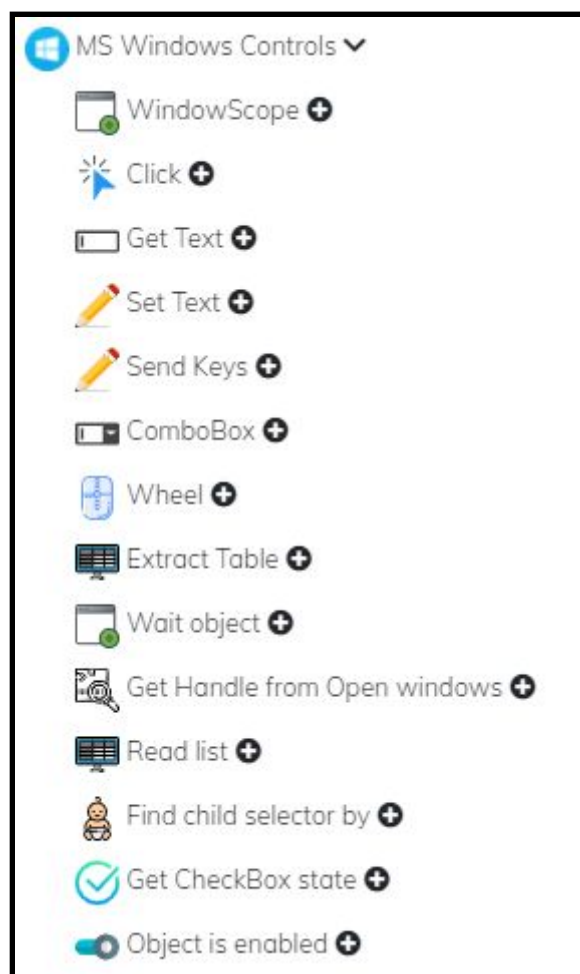




Documentación de Rocketbot Studio

Módulo Windows Control

Módulo para automatizar aplicaciones Desktop compatibles con el DesktopRecorder.



1. WindowScope: Este comando se conecta a la ventana que se quiere automatizar. Es el comando principal que debe usarse antes de utilizar los demás.

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Timeout:** Tiempo máximo de búsqueda de la ventana. Si se encuentra antes, seguirá con los siguientes comandos
- **Resultado:** Nombre de la variable donde guardar el resultado, si la conexión con la ventana fue correcta

Robot: app_connect

Conectar Ventana MS Windows Controls

Se conecta a una ventana ya abierta y realizar múltiples acciones dentro de ella. Esta actividad también se genera automáticamente cuando se utiliza la grabadora de escritorio.

Selector

{\"win\": \"ControlType: WindowControl ClassName: ApplicationFrameWindow AutomationId: R\"}

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Tiempo de Espera en Segundos

30

Especifica el tiempo de espera para que se ejecute la actividad antes de que se genere un error. El valor predeterminado es 30 segundos.

Resultado

app_connected

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar Cancelar

2. Click: Comando para hacer click en un elemento UI especificado

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Tipo de click:** Puedes elegir click simple, doble, mantener el click y soltar click
- **Botón de Mouse:** Selección del botón que se quiere simular, puede ser izquierdo, medio o derecho.
- **Tipo de click:** Puedes elegir click simple, doble, mantener el click y soltar click

- **Simular Click:** Simula el movimiento del click.
- **Resultado:** Retorna True si no ocurre algún error en la ejecución, de lo contrario, retorna False.

Robot: app_connect

Click
MS Windows Controls

Hace clic en un elemento UI especificado.

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"}]

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Tipo de Click

CLICK_SIMPLE

Especifica el tipo de clic del mouse (simple, doble, arriba, abajo) que se usa al simular el evento de clic. Por defecto, se selecciona un solo clic.

Botón de Mouse

BTN_IZQUIERDO

El botón del mouse (izquierdo, derecho, medio) utilizado para la acción de clic. Por defecto, el botón izquierdo del ratón está seleccionado.

Resultado

clicked

Variable donde se almacena el resultado sin {}

☐ Simular Click

Si se selecciona, simula el clic utilizando la tecnología de la aplicación de destino. Este método de entrada es el más rápido y funciona en segundo plano. De forma predeterminada, esta casilla de verificación no está seleccionada. El método predeterminado es el más lento, no puede funcionar en segundo plano, pero es compatible con todas las aplicaciones de escritorio.

Aceptar
Cancelar





3. **Obtener Texto:** Extrae el texto de un elemento. Puede ser el texto en un input o el texto en la ventana

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Resultado:** Nombre de la variable donde se guardará el texto

