



Rumba+ Desktop 10.1 SP1

Guía de usuario del Diseñador de
pantalla

Micro Focus
The Lawn
22-30 Old Bath Road
Newbury, Berkshire RG14 1QN
UK
<http://www.microfocus.com>

© Copyright 1984-2021 Micro Focus o uno de sus asociados.

MICRO FOCUS, el logotipo de Micro Focus y Rumba, Reflection son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Micro Focus o uno de sus asociados.

Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

2021-08-05

Contenido

| | |
|--|-----------|
| Acerca de esta guía | 6 |
| Quién debe leer esta guía | 6 |
| Requisitos previos | 6 |
| Archivos adjuntos | 6 |
| Recursos adicionales | 6 |
| Convenciones utilizadas en esta guía | 6 |
| Introducción | 8 |
| Terminología | 8 |
| Cómo funciona | 8 |
| Arquitectura | 9 |
| Novedades en esta versión | 9 |
| Uso de Screen Designer | 10 |
| Introducción | 10 |
| Cómo extraer los archivos del paquete | 10 |
| Inicio de una sesión del mainframe | 10 |
| Configuración de la conexión al Demo Host | 11 |
| Cambio de los colores de la pantalla | 11 |
| Creación de un archivo de historial | 13 |
| Registro de historial | 13 |
| Guardar el historial en un archivo | 14 |
| Cómo abrir el Screen Designer | 15 |
| Comienzo de un nuevo proyecto | 16 |
| Cómo importar el historial | 16 |
| Selección de un tema | 16 |
| Cómo añadir controles | 17 |
| Cómo añadir un control Button | 17 |
| Cómo añadir un control Chooser | 20 |
| Cómo añadir un control Tooltip | 22 |
| Cómo añadir un control de AutoExecution | 23 |
| Cómo añadir un control de Image | 24 |
| Cómo añadir un control MessageBox | 26 |
| Cómo añadir un control Label | 28 |
| Cómo añadir un control Calendar | 29 |
| Cómo añadir un control GridCollector | 30 |
| Cómo añadir un control Table | 33 |
| Cómo añadir un control Collector | 34 |
| Cómo añadir un control WebFrame | 35 |
| Cómo añadir un control Tab | 36 |
| Cómo añadir un control de InputField | 39 |
| Cómo añadir un control RadioButton | 41 |
| Cómo añadir un control CheckBox | 42 |
| Cómo añadir un control MultiLine | 43 |
| Lanzamiento del proyecto | 44 |
| Creación de un archivo de Plus | 44 |
| Cómo asociar el archivo de Plus con una sesión de host | 45 |
| Pruebas de las pantallas | 45 |
| Uso de Rule Manager | 51 |
| Cuándo usar el Rule Manager | 51 |
| La ventana | 51 |
| El Asistente para reglas | 52 |

| | |
|---|-----------|
| Ejemplos | 53 |
| Cómo añadir controles de o Button a aplicaciones enteras | 54 |
| Cómo añadir controles dentro de subsistemas. | 54 |
| Cómo añadir reglas para usarlas en un conjunto de pantallas | 55 |
| Cómo agregar controles para cada línea de una pantalla | 56 |
| Uso de operandos en las reglas | 58 |
| Uso de variables en las reglas | 58 |
| Tipos de control | 60 |
| AutoExecution | 60 |
| Button | 60 |
| Calendar | 60 |
| Usar el cuadro de diálogo Formato de fecha | 61 |
| CheckBox | 63 |
| Chooser | 64 |
| Usar un archivo .CSV para suministrar datos | 64 |
| Carga dinámica de datos en una sesión Plus | 65 |
| Collector | 66 |
| GridCollector | 66 |
| Actualizar datos | 67 |
| Propiedades EndOfDataConditions | 68 |
| Sintaxis | 68 |
| Image | 69 |
| InputField | 70 |
| Label | 70 |
| Traducir el texto de la etiqueta | 71 |
| MultiLine | 72 |
| MessageBox | 72 |
| RadioButton | 73 |
| Tab | 74 |
| Table | 74 |
| Tooltip | 76 |
| WebFrame | 78 |
| Propiedades compartidas | 78 |
| Acciones | 80 |
| El menú contextual de un control | 82 |
| Cómo | 83 |
| Uso de temas | 83 |
| Selección de un tema | 83 |
| Crear un tema de Windows | 84 |
| Crear un tema Pantalla verde | 84 |
| Búsqueda de pantallas del historial | 85 |
| Creación de pantallas modernas con un lienzo de pantalla | 85 |
| Definir configuración predeterminada del lienzo | 85 |
| Definir la configuración de una pantalla seleccionada | 86 |
| Copiar y pegar un lienzo de pantalla | 87 |
| Quitar un lienzo de pantalla | 87 |
| Ejemplo | 87 |
| Identificar pantallas | 89 |
| Acerca de la identificación de pantalla | 89 |
| Especificar una identificación de pantalla basada en la selección | 90 |
| Especificar la identificación de pantalla personalizada | 90 |
| Administración de controles | 91 |
| Generación automática de controles | 91 |
| Cambiar el nivel de opacidad | 92 |
| Seleccionar varios controles | 92 |
| Trabajar con controles de regla | 92 |

| | |
|--|------------|
| Modificación de los datos de la tabla en el modo Plus | 93 |
| Configuración de los controles de tabla en Screen Designer | 93 |
| Uso de los controles Table en el modo Plus | 94 |
| Ejecución de una acción de Table relativa a una posición de fila | 95 |
| Uso de los controles para establecer una variable | 98 |
| Use Web components in Plus | 98 |
| Transferencia de parámetros a una aplicación o página web | 98 |
| Creación de objetos web y URL | 99 |
| Cómo importar proyectos adicionales | 101 |
| Uso de la línea de comandos del Screen Designer | 101 |
| Generación de archivos de personalización | 102 |
| Cómo importar archivos de proyecto | 103 |
| Use la versión independiente de Screen Designer | 103 |
| Personalización de las pantallas en una sesión de Plus | 104 |
| Cómo añadir un control Calendar | 104 |
| Cómo añadir un control CheckBox | 105 |
| Cómo añadir un control Chooser | 106 |
| Cómo añadir un control Label | 106 |
| Cómo añadir un control RunMacro | 107 |
| Edición de controles | 107 |
| Eliminación de controles | 108 |
| Uso compartido de las personalizaciones | 108 |
| Contacto con Micro Focus | 109 |
| Más información y asistencia de producto | 109 |
| Información necesaria | 109 |
| Información de contacto | 110 |

Acerca de esta guía

Esta guía proporciona una introducción paso a paso de Micro FocusScreen Designer.

El guía le muestra cómo:

- Crear un archivo de historial
- Usar el Screen Designer para personalizar un conjunto de pantallas
- Usar las pantallas personalizadas en el menú Plus.

La exhaustiva sección de [guías](#) proporciona más información sobre la personalización de pantallas.



Nota: Solo se pueden personalizar pantallas en sesiones de mainframe 3270 y 5250 AS/400 (iSeries).

Quién debe leer esta guía

Esta guía está pensada para ser leída por todos aquellos interesados en la personalización de las aplicaciones de pantalla verde para crear aplicaciones con un diseño moderno y atractivo.

Se espera que los lectores principalmente sean los administradores del sistema u otros empleados de TI con un nivel similar de conocimientos.

Requisitos previos

- Micro Focus Rumba+ Desktop 10.1 SP1

Archivos adjuntos

El paquete que contiene esta guía contiene también los siguientes archivos:

- MF_logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

Si no tiene estos archivos, no podrá completar algunos de los ejercicios de esta guía.

Recursos adicionales

Además de esta guía, hay disponible una serie de vídeos de aprendizaje en el canal de asistencia y formación de YouTube de Micro Focus:



https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI

Convenciones utilizadas en esta guía

Las siguientes convenciones tipográficas se utilizan en esta guía:

| Este tipo de letra... | Se utiliza para... |
|-----------------------|---|
| Negrita | Elementos de la interfaz de usuario de Windows como títulos de ventanas, campos y botones. También se utiliza para las teclas del teclado. |
| Monospace | Elementos de la interfaz de usuario de host como títulos de pantallas y etiquetas. También se utiliza para nombres de archivo, así como para el texto al que se le pide que escriba. |

Introducción de comandos:

| Esta instrucción... | Significa esto... |
|---------------------|--|
| Introducir TSOA | Escriba el comando TSOA y, a continuación, pulse la tecla Intro . |

Introducción

El Screen Designer se usa para darle un lavado de cara moderno a las aplicaciones de pantalla verde y facilitar su manejo. Puede hacer esto sin tocar nada del código de la aplicación.

Una vez haya personalizado una serie de pantallas en el Screen Designer, creará un archivo que después vinculará a una sesión de host. Cuando ejecute la sesión de host en el modo Plus, verá pantallas de aspecto moderno en lugar de las pantallas verdes estándar.

Esta guía proporciona instrucciones para empezar a usar el Screen Designer para personalizar interfaces de pantalla verde.



Nota: Para los fines de esta guía solo se emplean pantallas de mainframe 3270. Sin embargo, también puede utilizar los mismos principios para personalizar pantallas de 5250 AS/400 (iSeries).

Terminología

Screen Designer

El motor de personalización del Plus. Consta de dos partes:

Vista Screen Design

Se utiliza para agregar controles estáticos de pantallas específicas.

Ventana Rule Manager

Se utiliza para agregar controles dinámicos o condicionales en múltiples pantallas.

Control

Un elemento visual moderno que interactúa con una pantalla verde. Por ejemplo, un botón.

Regla

Un mecanismo que automáticamente crea uno o más controles condicionales en una o varias pantallas, gestionado por normas.

