

HelpMaker

- ✦ Es una aplicación para generar archivos de ayuda que no requiere de ningún procesador de textos.

- ✦ Puede generar archivos

- WinHelp
- RTF
- HTML-Help.









- ✦ Descargar de:

[http://helpmaker.softonic.com/descargar /](http://helpmaker.softonic.com/descargar/)

Generación de un archivo de ayuda

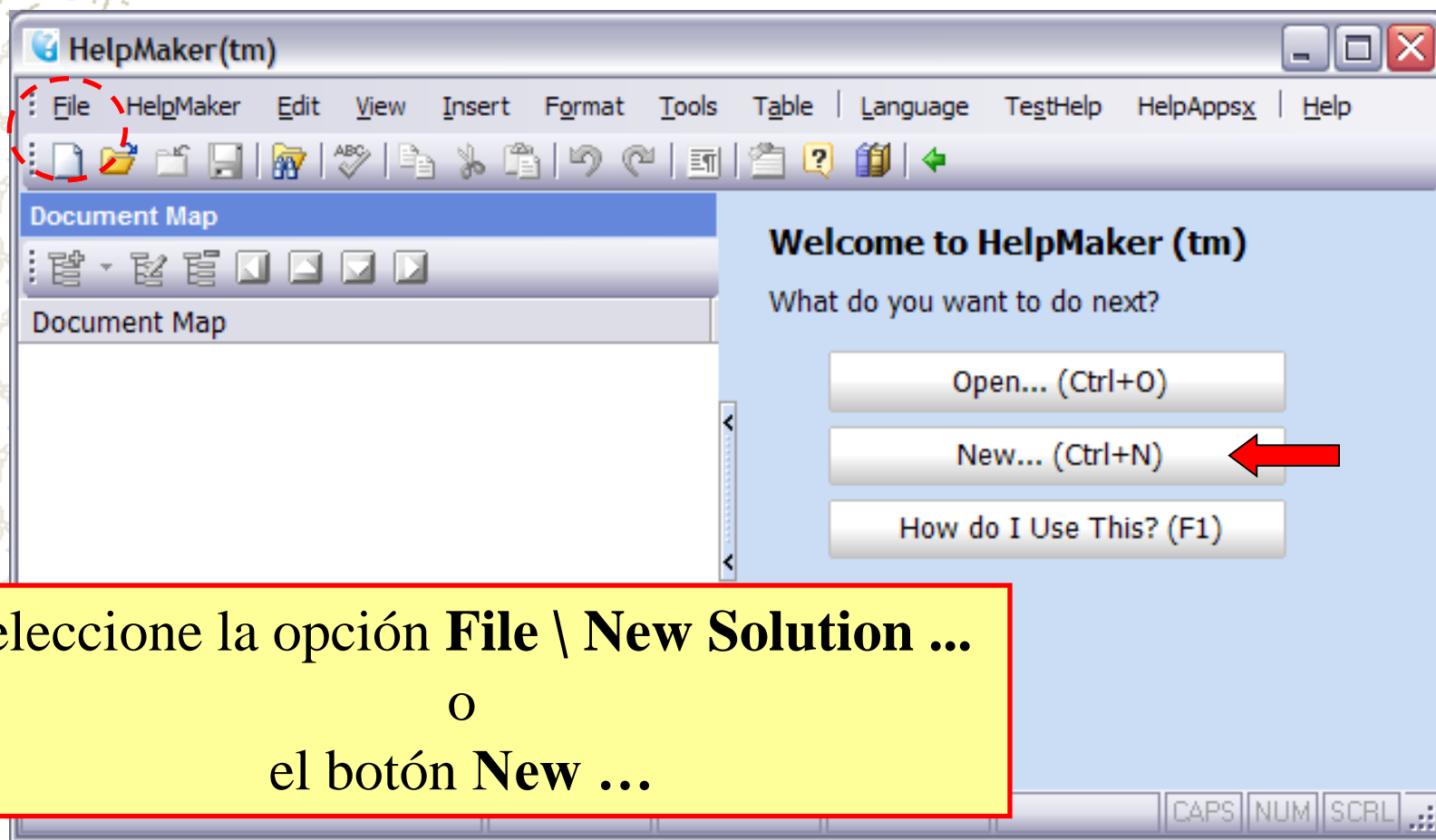
✶ Archivo de Proyecto

- Archivo de Contenido

-  Introducción
-  Cómo jugar?
 -  Reglas
 -  Elementos de Análisis
 -  Estrategias y Secretos
 -  Cómo comenzar a Jugar?
-  Buscaminas on-line
 -  Tipos de Buscaminas

- Documentos de texto con la ayuda

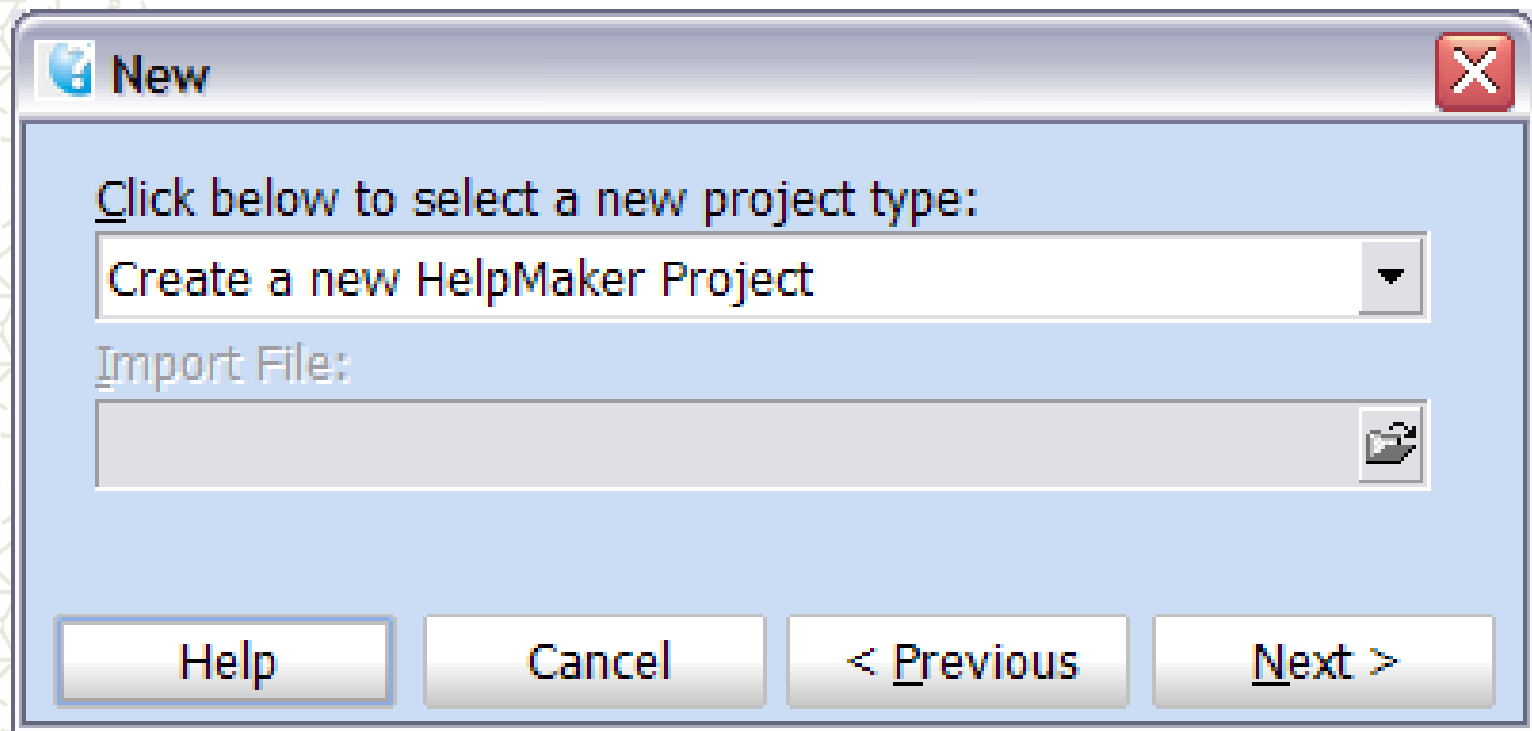
HelpMaker



Selecione la opción **File \ New Solution ...**

o
el botón **New ...**

Creando un nuevo archivo de proyecto



✦ Seleccione **“Create a new HelpMaker Project”**

Generando un archivo nuevo

New

New Solution Filename:
Enter the path and filename of the new HelpMaker Solution:
B:\2008\Teoría\HelpMaker\Buscaminas.sh6

