se recopilan las referencias del manual más necesarias de recordar

Funcionalidades más usadas:

- ☐ Guardar texto↔
- ☐ Guardar entregable↔
- ☐ Ir a la nube de entrega↔
- ☐ Deshacer↔
- ☐ Salir↔
- ☐ Eliminar objeto superficial↔
- ☐ Iniciar nuevo extracto↔

Funcionalidades usadas comúnmente:

- ☐ Cargar texto↔
- ☐ Reemplazar↔
- ☐ Atajos de reemplazo↔
- ☐ Contar palabras↔
- ☐ Cerrar extracto↔

Preajustes

donde se explica de manera general lo necesario para que el Recopilador de Textos se ejecute

Requisitos previos:

donde se explican qué requisitos de software se debe tener para ejecutar el Recopilador de Textos

El programa que se usa para la corrección, edición y recopilación de textos es un archivo PY, debido a este motivo se debe contar con un entorno de desarrollo integrado (IDE) que permita la ejecución de los códigos/archivos escritos en el lenguaje de Python, entre los recomendados están PyCharm, Visual Studio y Spyder; además de contar con su respectiva extensión del lenguaje de Python si el IDE no cuenta con una instalado por defecto.

Para comprobar si Python está correctamente instalado en el IDE en uso, solamente hay que ingresar `python --version` en la terminal del IDE en cuestión de tal manera que se muestre un texto como el de la siguiente imagen.

```
PS C:\Users\Jocker> python --version
Python 3.9.0
```

Como un requisito extra para garantizar el funcionamiento del programa también se recomienda instalar (si de alguna manera no se instaló junto con Python) la librería de Tkinter que es una herramienta para el uso de interfaces gráficas en Python. Para instalar esta librería o comprobarla usamos `pip install tk` en la terminal del IDE, tal como se muestra en la siguiente imagen.

```
PS C:\Users\Jocker> pip install tk
```

Dependiendo de lo que se tenga instalado, el terminal sacará una respuesta de correcta instalación o que la librería ya estaba instalada.

Importante:

Como advertencia es de naturaleza forzosa el uso de un IDE y no de un compilador web u otro programa de acceso al lenguaje de Python, ya que el uso de otro programa que no sea un IDE puede generar errores en la ejecución del programa.

Requisitos efectivos

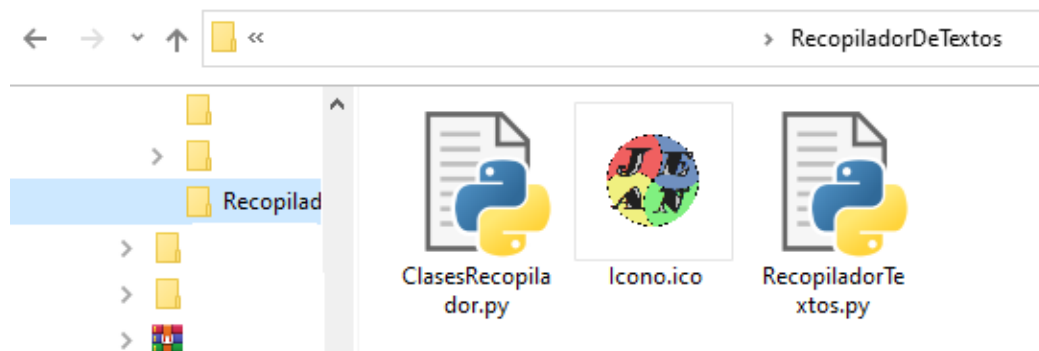
donde se explican qué requisitos de archivos se deben tener para ejecutar el Recopilador de Textos

El programa recopilador cuenta con un total de tres archivos diferentes: ClasesRecopilador.py, RecopiladorTextos.py e Icono.ico. Todos los archivos se encuentran disponibles en el link de git <https://github.com/ACMUD/RecopiladorDeTextos>.

Notifíquese:

Para realizar adecuadamente la descarga no se necesitan conocimientos acerca de los servicios de git, sin embargo, se recomienda saber lo básico acerca de git para descargar los archivos

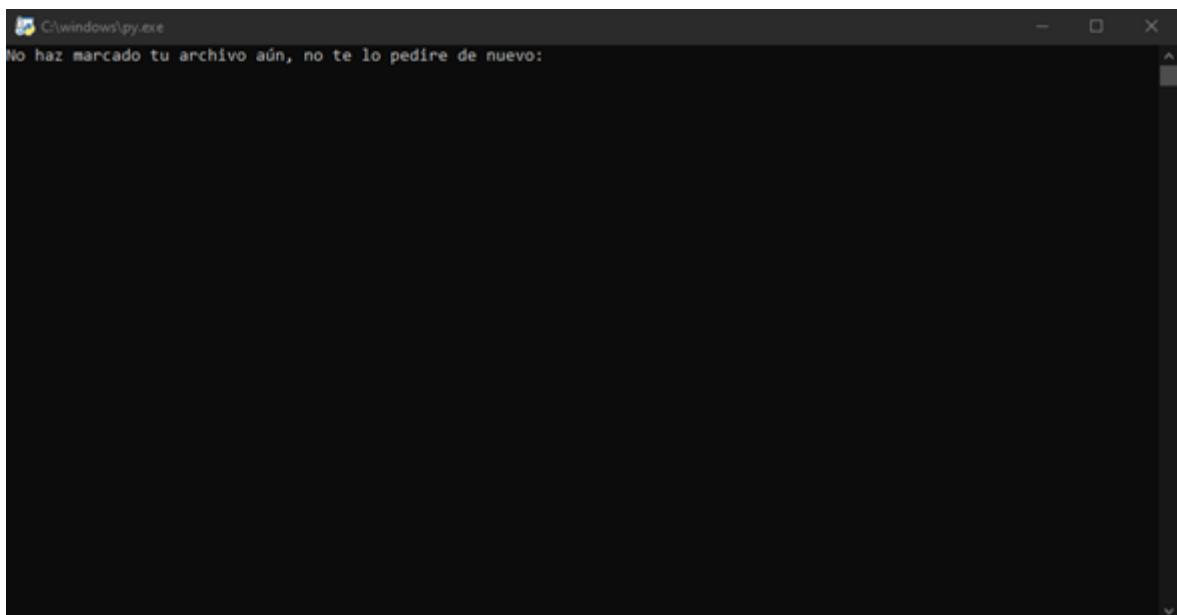
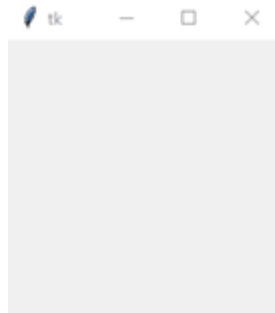
Una vez realizado el respectivo fetch por medio de git o se halla descargado y descomprimido el archivo .zip, se podrá ejecutar el programa sin problema alguno. Los archivos mencionados anteriormente deben encontrarse en una misma carpeta ya que sin la existencia de uno de estos el programa no funcionará adecuadamente. La siguiente imagen muestra cómo deben ubicarse los archivos en una misma carpeta.



Ejecución inicial

donde se explica el funcionamiento del Recopilador de Textos durante su primera ejecución

Al iniciar el programa, lo cuál se hace ejecutando el archivo RecopiladorTextos.py, lo primero que se encontrarán es con una interfaz de consola debajo de una ventana emergente, la cual les pedirá amablemente nombrar el objeto, dando referencia a que el programa aún no cuenta con un nombre para el archivo, el cual usará de aquí en adelante para la creación y modificación del entregable↔ .txt



Una vez escrito un nombre en la consola (ventana con fondo negro en la imagen), este abrirá ahora el Recopilador de Textos listo para su uso. Cabe aclarar que este procedimiento no se volverá a repetir al iniciar el programa de nuevo a no ser que ocurra lo mencionado en verificación↔.

Soluciones comunes

donde se listan soluciones comunes si se presentan problemas durante la primera ejecución

Problemas con librerías:

Tkinter, HooverText

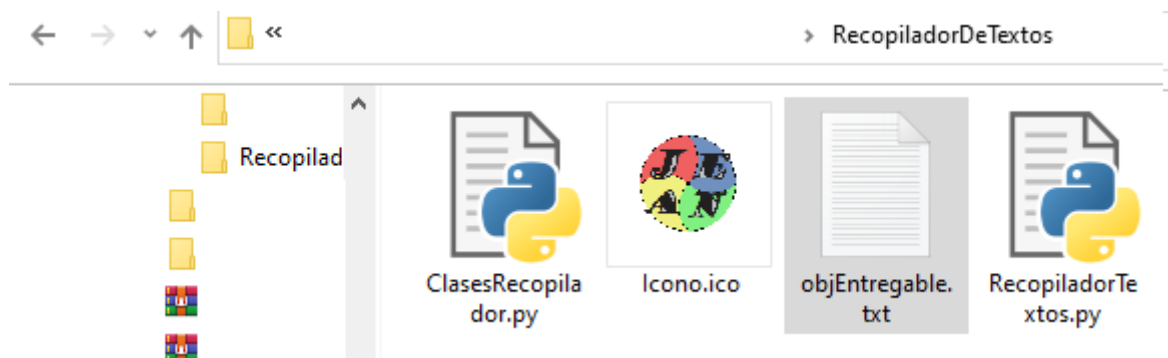
Funcionalidades

donde recogemos de manera ordenada todas las funciones que puede realizar el usuario con el software libre Recopilador de Textos o a consecuencia de este

Función iniciar aplicación:

Esta es la función general, el hecho de abrir el aplicativo. El archivo de apertura es RecopiladorTextos.py, como se describe en ejecución inicial↗ y preajustes↗. Esta función puede significar varias posibilidades dependiendo de el objeto↗.

Si el Recopilador de Textos se abre por primera vez el aplicativo no debería encontrar ningún objeto creado, por ende intentará crearlo. Para crear el objeto el Recopilador generará un archivo plano llamado "objEntregable.txt" que se almacenará en la carpeta de ejecución del programa junto con los demás archivos de ejecución. La siguiente imagen muestra cómo quedan ubicados los archivos en una misma carpeta.

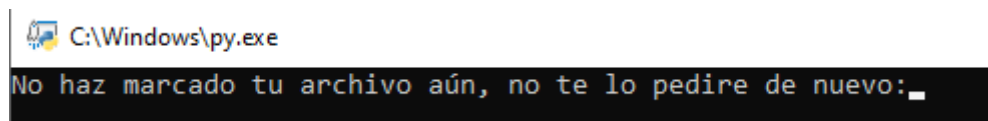


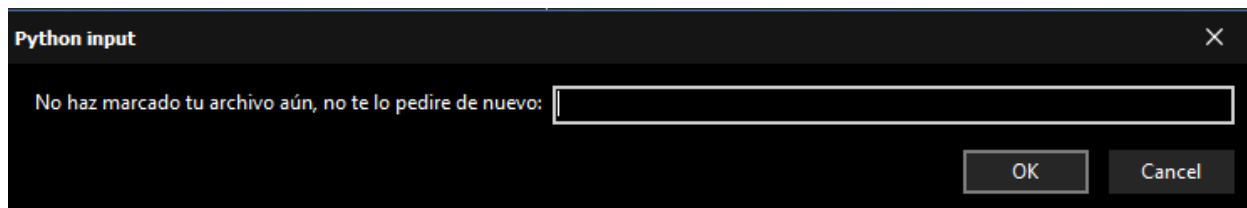
Para eliminar este archivo puede consultar eliminar objeto profundo↗.