Robot: app_connect

Obtener Texto

MS Windows Controls



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

Selector

```
{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core'}
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Resultado

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar

4. **Enviar Texto:** Envía una cadena de texto al elemento especificad.

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Limpiar:** Al seleccionar el checkbox, limpiará el input donde se desea escribir, en caso contrario, escribirá al final
- **Texto:** Al seleccionar el checkbox, limpiará el input donde se desea escribir, en caso contrario, escribirá al final
- **Resultado:** Retorna False si ocurre algún error en la ejecución, de lo contrario, retorna True.

Robot: app_connect

ComboBox

MS Windows Controls

? Seleccione un item desde un Selector o lista de items.

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"}]

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Item

Oficio

Escriba el nombre del item a seleccionar dentro del Selector o Lista.

Resultado

Enviado

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar

7. Wheel: Simula el movimiento de la rueda del mouse.

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Vueltas:** Vueltas de las ruedas del mouse que se quiere simular
- **Up or Down:** Up para hacer scroll hacia arriba y Down para scroll hacia abajo
- **Resultado:** Retorna False si ocurre algún error en la ejecución, de lo contrario, retorna True.

Robot: app_connect

Wheel

MS Windows Controls

? Simula movimiento de la rueda del mouse

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core'

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Vueltas

5

Up or Down:

Down

Resultado

result


Variable donde se almacena el resultado sin {}


Aceptar





Cancelar

- 8. Extraer tabla:** Extrae el valor de las celdas de una tabla de un elemento especificado. El elemento debe tener como ctrltype “TableControl” o “PaneControl”.
- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
 - **Resultado:** Nombre de la variable donde se guardará la lista con los elementos de la tabla

Robot: app_connect


Extraer tabla


MS Windows Controls

? Extrae el valor de las celdas de una tabla de un elemento de IU especificado.

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"}

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Resultado

table

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar





Cancelar

- ## 9. Esperar objeto:
- Espera la aparición o desaparición de un elemento en pantalla .
- Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
 - Tiempo de Espera en Segundos:** Tiempo máximo de espera del elemento, si el elemento cumple la condición antes (aparecer o desaparecer), deja de esperar y devuelve True. Por defecto, el tiempo de espera es de 30 segundos.
 - Acción a esperar:** Seleccione Exists si quieres esperar a que un elemento aparezca, seleccione Disappears si quieres esperar a que un elemento desaparezca
 - Resultado:** Retorna True si se cumple la condición especificada, en caso contrario, retorna False

Robot: app_connect

Esperar objeto

MS Windows Controls

? Espera la aparición de un objeto en pantalla

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"}]

Tiempo de Espera en Segundos

Acción a esperar:

Resultado

100

Disappears

result

Por defecto, 30 segundos

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar





10. Obtener Handle de ventanas abiertas: Devuelve una lista con tuplas que contienen el nombre y handle de las ventanas abiertas. Este comando es útil cuando necesitas el handle para conectarte a diferentes ventanas o para darle foco a la aplicación con los comandos del módulo Windows

- **Filtro:** Nombre de la ventana que se quiere obtener. El colocar * indica que puede ser cualquier título, por ejemplo, si colocas *Chrome, encontrará ventanas que terminen en Chrome como Rocketbot - Chrome, en cambio, si colocas Chrome* buscará ventanas que comiencen con la palabra Chrome
- **Variable:** Nombre de la variable donde guardará la lista con las ventanas encontradas

Robot: app_connect

Obtener Handle de ventanas abiertas

MS Windows Controls



Devuelve una lista con tuplas que contienen el nombre y handle de las ventanas abiertas

Filtro

nombre: termina con 'nombre', nombre: empieza con 'nombre', *nombre*: contiene 'nombre'

Variable

Nombres de variables sin {}

Aceptar

Cancelar





11. Leer lista: Extrae el valor de un elemento lista. El elemento debe tener como ctrltype “ListControl” .

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Resultado:** Nombre de la variable donde se guardará la lista con cada elemento de la lista

Robot: app_connect

Leer Lista

MS Windows Controls



Extrae el valor de las celdas de una lista de un elemento de IU especificado.

Selector

```
{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core'}
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Resultado

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar

12. Encontrar selector hijo por:

Busca todos los hijos de un elemento, filtrado por alguna propiedad.

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Data a buscar:** Nombre de la propiedad del elemento que se quiere buscar
- **Buscar por:** Tipo de propiedad, puede cls, ctrlid, title o ctrltype
- **Resultado:** Nombre de la variable donde se guardará la lista con la información de los hijos

Robot: app_connect

Encontrar selector hijo por MS Windows Controls

Busca todos los hijos por alguna propiedad y retorna sus selectores.

Selector

```
{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"
```

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Data a buscar

Button

Buscar por

cls

Resultado

child

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar Cancelar

13. **Obtener estado de checkbox:** Este comando retorna el estado de un checkbox

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Obtener valor:** Distintas aplicaciones tienen métodos distintos de almacenar el estado de un checkbox, habilitar este campo si por defecto no trae un valor o si el valor que retorna el comando es el mismo independiente del estado del elemento
- **Resultado:** Nombre de la variable donde se almacenará el estado del checkbox. El valor puede variar según la aplicación. Puede ser True, Enabled, entre otros.

Robot: app_connect

Obtener estado de checkbox

MS Windows Controls

Obtiene el Default Action de un checkbox.

Selector

{"parent": {"cls": "ApplicationFrameWindow"}, "children": [{"ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core"}]

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

☐
Obtener Valor
Marcar solo si la opción por defecto no funciona correctamente

Resultado

resultado

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar





14. Objeto habilitado: Retorna True si el elemento está habilitado para interactuar, en caso contrario, retorna False.

- **Selector:** Este parámetro se crea con el DesktopRecorder y contiene información del título de la ventana, el identificador y la clase, tipo de control y handle
- **Resultado:** Nombre de la variable donde se almacenará el resultado.

Robot: app_connect

Objeto habilitado

MS Windows Controls



Retorna verdadero o falso si el objeto está habilitado

Selector

{ "parent": { "cls": "ApplicationFrameWindow" }, "children": [{ "ctrlid": "", "cls": "Windows.UI.Core.Core" }] }

Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular cuando se ejecuta la actividad. En realidad, es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.

Resultado

result

Variable donde se almacena el resultado sin {}

Aceptar

Cancelar