☐ Use this file (solution) as a template:

☐ Use New Filename Path and Template as Default

Project Name:
Buscaminas

Filename (without extension)
(This is the main project filename. Please do not add spaces.)
buscaminas

☒ Replace Space " " with Underscore "_"

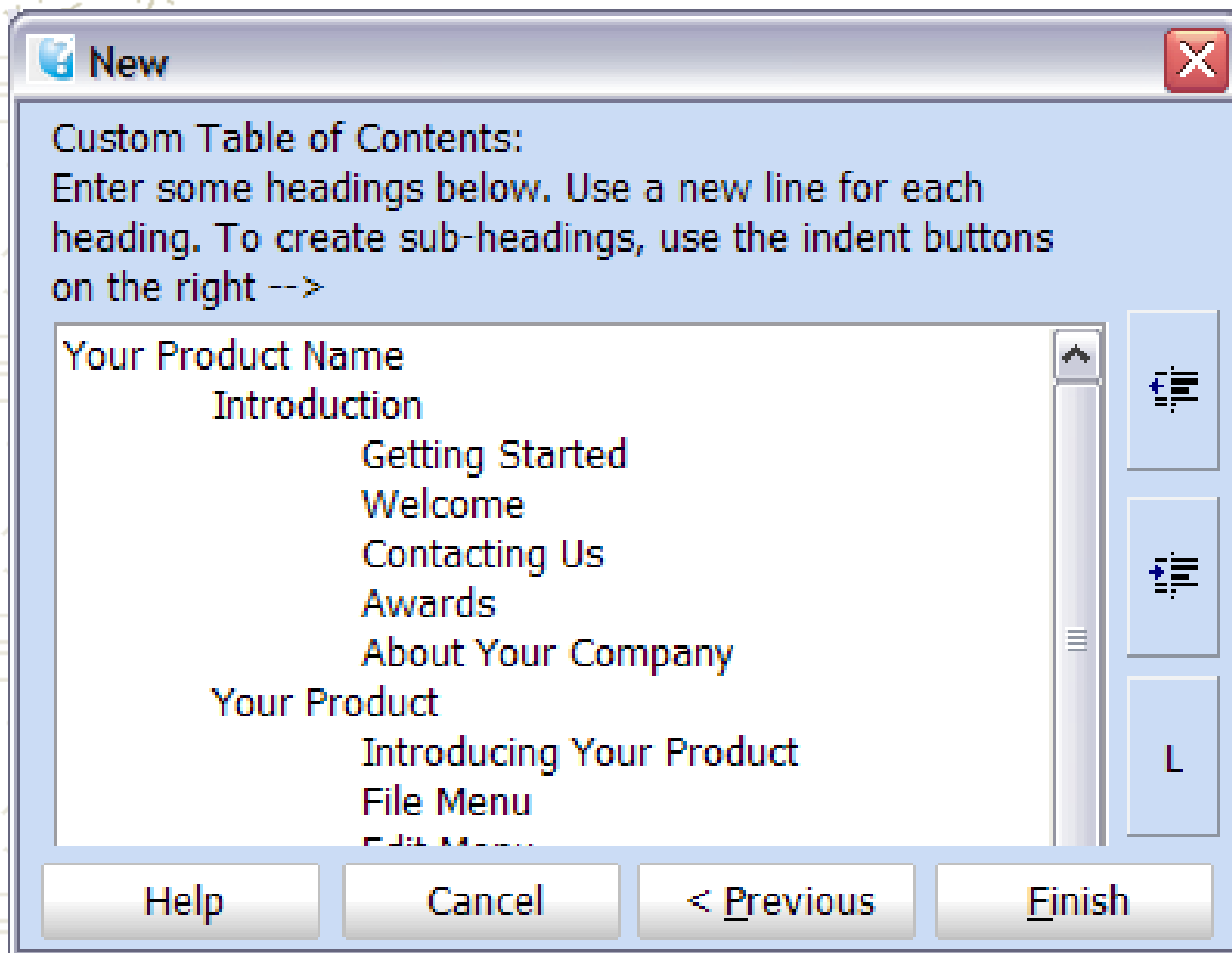
Help Cancel < Previous

Archivo que utiliza
HelpMaker

Nombre del archivo
de proyecto (.hpj)

Nombre del archivo
de ayuda (.chm)

Generando un archivo nuevo



The screenshot shows a 'New' dialog box with a title bar containing a question mark icon and a close button. The main text area contains instructions: 'Custom Table of Contents: Enter some headings below. Use a new line for each heading. To create sub-headings, use the indent buttons on the right -->'. Below this is a list box containing the following text: 'Your Product Name', 'Introduction', 'Getting Started', 'Welcome', 'Contacting Us', 'Awards', 'About Your Company', 'Your Product', 'Introducing Your Product', 'File Menu', and 'Edit Menu'. To the right of the list box are three buttons: the top two have an icon of a list with a plus sign, and the bottom one has the letter 'L'. At the bottom of the dialog are four buttons: 'Help', 'Cancel', '< Previous', and 'Finish'.















New

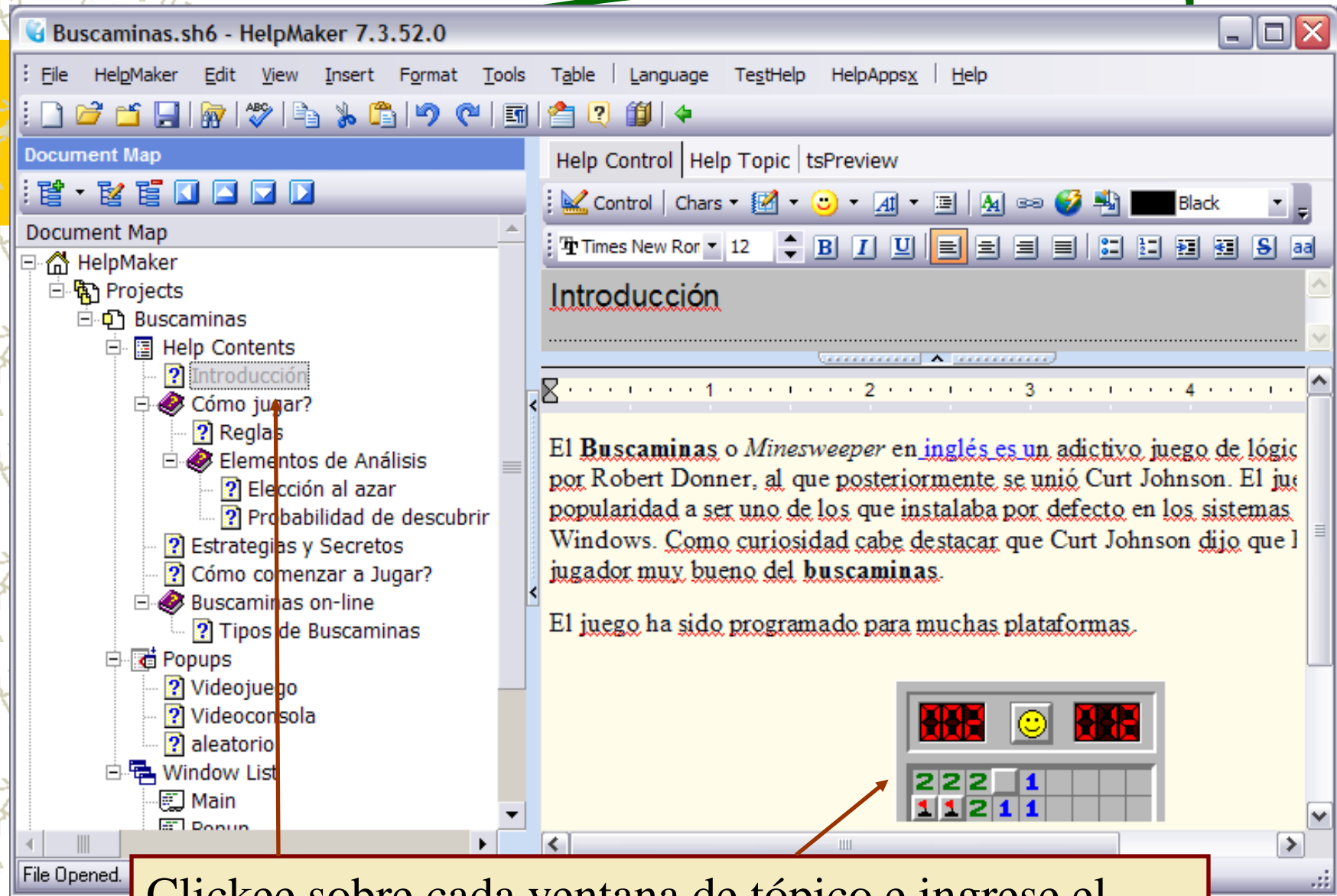
Custom Table of Contents:
Enter some headings below. Use a new line for each heading. To create sub-headings, use the indent buttons on the right -->