Plus

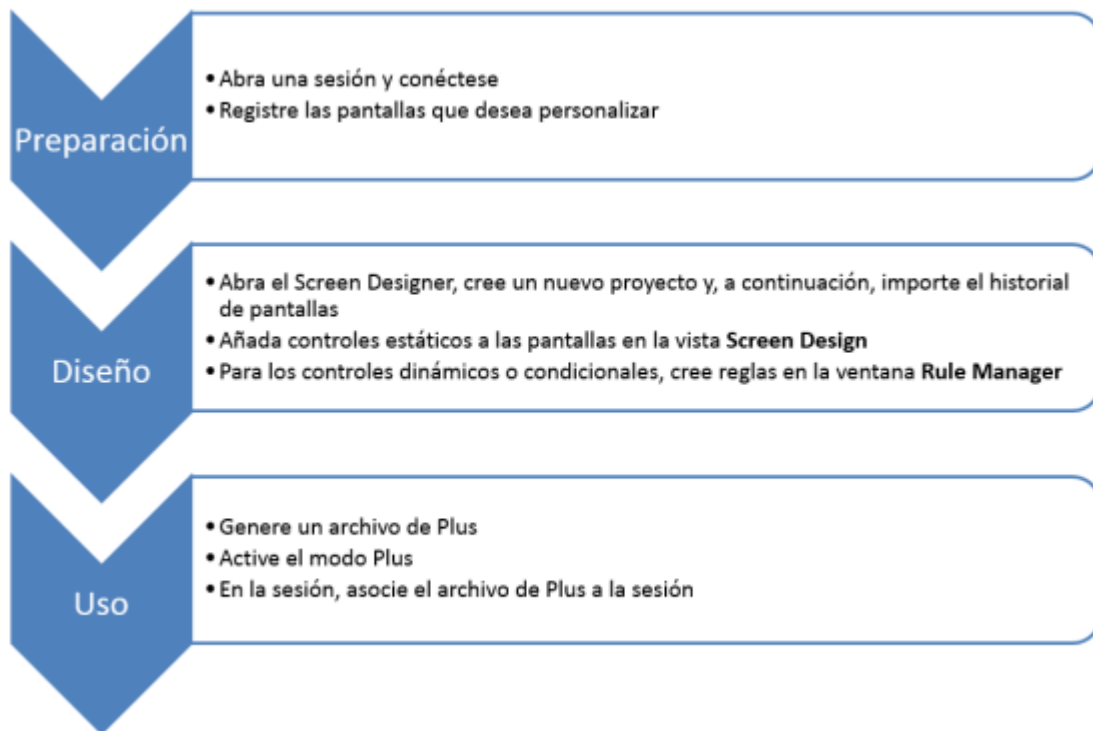
El middleware utilizado para ejecutar aplicaciones de pantalla verde con una interfaz moderna usando proyectos creados en el Screen Designer.

Archivo de Plus

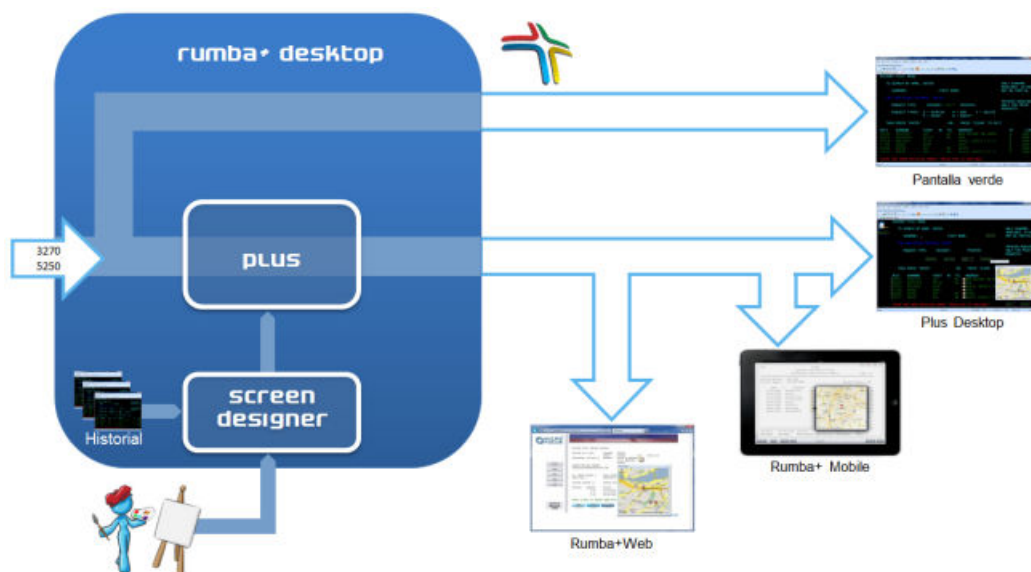
Una colección de archivos y configuraciones que definen las personalizaciones de pantalla creadas en el Screen Designer y utilizadas en una sesión de host de Plus.

Cómo funciona

La figura siguiente proporciona una descripción general de lo que se debe hacer para crear y utilizar pantallas personalizadas:



Arquitectura



Novedades en esta versión

Uso de Screen Designer

Esta sección proporciona una guía paso a paso para crear un proyecto de personalización. Primero añade diversos controles a varias pantallas verdes para crear un proyecto, y luego comprueba el resultado de la personalización en el modo Plus.

Introducción

Antes de empezar a usar el Screen Designer, necesita:

- Extraer los archivos que incluye esta guía.
- Iniciar una sesión del mainframe.
- Cambiar el color del texto que aparece en la pantalla para que sea más visible.
- Configurar la conexión al Demo Host.

Cómo extraer los archivos del paquete

Extraiga los archivos siguientes del paquete .ZIP en el equipo local:

- MF_Logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

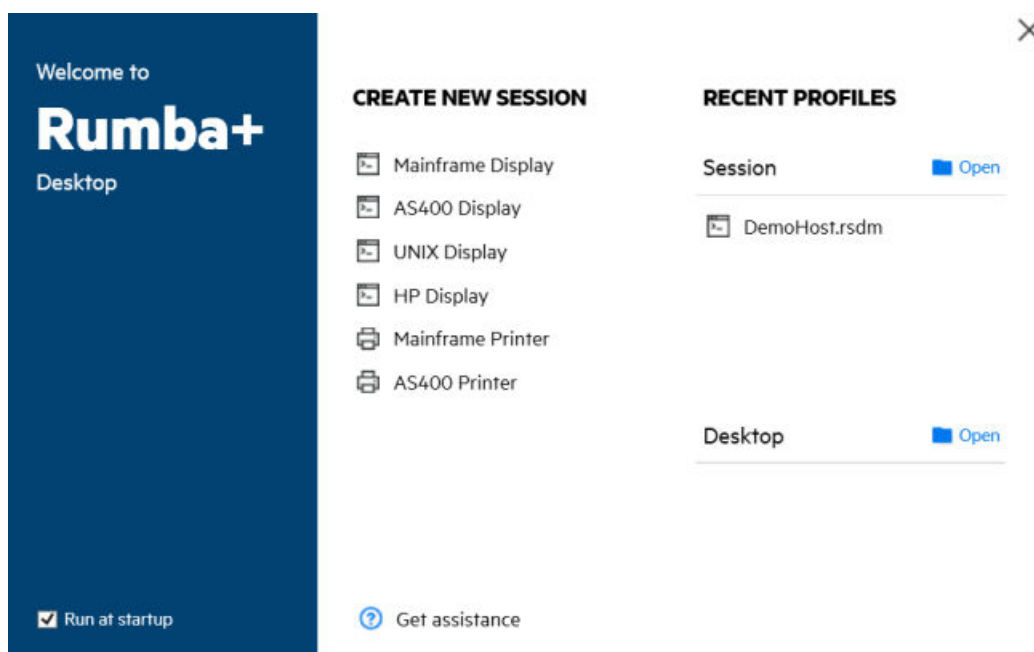
Tome nota de la ubicación donde guarda los archivos, ya que la necesitará más adelante.

Inicio de una sesión del mainframe

1. En el menú **Inicio** de Windows, seleccione:

Inicio > Todos los programas > Micro Focus Rumba+ Desktop > Rumba+ DesktopRumba+ Desktop

Aparece la pantalla de **Bienvenida**:



2. Haga clic en **Pantalla del mainframe**.

Aparecerá una ventana de sesión del mainframe en el escritorio de Rumba+.

Configuración de la conexión al Demo Host

1. Seleccione **Conexión > Configurar**.

Aparecerá la ventana **Configuración de la sesión**.

2. En la página **Conexiones**, marque la opción **Conexión automática**.
3. Seleccione **Demo Host** en la lista **Interfaces instaladas**.
4. Haga clic en **Aceptar**.
5. Seleccione **Archivo > Guardar perfil de sesión como**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar perfil de sesión**.

6. En el campo **Nombre de archivo**, escriba `DemoHost`.
7. Haga clic en **Aceptar**.

Cambio de los colores de la pantalla

Algunas de las pantallas utilizadas por el Demo Host pueden resultar difíciles de ver por el color azul del texto. La solución más fácil es cambiar el color.

Para ello:

1. Seleccione **Opciones > Pantalla**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de pantalla**.

2. Haga clic en la ficha **Atributos de color**.
3. En el marco **Atributos de color multi**, haga clic en el botón **Protegidos**.

Aparecerá la paleta de colores:

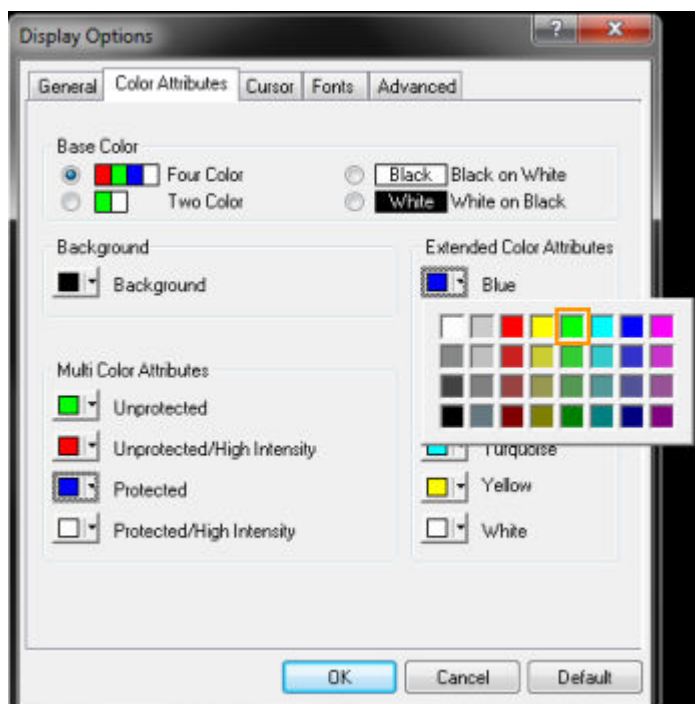


4. Haga clic en el recuadro verde claro.

El botón azul **Protegidos** cambia a verde.