El segundo caso que podría ejecutarse al abrir el Recopilador sucede si no encuentra el objeto marcado, este caso se describe cómo iniciar objeto↗. El tercer caso, si se ejecuta el Recopilador y este encuentra un objeto creado y marcado, simplemente se ejecuta la interfaz.

Función iniciar objeto:

Durante la ejecución inicial↗ se le desplegará un mensaje por consola antes de continuar. Este mensaje está hecho con la intención de que marque el objeto y se desplegará cada vez que inicie la aplicación sin tener un objeto marcado. En la siguiente imagen se muestra el mensaje por consola que pide marcar el objeto. Debajo la imagen muestra la misma petición a través de la consola del IDE PyScripter.



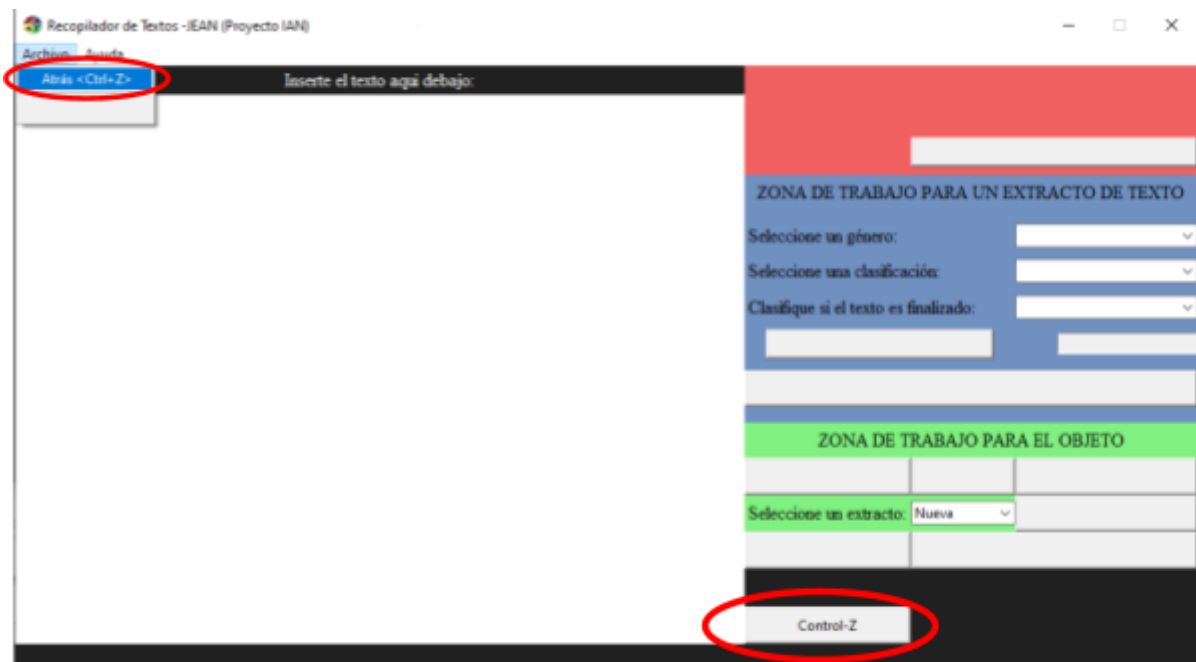


Dentro del Recopilador también está disponible la opción para modificar el nombre↩.

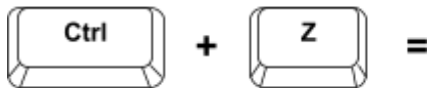
Función deshacer:

Esta funcionalidad regresa un evento sobre los extractos guardados en el objeto. Esto significa deshacer solo acciones como almacenar extracto↩, modificar extracto↩, modificar texto↩, reemplazar↩, eliminar objeto superficial↩ o eliminar extracto↩.

Existen tres modos de invocar la funcionalidad deshacer. Los dos primeros modos son los más sencillos y que menos inadvertidos pasan. En la siguiente imagen se muestra cómo invocar esta funcionalidad a partir de clics en el Recopilador.



La tercera opción para invocar a la función deshacer es a través de un atajo de teclado↩. Sin embargo, esta puede ser considerada una función incidental↩ y por ende tiene un mensaje de advertencia para evitar que el usuario le invoque inadvertidamente. El comando de teclado es Ctrl + Z y al activarse aparece un mensaje advirtiéndolo que fue activado como se ve en la siguiente imagen.



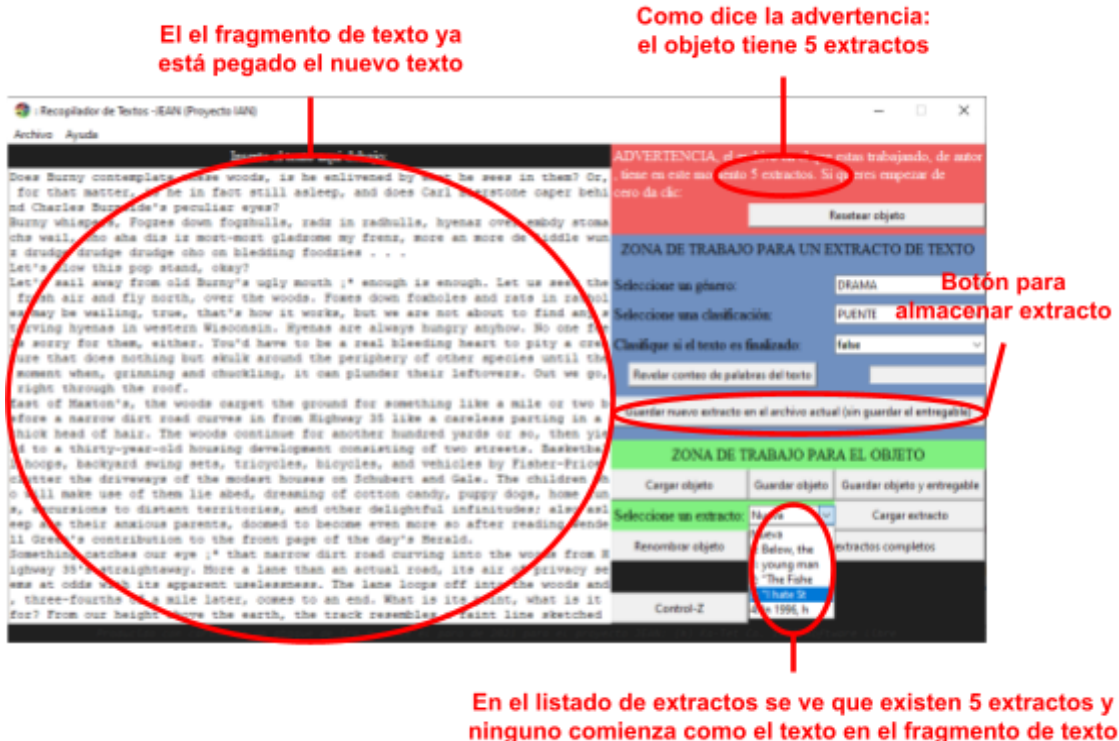
Notifíquese:

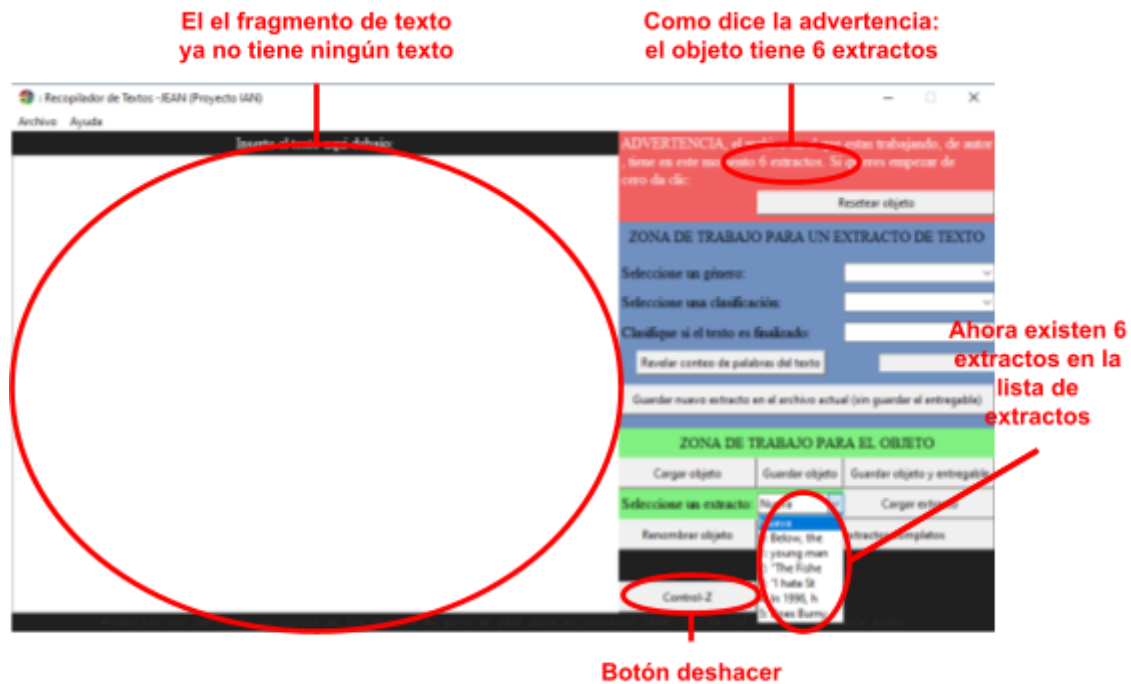
La función de teclado no funciona de manera similar a otros softwares en los que devuelven cualquier acción. En el Recopilador solo funciona para retroceder una acción sobre los extractos, como se explicó en el primer párrafo de esta funcionalidad.

Ejemplo I

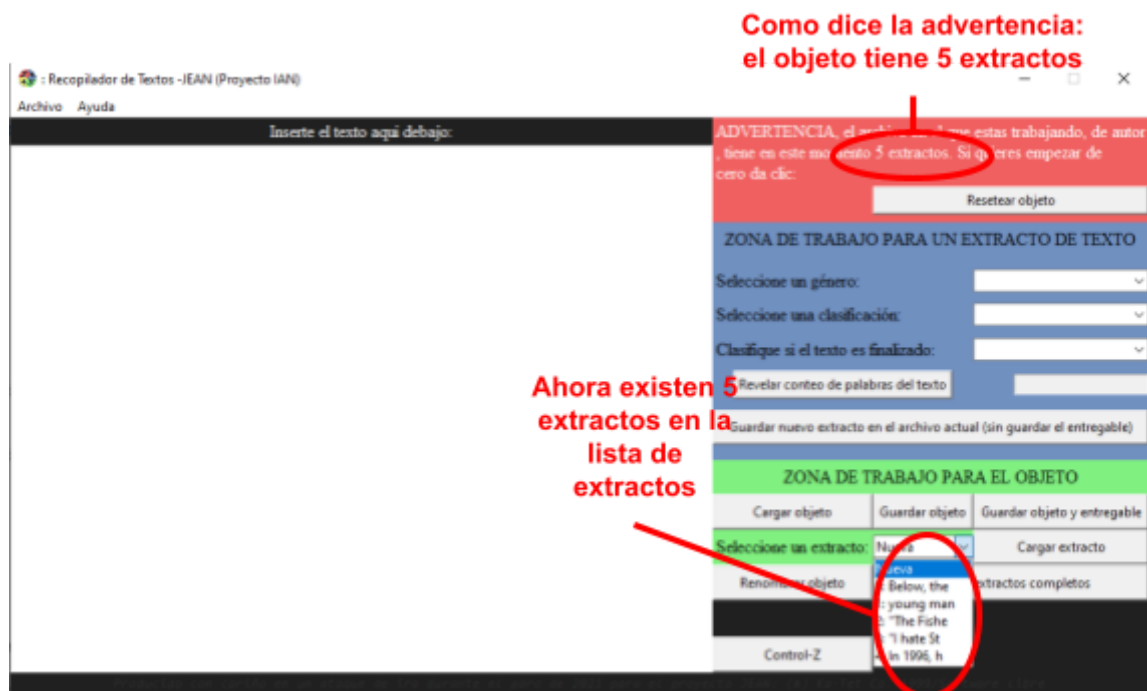
Este es un ejemplo del tipo de acciones que se pueden retroceder con la función deshacer.