Your Product Name
 Introduction
 Getting Started
 Welcome
 Contacting Us
 Awards
 About Your Company
Your Product
 Introducing Your Product
 File Menu
 Edit Menu

Help Cancel < Previous Finish

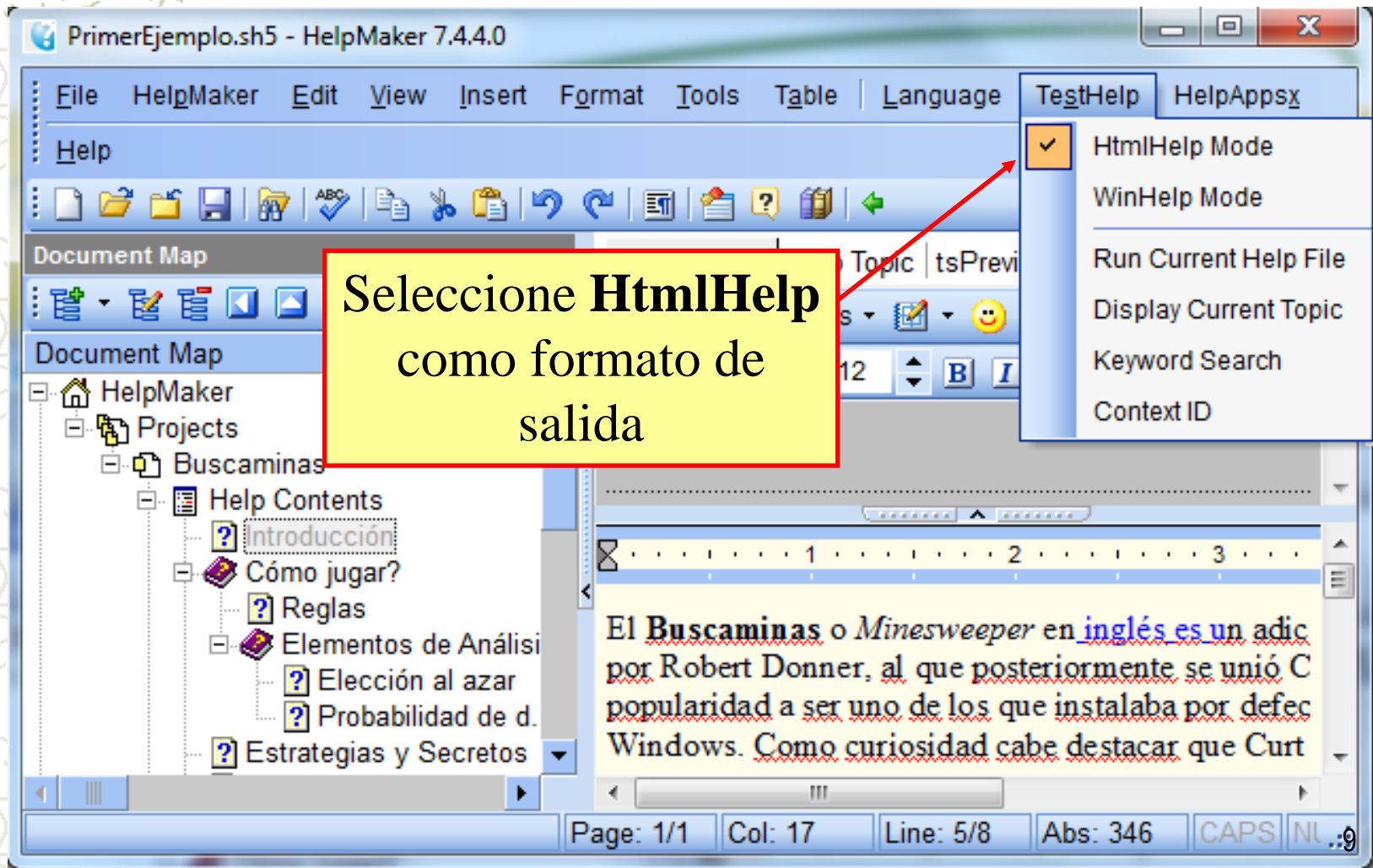
Complete el Archivo de Contenidos de la siguiente forma

- [-]  Help Contents
 -  Introducción
 - [-]  Cómo jugar?
 -  Reglas
 - [-]  Elementos de Análisis
 -  Elección al azar
 -  Probabilidad de descubrir una mina
 -  Estrategias y Secretos
 -  Cómo comenzar a Jugar?
- [-]  Buscaminas on-line
 -  Tipos de Buscaminas
- [-]  Popups
 -  Videojuego
 -  Videoconsola