5. En el marco **Atributos de color extendidos**, haga clic en el botón **Azul**.

Aparecerá la paleta de colores:



6. Haga clic en el recuadro verde claro.

El botón azul cambia a verde.

7. Haga clic en **Aceptar**.



Todo el texto de color azul oscuro en las pantallas aparecerá ahora en verde.

Creación de un archivo de historial

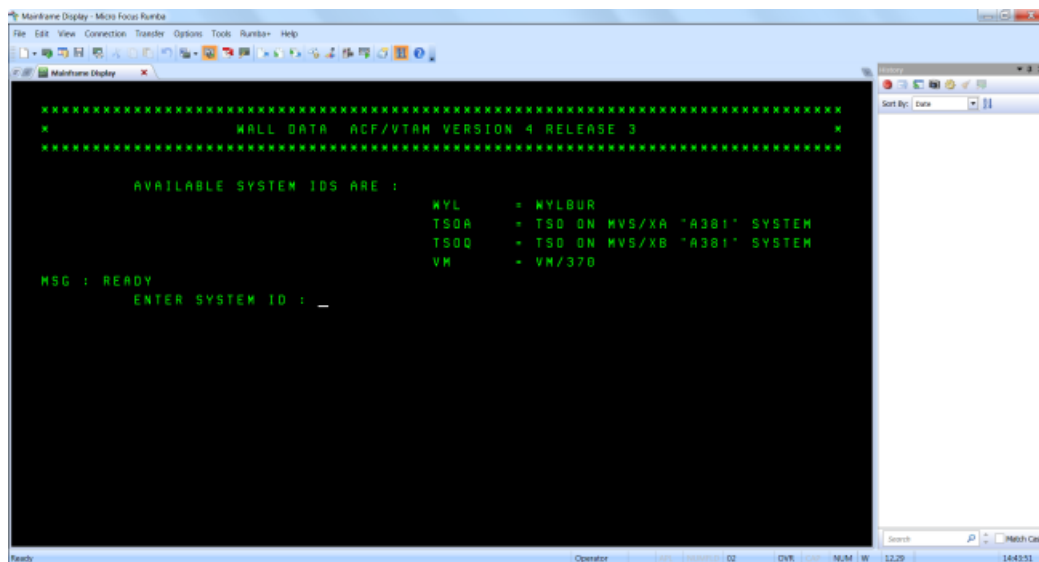
Antes de comenzar a personalizar las pantallas, tiene que capturar un conjunto de pantallas en un archivo de historial. Esta sección describe cómo registrar una secuencia de pantallas para usarla en el Screen Designer.

Registro de historial

Para crear un archivo de historial:

1. Haga clic en el icono **Historial**  de la barra de herramientas de Rumba+.
Aparecerá el panel de **Historial**.
2. Haga clic en el icono de **Registrar**  de la barra de herramientas del panel **Historial**.
3. Seleccione **Conexión > Conectar**.

Se inicia la sesión del mainframe Demo Host:



4. En la solicitud `ENTER SYSTEM ID :`, introduzca:

TSOA

Comenzarán a registrarse las pantallas.

5. En la solicitud `ENTER LOGON ID :`, pulse **Intro**.
6. En la solicitud `LAST SYSTEM ACCESS`, pulse **Intro**.

Aparecerá la solicitud `READY`.

7. Haga clic en el icono **Captura manual**  de la barra de herramientas del panel **Historial**.

Esto es una muestra de cómo se puede capturar pantallas individuales. Existen dos motivos por los cuales conviene capturar una pantalla de forma manual:

- Ha desactivado el historial de pantalla pero necesita hacer captura de una pantalla.
- Ha modificado uno o más campos no protegidos en una pantalla y desea capturar la pantalla con las modificaciones.

8. Instrucciones:

TOYS

9. En la pantalla TOPCO TOYS, INC, pulse **Intro**.
10. Introduzca O.
11. En la pantalla CUSTOMER SCREEN, pulse PF8.
12. En la pantalla DETAIL LINE ENTRY SCREEN, pulse **Intro**.
13. En la solicitud READY, introduzca:

E

14. En la pantalla TOP OF DATA, pulse **Intro**.

15. En la solicitud READY, introduzca:

R

16. En la pantalla TOPCO TOYS, INC, pulse PF3.

17. En la solicitud READY, introduzca:

A

18. En la pantalla EXTENDED ATTRIBUTE TEST, pulse PF3.

19. En la solicitud READY, introduzca:

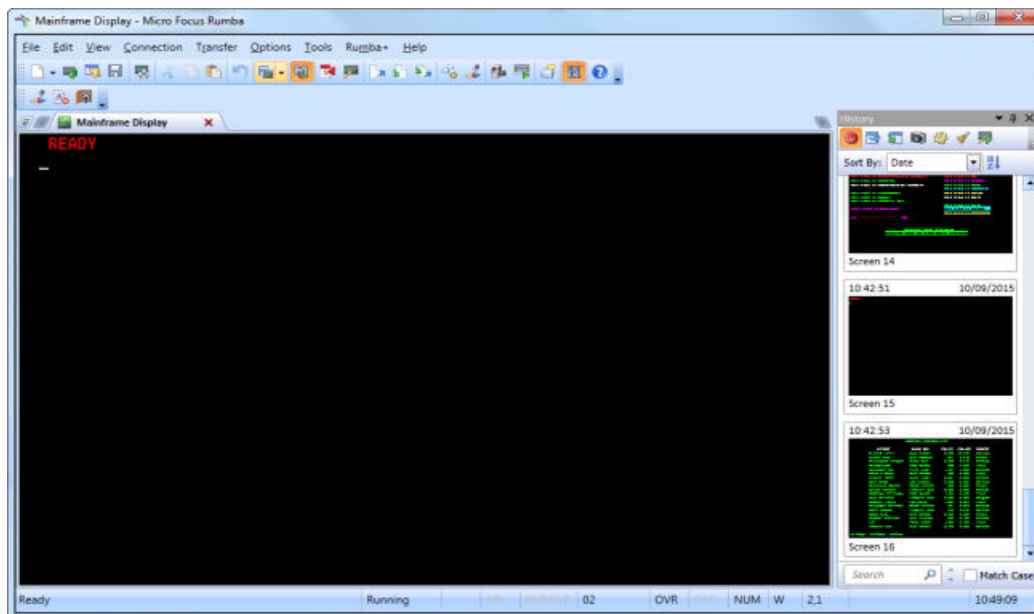
C

Aparecerá la pantalla EUROPEAN CUSTOMER LIST.

20. Pulse PF1.


21. Haga clic en el icono de **Registro**  de nuevo para dejar de registrar el historial.

Cada pantalla se ha añadido, en secuencia, al panel de **Historial**:



Guardar el historial en un archivo

Para guardar el historial registrado en un archivo:

1. Haga clic con el botón secundario en el icono de **Exportar historial a archivo**  de la barra de herramientas del panel **Historial**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar historial**.

2. Vaya a la ubicación donde desea guardar el archivo de historial.

3. En el campo **Nombre de archivo**, escriba DemoHistory.

4. Haga clic en **Guardar**.

Ahora tendrá una serie de pantallas para utilizar en su proyecto de personalización.

5. Haga clic en el icono **Historial**  de la barra de herramientas de Rumba+.

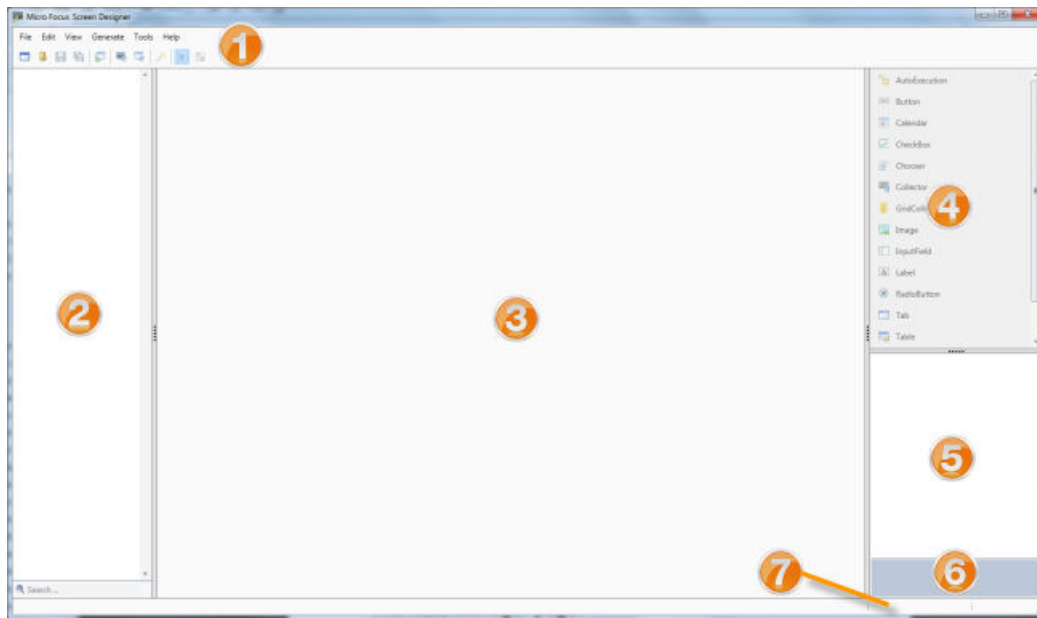
Se cerrará el panel de **Historial**.

6. Seleccione **Conexión > Desconectar**.

Cómo abrir el Screen Designer

Para abrir el Screen Designer, seleccione **Plus > Abrir Diseñador de pantalla**.

Aparecerá la ventana **Screen Designer**:



1

Barra de menú y barra de herramientas de Screen Designer.

2

Panel de historial. Contiene vistas en miniatura de todas las pantallas registradas en el archivo de historial importado, junto con un cuadro de búsqueda para buscar y filtrar las pantallas.

3

Área de trabajo. Contiene una versión de tamaño completo de la vista en miniatura seleccionada. Muestra los controles relacionados con la pantalla.

4

Panel de control. Contiene una lista de los controles que se pueden aplicar a la pantalla en el área de trabajo.

5

Cuadrícula de propiedades. Contiene una lista de propiedades disponibles para el control seleccionado.

6

Descripción de la propiedad. Proporciona una descripción de la propiedad seleccionada en la cuadrícula de propiedades.

