








Documentación de Rocketbot Studio


JavaApp Control

Modulo para automatizar aplicaciones Java

1. **Activar JAB** Para que el modulo pueda funcionar debemos activar Java Access Bridge, que nos permitirá la automatización. Para ellos, debemos ir a Panel de Control -> Accesibilidad -> Centro de Accesibilidad -> Usar el equipo sin una pantalla. Al final, vamos a encontrar un apartado llamado “Otros programas instalados” y debemos activar la casilla “Activar Java Access Bridge”. Reiniciamos el ordenador.
2. **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

3. **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`

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

Agregar Comando Cancelar

4. **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

5. **Set Text** Este comando se encargar 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

CuentaAleatoria

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

Agregar Comando Cancelar