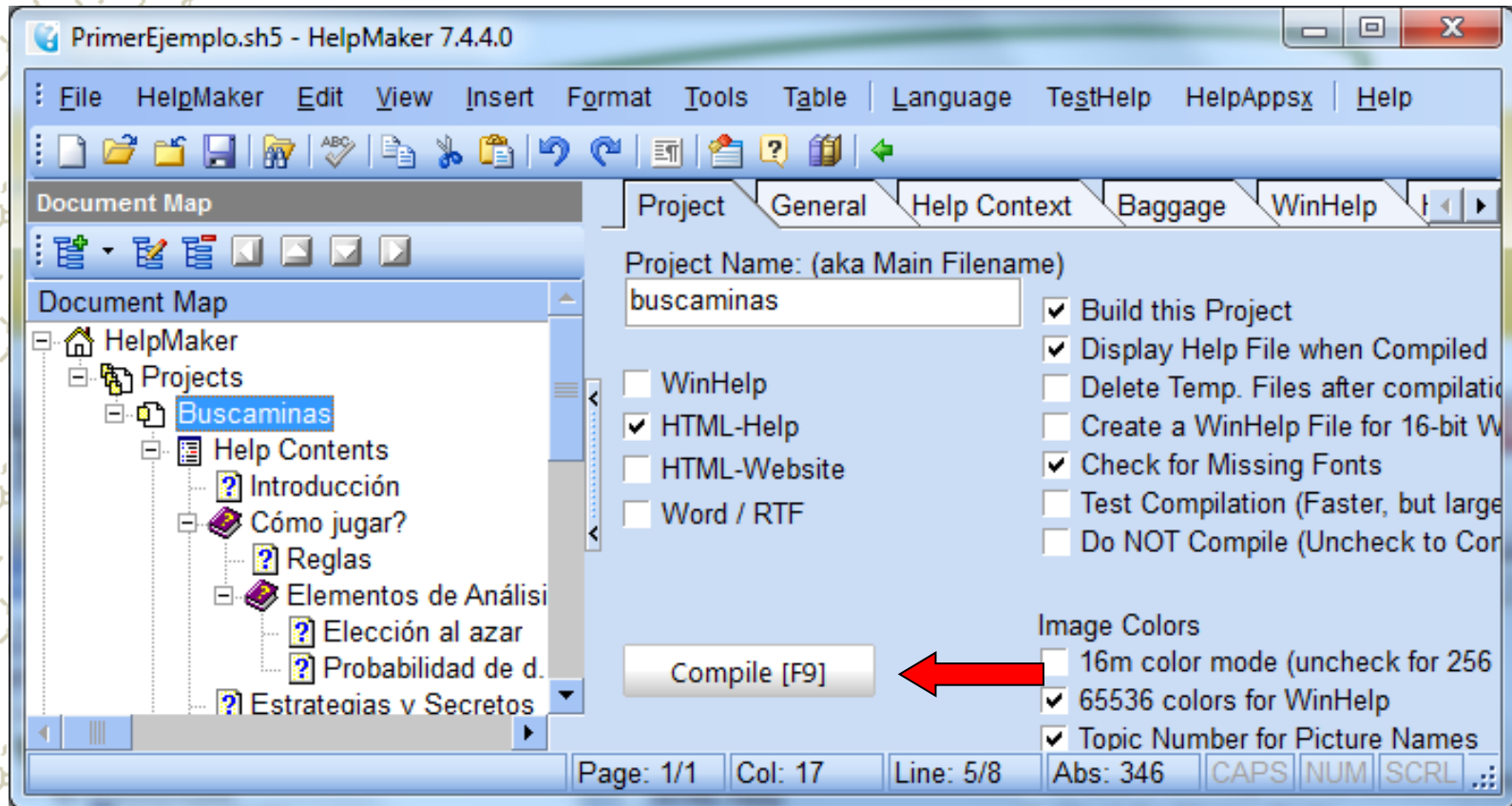


Clickee sobre cada ventana de tópicos e ingrese el texto correspondiente. Puede insertar imágenes.

Formato de Salida

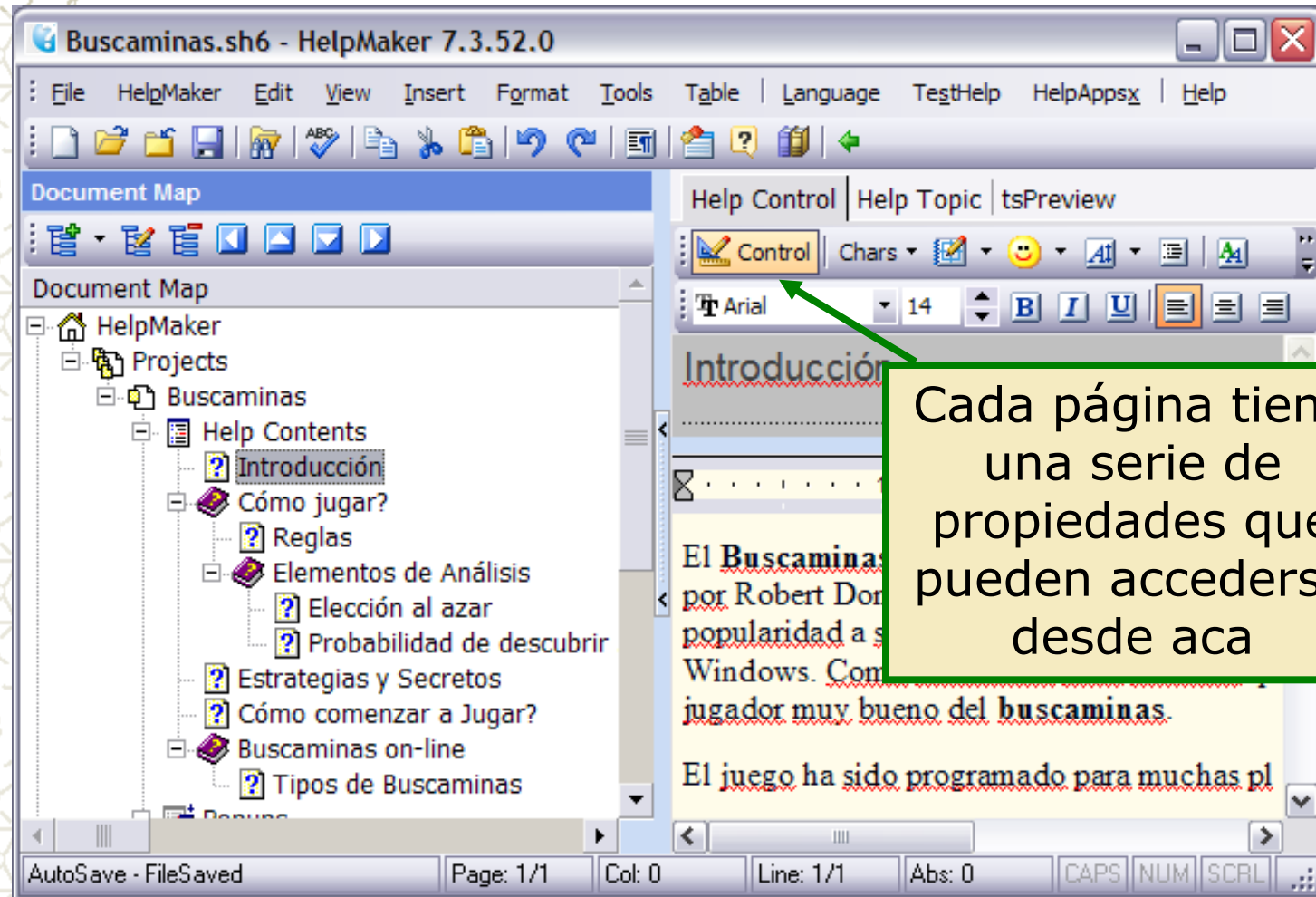


Generando el archivo de ayuda



También puede compilar usando F9

Help context y palabras claves



Cada página tiene una serie de propiedades que pueden accederse desde aca

Help context y palabras claves

Buscaminas.sh6 - HelpMaker 7.3.52.0

File HelpMaker Edit View Insert Format Tools Table Language TestHelp HelpAppsx Help

Document Map

Help Topic

Topic ID (Required) (aka Filename): introducción

Help Window: Main

Keywords:

(Use A Separate Line for each Keyword)

A-Keywords:

Alias:

Help Context Number: 10

Builds:

☐ All Builds

☒ HTML-Help

☒ WinHelp

☒ Browser Help

☐ Hide from Treeview/ Table of Contents

☐ Start New Browse Sequence

☒ Include in Browse Sequence

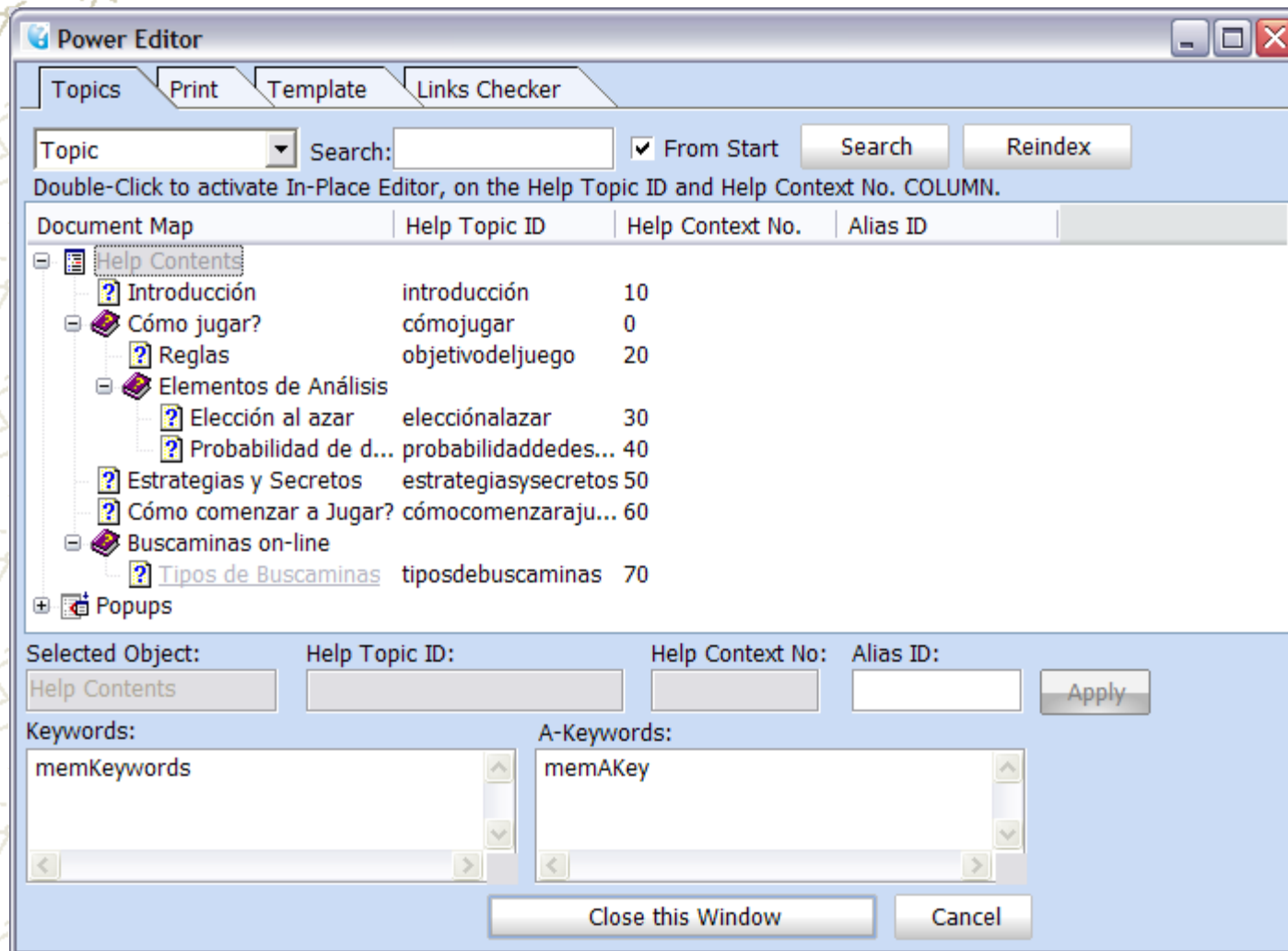
Este número permite reconocer esta página desde Delphi

Escriba aquí las palabras claves correspondientes

Page: 1/1 Col: 0 Line: 1/1

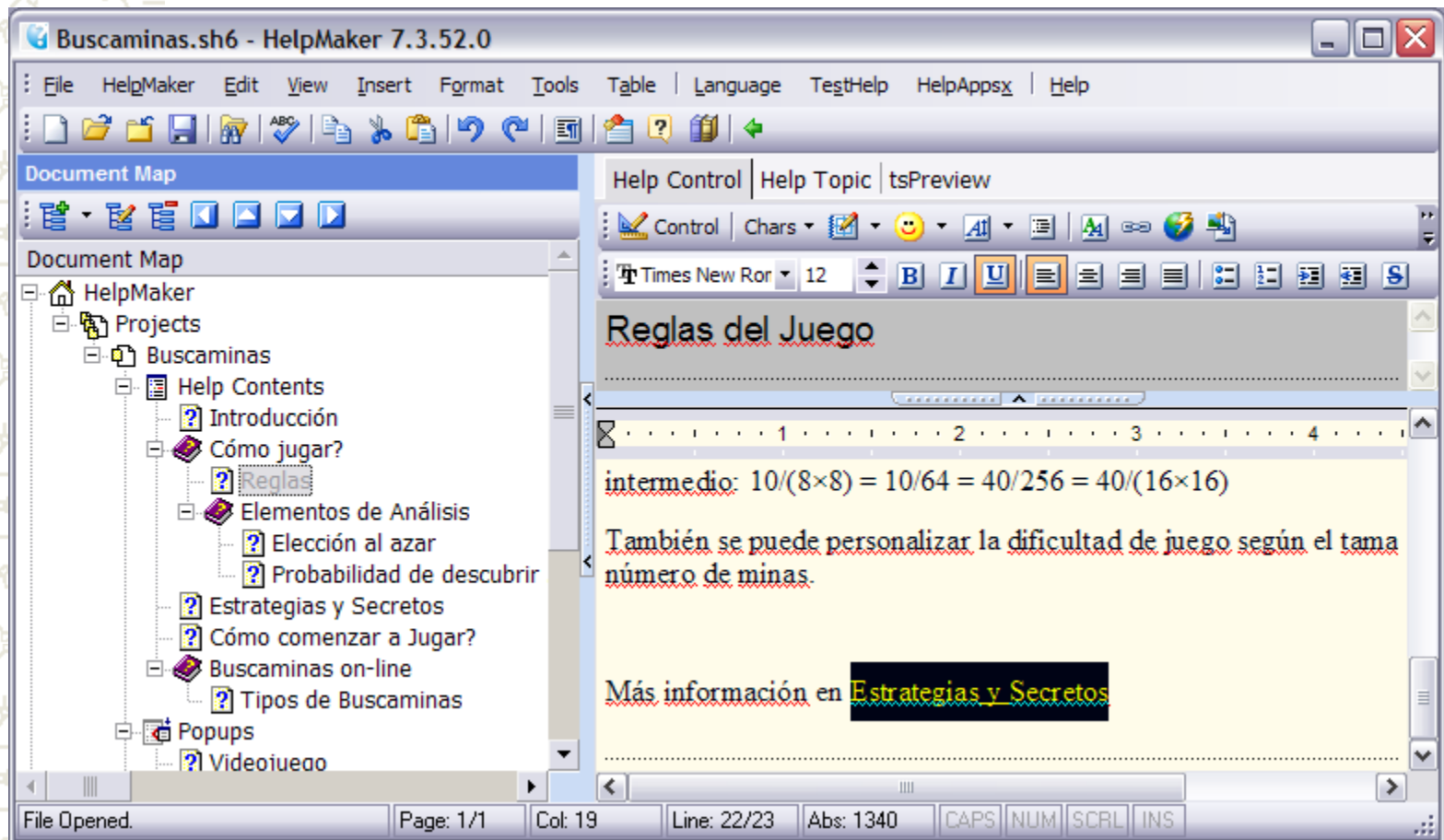
Power Editor

(se accede desde HelpMaker\Power Editor)



Hipervínculos

⚡ Desde una página puede incluirse un link a otra



Hipervínculo

- ✦ Luego de sombrear la zona de interés seleccione:
Insert \ Hiperlink
- ✦ Aparecerá una ventana donde podrá indicar la página a la que desea “saltar”

Hipervínculo

➤ Seleccione la que corresponda de la lista

Hyperlink

Caption:
Estrategias y Secretos

Style
☒ Normal Link (green, underlined)
☐ Link to Popup Window

Topic:
estrategiasysecretos

Incremental Search:

Internal Pages

Caption	Topic
Introducción	introducción
Reglas	objetivodeljuego
Elección al azar	elecciónalazar
Probabilidad de descubrir una mina	probabilidaddedescubriruna...
► Estrategias y Secretos	estrategiasysecretos
Cómo comenzar a Jugar?	cócomenzarajugar
Tipos de Buscaminas	tiposdebuscaminas
Videojuego	videojuego
Videoconsola	videoconsola
aleatorio	aleatorio

