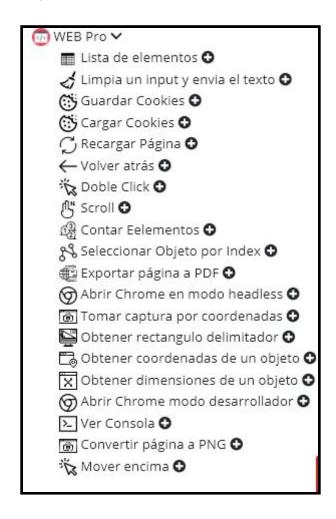
WEBPRO

Este módulo contiene varios comandos para trabajar con el ambiente WEB.

1. Ir al menú "Mods" y abrir el módulo "WEB Pro"



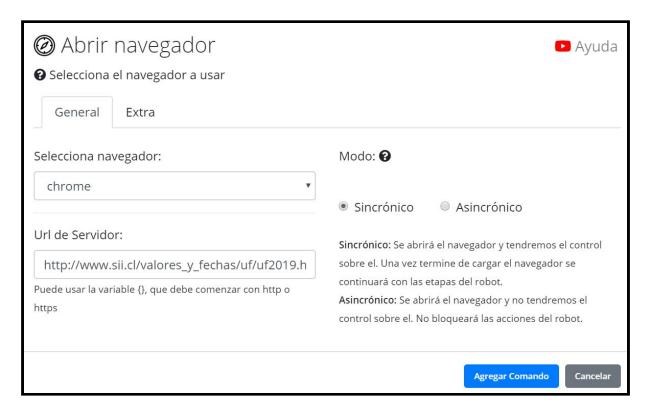
2. LISTA DE ELEMENTOS

Obtiene una lista de todos los elementos y sus hijos a partir de una clase o nombre para poder iterar sobre él.

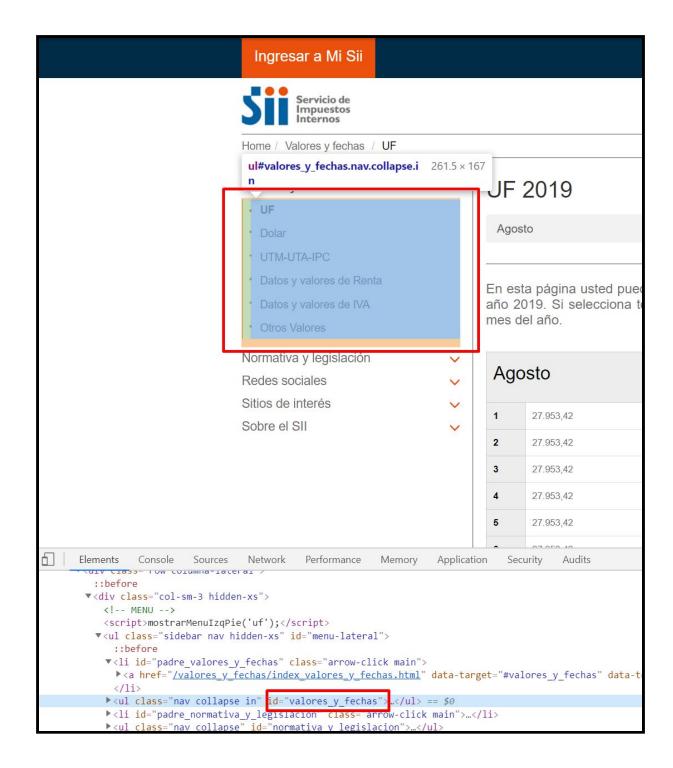
Para utilizarlo primero debemos abrir una página web desde donde obtendremos la data, en este ejemplo iremos a la página del SII, para esto, utilizaremos el comando "**Abrir Navegador**" del menú "**Web**".

Ingresar URL donde sacaremos la información

ej: http://www.sii.cl/valores v fechas/uf/uf2019.htm



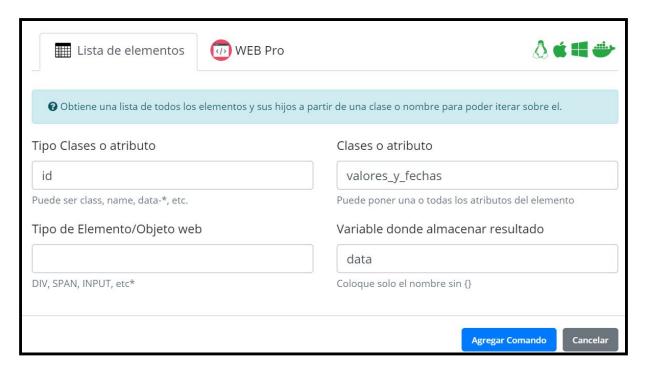
- Para este ejemplo sacaremos la información de los elementos del menú de la izquierda de la página.
- Hacer Web Scraping para obtener el identificador ej: id="valores_y_fechas".