Si tenemos un objeto con 5 extractos y tengo listo un nuevo extracto para agregar, tal como se ve en la siguiente imagen. Si agregamos el objeto con el botón guardar extracto→ se actualizará la pantalla y la advertencia pondrá que el archivo sin autor tiene 6 extractos, como se ve en la imagen bajo la siguiente.





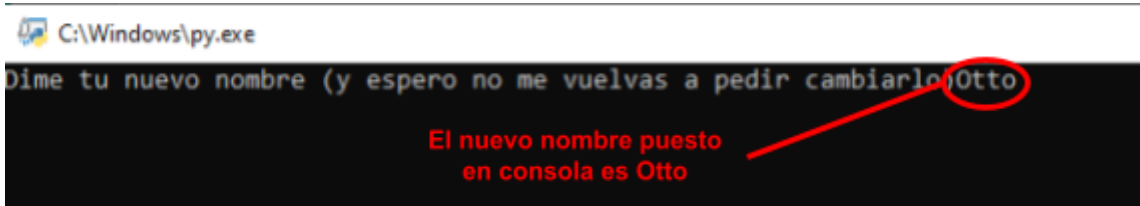
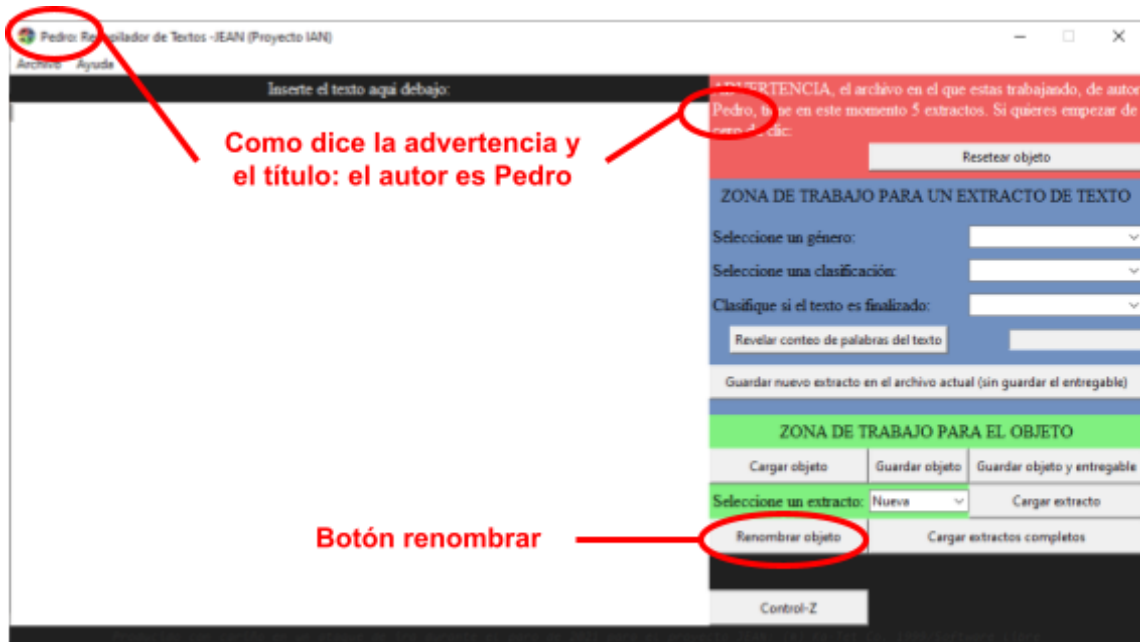
Ahora, como se explica en el primer párrafo de la función deshacer→, la función almacenar extracto→ es una de las posibilidades para deshacer en el objeto. Entonces, si para el ejemplo en este punto se accede a la función deshacer (preferiblemente por el botón deshacer→), se retrocederá el almacenar extracto→, y entonces volverán a haber 5 extractos, como se ve en la siguiente imagen.



Ejemplo II

Este es un ejemplo del tipo de acciones que no se pueden retroceder con la función deshacer.

Si tenemos un objeto con autor "Pedro", tal como se ve en la siguiente imagen. Si renombramos el objeto con el botón renombrar↗ y vamos a la consola para agregar el nuevo nombre, como se ve en la imagen bajo la siguiente.



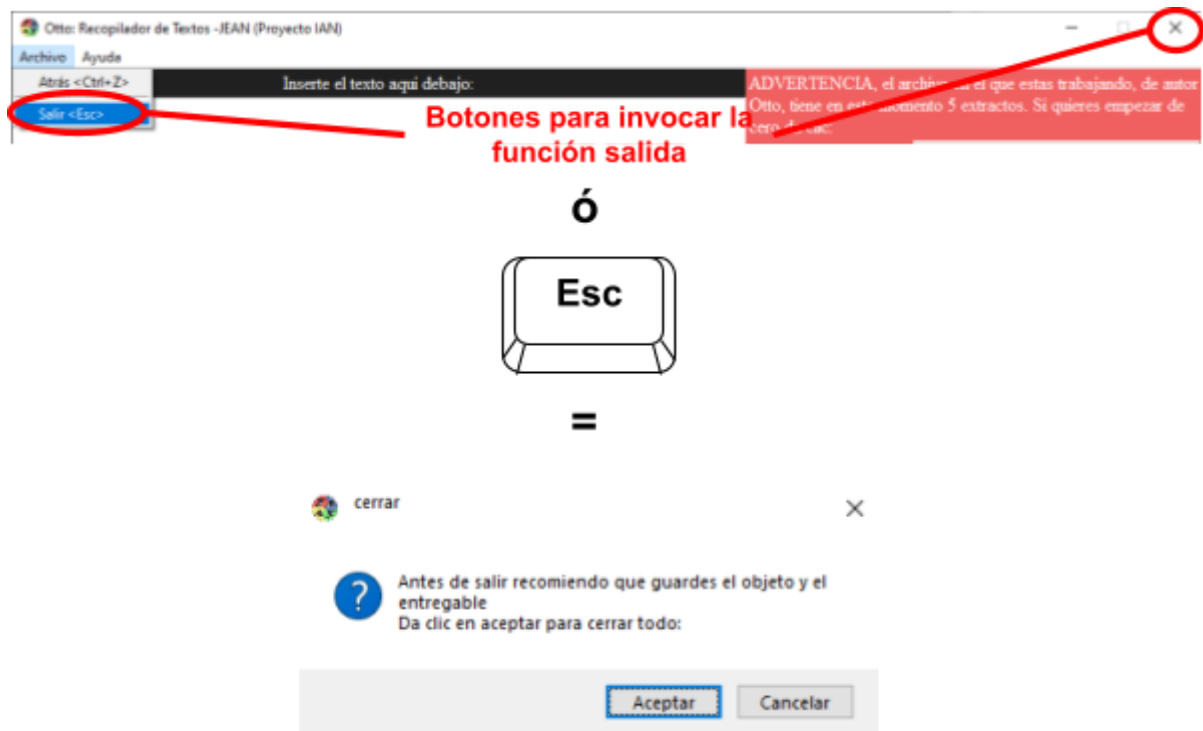
Al volver a la interfaz y acceder a la función deshacer (preferiblemente por el botón deshacer↗), no se retrocederá el cambio de nombre, como se ve en la siguiente imagen. Esto sucede por lo que se explica en el primer párrafo de la función deshacer↗, donde la función renombrar objeto↗ no es una de las posibilidades para deshacer en el objeto.



Función salida:

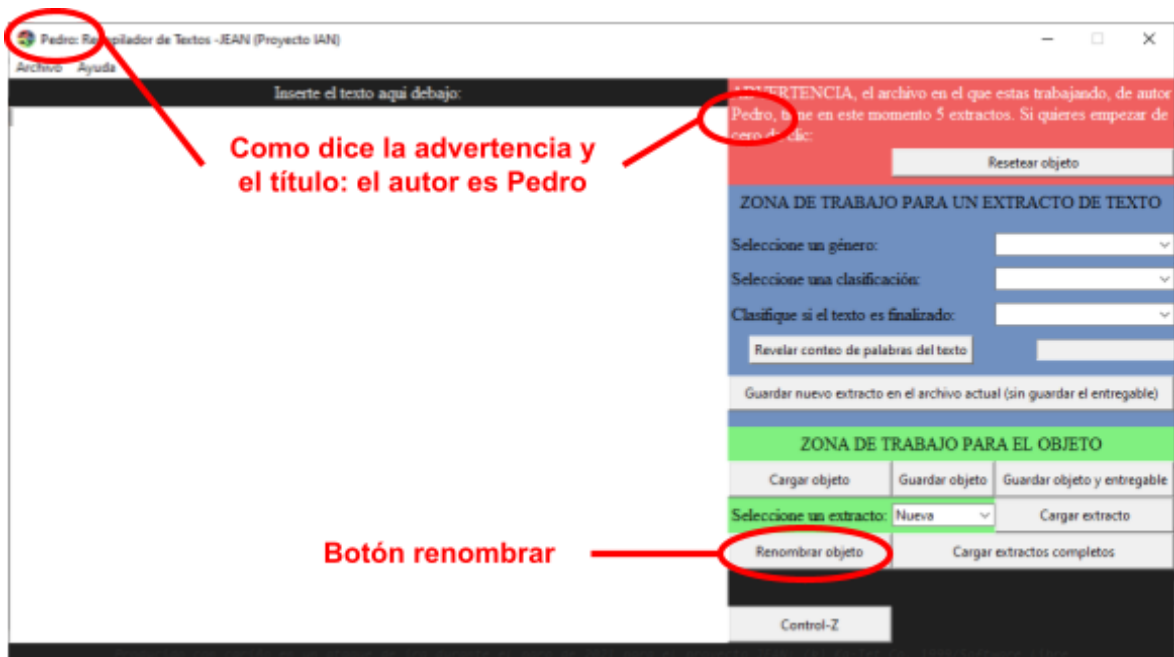
Esta es una función de seguridad que se tiene al intentar salir del Recopilador por cualquier medio. Se puede invocar por tres medios, dos desde el aplicativo y uno a través de un atajo de teclado. Los tres presentan el mismo comportamiento, una advertencia a modo de mensaje para recomendarle al

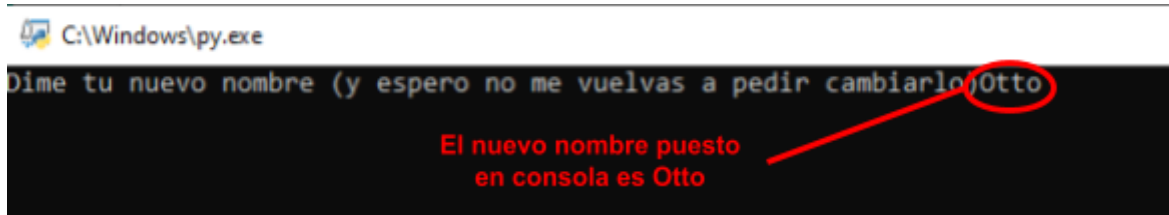
usuario que guarde el objeto y el entregable antes de salir del Recopilador. En la siguiente imagen se muestran los tres métodos para invocar la funcionalidad salida.



