



Arquitectura para Bots en UIPATH

Para tener el mejor manejo de las buenas practicas en el desarrollo de bots, es necesario que el bot a desarrollar cuente con la siguiente estructura.

Estructura de Carpetas

Se tiene que generar una estructura básica de carpetas para el manejo del bot, lo recomendable es que sigan las siguientes nomenclaturas:

- ▼ Folder - Nombre de la empresa
 - ▼ Folder - Nombre del proyecto
 - ▼ Folder - Input
 - ▼ Folder - 2023 (año vigente)
 - ▼ Folder - 02 (mes vigente)
 - ▼ Folder - 19 (día vigente)
 - ▼ Folder - Output
 - ▼ Folder - 2023 (año vigente)
 - ▼ Folder - 02 (mes vigente)
 - ▼ Folder - 19 (día vigente)
 - ▼ Folder - Temp
 - ▼ File - Config.xlsx

Estructura por Proceso a Desarrollar

Para cada funcionalidad en N aplicación que se desea utilizar, se tiene que seguir la siguiente estructura:

- ▼ Folder - Nombre de la Aplicación
 - ▼ Open
 - ▼ Process
 - ▼ Close

Formas de utilizar un Bot

Existen dos tipos de manejo, uno es mediante la manera local y el otro es mediante el Orquestador o Room.

Local

Para manejar de manera Local es necesario realizar algunos cambios en las siguientes variables.

- ▼ TransactionItem
 - ▼ Se tiene que cambiar el tipo de variable a DataRow
- ▼ dt_TransactionData
 - ▼ Se tiene que cambiar el tipo de variable a DataTable

Orquestador

se mantiene tal cual como viene en el Refremboork