Debemos poner la siguiente información:

Tipo Clases o atributo: Ingresar tipo de identificación del objeto, en este ejemplo es "id". **Clases o atributo:** valor del identificador, en este ejemplo es "**valores_y_fechas**". **Tipo de Elemento/Objeto web:** Tipo de elemento, por ejemplo en este caso sería "**ul**" (Opcional).

Variable donde almacenar resultado: Nombre de variable donde retornaremos la data.



• Al ejecutar el comando obtendremos lo siguiente:

data

[[{'id': 'uf', 'class': ['active'], 'text': 'UF', 'etype': 'li', 'value': None}, {'href': '/valores_y_fechas/uf/uf2019.htm', 'text': 'UF', 'etype': 'a', 'value': None}, {'id': 'dolar', 'text': 'Dolar', 'etype': 'li', 'value': None}, {'id': 'utm', 'text': 'UTM-UTA-IPC', 'etype': 'li', 'value': None}, {'id': 'utm', 'text': 'UTM-UTA-IPC', 'etype': 'li', 'value': None}, {'id': 'dv_renta', 'text': 'Datos y valores de Renta', 'etype': 'li', 'value': None}, {'href': '/valores_y_fechas/renta/datos_valores_renta.html', 'text': 'Datos y valores de Renta', 'etype': 'a', 'value': None}, {'id': 'dv_iva', 'text': 'Datos y valores de IVA', 'etype': 'li', 'value': None}, {'href': '/valores_y_fechas/iva/datos_valores_iva.html', 'text': 'Datos y valores de IVA', 'etype': 'li', 'value': None}, {'id': 'otros_valores', 'text': 'Otros Valores', 'etype': 'li', 'value': None}, {'href': '/valores_y_fechas/otros_valores/otros_valores.html', 'text': 'Otros Valores', 'etype': 'a', 'value': None}]]

3. <u>LIMPIA UN INPUT Y ENVÍA EL TEXTO</u>

• Abriremos el módulo "Limpia un input y envía el texto"

Debemos ingresar los siguientes datos:

Texto a enviar o variable: Ingresar el texto que queremos enviar al input, o dejar vacío si ya tiene datos y lo queremos limpiar.

Dato a buscar: Valor de identificador del objeto, por ejemplo en este caso, utilizaremos el input de google, el cual tiene un name con valor "q"

Tipo de dato: Seleccionar tipo de dato del objecto, por ejemplo: xpath, class, name, tag o id.



Para este ejemplo primero abriremos la página de google, luego enviaremos el texto
 "TEST" al input, quedando la secuencia de comandos así:





Resultado:



4. **GUARDAR COOKIES**

- Ingresar la ruta y el nombre de archivo donde se guardarán las cookies:
- Ingresar una variable donde se guardarán las cookies.
 - o Nombre de variable sin llaves {}.

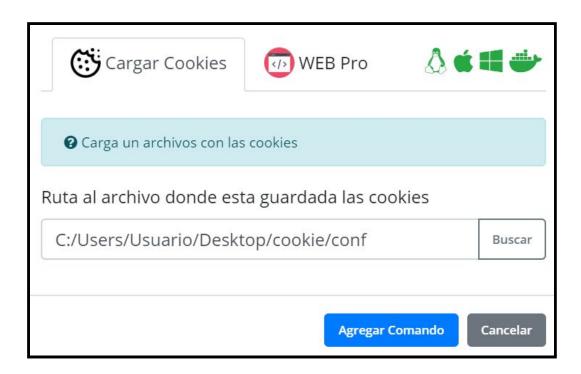


• Esto nos creará el archivo llamado "conf" el cual contendrá la información.



5. CARGAR COOKIES

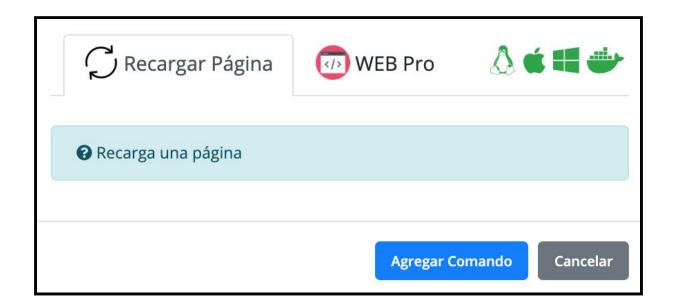
• Ingresar la ruta y el nombre de archivo que contiene las cookies:



^{**} Para utilizar estos módulos, antes debemos ingresar a una página web para sacar las cookies y para cargarlas.