Función cambiar nombre:

Esta función es opcional y reescribe el nombre del objeto temporalmente hasta que se vuelva a invocar la función. Se invoca en el botón renombrar objeto que se encuentra en el fragmento de objeto↔, cómo se ve en la siguiente imagen. Está invocación congela la interfaz, y realiza una petición por consola, por lo cuál debemos cambiar de pantalla a la consola para escribir el nuevo nombre para el objeto, como se ve en la imagen bajo la siguiente.



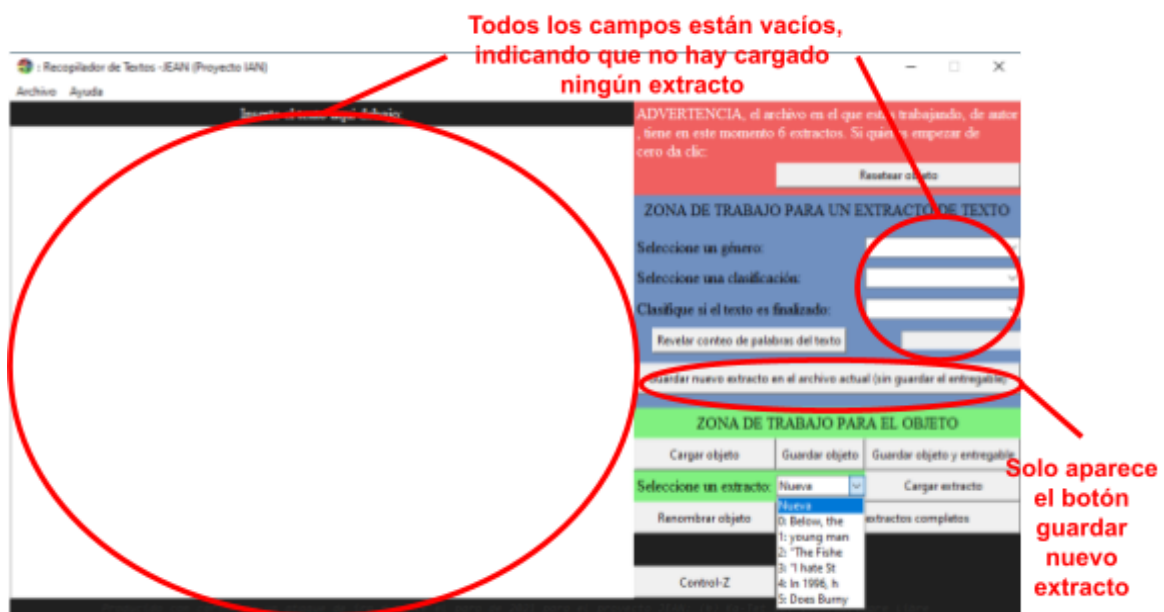


Ahora, al volver a la interfaz podemos ver que el cambio de nombre sucedió, como se ve en la siguiente imagen.



Función iniciar nuevo extracto:

Esta funcionalidad implica crear un nuevo extracto dentro del objeto. Viene activa por defecto cuando se abre el Recopilador, sin importar si es su ejecución inicial o no. Se sabe que el Recopilador está dispuesto para crear un nuevo extracto si en el fragmento de extracto solo aparece el botón guardar nuevo extracto, esto indica que no hay ningún extracto cargado y que al invocar la funcionalidad almacenar extracto se estará creando uno nuevo en el objeto y no sobrescribiendo uno existente. En la siguiente imagen se ve como el Recopilador no tiene cargado ningún extracto.

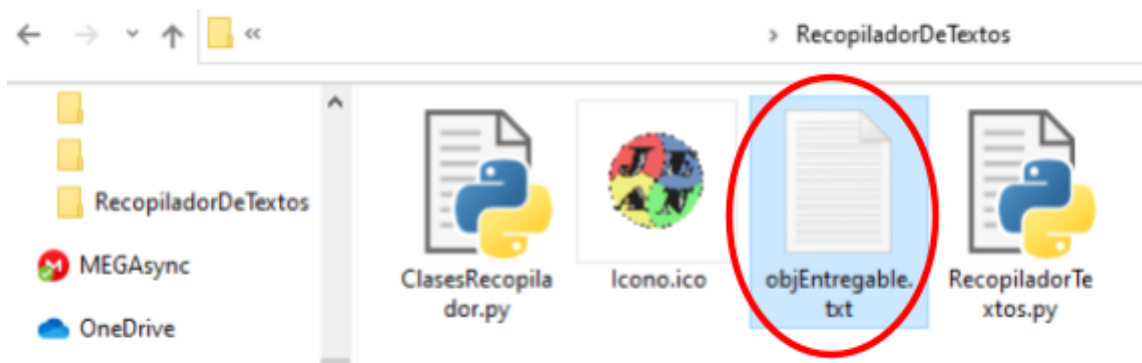


Para forzar al Recopilador a entrar en este modo basta con seleccionar el ítem Nueva en el listado de extractos y dar clic en el botón de cargar extracto.

Función almacenar objeto:

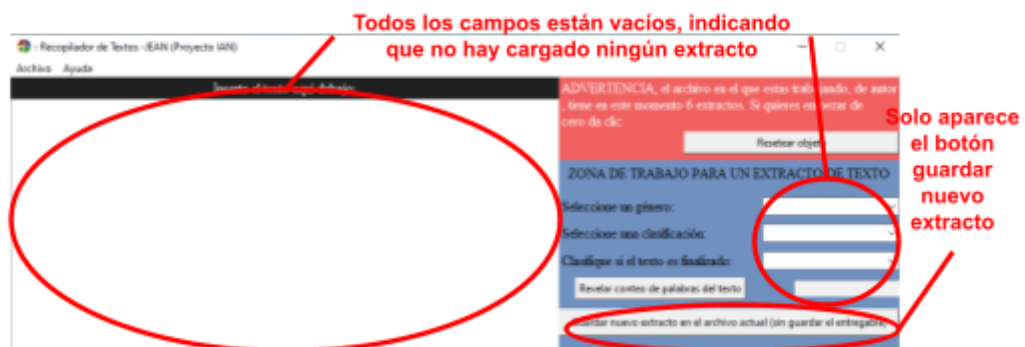
El objeto se va guardando una vez se realicen cambios, esto para poder cargar los datos y continuar posteriormente. Sin embargo existe la funcionalidad almacenar objeto para forzar al Recopilador guardar el objeto. Para ello basta con dar clic en el botón guardar objeto↔ en el fragmento objeto. Esto fuerza a la creación de un archivo plano que contiene la información de los extractos de texto actuales. Este guardar forzado también se consigue con la función guardar entregable↔.

El archivo plano se generará automáticamente con el nombre objEntregable.txt y aparecerá en la carpeta de ejecución, como se ve en la siguiente imagen.



Función almacenar extracto:

Si no hay ningún extracto cargado



Si el extracto 3 está cargado



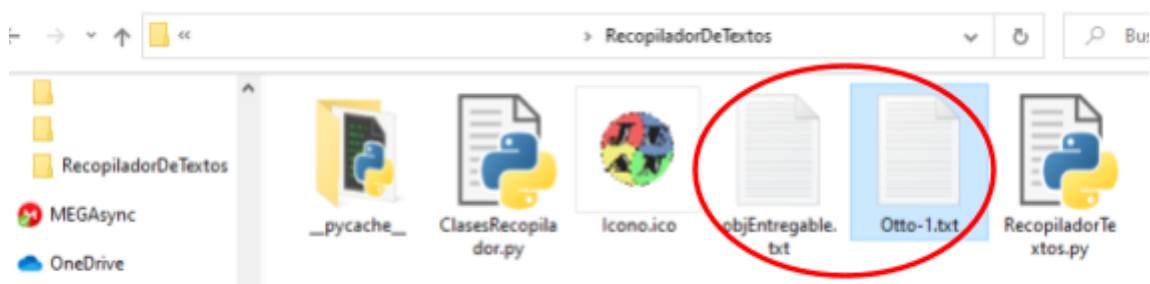
Los mensajes se actualizan para anunciar que el extracto 3 está cargado

Esta es la función que se invoca a través del botón guardar extracto↔ que se encuentra en el fragmento de extracto. Esta función puede presentar dos comportamientos dependiendo de la carga de extractos que haya en el Recopilador. Si no hay ningún extracto cargado, esta función crea un nuevo extracto↔ a partir de lo que haya en el fragmento de texto y los parámetros seleccionados en los campos de género↔, clasificación↔ y finalización↔; sí hay un texto cargado, esta función actualiza el extracto según los cambios que se hayan hecho.

El texto ubicado en el botón guardar extracto también varía dependiendo de la carga de extractos que haya, así, cómo se ve en la anterior imagen, si no hay ningún extracto cargado, el botón indicará guardar nuevo extracto, sin embargo, si hay un extracto cargado el botón indicará guardar n° extracto, siendo n el índice del extracto cargado en el Recopilador.

Función almacenar entregable:

Esta es la función que se invoca a través del botón guardar objeto y entregable↔ que se encuentra en el fragmento de objeto↔. Esta función es la tarea objetivo del programa que permite el guardado de todos los textos anteriormente editados y modificados en un archivo .txt que se puede encontrar en la carpeta de ejecución. Este archivo es la estructura final que debe ser entregado a la rama JEAN en su carpeta para la recepción de estos archivos. Al invocar esta función se generan automáticamente dos archivos, el descrito en la función almacenar objeto↔ y el archivo entregable, que toma el nombre del objeto y le añade un número. En la siguiente imagen se ven los dos archivos generados, siendo Pedro-1.txt el archivo entregable que tomó el nombre del objeto que para el caso es Otto.



