

MS Windows Controls

Módulo para controlar aplicaciones de MS Windows

Este módulo puede utilizarse con "Desktop Recorder"



Como instalar este módulo

Descarga e **instala** el contenido en la carpeta 'modules' en la ruta de Rocketbot.

Descripción de los comandos

Conectar Ventana

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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	Tiempo de espera en segundos antes de que se genere el error	30
Resultado	Variable donde se almacenará el resultado	resultado

Captura de pantalla de la ventana activa

Realiza una captura de pantalla de la ventana activa y la guarda en el directorio especificado.

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Ruta de la captura	Selecione el nombre y la ubicación donde se guardará la captura de pantalla tomada.	C:/Users/Usuario/Desktop/Captura

Click

Hace clic en un elemento UI especificado.

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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	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.	CLICK_SIMPLE
Botón de Mouse	El botón del mouse (izquierdo, derecho, medio) utilizado para la acción de clic. Por defecto, el botón izquierdo del ratón está seleccionado.	BTN_IZQUIERDO
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.	False
Resultado	Variable donde se almacenará el resultado	resultado

Click relativo

Hace click con coordenadas relativas a un elemento UI especificado.

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Coordenada X	Coordenada X para donde se moverá relativamente el mouse antes de realizar el click, desde la ubicación del selector.	150
Coordenada Y	Coordenada Y para donde se moverá relativamente el mouse antes de realizar el click, desde la ubicación del selector.	100

Obtener Texto

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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	resultado

Enviar Texto

Le permite escribir una cadena en el atributo Texto de un elemento de UI especificado.

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Limpiar	Si se selecciona, elimina el texto anterior para escribir uno nuevo. Por defecto, el texto se escribirá en una nueva línea.	True
Texto	Texto o variable que se vá a escribir en el atributo Text del objeto.	Texto
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Enviar Tecla

Le permite escribir una cadena en el atributo Texto de un elemento de UI especificado.

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Texto	Texto o variable que se vá a escribir en el atributo Text del objeto.	Texto
Agregar delay	Activar si la aplicación escribe lento	False
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

ComboBox

Seleccione un item desde un Selector o lista de items.

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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	Escriba el nombre del item a seleccionar dentro del Selector o Lista.	Item
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Wheel

Simula movimiento de la rueda del mouse

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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	Vueltas que dará la rueda del mouse	1
Up or Down	Seleccionar si el movimiento de la rueda será para arriba o abajo.	up
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Extraer tabla

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Fila	Fila que será extraída	2
Columna	Columna que será extraída	3
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Esperar objeto

Espera la aparición de un objeto en pantalla

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Selector a esperar	{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}
Tiempo de Espera en Segundos	Maximum waiting time for the selector	30
Acción a esperar	Acción a esperar	-----Select-----
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Obtener Handle de ventanas abiertas

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
Filtro	Filtro para buscar el handle	*Block de notas
Variable	Variable donde se guardará el handle	Variable

Leer Lista

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	<pre>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</pre>

Resultado

Variable donde se almacena el resultado

resultado

Encontrar selector hijo por

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

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	<code>{"ctrlid": "NumberPad", "cls": "NamedContainerAutomationPeer", "title": "Teclado numérico", "ctrltype": "GroupControl", "idx": 7}</code>

Data a buscar	Dato hijo a buscar	labelClass1
Buscar por	Selección de dónde buscar el selector hijo	ctrlid
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Obtener estado de checkbox

Obtiene el Default Action de un checkbox.

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	<code>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</code>
Obtener Valor	Checkbox para marcar solo si la opción por defecto no funciona correctamente	False
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Objeto habilitado

Retorna verdadero o falso si el objeto está habilitado

Parámetros	Descripción	ejemplo
------------	-------------	---------

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector	<p>Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI particular cuando se ejecuta la actividad.</p> <p>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.</p>	<pre>{"ctrlid":"NumberPad","cls":"NamedContainerAutomationPeer","title":"Teclado numérico","ctrltype":"GroupControl","idx": 7}</pre>
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Agarrar y soltar

Arrastra y suelta un objeto desde coordenadas o el selector del objeto, tanto de origen como destino

Parámetros	Descripción	ejemplo
<p>Puedes seleccionar la combinación de cualquiera de las opciones.</p> <p>Coordenadas y/o selector</p>		

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector de origen	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Selector de destino	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Coordenada de origen	Coordenadas desde donde se arrastrará	136,200
Coordenada de destino	Coordenadas hasta donde se arrastrará	500,200
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado

Obtener posición

Devuelve las coordenadas del elemento especificado. Puedes elegir mover el mouse a la posición

Parámetros	Descripción	ejemplo
Selector de origen	Utilizar selector obtenido en DesktopRecorder. Este selector es una propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de UI 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.	
Mover mouse a la posición	Se se marca esta casilla, el mouse se moverá al centro del elemento antes de retornar la posición	True
Resultado	Variable donde se almacena el resultado	resultado