Original Links was:
Estrategias y Secretos
estrategiasysecretos

Copy Caption

Delete Caption

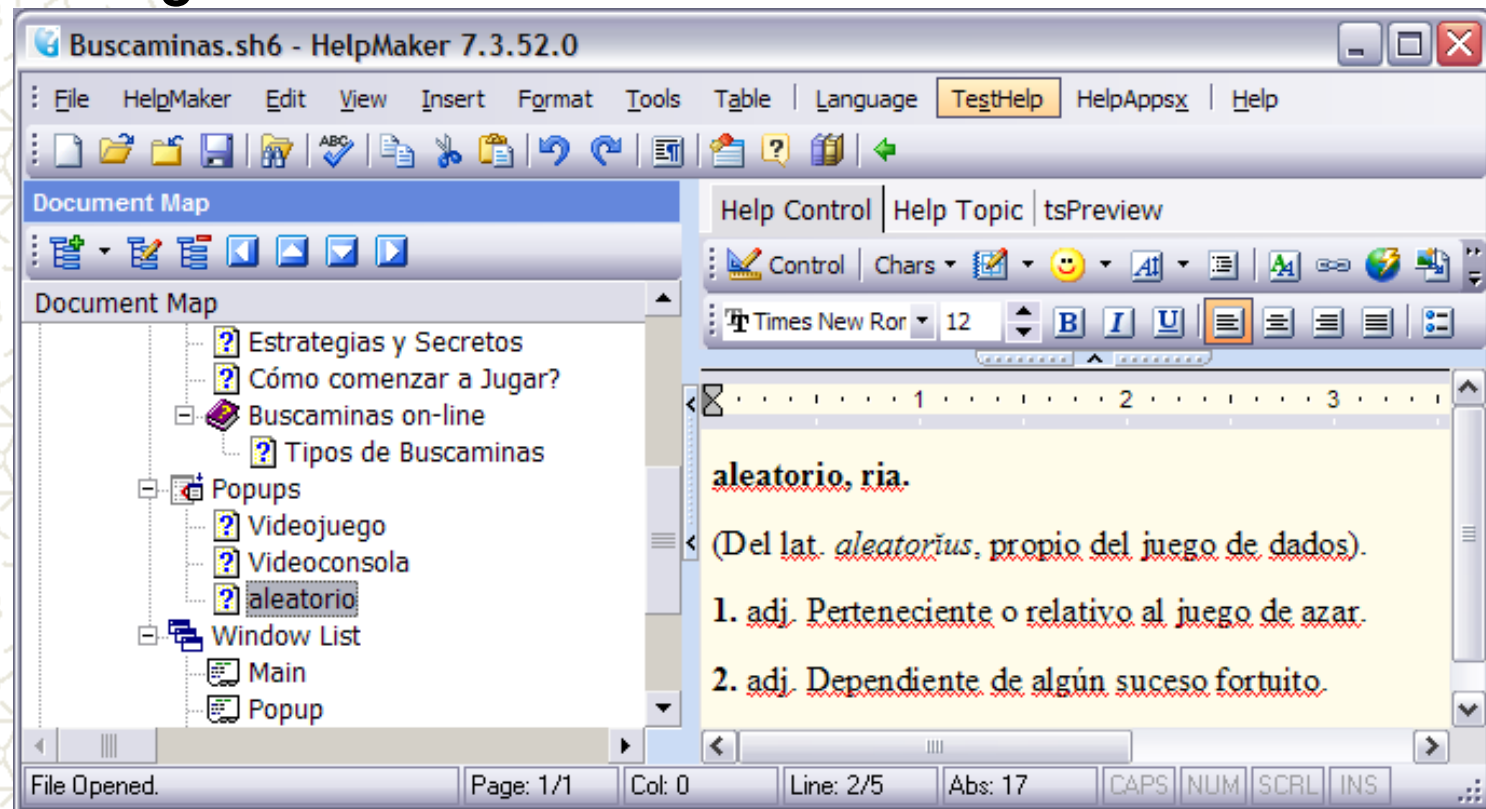
Restore Links to Original.

Restore Caption to Original

OK [F11] **Cancel [ESC]**

Ventana Emergente

☛ Genere una nueva entrada en el sector **Popups** e ingrese en ella un texto breve



Ventana Emergente

☛ Inserte en otra página el hipervínculo correspondiente pero indicando que es emergente

Hyperlink

Caption: aleatoria

Topic: aleatorio

Style

☐ Normal Link (green, underlined)

☒ Link to Popup Window

Copy Caption

Delete Caption

Original Links was:
aleatoria
aleatorio

Restore Links to Original

Restore Caption to Original

Incremental Search:

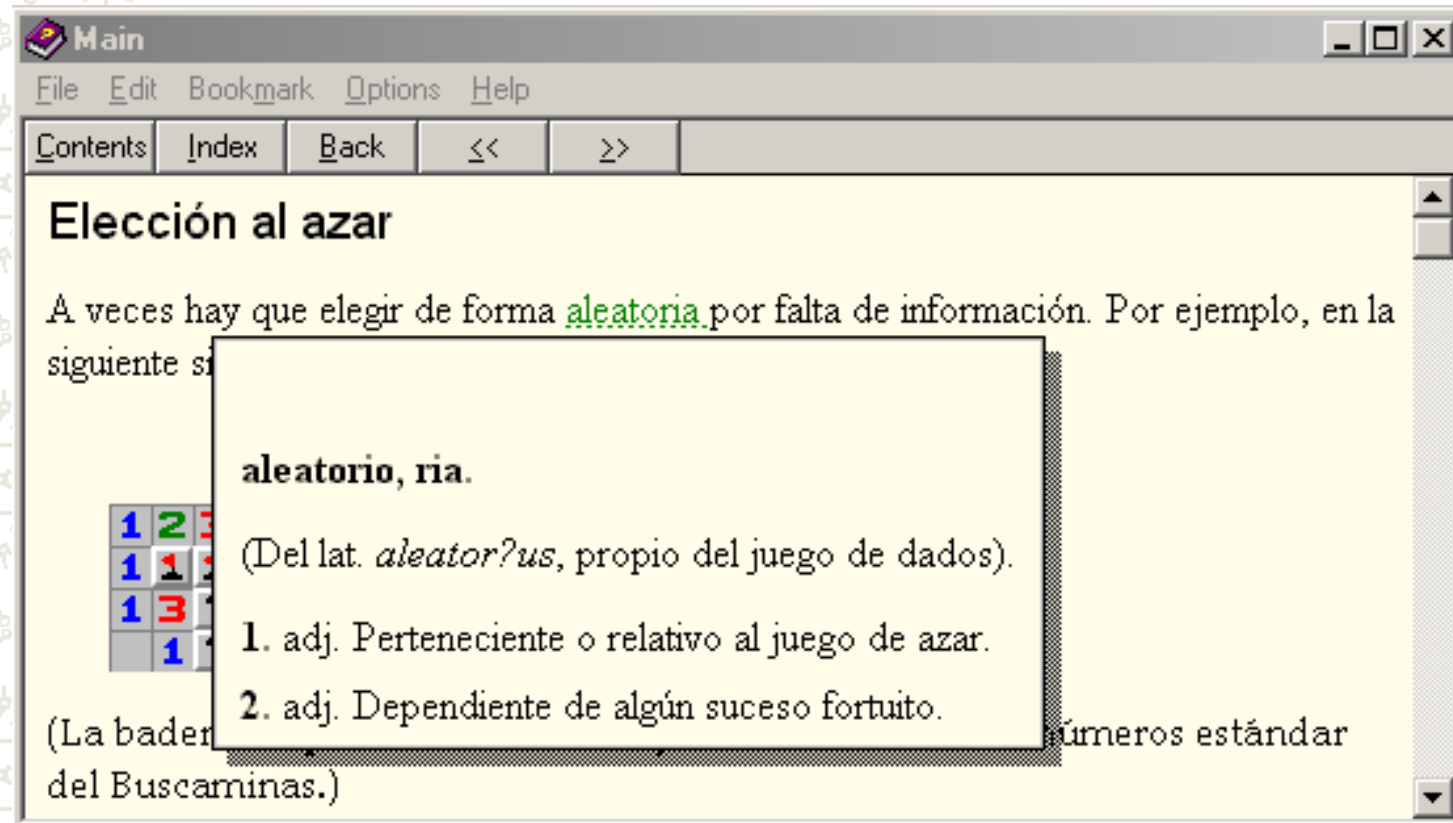
Internal Pages

Caption	Topic
Reglas	objetivodeljuego
Elección al azar	elecciónalazar
Probabilidad de descubrir una mina	probabilidaddedescubriruna...
Estrategias y Secretos	estrategiasysecretos
Cómo comenzar a Jugar?	cómocomenzarajugar
Tipos de Buscaminas	tiposdebuscaminas
Videojuego	videojuego
Videoconsola	videoconsola
▶ aleatorio	aleatorio