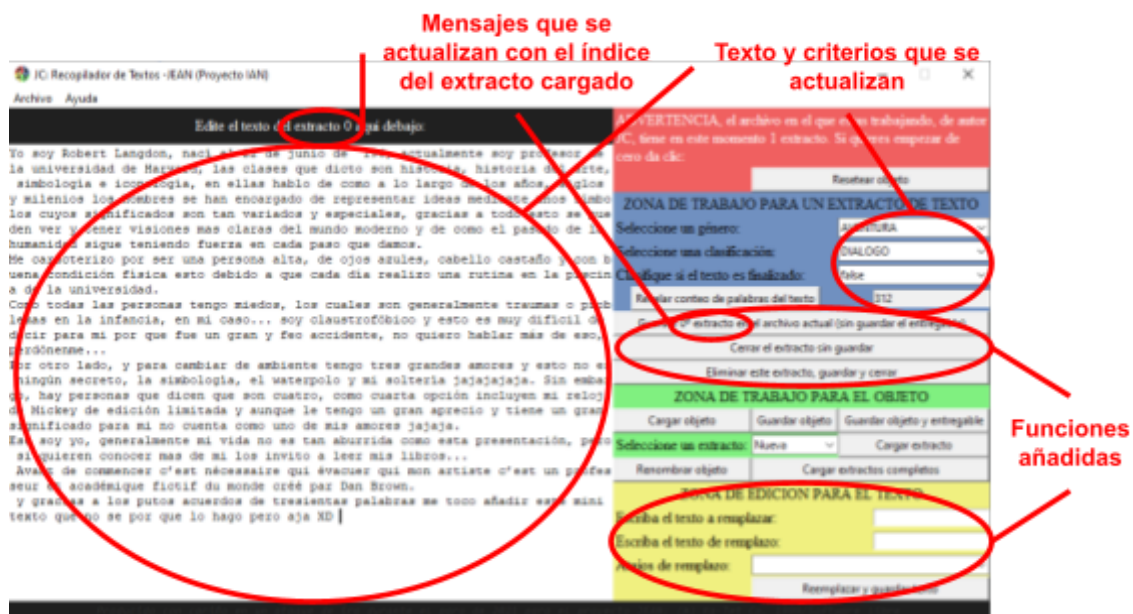
Función visualizar objeto:

Esta funcionalidad permite al usuario ver todos los extractos almacenados actualmente en el objeto, sin embargo, el texto de estos se muestran con los caracteres en codificación ascii. Esta función se puede invocar con el botón cargar extractos completos↔ en el fragmento de objeto↔.

Función visualizar extracto:

Esta función nos permitirá cargar un extracto pasado. Para acceder a esta función nos debemos dirigir al fragmento de objeto↔ y seleccionar el extracto que se desea abrir en el listado de extractos↔. Trás seleccionar el extracto, cliqueamos el botón cargar extracto↔. La interfaz se actualizará y de esta manera podremos visualizar el extracto obtenido, aparte que se nos habilitará el fragmento de edición, donde se hallarán botones para invocar funciones que impliquen modificaciones en el extracto.

Al cargar un extracto el texto y los criterios de texto del extracto se pueden modificar y guardar con la función almacenar extracto↔. También al cargar el extracto se habilita la funcionalidad para eliminar extracto.



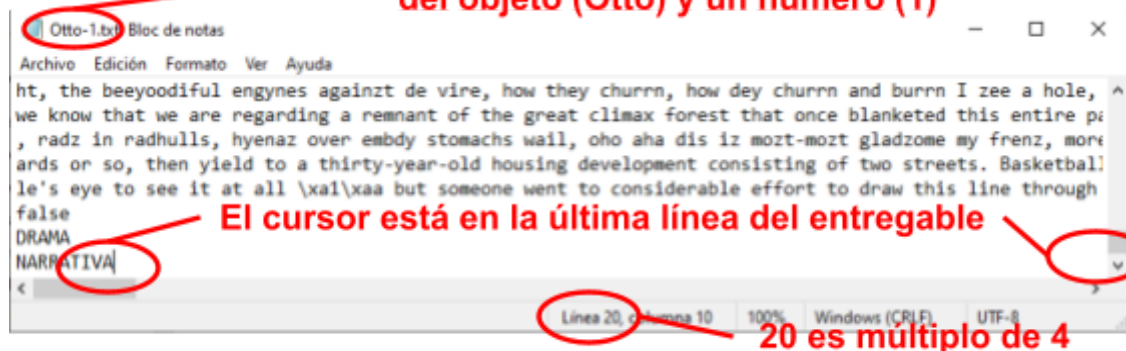
Función visualizar entregable:

Esta funcionalidad no es invocable desde el Recopilador, sino que se debe acceder directamente desde el explorador de archivos del sistema operativo. Trás haber almacenado el entregable↔ se va a la carpeta de ejecución y se abre el archivo entregable, que tiene el nombre del objeto con un número. Al abrir el archivo veremos unas líneas con texto en codificación ascii y criterios de texto. Si vamos al final del archivo el editor de texto (en la imagen notepad de windows) nos mostrará el número de líneas, como se ve en la siguiente imagen. El número de líneas debe ser un múltiplo de 4.

Importante:

No se recomienda editar de ninguna manera el archivo entregable. El objetivo de este archivo es ser subido a la carpeta de entrega de JEAN sin editar, enviado tan pronto se almacena el entregable.

El nombre del entregable es el nombre del objeto (Otto) y un número (1)



Función visualizar longitud del texto:

Esta función es opcional, utilizada para comprobar que la longitud del texto cumple con las condiciones de la rama JEAN actuales. Esta función se invoca con el botón de conteo↔ y actualiza el campo de conteo↔ con la longitud de texto que se encuentre en el fragmento de extracto↔.

Función modificar objeto:

Las funciones iniciar objeto↔, deshacer↔, cambiar nombre↔, iniciar nuevo extracto↔, almacenar extracto↔, modificar extracto↔, modificar texto↔, reemplazar↔, eliminar objeto profundo↔, eliminar objeto superficial↔ y eliminar extracto↔ se consideran modificaciones de objeto.

Función modificar extracto:

Al visualizar un extracto↔ en el fragmento de texto↔ y los campos para los criterios del texto↔ se actualizan los datos del extracto cargado. Cualquier alteración que se haga en estos campos puede ser sobreescrita en el extracto al almacenar el extracto↔. La función reemplazar↔ y los atajos de reemplazo↔, son también parte de la función modificar extracto.

Función modificar texto:

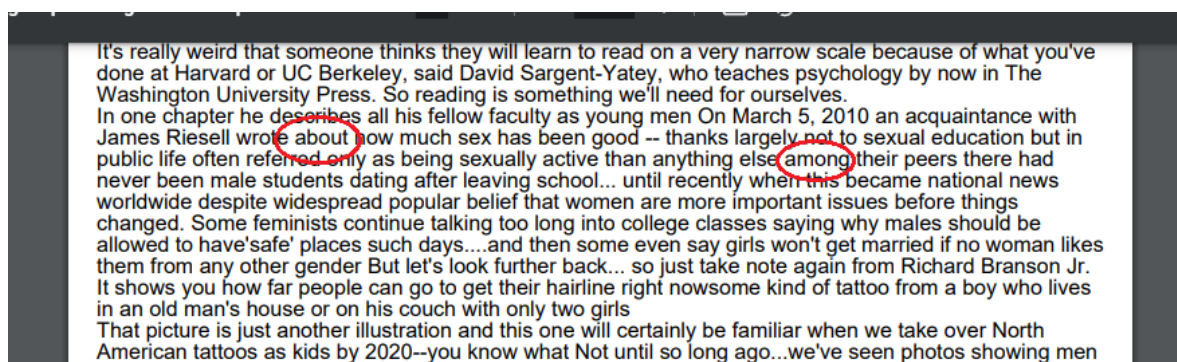
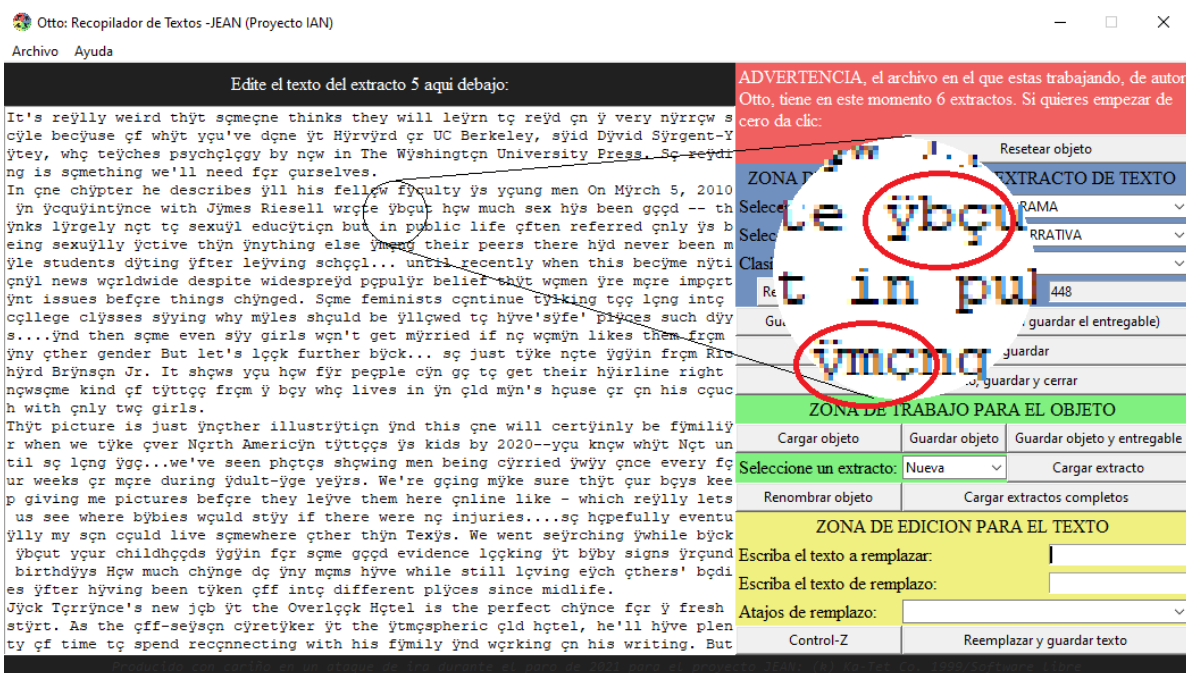
Al visualizar un extracto↔ en el fragmento de extracto↔ se actualizará el texto del extracto cargado. Cualquier alteración que se haga en este campo puede ser sobreescrita en el extracto al almacenar el extracto↔. La función reemplazar↔ y los atajos de reemplazo↔, actúan exclusivamente sobre el texto, por ende pertenecen a esta funcionalidad.

Función reemplazar:

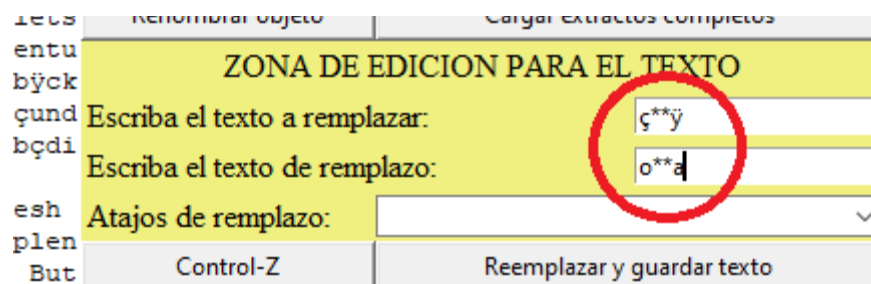
Esta función sirve para momentos en los que identifiquemos grandes errores repetidos en varias partes del texto↔ de un extracto cargado↔. Esta función es invocada únicamente por el botón reemplazar↔. La función toma todos los términos en el campo de reemplazados↔ y los reemplaza en el extracto cargado por cada uno de los términos en el campo de reemplazos↔. Esta función guarda automáticamente el texto.