7

Barra de estado. Muestra las coordenadas del cursor. Muy útil cuando se está buscando las coordenadas de los campos.

Comienzo de un nuevo proyecto

1. Seleccione **Archivo > Nuevo proyecto**

Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

2. En el campo **Nombre**, escriba un nombre para el proyecto, como DemoHost, y haga clic en **Aceptar**.

Cómo importar el historial

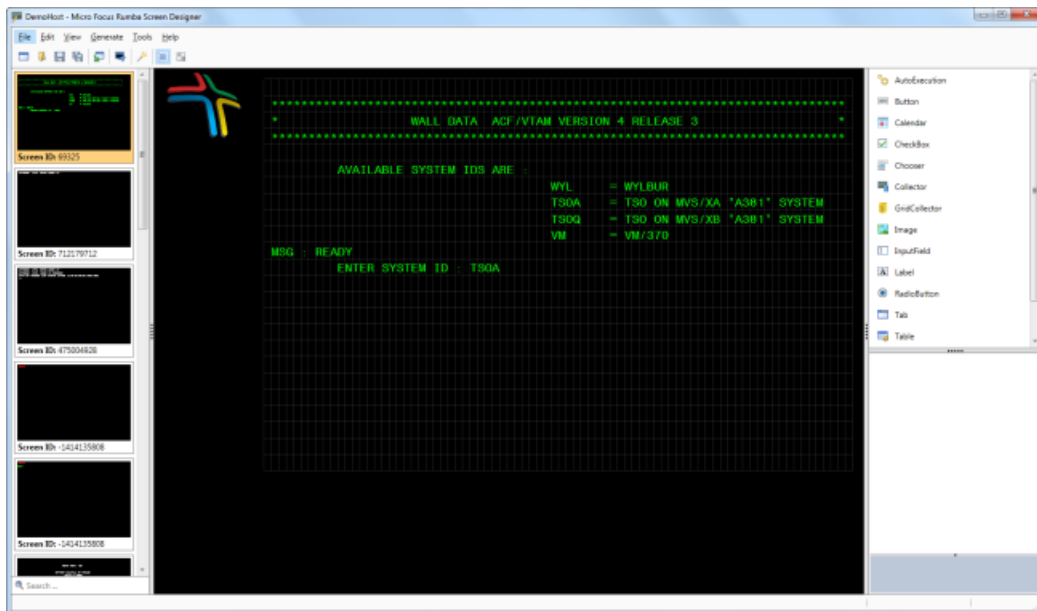
1. Seleccione **Archivo > Importar historial**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Importar historial**.

2. Elija el archivo de historial y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Las miniaturas de las pantallas registradas aparecen en el panel de historial. Cada pantalla tiene un identificador de pantalla único. También puede crear identificadores de pantalla en lugar de, o además de, este identificador por defecto (consulte [Identificación de pantallas](#)).

La primera pantalla que aparece se selecciona de manera predeterminada y una versión más grande aparece en el área de trabajo:



3. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.



Nota: Siempre es aconsejable guardar el proyecto después de hacer cualquier cambio.

Selección de un tema

Un tema define el diseño de la pantalla y el aspecto de cada control en todas las pantallas de un proyecto de personalización.

Recomendamos elegir el tema al principio del proyecto de personalización.

Para seleccionar un tema:

1. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**

Aparece el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

2. Haga clic en **Temas** en el panel de la izquierda.

3. Haga clic en **Cambiar** en el panel de la derecha. Aparecerá el cuadro de diálogo **Seleccionar tema**.

4. En el panel de la izquierda, seleccione la vista en miniatura de **Plus Windows Theme**.

5. Haga clic en **Aceptar**.

6. Haga clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

El tema se aplica a todas las pantallas de su proyecto.

Para obtener más información sobre los temas, consulte [Uso de temas](#).

Cómo añadir controles

Ahora utilizará la vista de **Screen Design** para añadir controles a las pantallas.

Utilizará la vista de **Screen Design** para añadir controles estáticos a pantallas específicas. Para crear controles dinámicos que aparecen en varias pantallas o aparecen varias veces en una sola pantalla, se usa el Rule Manager. Para más información sobre el Rule Manager, consulte [Uso del Rule Manager](#).

A medida que vaya avanzando en esta sección, irá añadiendo controles a las pantallas capturadas progresivamente. Le recomendamos que añada los controles en el orden en el que se describen para generar un proyecto terminado.



Nota: Es importante recordar que, aunque el Screen Designer es una herramienta muy potente, no es del tipo WYSIWYG. Debe adoptar siempre un enfoque de diseño y pruebas para asegurarse de que lo que hace en el se traduce en la apariencia deseada en el modo Screen Designer.

Cómo añadir un control Button

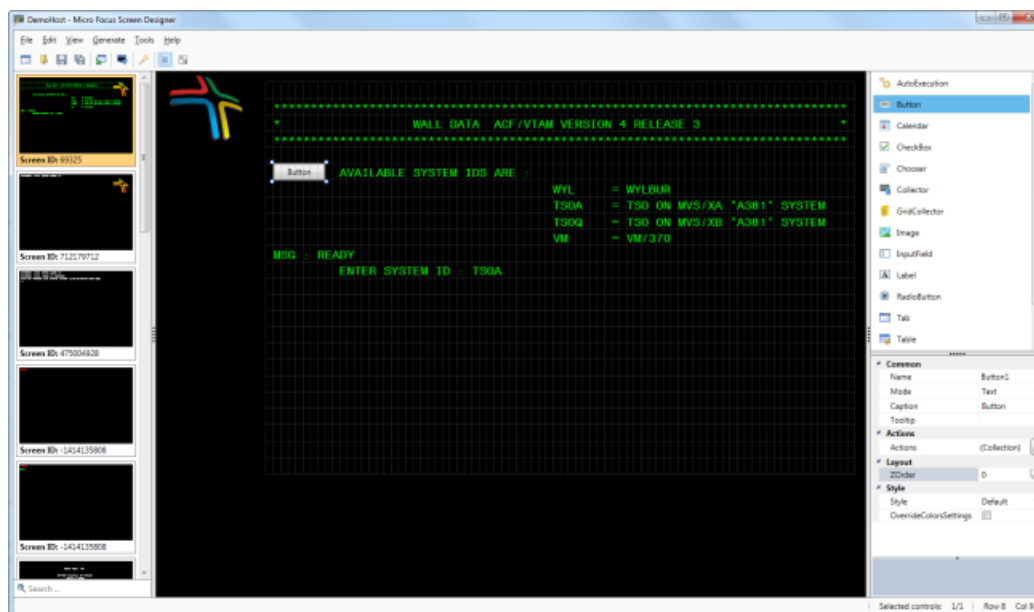
Button se usa para activar una acción o una secuencia de acciones cuando se hace clic.



Nota: En esta sección se utiliza el archivo `MF_Logo.png` suministrado con el paquete.

1. Asegúrese de que la primera vista en miniatura está seleccionada.

2. Arrastre el icono de control de Button desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo a la izquierda de la fila AVAILABLE SYSTEM IDS ARE.



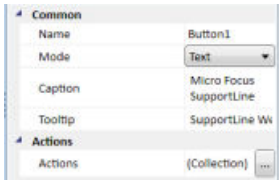


Nota: Cuando se suelta el control en la pantalla, se rellena la cuadrícula de propiedades.

3. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el campo **Caption** y elimine el texto **Button**.
4. Escriba **Micro Focus SupportLine**.

Cuando se hace clic en otro lugar de la pantalla, el texto cambia en el control.

5. Para que el texto aparezca en dos líneas, haga clic en el campo **Caption**, coloque el cursor después de **Micro Focus** y pulse **Alt + Intro**. Esto divide la línea.
6. Utilice los manipuladores del control para que el tamaño se ajuste al texto.
7. Haga clic en el campo **Tooltip** y escriba **SupportLine Web Site**.



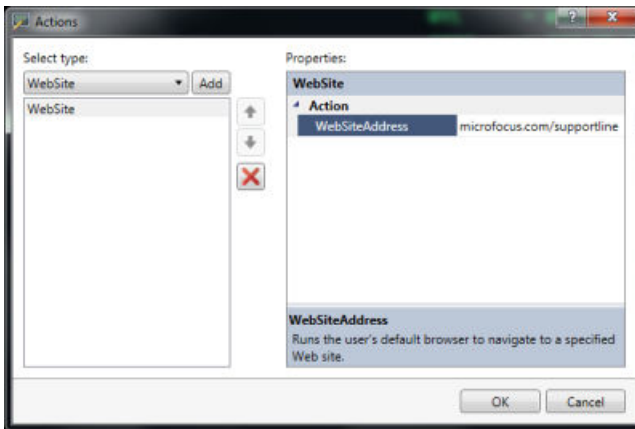
8. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **Actions**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Actions**.

9. En **Select type**, seleccione **WebSite** en la lista desplegable.
10. Haga clic en **Add**.

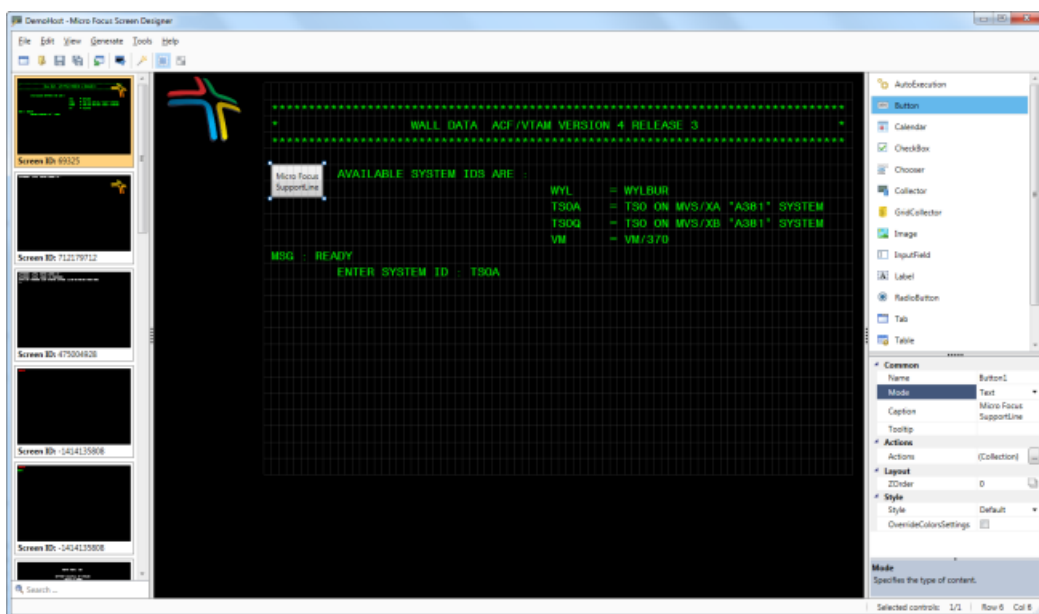
Una nueva acción aparece en el marco **Actions** y sus propiedades en el marco **Properties**.

