

#### [Instalar PhoneGap]

1. Entrar a la zona de descarga de "PhoneGap" (<http://phonegap.com/download>)
2. En la sección "PhoneGap Simulator", presionar "Install Now".
3. Aceptar la descarga e instalación de todo lo que ofrezca (puede descargar de forma automática el Adobe Air).

#### [Descargar la imagen Smalltalk]

1. Descargar el archivo de la url "<http://dl.dropbox.com/u/2221006/vw7.6nc.MUE.20100401.rar>".
2. Descomprimir el archivo. Debería quedar una carpeta con el nombre vw7.6nc.

#### [Correr la maquina virtual]

1. Ejecutar la maquina virtual, pasandole como parámetro la imagen a correr.
  - ~ En el caso particular de Linux 32 bits se puede utilizar el script:  
./vw7.6nc/VisualNC.linux.run
  - ~ En el caso particular de windows debería ser:  
vw7.6nc\bin\win\visual.exe image\visualnc.im
2. Si ofrece crear un archivo de cambios, presionar "Create ...".

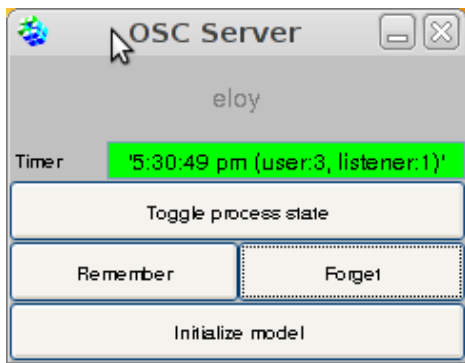
#### [Ejecutar el ejemplo con un solo usuario]

1. Abrir el browser PhoneGap Simulator.
2. En el DebugPanel, establecer la url "<http://localhost:8080/seaside/MUE>".
3. Logearse con el usuario "eloy" y password "eloy".
4. En el browser, click en "open OSCServerApp".
5. En OSCServerApp, "Inicializar el modelo".
6. En el DebugPanel, recargar hasta que actualize la posición en el cuadrado verde (que cargue bien javascript). - Esperar al menos un segundo entre cada recarga -
7. En el OSCServerApp, "toggle process state". (debería informar el tiempo del servidor al browser, cuando en textbox del OSCServerApp está en "verde").
8. En el OSCServerApp, "remember". (debería registrar un OSCObject en el browser).
9. En el DebugPanel del browser, hacer click en el icono que muestra el "google maps" (3er icono del panel de izquierda a derecha).
10. En el browser, si nos dirigimos a la calle "Smithe St. y Seymour St., Vancouver" (esquina cercana a donde arranca el mapa) se activará el "toggle process state" desde el cliente. (cambiando el estado del thread).
11. En el OSCServerApp, "remember" incrementa la cuenta en el browser de los OSCObjects y luego "forget" decrementa la cuenta de OSCObjects. (tener en cuenta que en este ejemplo existe solo una instancia creada de OSCObject, por lo que solo se podrá hacer remember sobre ese objeto solamente).

#### [Ejecutar el ejemplo con multiples usuarios]

Se puede utilizar el usuario "javier" con password "javier", para hacer lo mismo que con un solo usuario. Si se dejara abierto la interfaz del servidor para ambos usuarios, se nota que ambos usuarios son independientes en cuanto a su proceso que inyecta el tiempo del servidor.

#### [Información del Servidor]



Dentro del cuadro de texto Timer, se muestra

~ 5:30:49 pm; es la hora del servidor.

~ user: 3; es la cantidad de registros a distintos announcements que tiene OSCUser.

~ listener: 1; es la cantidad de registros a distintos announcements que tiene OSCListener.

El OSCServerApp, se registra a 2 announcements (el OSCTimerTickAnnouncement y el OSCTimerStateAnnouncement) en el OSCUser.

#### [Información del Cliente]

Por otra parte el OSCListenerComponent se registra un announcement (el OSCListenerAnnouncement). Mientras que el OSCMainComponent o el MUEPlayerComponent (depende del ejemplo único usuario o multiples usuarios, respectivamente), se registran a un announcement (el OSCTimerTickAnnouncement)