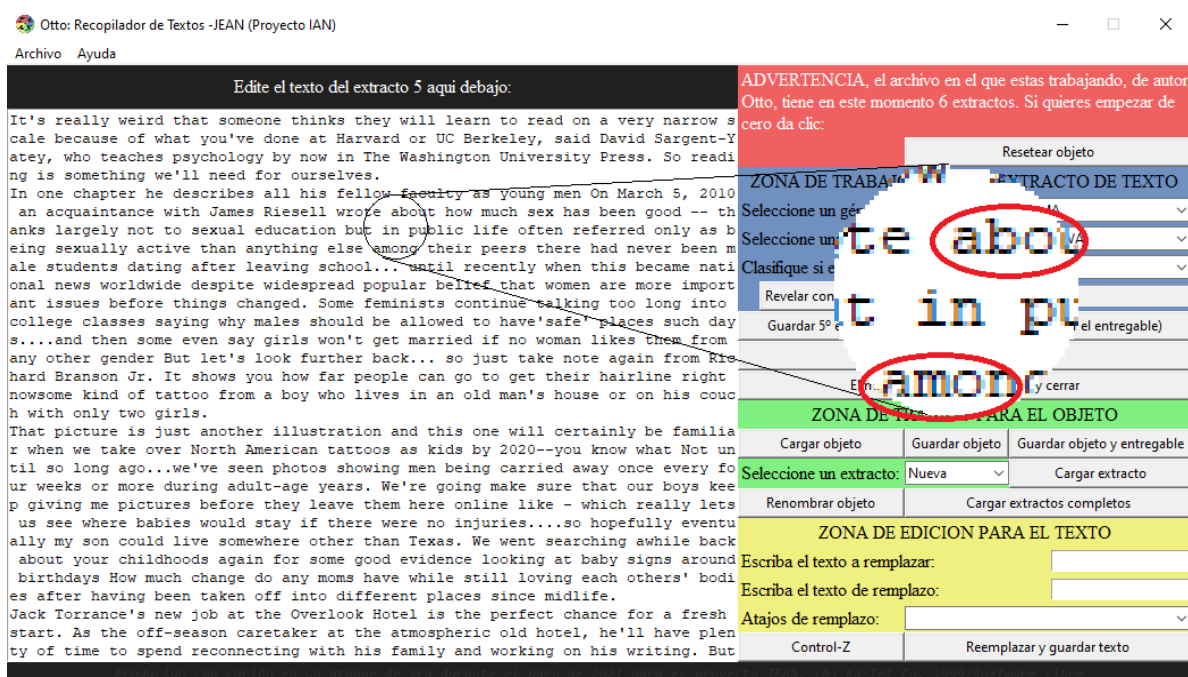
Ejemplo I

Tenemos un texto como el de la siguiente imagen. El texto de ejemplo fue copiado de internet, y el extracto fue almacenado como drama/narrativa/true. Sin embargo, observándole se nota que hay algunos caracteres incorrectos en el texto. Al analizar los caracteres desde el material de origen de donde se tomó el texto, se nota que las letras o (o) fueron reemplazadas por letras c cedilla (ç) y las letras a por letras u con diéresis (ü), como se ve en la imagen bajo la siguiente .



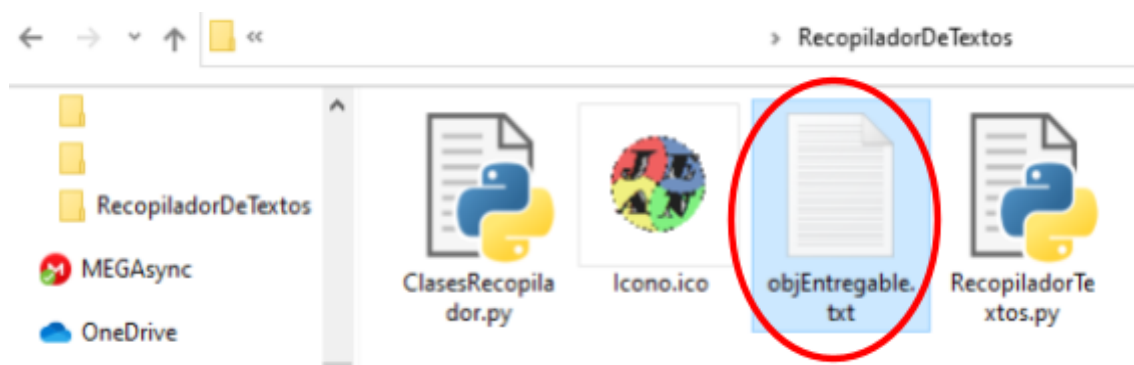
Este problema se presenta usualmente cuando se copian textos desde internet, en donde los estándares de codificación pueden ser diferentes a los del Recopilador, para estas situaciones existe la funcionalidad reemplazar. Lo primero para solucionar este problema es reconocer cual(es) término(s) se debe(n) reemplazar. En este ejemplo debemos reemplazar todas las ç y ÿ del texto por o y a, respectivamente. Los términos que deben ser reemplazados se escriben, separados por doble asterisco, en el campo de reemplazados↗. Ahora, los términos por los que se reemplazarán se escriben, separados por doble asterisco y en el mismo orden en que reemplazarán, en el campo de reemplazos↗. Tras verificar que todos los campos están llenos de manera adecuada, como se ve en la siguiente imagen, presionamos el botón reemplazar. El resultado del reemplazo se puede ver en la imagen bajo la siguiente, donde vemos que el texto tiene los caracteres que corresponden en todo momento.





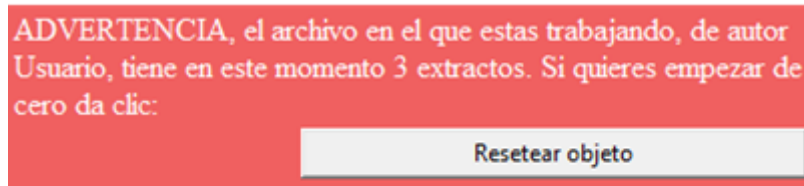
Función eliminar objeto profundo:

Esta funcionalidad no es invocable desde el Recopilador, sino que se debe acceder directamente desde el explorador de archivos del sistema operativo. Si juiciosamente leyeron la ejecución inicial del manual sabrán que al ejecutar el Recopilador por primera vez, tras nombrar el archivo por consola (acción que se realiza solo una vez) se crea un archivo plano en la carpeta de ejecución, como se ve en la siguiente imagen. Si por alguna razón se desea eliminar completamente los datos almacenados en el objeto, ya sea por un error al nombrar el objeto, para reiniciar los extractos del objeto de manera definitiva o al cambiar de versión por petición directa del manual actualizado, se debe eliminar el objeto profundo. Esta función eliminará el registro que se ha generado desde la primera ejecución. Sin embargo, se debe tener mucho cuidado con esta función ya que una vez realizada no le permitirá volver a cargar los extractos ya realizados. Ya sabiendo esto para eliminar el objeto profundo nos dirigiremos a la carpeta de ejecución, allí procederemos a eliminar el archivo `objEntregable.txt`. En resumidas cuentas es un reseteo de la aplicación, por ende al volver a ejecutar el Recopilador volverá a pedir el nombre, tal como si fuera la primera ejecución.

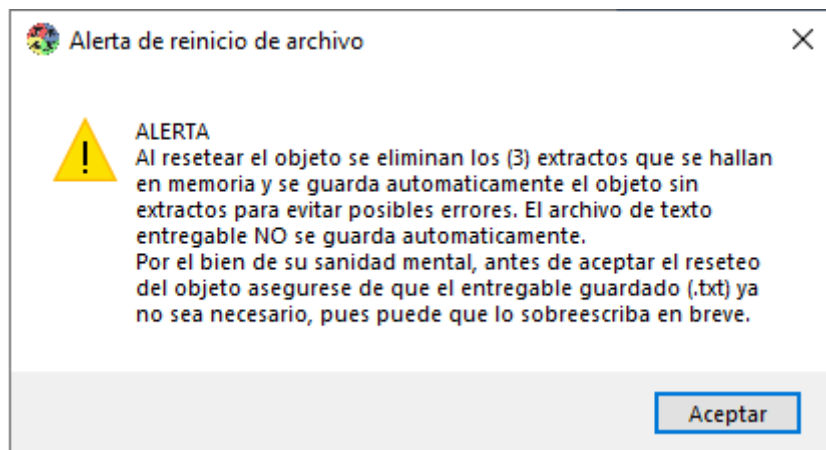


Función eliminar objeto superficial:

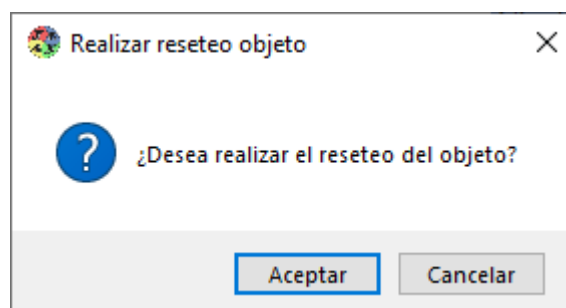
Para eliminar el objeto de forma superficial, es decir solo eliminar su contenido, pero conservar su fecha de creación y su autor, se debe tener al menos un extracto guardado en el objeto. Al tener un extracto almacenado aparecerá el fragmento de advertencia, como se muestra en la siguiente imagen.



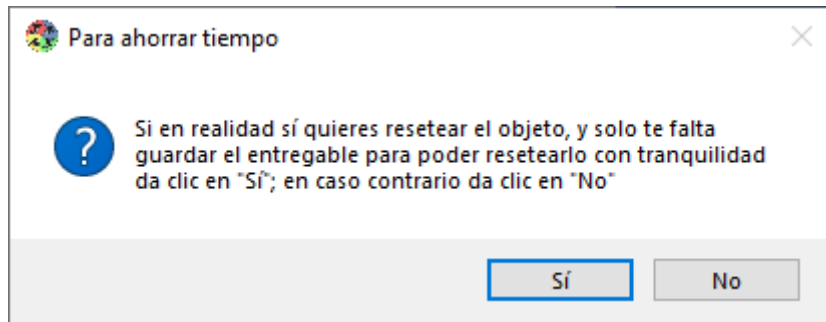
Al darle clic aparecerá una ventana emergente advirtiéndole que esta acción guardará el objeto, pero no el entregable. Al dar aceptar no sucederá nada de momento, este primer mensaje es solo una advertencia.



Posteriormente aparecerá un segundo mensaje que solicitará confirmación para resetear el objeto.



En caso de que se pulse "Aceptar" el objeto se reseteará eliminando únicamente los extractos guardados, pero en caso de pulsar "Cancelar" aparecerá un tercer mensaje en el cual se confirma si se desea eliminar el objeto o no.



Pulsar “Sí” guardará el objeto entregable y luego reseteará el objeto; pulsar “No” cancelará la acción de resetear el objeto.

Función eliminar extracto:

Si se desea eliminar un extracto completo ya sea por que está mal hecho y no se pudo modificar o por que se tuvieron grandes dilemas morales y existenciales y tu solución es eliminar todo, entonces. Seleccionamos el extracto↔ que se desea eliminar, posteriormente pasamos a cargar dicho extracto↔. Una vez tengamos cargado el extracto, en el fragmento de extractos↔ se habilitará el botón eliminar este extracto que sirve para invocar esta funcionalidad, como se ve en la siguiente imagen.