11. En el marco **Properties**, escriba <http://www.microfocus.com/supportline> en el campo **WebSiteAddress**:



12. Haga clic en **Aceptar**.
13. Use los manipuladores del control para ajustar su tamaño al texto.

La pantalla tendría el siguiente aspecto:



14. También puede utilizar una imagen para el botón en lugar de texto. Para ello, seleccione **Image** en la lista **Mode**.

15. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a **ImagePath**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Choose Image**.

16. Haga clic en  junto a **Add to pool**.

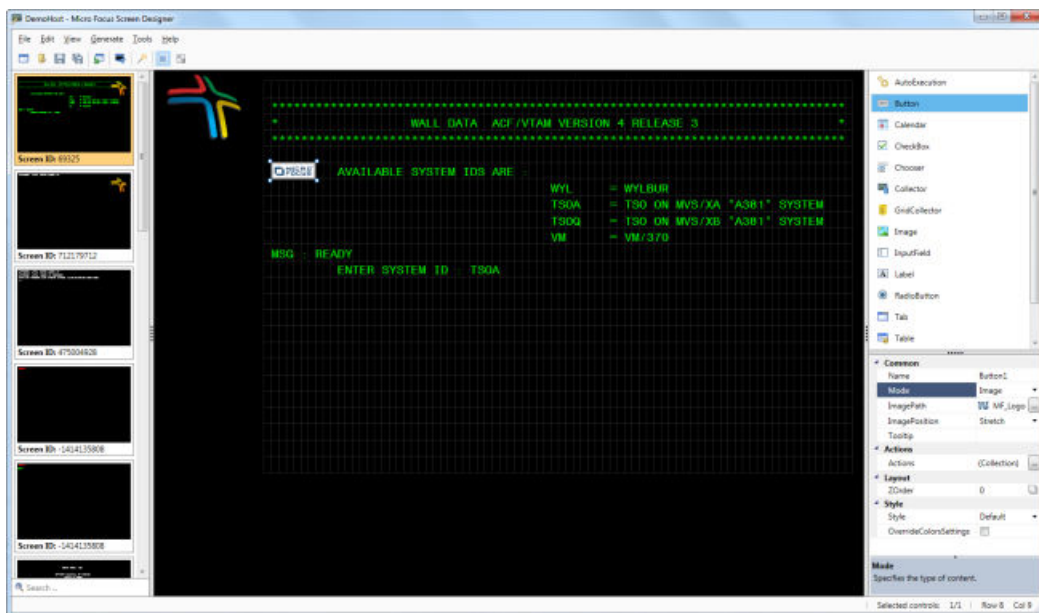
17. Navegue a la ubicación en la que haya guardado el archivo MF_Logo .png, selecciónelo y haga clic en **Open**

18. Asegúrese de que la imagen está seleccionada en el cuadro de diálogo **Choose Image** y haga clic en **Aceptar**.

La imagen aparece en el botón.

19. Utilice los manipuladores del botón para cambiar el tamaño del botón a 6 x 1.

La pantalla tendría el siguiente aspecto:





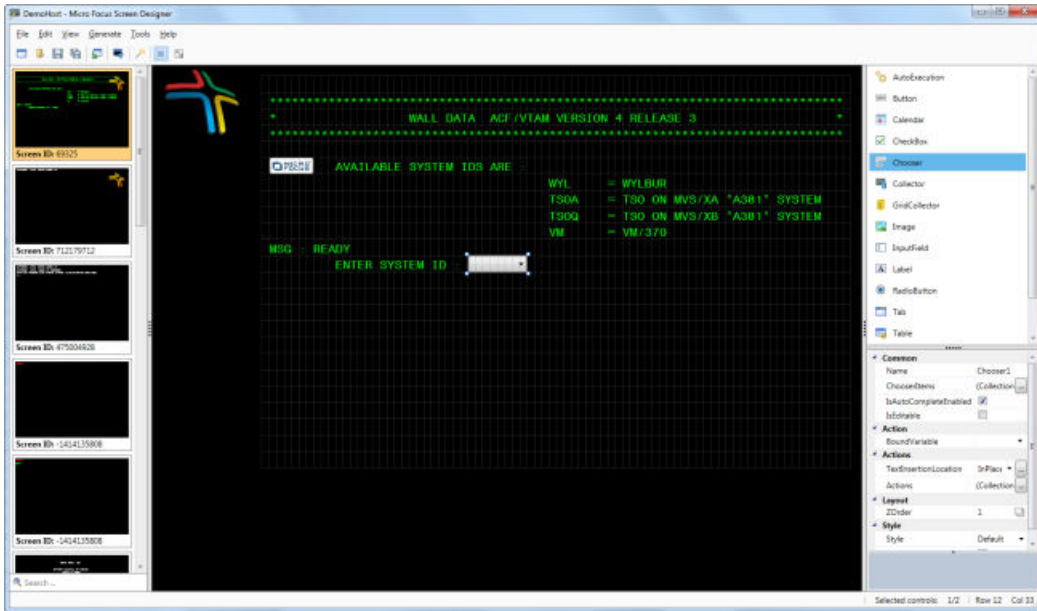
Nota: También puede proporcionar un enlace a una imagen que no está en su máquina. Para ello, escriba la dirección Web de la imagen en el campo **ImagePath**.

20. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

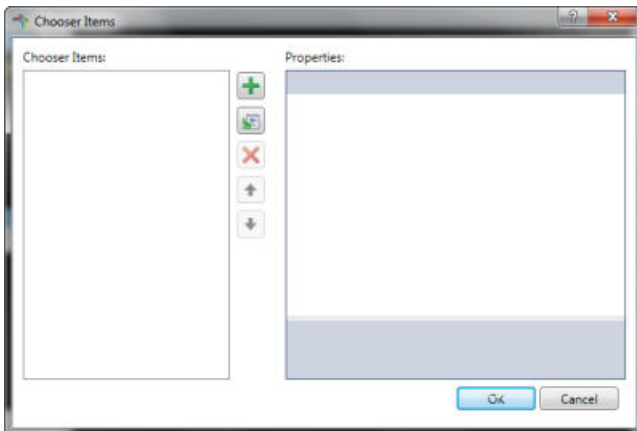
Cómo añadir un control Chooser

Chooser aparece en la pantalla como una lista desplegable. Chooser se usa para insertar datos en un campo de la pantalla seleccionando un elemento de la lista.

1. Arrastre el icono de control Chooser desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo justo encima de TSOA en la fila ENTER SYSTEM ID::




2. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador que hay junto a **ChooserItems**. Aparecerá el cuadro de diálogo **ChooserItems**.



3. Haga clic en el botón **Añadir** .
4. En el marco **Properties**, escriba Select Host en el campo **Caption**.
5. En el campo **Tooltip**, escriba Select host system.

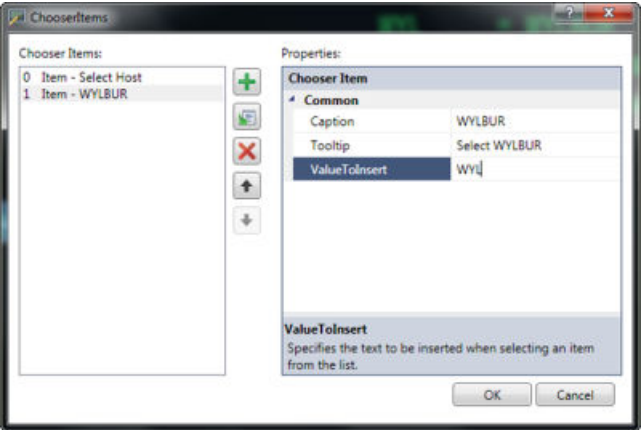
Este texto aparecerá al colocar el puntero sobre la selección. El texto de Información sobre herramientas se puede utilizar para dar consejos e información útil sobre la selección.

6. Deje vacío el campo **ValueToInsert**.

7. Haga clic en el botón **Añadir** .
8. En el marco **Properties**, escriba WYLBUR en el campo **Caption**.
9. En el campo **Tooltip**, escriba Select WYLBUR.
10. En el campo **ValueToInsert**, escriba WYL.

Este es el texto que se colocará en el campo de entrada y debe coincidir con los comandos que normalmente escribiría manualmente en el campo.

