

MS Windows Controls

Módulo para controlar aplicativos MS Windows

Este módulo pode ser usado com "Desktop Recorder"

Como instalar este módulo

Baixe e instale o conteúdo na pasta 'modules' no caminho do Rocketbot

Descrição do comando

Conectar janela

Ele se conecta a uma janela já aberta e executa várias ações dentro dela. Essa atividade também é gerada automaticamente ao usar o gravador de desktop.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Tempo de espera em Segundos	Tempo de espera em segundos antes que o erro seja gerado	30
Resultado	Variável onde o resultado será armazenado	resultado

Click

Clica em um elemento UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Tipo de Click	Especifica o tipo de clique do mouse (simples, duplo, para cima, para baixo) usado ao simular o evento de clique. Por padrão, um único clique é selecionado.	CLICK_SIMPLE
Botão do Mouse	O botão do mouse (esquerdo, direito, meio) usado para a ação de clique. Por padrão, o botão esquerdo do mouse está selecionado.	BTN_IZQUIERDO

Parâmetros	Descrição	exemplo
Simular Click	Se selecionado, simula o clique usando a tecnologia do aplicativo de destino. Este método de entrada é o mais rápido e funciona em segundo plano. Por padrão, esta caixa de seleção não está selecionada. O método padrão é o mais lento, não pode funcionar em segundo plano, mas é compatível com todos os aplicativos de desktop.	False
Resultado	Variável onde o resultado será armazenado	resultado

Click relativo

Click com coordenadas relativas a um elemento UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Coordenada X	Coordenada X para onde o mouse se moverá em relação antes de clicar, a partir do local do seletor.	150
Coordenada Y	Coordenada Y para onde o mouse se moverá em relação antes de clicar, a partir do local do seletor.	100

Obter texto

Extraí um valor de texto de um elemento UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Enviar Texto

Permite gravar uma string no atributo Text de um elemento de UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	

Parâmetros	Descrição	exemplo
Limpar	Se selecionado, exclui o texto antigo para escrever um novo. Por padrão, o texto será escrito em uma nova linha.	True
Texto	Texto o variable que se vá a escribir en el atributo Text del objeto.	Texto
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Enviar Tecla

Permite gravar uma string no atributo Text de um elemento de UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Texto	Texto ou variável para gravar no atributo Text do objeto.	Texto
Adicionar delay	Ative se o aplicativo digita lento	False
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

ComboBox

Selecione um item de um Seletor ou lista de itens.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Item	Escreva o nome do item a ser selecionado dentro do Seletor ou Lista.	Item
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Wheel

Simule o movimento da roda do mouse

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	

Parâmetros	Descrição	exemplo
Voltas	Voltas que a roda do mouse vai fazer	1
Up or Down	Selecione se o movimento da roda será para cima ou para baixo.	up
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Extrair tabela

Extraí o valor das células em uma tabela de um elemento de UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Linha	Linha a ser extraída	2
Coluna	Coluna a ser extraída	3
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Esperar objeto

Aguarde até que um objeto apareça na tela

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Selector para esperar	{"ctrlid": "NumberPad", "cls": "NamedContainerAutomationPeer", "title": "Teclado numérico", "ctrltype": "GroupControl", "idx": 7}
Tempo de espera em segundos	Tempo máximo de espera para o selector	30
Ação para esperar	Ação para esperar	-----Select-----
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Obter Handle de janelas abertas

Retorna uma lista com tuplas contendo o nome e o handle das janelas abertas

Parâmetros	Descrição	exemplo
------------	-----------	---------

Parâmetros	Descrição	exemplo
Filtro	Filtre para encontrar a handle	*Bloco de notas
Variável	Variável onde a handle será salva	Variável

Ler Lista

Extrai o valor das células em uma lista de um elemento de UI especificado.

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON que especifica os atributos do elemento GUI que você está procurando e alguns de seus pais.	<code>{"ctrlid": "NumberPad", "cls": "NamedContainerAutomationPeer", "title": "Teclado numérico", "ctrltype": "GroupControl", "idx": 7}</code>
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Localizar seletor filho por

Encontre todos os filhos por alguma propriedade e retorne seus seletores.

Parâmetros	Descrição	exemplo
------------	-----------	---------

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON que especifica os atributos do elemento GUI que você está procurando e alguns de seus pais.	<code>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</code>
Data para pesquisar	Dado filho para pesquisar	<code>labelClass1</code>
Procurar	Seleção de onde procurar o seletor filho	<code>ctrlid</code>
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	<code>resultado</code>

Obter status da checkbox

Obtém a Defail Action de um checkbox

Parâmetros	Descrição	exemplo
------------	-----------	---------

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON que especifica os atributos do elemento GUI que você está procurando e alguns de seus pais.	<code>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</code>
Obter valor	Checkbox para marcar apenas se a opção padrão não funcionar corretamente	False
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Objeto ativado

Retorna verdadeiro ou falso se o objeto estiver habilitado

Parâmetros	Descrição	exemplo
------------	-----------	---------

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector	Propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON que especifica os atributos do elemento GUI que você está procurando e alguns de seus pais.	<code>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</code>
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Arrastar y soltar

Arraste e solte um objeto das coordenadas ou do seletor de objetos, origem e destino

Parâmetros	Descrição	exemplo
Você pode selecionar a combinação de qualquer uma das opções. Coordenadas e/ou seletor		

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector do origen	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Selector do destino	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Coordenada de origem	Coordenadas de onde será arrastado	136,200
Coordenada de destino	Coordenadas para onde será arrastado	500,200
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado

Obter posição

Retorna as coordenadas do elemento especificado. Você pode escolher mover o mouse para a posição

Parâmetros	Descrição	exemplo
Selector do origen	Use o seletor obtido no DesktopRecorder. Este seletor é a propriedade de texto usada para localizar um elemento de UI específico quando a atividade é executada. Na verdade, é um fragmento XML ou JSON especificando atributos do elemento GUI que você está procurando e de alguns de seus pais.	
Mover o mouse para a posição	Se esta caixa estiver marcada, o mouse se moverá para o centro do elemento antes de retornar a posição	True
Resultado	Variável onde o resultado é armazenado	resultado