**Assets y credenciales**

Los Assets (activos) son fragmentos de información a los que los Robots acceden desde Orchestrator.

Para crear un Asset, vaya a la página **Assets**y haga clic en el botón **Add**. Hay 4 tipos de Assets con 2 actividades correspondientes en Studio. Los cuatro tipos de Assets son **Integer**, **String**, **Boolean**y **Credential**. Es posible definir su nombre y valores.

El tipo Credentials permite crear valores de nombre de usuario y contraseña. Este es el único lugar en que son visibles los caracteres de la contraseña.

Recuperar Assets en Studio

1. Abra Orchestrator y vaya a la sección **Assets**.
2. Pulse el botón Add para crear un Asset.
3. Rellene el campo **Title** escribiendo un nombre, por ejemplo, “Message”.
4. Pulse el cuadro desplegable **Type** y seleccione **Text**. Este es un Asset de tipo String.
5. Pulse en el campo **Value** y escriba “Hello”, seguido de su propio nombre.
6. Abra Studio. Arrastre y suelte una actividad **Get Asset** en el panel **Designer**.
7. Rellene el campo **AssetName** escribiendo el valor del Asset, es decir, “Message”.
8. Haga clic en el campo **Value** y pulse Ctrl + K para crear una variable.
9. Escriba un nombre descriptivo, por ejemplo, “Text”
10. Haga clic en la actividad **Message Box**. Introduzca la variable creada en los pasos 8 y 9 en el campo **Value**.
11. Pulse **Run**.

Observe cómo se recupera el valor de Asset desde Orchestrator y se utiliza en Studio.

Vuelva a Orchestrator y modifique el valor de Asset. Observe la diferencia cuando vuelva a ejecutar el proceso en Studio.

Experimente con los distintos tipos y variables, y observe cómo cambian.

Recuperar credenciales en Studio

La actividad **Get credential** se utiliza para recuperar datos de forma segura.

1. Vaya a la sección **Assets** en Orchestrator y haga clic en el botón **Add**. Se visualiza la página**Add Asset**.
2. Rellene el campo **Name** con un nombre descriptivo.
3. Haga clic en el cuadro desplegable **Type** y seleccione **Credentials**
4. Rellene los campos **Username**y **Password** con cualquier valor. No es necesario que sean reales.
5. Abra Studio.
6. Arrastre y suelte una actividad **Get Credential** en el panel **Designer**.
7. Haga clic en el campo **Username** y pulse Ctrl + K para crear una variable.
8. Escriba un nombre descriptivo en el campo **SetName** y pulse Intro.
9. Haga clic en el campo **Password** y pulse Ctrl + K para crear una variable.
10. Escriba un nombre descriptivo en el campo **SetName** y pulse Intro.
11. Arrastre una actividad **Message Box** en el panel **Designer**.
12. Haga clic en el campo **Content**e introduzca la variable creada en los pasos 8 y 9.
13. Pulse **Run**.

Sin embargo, si intenta visualizar la contraseña se producirá un error de coincidencia de tipos. Esto sucede porque la contraseña se almacena en un tipo SecureString, un tipo especial de variable de .NET que permite asegurar los datos dentro del programa.  
  
Para descifrar el texto se necesita la actividad **Type Secure Text**. Esto funciona de forma similar a una actividad **Type Into**, pero toma una SecureString de entrada y la descifra solo dentro de la propia actividad. Es una forma excelente de garantizar la seguridad de los datos: tener un solo punto de contacto con el