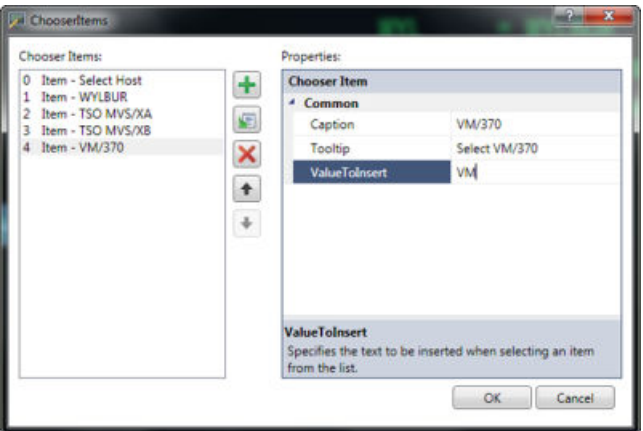
El cuadro de diálogo **ChooserItems** se parecerá a esto:



11. Repita los pasos anteriores para añadir los siguientes elementos de Chooser:

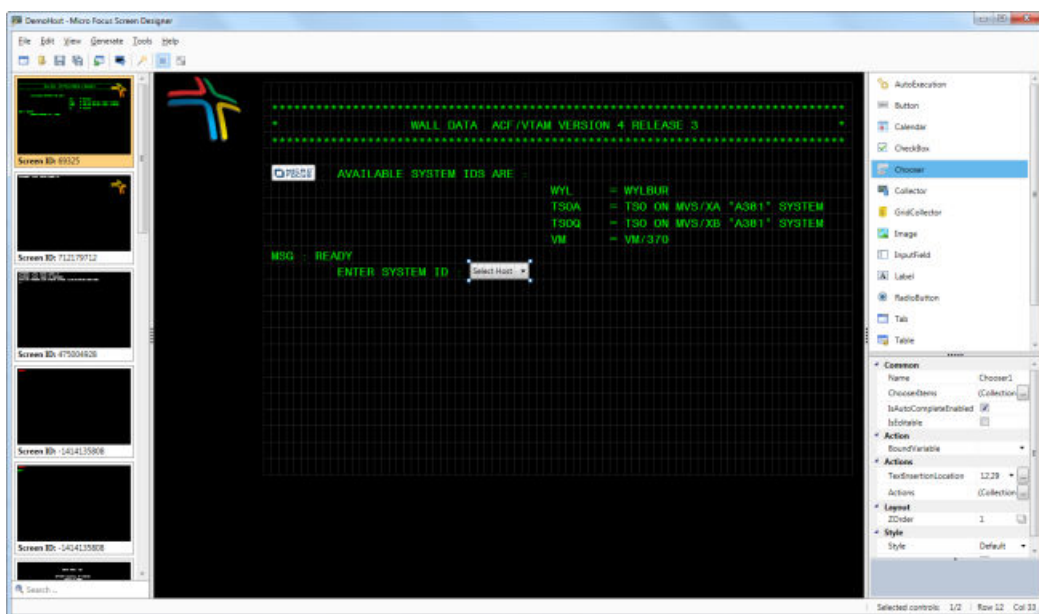
| Título | Tooltip | ValueToInsert |
|------------|-------------------|---------------|
| TSO MVS/XA | Select TSO MVS/XA | TSOA |
| TSO MVS/XB | Select TSO MVS/XB | TSOQ |
| VM/370 | Select VM/370 | VM |


Cuando esté completo, el cuadro de diálogo **Chooser** se parecerá a esto:



12. Cuando haya terminado, haga clic en **Aceptar**.
13. Use los manipuladores del control para ajustar su tamaño de modo que el texto se muestre correctamente.


La pantalla tendría el siguiente aspecto:



14. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador  que hay junto a **TextInsertionLocation**.

Aparecerá la ventana **Seleccionar ubicación de pantalla**.

15. Seleccione la **Ubicación** de la lista **Seleccionar por** en la parte inferior de la ventana.
 16. Haga clic en la T de TSOA a la derecha de ENTER SYSTEM ID: en la ubicación 12, 29.
 17. Haga clic en **Aceptar**.

18. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador  que hay junto a **Actions**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Actions**.

19. En la lista **Select type**, seleccione **EmulationCommand**.
 20. Haga clic en **Add**.
 21. En la lista **Action**, seleccione **Enter**.

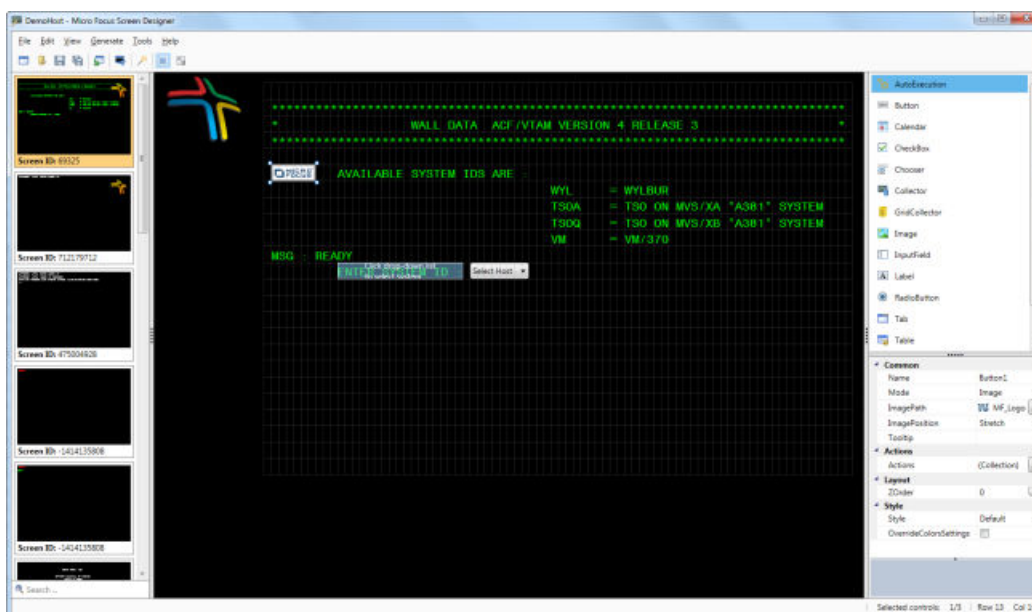
Esta acción envía un comando **Enter** al host después de que Chooser envíe el texto seleccionado a la ubicación de la pantalla especificada por **TextInsertionLocation**.

22. Haga clic en **Aceptar**.
 23. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control Tooltip

El control muestra texto cuando se pasa el puntero del ratón sobre el área de la pantalla que ocupa Tooltip.

1. Arrastre el icono de Tooltip desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo justo encima de ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:
2. Arrastre los manipuladores del control para que cubra el texto de la pantalla:



3. En la cuadrícula de propiedades, escriba lo siguiente en el campo **Caption**:

Click drop-down list to select system

4. Haga clic en el campo **Caption** y coloque el cursor justo antes de to.

5. Pulse **Alt + Intro**.

La línea se divide en dos.

6. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control de AutoExecution

Después de iniciar sesión en Demo Host, debe pulsar **Enter** dos veces para que aparezca el mensaje **READY**. Puede usar un control de AutoExecution para automatizar esta secuencia. Para ello:

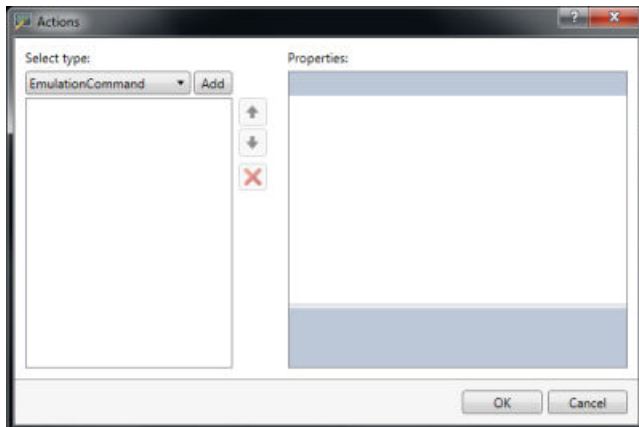
1. En el panel de la izquierda, seleccione la segunda pantalla.

Una versión de mayor tamaño de la pantalla aparecerá en el área de trabajo.

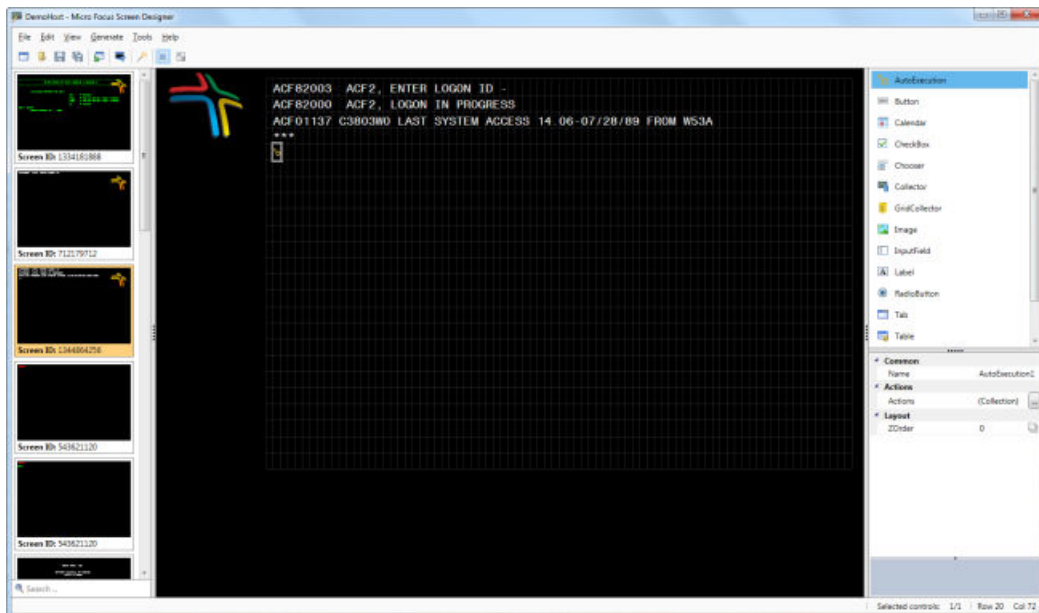
2. Arrastre el control de del panel de control y suéltelo a la derecha del icono de AutoExecution:



3. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador [...] que hay junto al campo **Actions**.
4. En la lista **Select type**, seleccione **Emulation Command**.