OK [F11] Cancel [ESC]

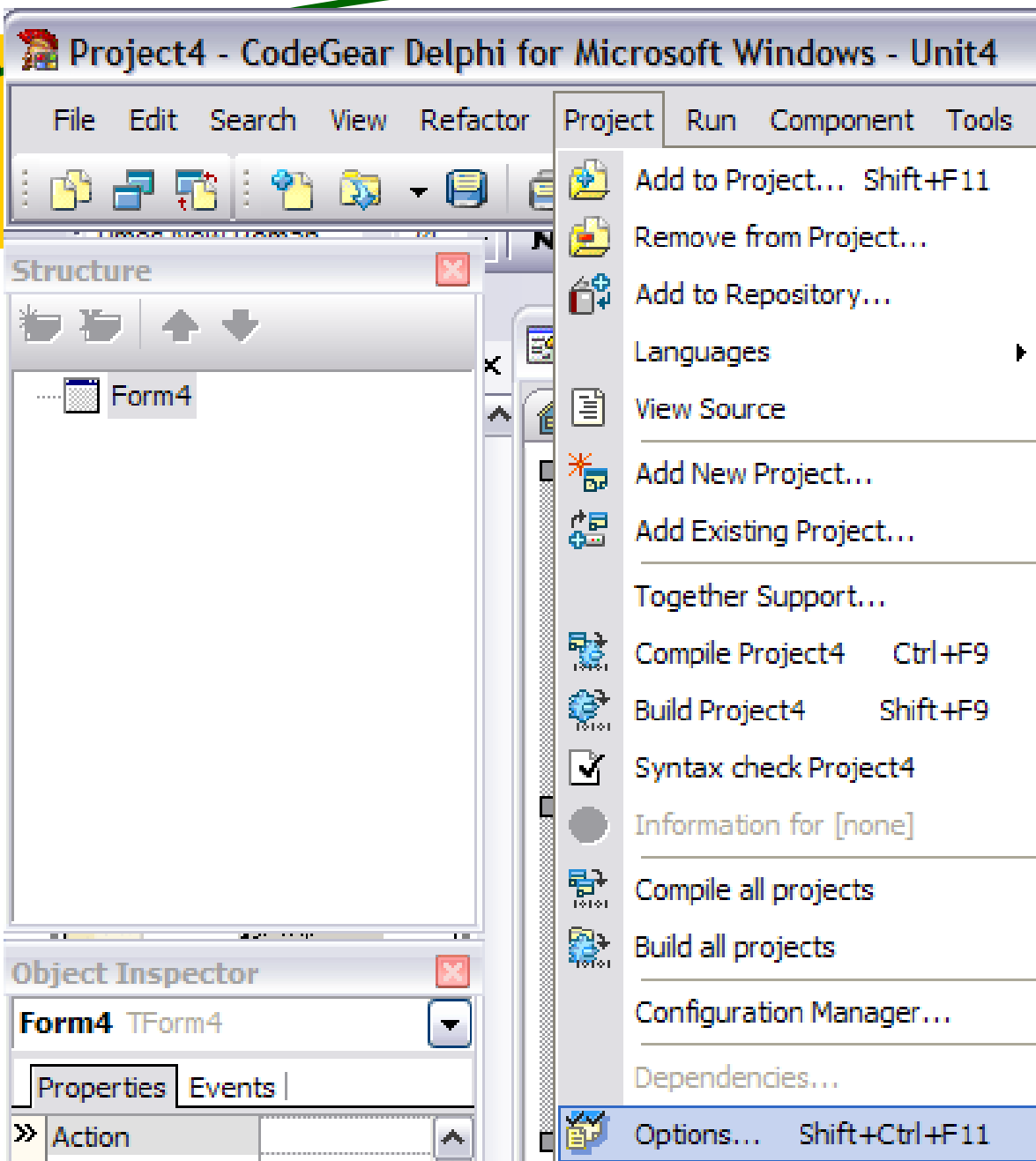
Ventana Emergente

☛ Recompila para ver como funciona

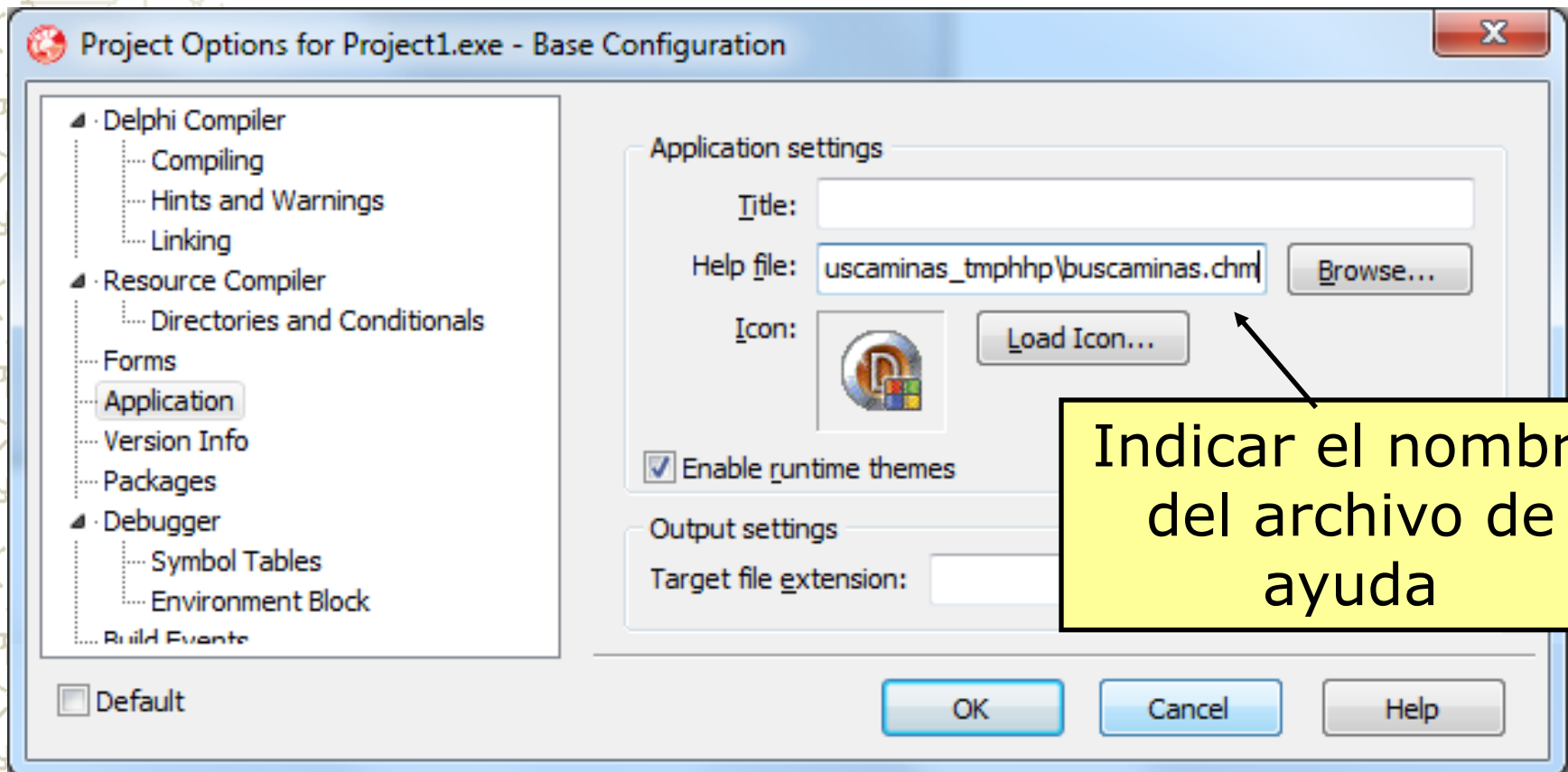


Ayuda desde Delphi

- ✚ Comenzar una aplicación nueva
File\New VCL Forms Application
- ✚ Asociar el archivo de ayuda a la aplicación
 - Usar **Project\Options**.
 - En la opción **Application**, campo **Help File**, poner el nombre del archivo de ayuda (ej: BUSCAMINAS.CHM).