6. RECARGAR PÁGINA

Sólo se debe agregar el comando y al ejecutarse la página web se recargará

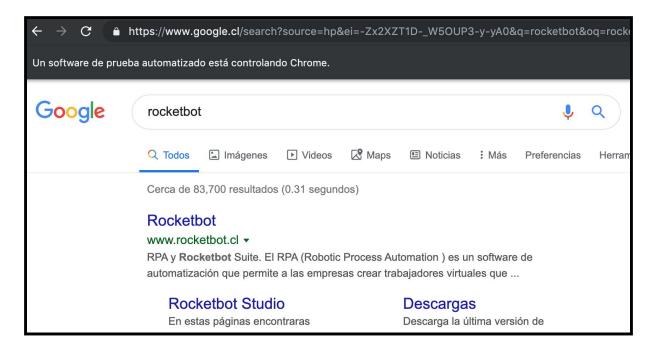


Secuencia:



7. VOLVER ATRÁS

Por ejemplo si abrimos un navegador, vamos a Google, y buscamos una palabra, obtendremos algo como esto:

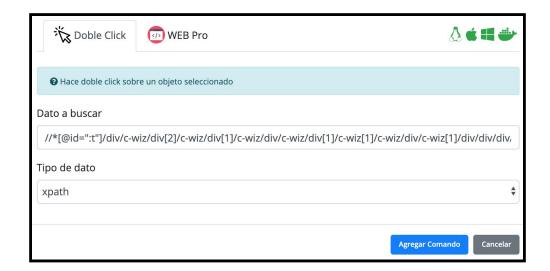


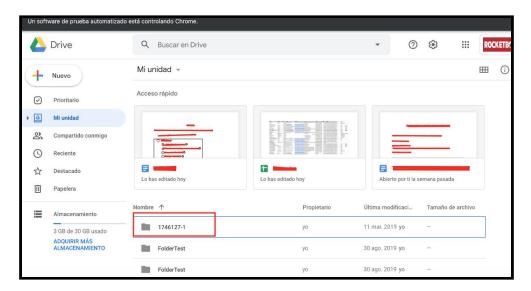
Agregamos el comando "Volver atrás" y nos devolverá a la página anterior:



8. **DOBLE CLICK**

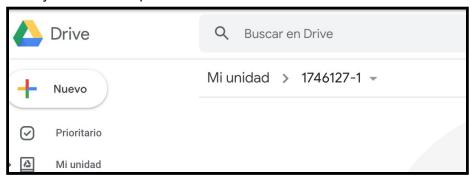
Dato a buscar: Identificador del objeto, en este caso pasaremos el XPath de una carpeta. **Tipo de dato:** Tipo de dato del identificador, en este ejemplo es un XPath.





Entramos a Drive y al ejecutar el comando anterior, hará doble click en la carpeta "1746127-1"

Hizo doble click y entró a la carpeta:



9. SCROLL

• Ingrese posición hasta donde hacer Scroll. Para hacer scroll hasta el final de la página, escribir "end".



10. **CONTAR ELEMENTOS**

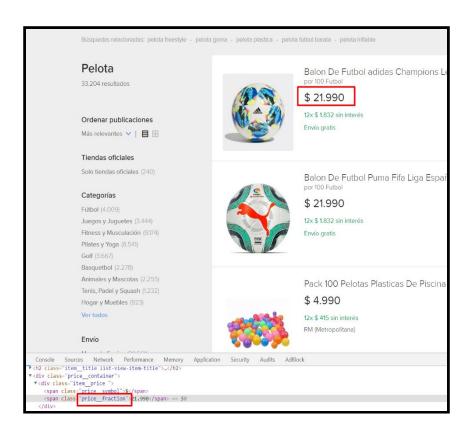
Para obtener la cantidad de elementos, por ejemplo, de una búsqueda de mercadolibre, se debe realizar lo siguiente:

- Nombre de la clase: Indicar clase que se repite en todos los elementos.
- Asignar resultado a variable: Variable donde retornará la cantidad de elementos.