5. Haga clic en **Add**.
6. En la lista **Action**, seleccione **Enter**:
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Seleccione la tercera pantalla en el panel de la izquierda:
9. Añada otro control de AutoExecution y asígnele las mismas propiedades:



10. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control de Image

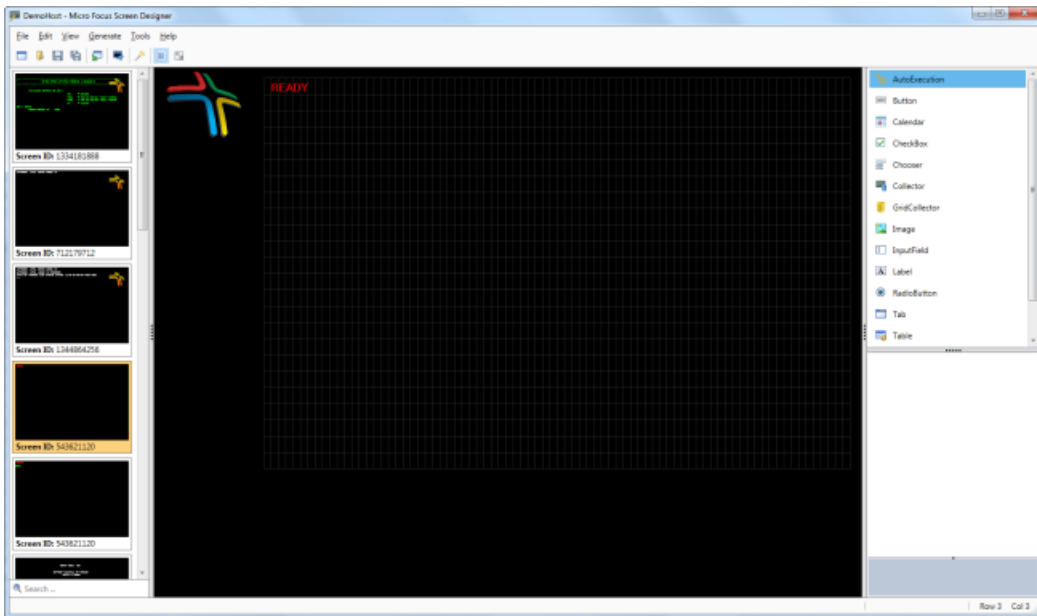
Image enmascara un área de la pantalla con un color de fondo o una imagen.



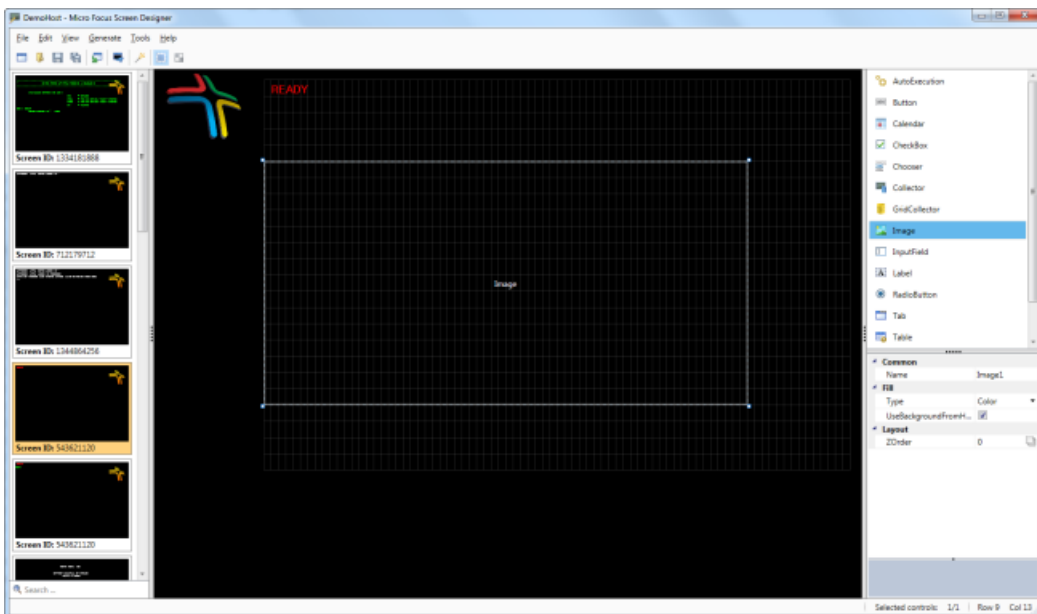
Nota: En esta sección se utiliza el archivo `welcome.png` suministrado con el paquete.



1. En el panel de historial, desplácese hacia abajo y seleccione la cuarta vista en miniatura. Muestra el mensaje **READY**.

Una versión de mayor tamaño de la pantalla aparece en el área de trabajo:

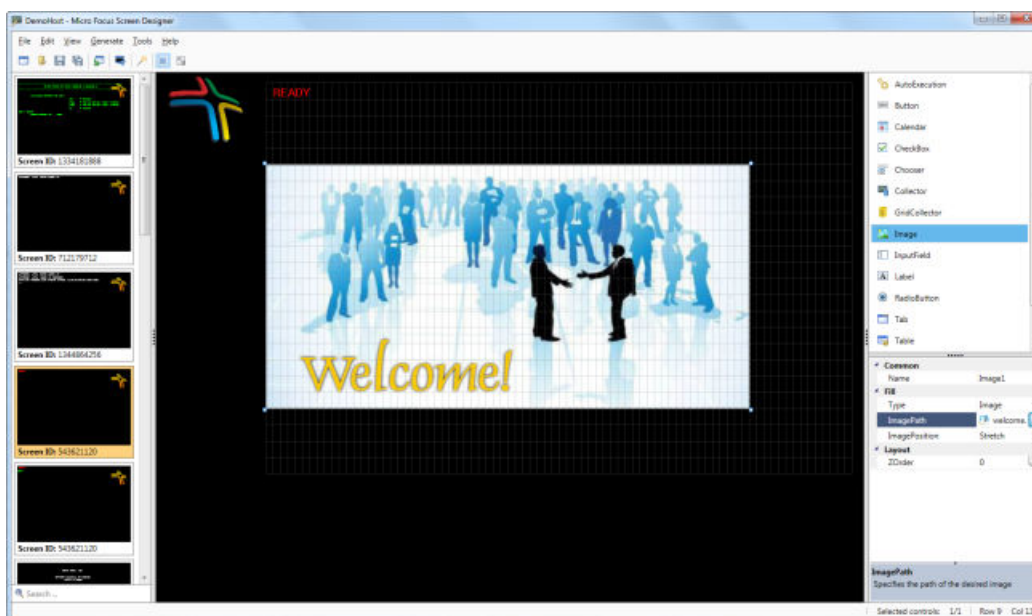



2. Arrastre el icono de control Image desde el panel de control hasta el área de trabajo y, a continuación, utilice los manipuladores del control para ajustarlos hasta un tamaño de 15 x 66:



3. En la cuadrícula de propiedades, seleccione **Image** en la lista del menú desplegable **Type**. Aparecerá el campo **ImagePath**.
4. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **ImagePath**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Choose Image**.
5. Haga clic en  junto a **Add to pool**.
6. Navegue a la ubicación en la que haya guardado el archivo `welcome.jpg`, selecciónelo y haga clic en **Abrir**.
7. Asegúrese de que la imagen está seleccionada en el cuadro de diálogo **Choose Image** y haga clic en **Aceptar**.

La imagen seleccionada ahora ocupa el control en la pantalla:



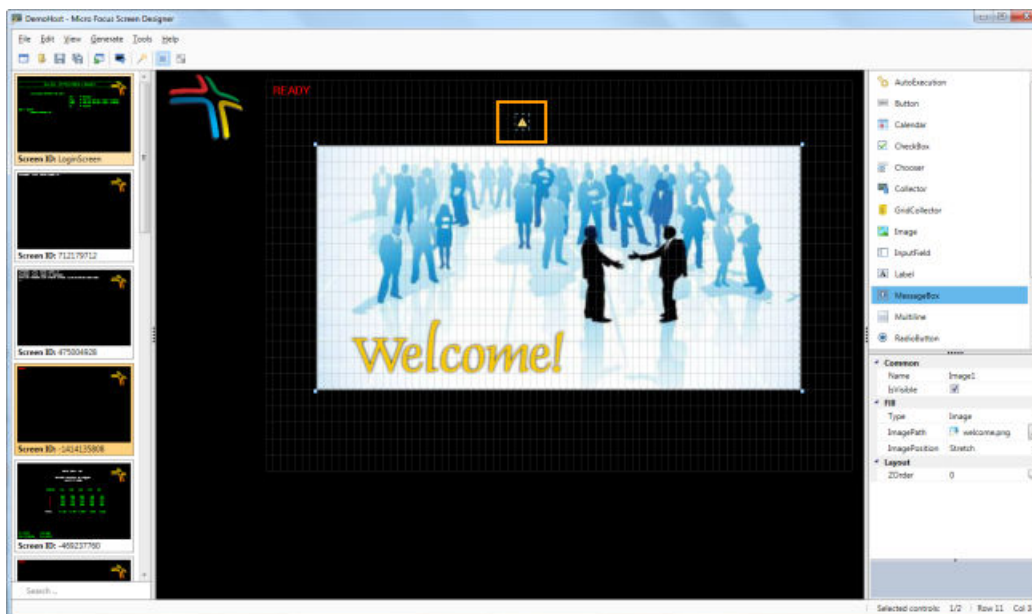
 **Nota:** También puede proporcionar un enlace a una imagen que no está en su máquina. Para ello, escriba la dirección Web de la imagen en el campo **ImagePath**.

8. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

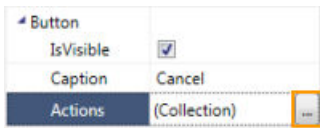
Cómo añadir un control MessageBox

El control MessageBox es un cuadro de mensaje de alerta que se puede configurar con un título, de uno a tres botones y un mensaje.

