

PREWORK SESIÓN 9

Objetivos

1. Comprender la importancia de los selectores.
2. Conocer la ventana *Editor Selector*.

Desarrollo

Selectores

Para automatizar acciones específicas en la interfaz de usuario, debe **interactuar** con varias **ventanas, botones, listas desplegables y muchos otros**. Una de las formas en que se pueden identificar los elementos de la interfaz de usuario es usando su posición en la pantalla, pero esto puede no ser confiable.

Para superar este problema, UiPath Studio utiliza lo que llamamos **selectores**. Estos almacenan los **atributos de un elemento** de interfaz gráfica de usuario y sus padres, en forma de un fragmento **XML**.

La **mayoría de las veces**, Studio genera **automáticamente los selectores** y no requieren más información, especialmente si las aplicaciones que está intentando automatizar tienen una interfaz de usuario estática.

Sin embargo, algunos programas de software tienen diseños cambiantes y nodos de **atributos con valores volátiles**, como algunas aplicaciones web. UiPath Studio no puede predecir estos cambios y, por lo tanto, es posible que deba generar manualmente algunos selectores.

Un selector tiene la siguiente estructura:

```
<node_1/> <node_2/>...<node_N/>
```

El último nodo representa el elemento GUI que le interesa, y todos los anteriores representan los padres de ese elemento. `<node_1>` generalmente se denomina nodo raíz y representa la ventana superior de la aplicación.

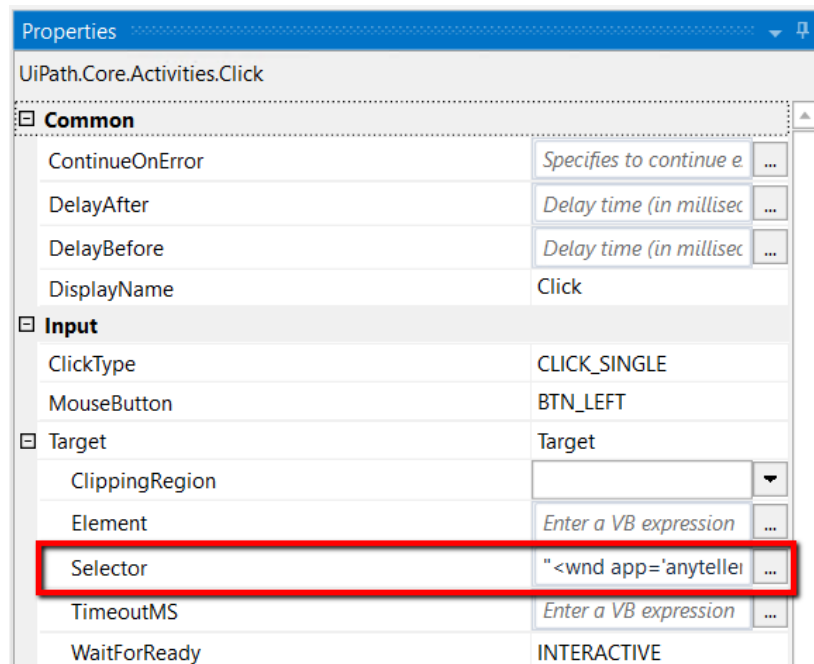
Cada nodo tiene uno o más atributos que le ayudan a identificar correctamente un nivel específico de la aplicación seleccionada.

Cada nodo tiene el siguiente formato:

```
<UI_SYSTEM ATTR_NAME_1='ATTR_VALUE_1' ... ATTR_NAME_N='ATTR_VALUE_N'/>
```