Ayuda desde Delphi



Uso de la página de Ayuda desde Delphi

- ✚ Agregar un botón sobre el formulario principal con el siguiente **OnClick**

```
procedure TForm1.BitBtn1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Application.HelpCommand(HELP_CONTEXT,10);  
end;
```

Envía un comando al WinHelp

Uso de la página de Ayuda desde Delphi

- ✚ Agregar un botón sobre el formulario principal con el siguiente **OnClick**

```
procedure TForm1.BitBtn1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Application.HelpCommand(HELP_CONTEXT,10);  
end;
```

Pide que se visualice el archivo de ayuda a partir de la hoja con el número de ayuda contextual 10.

Uso de la página de Ayuda desde Delphi

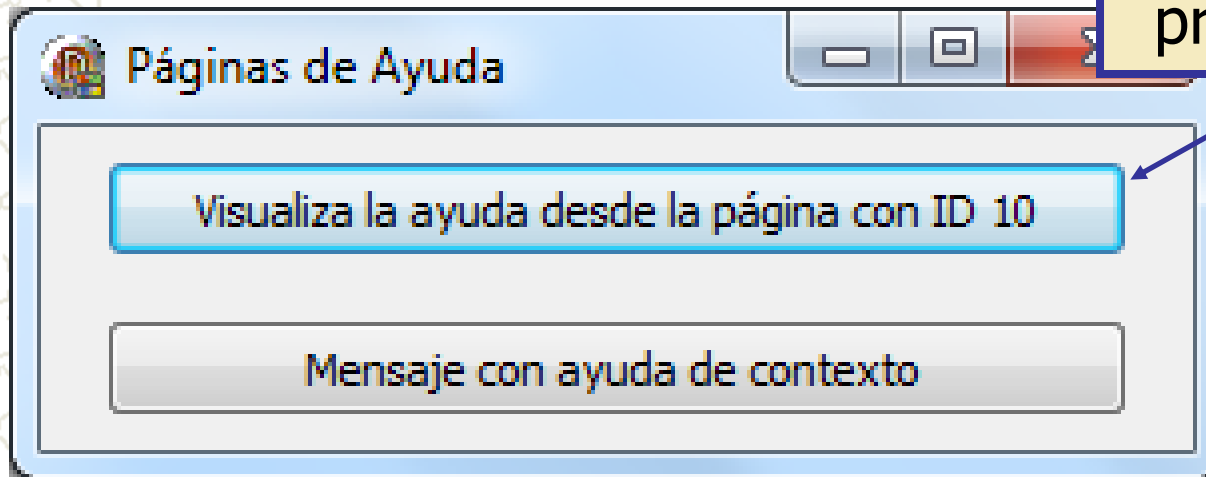
- ✚ Agregar un botón sobre el formulario principal con el siguiente **OnClick**

```
procedure TForm1.BitBtn1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Application.HelpCommand(HELP_CONTEXT,10);  
end;
```

Antes de ejecutar agregue en la cláusula uses a la unidad **HtmlHelpViewer**

Ejemplo

- Agregue a la aplicación anterior 2 botones más de la siguiente forma



Este el botón
cuyo Onclick ya
programamos

Mensaje con ayuda

✳ MessageDlg con ayuda contextual

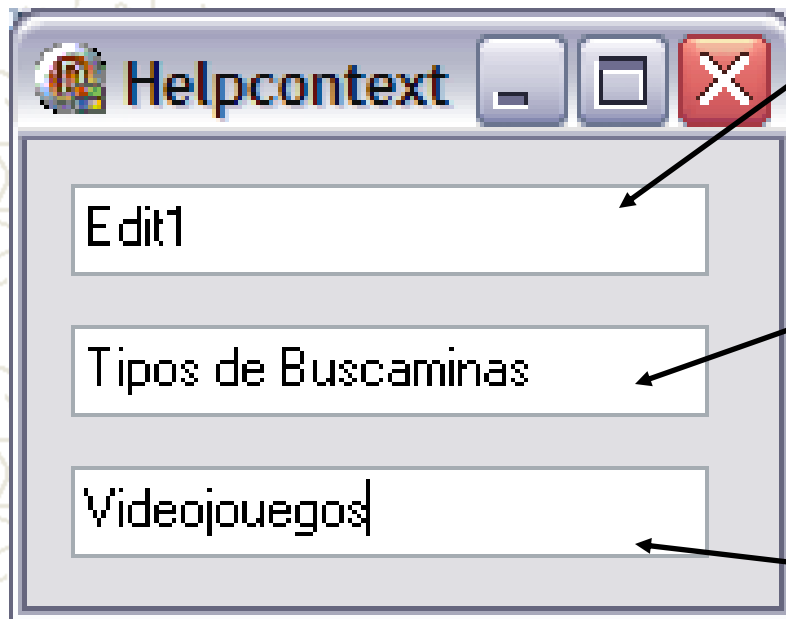
```
procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);  
begin  
    messageDlg('Si necesita más ayuda presione F1',  
                mtInformation, [mbOk], 20);  
end;
```

ID de una página de ayuda.

Ej : Ayuda sensible al contexto

- ✦ Sobre un proyecto vacío insertar tres componentes de tipo EDIT (o cualquier otra componente que tenga propiedad HelpContext). Asociarle el archivo de ayuda.
- ✦ Modificar en dos de ellos la propiedad *HelpContext* con los números 70 y 80 respectivamente. Valores numéricos indicados desde HelpMaker.
- ✦ Probar la aplicación para ver que el componente que no tiene valor en la propiedad *HelpContext* no produce ningún efecto, a diferencia de las otras dos. Utilizar F1.

Ej : Ayuda sensible al contexto



Propiedad HelpContext=0

Propiedad HelpContext=70

Propiedad HelpContext=80

Formato HTML-Help (.chm)

- ✦ Puede asociar el archivo de ayuda a la aplicación en tiempo de diseño especificando el nombre del mismo en la página **Application** del cuadro de diálogo

Project\ Options

(esta es la forma presentada en la transparencia 22)

- ✦ También puede asociar el archivo de ayuda utilizando la propiedad `Application.HelpFile` en tiempo de ejecución.

Formato HTML-Help (.chm)

- ☛ Copie el archivo de ayuda generado (Buscaminas.chm) a la carpeta del proyecto Delphi y codifique el manejador para el evento `onCreate` del formulario de la siguiente manera:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);  
begin  
    application.HelpFile:=  
        ExtractFilePath(application.ExeName) +  
        'buscaminas.chm';  
end;
```

Obtiene la carpeta que contiene el ejecutable

Compruebe su funcionamiento
(Recuerde agregar `HtmlHelpViewer` en `Uses`)

Múltiples archivos de ayuda

- ✱ Las aplicaciones no están limitadas a un único archivo de ayuda.
- ✱ Imagine que varios controles en un formulario utilizan la propiedad `helpContext` para proveer ayuda contextual desde el archivo principal de ayuda. Sin embargo, al hacer click sobre cierto botón se necesita mostrar un topic definido en otro archivo denominado *AyudaAux.chm*
- ✱ A continuación se presenta una posible forma de resolución

Múltiples archivos de ayuda

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  archivoAyuda: string;
begin
  archivoAyuda := Application.CurrentHelpFile;
  Application.HelpFile:=
    ExtractFilePath(application.ExeName)+
    'AyudaAux.chm';
  Application.HelpCommand(HELP_CONTEXT, 60);
  Application.HelpFile := archivoAyuda;
end;
```

**Devuelve el archivo de ayuda asociado
actualmente a la aplicación**