Ejemplo de clase:

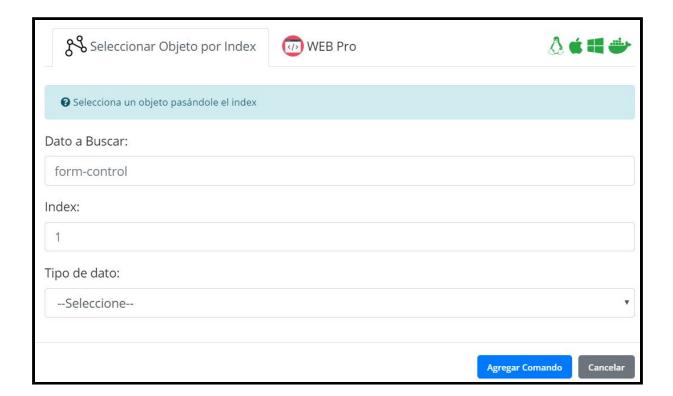
La clase "**price__fraction**" se usa para todos los precios de los artículos, por lo tanto, nos serviría para escribirla en el módulo y así obtener la cantidad total.



11. <u>SELECCIONAR OBJETO POR INDEX</u>

Para seleccionar un objeto se deben ingresar los siguientes datos:

- Dato a Buscar: Nombre de la clase del objeto.
- Index: Índice del objeto que se quiere seleccionar.
- **Tipo de dato:** Tipo de dato utilizado (class o name)

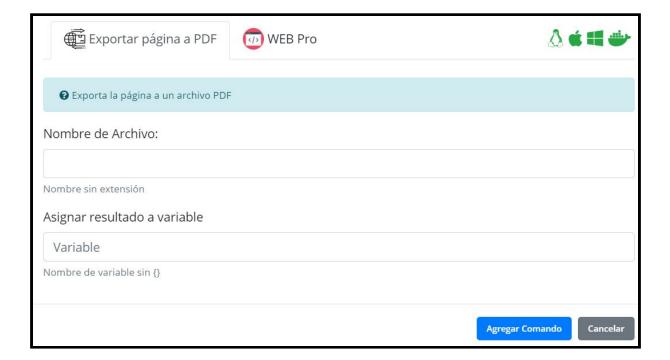


12. EXPORTAR PÁGINA A PDF

Para exportar una página a PDF, se debe indicar lo siguiente:

- Nombre de Archivo: Nombre con el que se descargará el archivo.
 - o Indicar sólo nombre, sin extensión.
- **Asignar resultado a variable:** Variable donde se almacenará un True o False para indicar si se descargó o no.
 - Nombre de variable debe ir sin llaves {}.

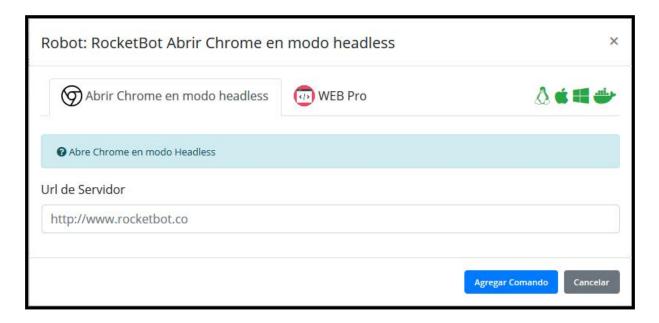
Por defecto se guardará en la carpeta de descargas.



13. ABRIR CHROME EN MODO HEADLESS

Para ejecutar Google Chrome sin la interfaz gráfica, debe indicar lo siguiente:

• Url del servidor: URL que se desea abrir

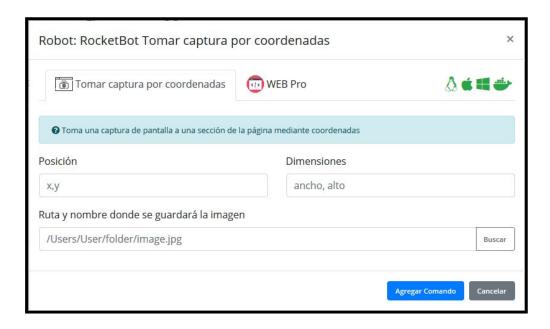


14. TOMAR CAPTURA DE PANTALLA POR COORDENADAS

Para tomar una captura a un espacio determinado de una página, indicar lo siguiente:

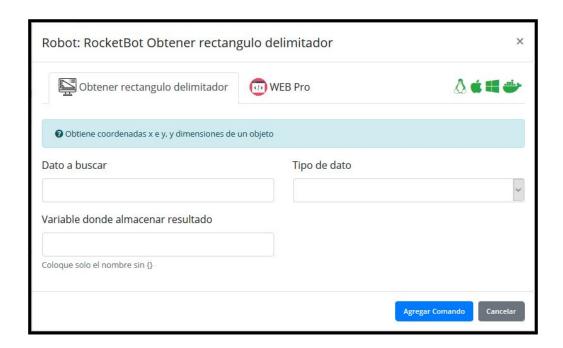
- Posición: Coordenadas x e y, donde se tomará la captura
- Dimensiones: Ancho y alto de la captura
- Ruta y nombre donde se guardará la imagen

Nota: Para obtener la posición y dimensión de un objeto, puede usar los módulos "obtener dimensiones" y "obtener coordenadas, u "obtener rectángulo delimitador"



Para obtener los datos del rectángulo que delimita un objeto, completar los siguientes datos:

- Dato a buscar: Selector del objeto.
- Tipo de dato: Tipo de selector. Xpath, Id, ClassName, Name o Tag
- Variable donde almacenar el resultado



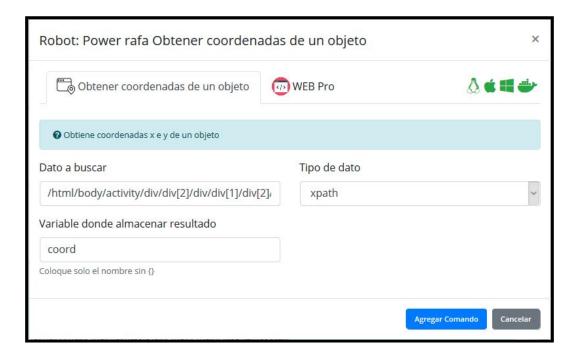
Se retornará el siguiente resultado

2	rect	{'bottom': 510, 'height': 400, 'left': 703.28125, 'right': 1332.78125,
		'toJSON': {}, 'top': 110, 'width': 629.5, 'x': 703.28125, 'y': 110}

16. OBTENER COORDENADAS DE UN OBJETO

Para obtener las coordenadas de un objeto, indicar los siguientes datos:

- Dato a buscar: Selector del objeto.
- Tipo de dato: Tipo de selector. Xpath, Id, ClassName, Name o Tag
- Variable donde almacenar el resultado



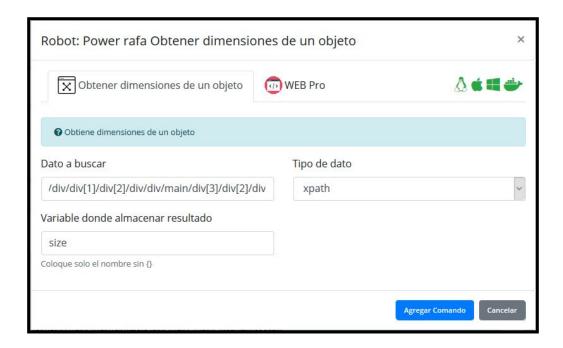
Retornará el siguiente resultado



17. OBTENER DIMENSIONES DE UN OBJETO

Para obtener las dimensiones de un objeto, indicar lo siguiente:

- Dato a buscar: Selector del objeto.
- Tipo de dato: Tipo de selector. Xpath, Id, ClassName, Name o Tag
- Variable donde almacenar el resultado



Retornará el siguiente resultado:



18. Abrir Chrome en modo desarrollador

Para abrir Chrome en modo no seguro o debugger, indicar lo siguiente:

• Url de Servidor: Por defecto, se abrirá en google.com

• Tipo de dato: Elegir entre modo Unsafe o Debugger



19. Ver Consola

Para ver información de la consola del navegador, completar lo siguiente:

- Variable donde almacenar resultado:
- **Nivel:** El tipo de mensaje que quieres obtener.



20. Convertir página a PNG

Para sacar una captura de una página completa, completar el siguiente campo:

• **Nombre:** Nombre de la imagen capturada. Se almacenará en la carpeta de descargas.



21. Mover encima

Para enfocar un elemento (hacer hover), indicar lo siguiente:

- Dato a buscar: Selector del elemento que se desea buscar
- **Tipo de dato:** Tipo de selector que se escogió (Id, Xpath,Tag, Clase, Name)



22. Abrir Edge (Chromium)

Para abrir el nuevo navegador Edge que está basado en Chromium, debemos indicar lo siguiente:

Url de Servidor: indicar url que queremos abrir.