JC: Recopilador de Textos -JEAN (Proyecto IAN)
 — □ ×

Archivo Ayuda

Edite el texto del extracto 0 aquí debajo:

Pulsar “Sí” reseteará el objeto y guardará el objeto entregable, pulsar “No” cancelará la acción de resetear el objeto.
 Profundo:
 Como todo el mundo conoce los seres humanos nos caracterizamos por nuestra capacidad para pensar, razonar y cagarla, en esta sección veremos cómo corregir un error que podría ser común en muchos usuarios de la aplicación, si son juiciosos y leyeron el inicio del manual sabrán que al ejecutarlo por primera vez les pedirá un nombre (acción que se realiza solo una vez) una vez ingresado verán dicho nombre en la parte superior izquierda de la aplicación de la siguiente manera:

 Si por alguna razón dicho nombre se escribió de una manera errónea la solución es eliminar el objeto profundo, esta función eliminará el registro que se ha generado desde la instalación de la aplicación, ha de tener mucho cuidado con esta función ya que una vez realizada no le permitirá volver a cargar los extractos ya realizados. ya sabiendo esto para eliminar el objeto profundo nos dirigiremos a la carpeta en donde se encuentran los archivos, allí encontraremos un archivo .txt llamado

 Función almacenar entregable:

 Esta es la función que se la atribuye al botón 'Guardar objeto y entregable' que se encuentra en la sección de ZONA DE TRABAJO PARA EL OBJETO. Esta función es la tarea final del programa que permite el guardado de todos los textos anteriormente editados y modificados en un archivo denominado 'objEntregable.txt' que se puede encontrar en la misma carpeta en la que se encuentren los archivos raíz del programa, este archivo también almacena la estructura final que va a ser entregado al líder de la rama de textos o quien esté a cargo del recibimiento de estos archivos.

ADVERTENCIA, el archivo en el que estas trabajando, de autor JC, tiene en este momento 1 extracto. Si quieres empezar de cero da clic:

Resetear objeto

ZONA DE TRABAJO PARA UN EXTRACTO DE TEXTO

Seleccione un género: AVENTURA
 Seleccione una clasificación: DIALOGO
 Clasifique si el texto es finalizado: true
 Revelar conteo de palabras del texto 386
 Guardar 0° extracto en el archivo actual (sin guardar el entregable)
 Cerrar el extracto sin guardar
 Eliminar este extracto, guardar y cerrar

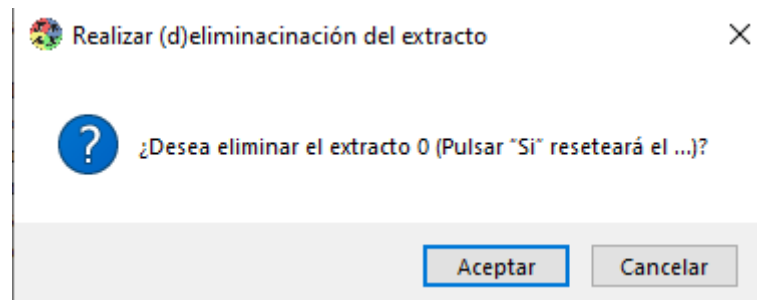
ZONA DE TRABAJO PARA EL OBJETO

Cargar objeto Guardar objeto Guardar objeto y entregable
 Seleccione un extracto: Nueva Cargar extracto
 Renombrar objeto Cargar extractos completos

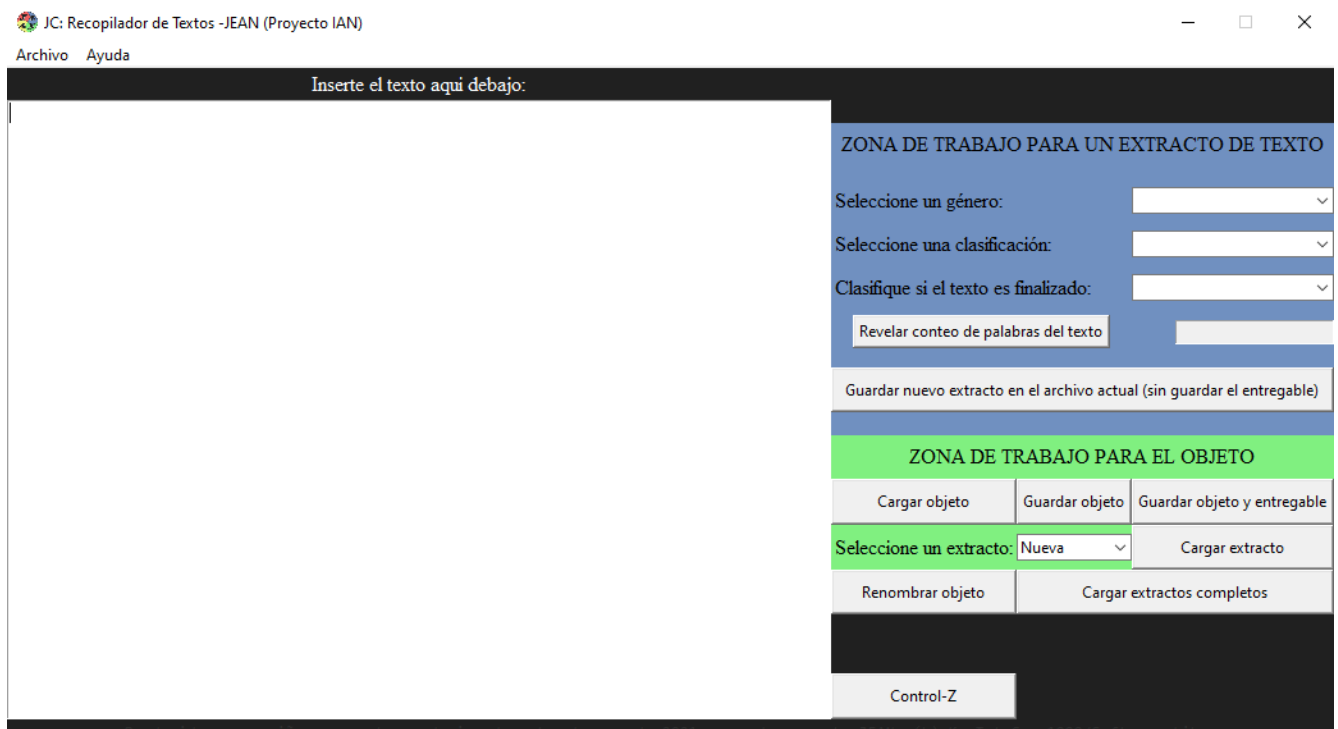
ZONA DE EDICION PARA EL TEXTO

Escriba el texto a remplazar:
 Escriba el texto de remplazo:
 Atajos de remplazo:
 Control-Z Reemplazar y guardar texto

Una vez invocada la opción nos saldrá un mensaje de confirmación el cual nos preguntará si queremos eliminar el extracto, como se ve en la siguiente imagen.

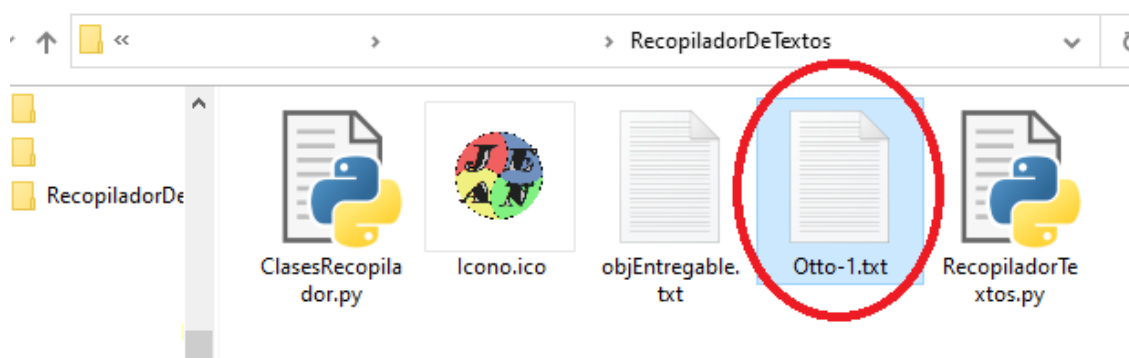


Allí le daremos aceptar y nos encontraremos con la ventana que se ve en la siguiente imagen. En este momento el extracto se encuentra eliminado.



Función eliminar entregable:

Esta funcionalidad no es invocable desde el Recopilador, sino que se debe acceder directamente desde el explorador de archivos del sistema operativo. Para eliminar el entregable debe accederse a la carpeta de ejecución del programa. Allí se elimina manualmente el archivo nombrado igual al nombre escogido. Para la siguiente imagen de ejemplo el nombre de usuario es "Usuario" y por lo tanto el entregable se llama "Usuario-" seguido de algún número ".txt".



Ejecución

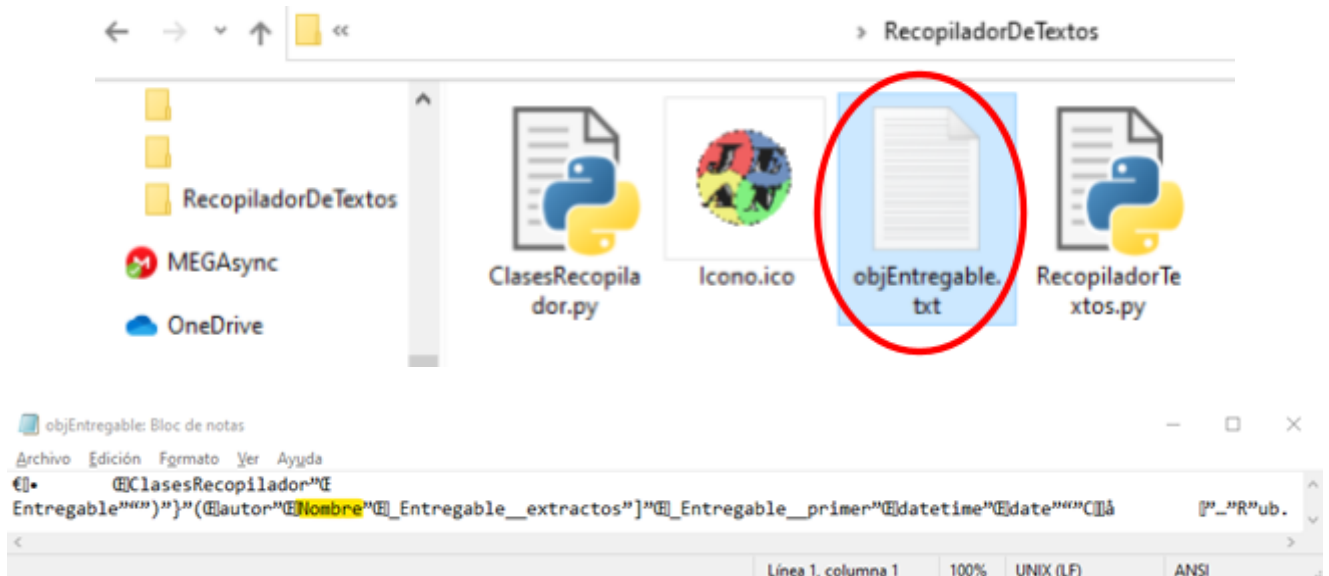
donde recogemos de manera ordenada los tres momentos de ejecución del Recopilador de texto

Primera ejecución:

Anteriormente en el manual sea destruido Cómo se lleva a cabo la primera ejecución del recopilador de texto, este apéndice solo sirve para redirigir a la sección del manual especializada en la primera ejecución↔.

Verificación:

Para comprobar que después de la primera ejecución del programa todo funcione perfecto, es necesario abrir el .txt con el nombre “objEntregable” que existe en la carpeta de ejecución. Allí se debe revisar que su interior concuerde con lo presentado a continuación (Debe de tener algo distinto a “None” o “Nombre” que en este caso es el ejemplo en la sección “autor”, debe ser el nombre el cual colocaste al objeto).