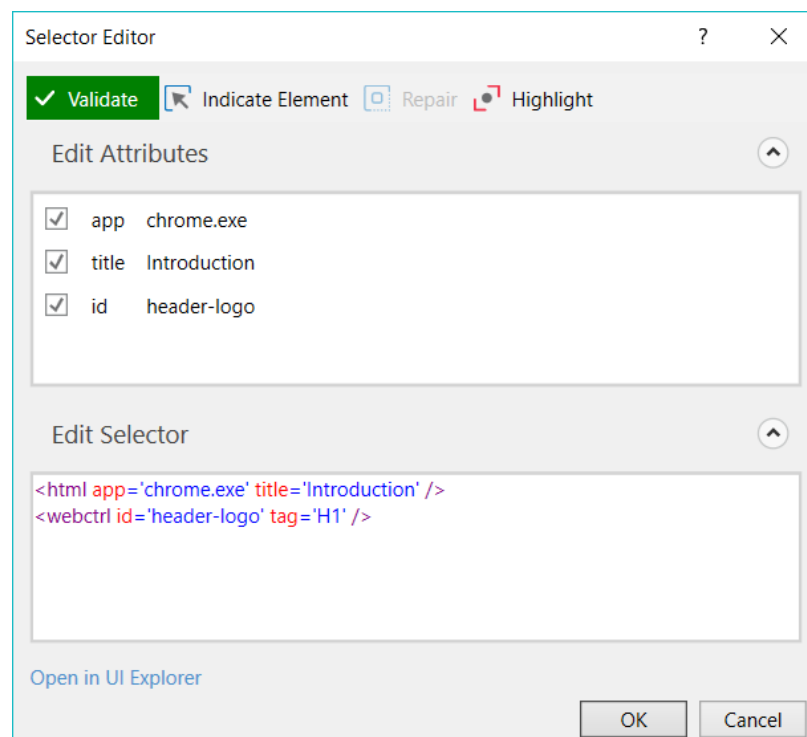
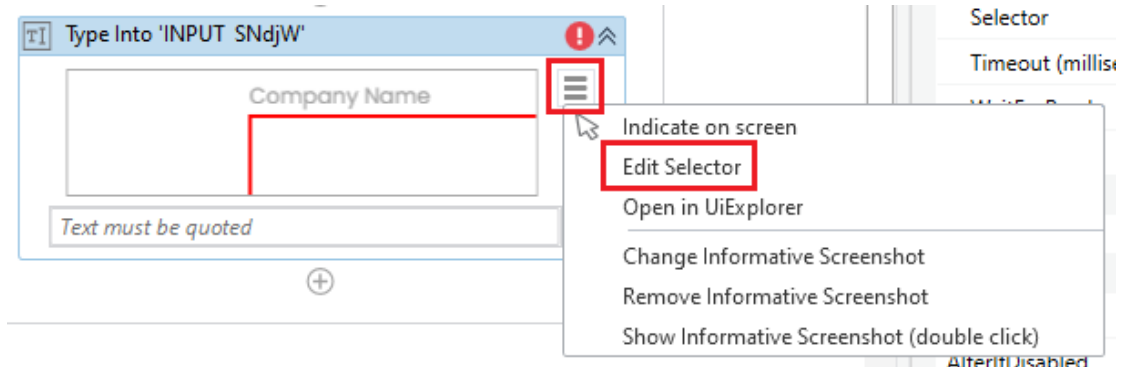
Cada atributo tiene un valor asignado. Es importante elegir atributos con un valor constante. Si el valor de un atributo cambia cada vez que se inicia la aplicación, el selector no podrá identificar correctamente el elemento.

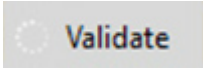

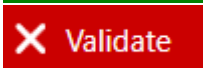

Los selectores se almacenan en el panel *Properties*, en *Input > Target > Selector*. Todas las actividades relacionadas con elementos gráficos tienen esta propiedad.



Ventana Editor Selector

La ventana del *Editor Selector* te permite **ver** el selector generado automáticamente y **editar** sus atributos. Para acceder a esta ventana, selecciona al menú de opciones en el cuerpo de la actividad relacionada con elementos gráficos (*Type Into*, *Click*, etc.) y seleccione la opción *Editor Selector*.



Opción	Descripción
<i>Validate</i>	<p>El botón muestra el estado del selector comprobando la validez de la definición del selector y la visibilidad del elemento de destino en la pantalla.</p> <p>El botón Validar tiene tres estados:</p> <div>  El selector se está validando </div> <div>  Selector válido </div> <div>  Selector no válido </div> <div>  Selector modificado, revalidar </div>
<i>Indicate Element</i>	Indique un nuevo elemento de la IU para reemplazar al anterior.
<i>Repair</i>	Le permite volver a indicar el mismo elemento de la interfaz de usuario de destino y reparar el selector. Esta operación no sustituye por completo al selector anterior. El botón está disponible solo cuando el selector no es válido.
<i>Highlight</i>	Trae el elemento de destino en primer plano. El resaltado permanece encendido hasta que la opción se deshabilita con un clic. El botón está habilitado solo si el selector es válido.
<i>Edit Attributes</i>	Contiene todos los componentes de la aplicación necesarios para identificar la aplicación de destino (una ventana, un botón, etc.). Esta sección es editable.
<i>Edit Selector</i>	Contiene el selector real. Esta sección es editable.