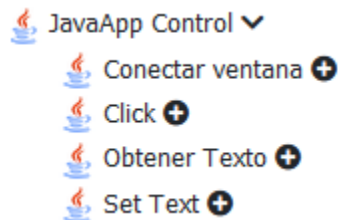


# JavaApp Control

Este módulo contiene varios comandos para automatizar aplicaciones Java. Ir al menú “Mods” y abrir el modulo “JavaApp Control”




## 1. Conectar ventana





Se conecta con la ventana de la aplicación Java que desea automatizar. Para utilizarlo correctamente debemos usar la siguiente sintaxis basada en JSON y escribirlo en el campo *Selector*:


`{"title" : "titulodelaventana"}`

Luego, para saber si la ventana se conectó con éxito, podemos usar una variable donde guardara *True* si la encontró, y en caso contrario se guarda *False*.

Robot: Rocketbot

 Conectar ventana



 Conectar una ventana

Selector

`{"title": "Mineria de Datos"}`

Propiedad de texto utilizada para encontrar una ventana Java particular cuando se ejecuta la actividad.

Resultado

res1

Variable donde se almacena el resultado sin {}



Agregar Comando


Cancelar

## 2. Click

En este comando solamente hay que colocar el selector obtenido usando Java Recorder. Realizara un click en el centro del objeto.

Robot: Rocketbot ×

 Click 

 Hace un click en un componente Java

Selector

```
{"title": "Mineria de Datos", "indices": [7, 0, 0, 7, 0, 0, 0], "component": {"name": "PochoLavezzi", "role": "text"}}
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad.

Agregar Comando

Cancelar

## 3. Obtener texto

Este comando se encarga de obtener el texto de un objeto. Al igual que el comando *Click*, debemos colocar el selector en el campo correspondiente, y usar una variable donde se guardará el texto.

Robot: Rocketbot ×

 Obtener Texto 

 Extrae un valor de texto de un elemento de IU Java especificado.

Selector

```
{"title": "Mineria de Datos", "indices": [1, 0, 0, 0], "component": {"name": "", "role": "text", "index": 1}}
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU Java particular cuando se ejecuta la actividad.

Resultado

text1

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Agregar Comando


Cancelar





#### 4. Set Text

Este comando se encarga de hacer click sobre un input y luego escribir el texto que nosotros le hayamos indicado previamente. Como los comandos anteriores, debemos colocar el selector, y en este caso indicar el texto que deseamos escribir en el input.

Robot: Rocketbot

✕

 Set Text



?

 Le permite escribir una cadena en el atributo texto de un elemento de IU Java especificado.

Selector

```
{"title": "Mineria de Datos", "indices": [1, 0, 0, 0], "component": {"name": "", "role": "text", "index": 1}}
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU Java particular cuando se ejecuta la actividad.

Texto

Texto o variable que se vá a escribir en el atributo text del objeto Java.

Agregar Comando

Cancelar