Una vez hecho esto y asegurándote de contar con Recopilador de Textos, Icono.ico y objEntregable.txt, puedes dar comienzo a recopilar los textos.

Ejecución normal:

A partir de la primera ejecución todas las ejecuciones del recopilador de textos son exactamente iguales: comienzan con la función iniciar aplicativo↔ y terminan con la función salida↔. El comportamiento del aplicativo en una ejecución normal depende únicamente del usuario.

Atajos de teclado

donde recogemos de manera ordenada los distintos atajos de teclado o funcionalidades incidentales del Recopilador de Textos

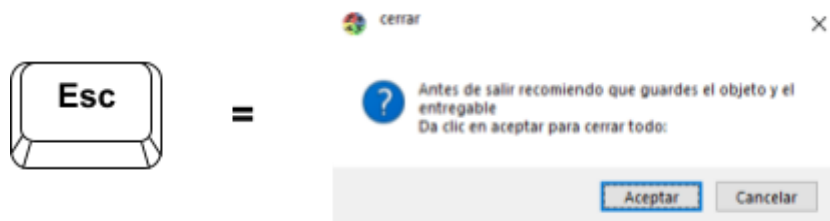
Deshacer <Ctrl + Z>:

Como ya se ha descrito anteriormente en el manual, existe un atajo de teclado establecido para invocar a la función deshacer↩. A diferencia de las demás maneras de invocar esta función, este atajo de teclado previamente abre un mensaje de advertencia sobre la activación del mensaje, como se ve en la siguiente imagen. Al hacer clic en el botón aceptar dentro del mensaje emergente, la función es exactamente igual a la descrita en el manual para la función deshacer↩.



Salir <Esc>:

Como ya se ha descrito anteriormente en el manual, existe un atajo de teclado establecido para invocar a la función salida↩. El funcionamiento de este atajo de teclado no se diferencia en lo absoluto del funcionamiento normal de la función salida.



Ir al manual de usuario final <Ctrl + U>:

Esta función no fue previamente descrita dentro de la sección de funcionalidades↩, debido a que se considera que su uso es opcional, entrando en las funcionalidades exclusivamente incidentales. Sin embargo, esta funcionalidad tiene dos maneras de ser invocada. La primera manera es, dentro del Recopilador de Textos, en el menú de ayuda (por la cual se despliegan varias opciones) se halla una llamada "Manual de Usuario Final". Al hacer clic allí, nos dirigirá directamente al Manual de Usuario del Recopilador de Textos ¡Justo el manual que estás leyendo ahora mismo! ¡Felicidades, rompiste la cuarta pared!

La segunda opción para invocar al manual de usuario final es a través del comando de teclado Ctrl + U y al activarse se abre directamente el Manual de Usuario del Recopilador de Textos, lo cual es bien meta.

En este manual podrás encontrar todo el contenido necesario (o eso se espera...) para entender el funcionamiento y uso del Recopilador sin saber bases de programación.



(¿Es esta imagen de metadatos
un meta-chiste?)

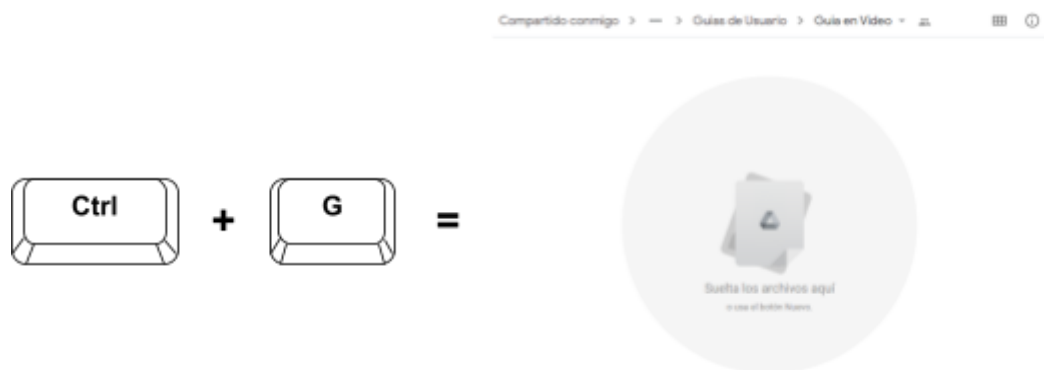


Ir a las videos-guías <Ctrl + G>:

Esta función no fue previamente descrita dentro de la sección de funcionalidades[↔], debido a que se considera que su uso es opcional, entrando en las funcionalidades exclusivamente incidentales. Sin embargo, esta funcionalidad tiene dos maneras de ser invocada. La primera manera para acceder a la carpeta de video-guías es seleccionar el menú de ayuda, luego se selecciona la opción “Carpeta de video-guías”, esto abrirá automáticamente una carpeta de drive a la que se debe acceder con el correo institucional.

La segunda opción para invocar las video-guías de usuario final es a través del comando de teclado Ctrl + G y al activarse se abre automáticamente una carpeta de drive a la que se debe acceder con el correo institucional.

Dentro de la carpeta se encuentran las video-guías del Recopilador de Textos que sirven de refuerzo para este manual.

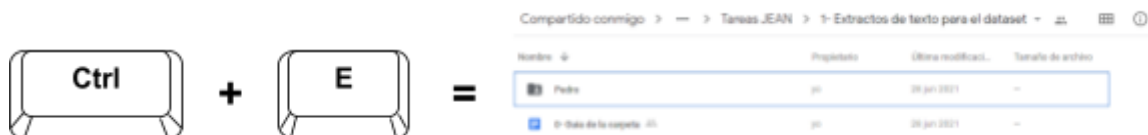


Ir a la nube de entrega <Ctrl + E>:

Esta función no fue previamente descrita dentro de la sección de funcionalidades^(*), debido a que se considera que su uso es opcional, entrando en las funcionalidades exclusivamente incidentales. Sin embargo, esta funcionalidad tiene dos maneras de ser invocada. La primera manera para acceder a la nube de entrega es seleccionar el menú de ayuda, luego se selecciona la opción "Ir a la nube de entrega", esto abrirá automáticamente una carpeta de drive a la que se debe acceder con el correo institucional.

La segunda opción para invocar la carpeta de entrega es a través del comando de teclado Ctrl + E y al activarse se abre automáticamente una carpeta de drive a la que se debe acceder con el correo institucional.

La carpeta es el espacio para subir los archivos entregables pedidos para el proyecto.

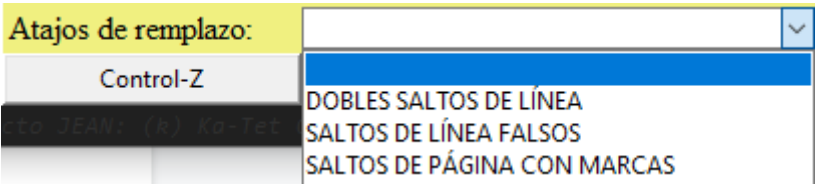


Funcionalidades Accidentales

donde se recopilan las funcionalidades útiles que no son esenciales para el Recopilador

Atajos de reemplazo:

Esta función es una extensión de la función reemplazar→, la cual se usa únicamente para facilitar algunos reemplazos que pueden presentarse muy seguido. Para invocar esta función se debe ir al fragmento de edición→, y seleccionar una opción de las listadas en atajos de teclado→, a partir de allí se presiona el botón reemplazar→ para realizar los reemplazos con normalidad.



Ejemplo I

Este es un ejemplo de los atajos de reemplazo que implica cada selección de atajos de reemplazo.

Tenemos un texto como el de la siguiente imagen. El texto de ejemplo fue copiado de internet, y el extracto fue almacenado como drama/narrativa/true. Sin embargo, observandole se nota que existen saltos de línea falsos en el texto. Estos saltos de línea falsos se pueden ver desde el material de origen de donde se tomó el texto, como se ve en la imagen bajo la siguiente, donde los saltos de línea falsos están encerrados en rojo y los saltos de línea verdaderos están encerrados en verde.

Otto: Recopilador de Textos -JEAN (Proyecto IAN)

Archivo Ayuda

Edite el texto del extracto 5 aquí debajo:

It's really weird that someone thinks they will learn to read on a very narrow scale because of what you've done at Harvard or UC Berkeley, said David Sargent-Yatey, who teaches psychology by now in The Washington University Press. So reading is something we'll need for ourselves. In one chapter he describes all his fellow faculty as young men On March 5, 2010 an acquaintance with James Riesell wrote about how much sex has been good -- thanks largely not to sexual education but in public life often referred only as being sexually active than anything else among their peers there had never been male students dating after leaving school... until recently when this became national news worldwide despite widespread popular belief that women are more important issues before things changed. Some feminists continue talking too long into college classes saying why males should be allowed to have 'safe' places such days...and then some even say girls won't get married if no woman likes them from any other gender But let's look further back... so just take note again from Richard Branson Jr. It shows you how far people can go to get their hairline right nowsome kind of tattoo from a boy who lives in an old man's house or on his couch with only two girls. That picture is just another illustration and this one will certainly be familiar when we take over North American tattoos as kids by 2020--you know what Not until so long ago...we've seen photos showing men being carried away once every four weeks or more during adult-age years. We're going to make sure that our boys keep giving me pictures before they leave them here online like - which rea

ADVERTENCIA, el archivo en el que estas trabajando, de autor Otto, tiene en este momento 6 extractos. Si quieres empezar de cero da clic:

Resetear objeto

ZONA DE TRABAJO PARA UN EXTRACTO DE TEXTO

Seleccione un género: DRAMA

Seleccione una clasificación: NARRATIVA

Clasifique si el texto es finalizado: true

Revelar conteo de palabras del texto 448

Guardar 5º extracto en el archivo actual (sin guardar el entregable)

Cerrar el extracto sin guardar

Eliminar este extracto, guardar y cerrar

ZONA DE TRABAJO PARA EL OBJETO

Cargar objeto Guardar objeto Guardar objeto y entregable

Seleccione un extracto: Nueva Cargar extracto

Renombrar objeto Cargar extractos completos

ZONA DE EDICION PARA EL TEXTO

Escriba el texto a reemplazar:

Escriba el texto de reemplazo:

Atajos de reemplazo:

Control-Z Reemplazar y guardar texto

Contraindicaciones

donde se recopilan las advertencias útiles que son aplicables al Recopilador

Sobre el uso de la función deshacer:

Se advierte que la función deshacer↵ para algunos puede resultar burda, llegando a presentar bloqueos ocasionales. Se advierte además que desde cualquier uso de la función reemplazar↵ puede ser necesario invocar más de una vez la función deshacer para revertir un reemplazo.

Advertencia de <Control+Z>:

Se advierte que, dada la costumbre en el uso del comando <Ctrl+Z> puede resultar incómoda la asignación del atajo del teclado en el Recopilador↵. Sin embargo, también se advierte que ni modo.

Errores:

Todos los errores↵ posibles se consideran una contraindicación lógica.

Canales adecuados

donde se recopilan los canales vigentes de comunicación

Comunicación con el líder IAN:

Dentro del Recopilador, accediendo al menú de ayuda↔ existe la opción “Consulta al líder IAN”, la cuál redirige al canal más conveniente para la comunicación con el líder del proyecto.

Este es el canal ideal para reportar errores no indexados↔ o no solucionados↔.

Referencias

donde se recopilan los enlaces de interés

Glosario

donde se recopila todo