1. En la pantalla **READY**, arrastre un icono MessageBox desde la cuadrícula de propiedades hasta el área de trabajo y suéltelo encima de la imagen que acaba de crear:



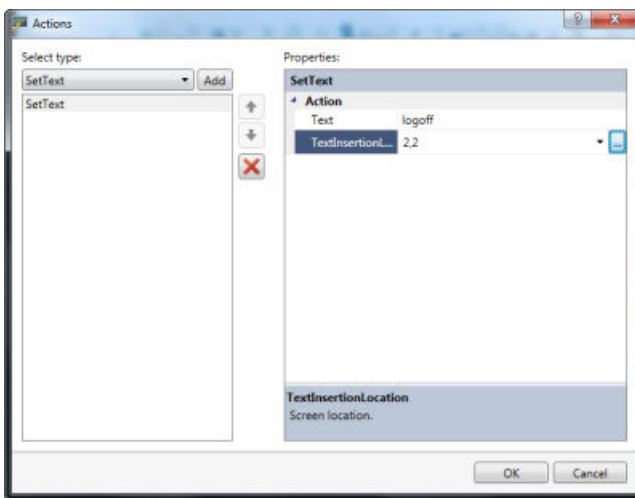
2. En la cuadrícula de propiedades, escriba **warning** en el campo **Title**.
3. En el campo **Text**, escriba **This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off. This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.**
4. En la sección **Button** con un valor de **Caption** de **Cancel**, haga clic en el botón acelerador situado junto a **Actions**:



Aparecerá el cuadro de diálogo **Actions**:

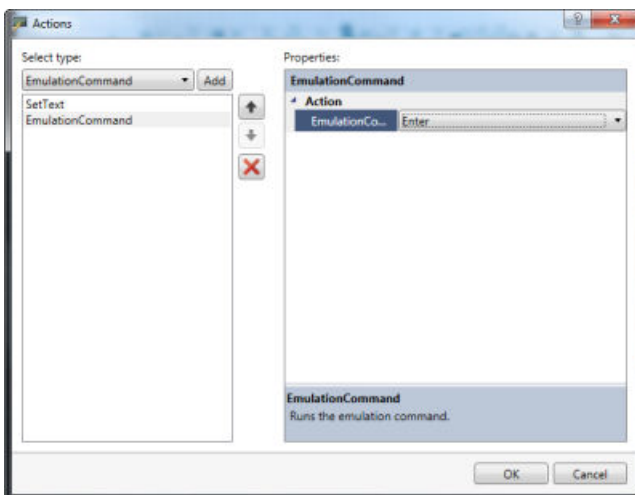
5. En la lista **Select Type**, seleccione **SetText** y, a continuación, haga clic en **Añadir**.
6. En el marco **Properties**, escriba `logoff` en el campo **Text**.
7. Haga clic en el botón acelerador que hay junto al campo **TextInsertionLocation**. Aparecerá la ventana **Seleccionar ubicación de pantalla**.
8. Seleccione **Location** en la lista desplegable de **Select By**.
9. Haga clic una vez en la R de **READY**. Debería ser fila 2, columna 2.
10. Haga clic en **Aceptar**.

El cuadro de diálogo **Actions** se parecerá a esto:



11. En la lista **Select Type**, seleccione **EmulationCommand** y, a continuación, haga clic en **Añadir**.
12. En el marco **Properties**, seleccione **Enter** en la lista **EmulationCommand**.

El cuadro de diálogo **Actions** se parecerá a esto:



13. Haga clic en **Aceptar**.
14. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

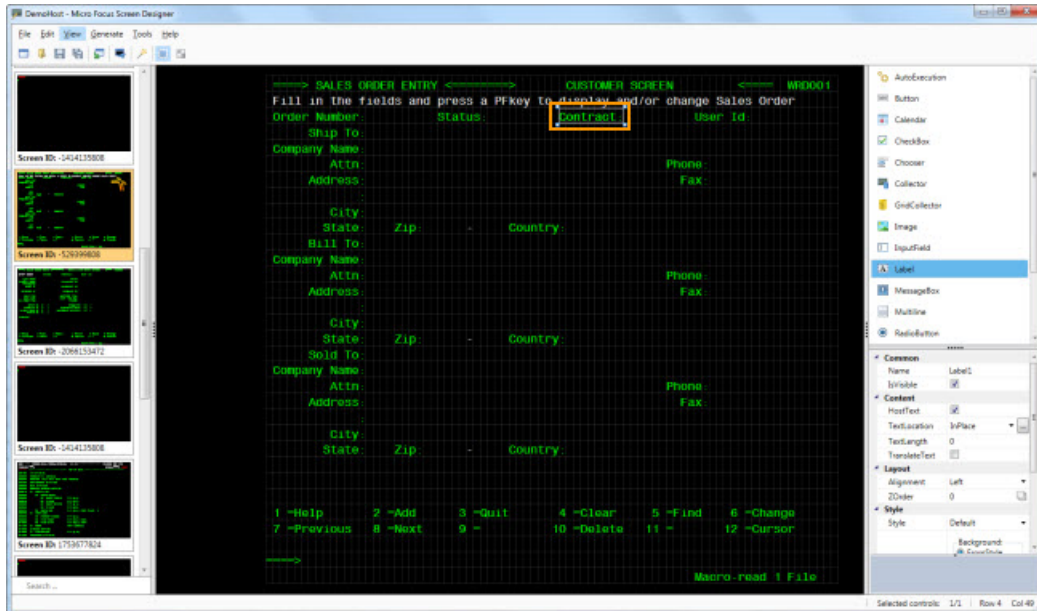
Cómo añadir un control Label

Label añade una etiqueta de texto a una pantalla verde. Puede usar Label para sustituir una etiqueta de pantalla existente o crear una nueva.

1. En el panel de historial, seleccione la pantalla SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN.

Una versión de mayor tamaño de la pantalla aparecerá en el área de trabajo.

2. Arrastre el icono de control de Label desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo encima del campo Contract.
3. Ajuste el tamaño del control, para que cubra el campo completamente:

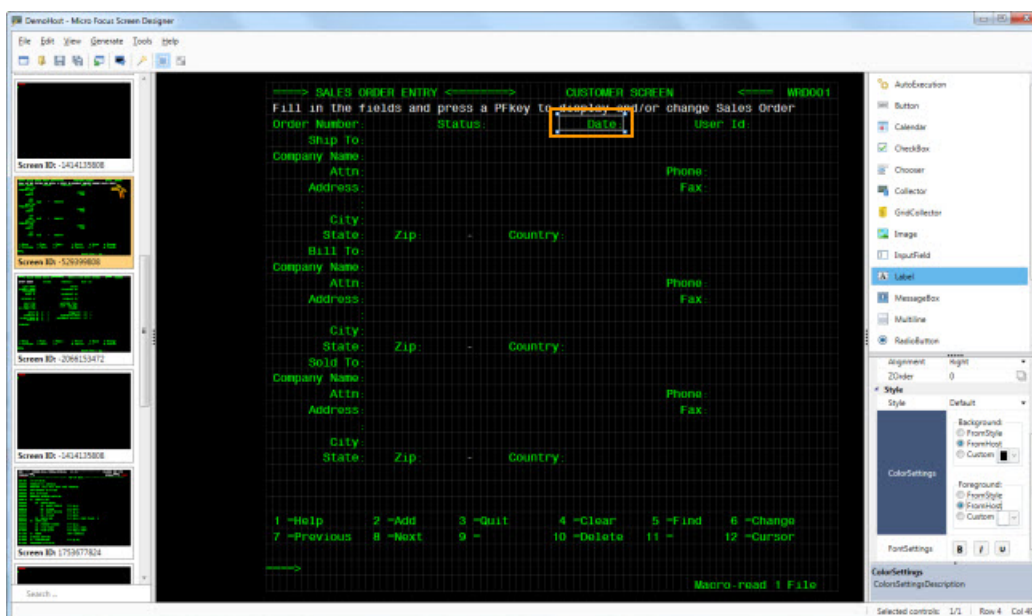


4. En la cuadrícula de propiedades, desmarque **HostText**.

Aparecerá el campo **LabelText**.

5. En el campo **LabelText**, elimine el texto predeterminado Label y escriba Date: Date :
6. Seleccione **Right** en la lista **Alignment**.
7. En el marco **ColorSettings**, seleccione FromHost en **Background** y **FromHost** en **Foreground**.

El control ahora utiliza los colores de fondo y el segundo plano de la pantalla para el fondo y el texto de la etiqueta. El texto de la etiqueta es ahora visible en el control:

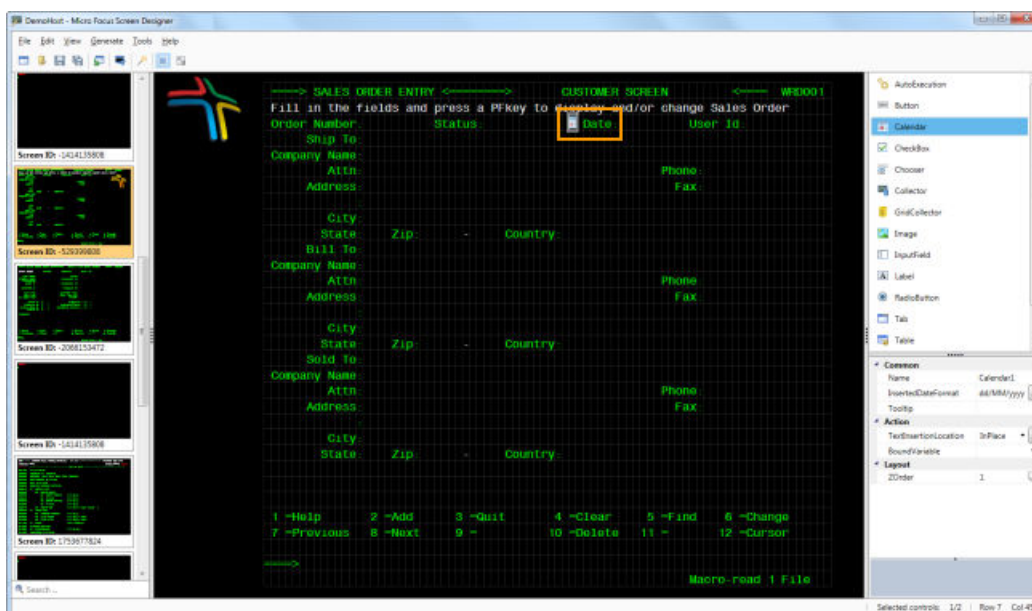



8. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control Calendar

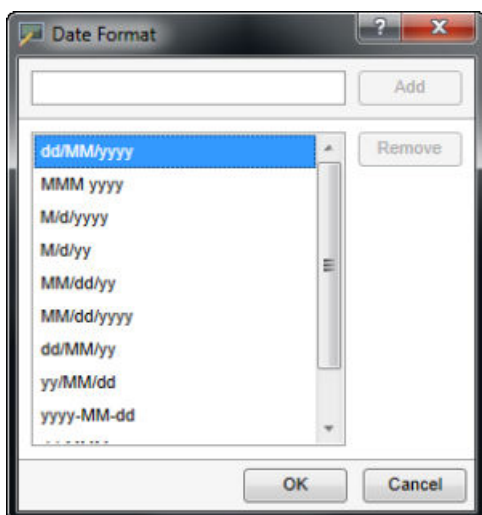
Calendar inserta una fecha seleccionada en un punto especificado de la pantalla.

1. Asegúrese de que la pantalla **SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN** sigue mostrándose en el área de trabajo.
2. Arrastre el icono de control de Calendar desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo a la izquierda del (nuevo) campo **Date**.



3. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **InsertedDateFormat**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Date Format**.



Puede elegir entre una gran variedad de formatos de fecha. Como alternativa, puede especificar un formato de fecha personalizado.

4. Seleccione **MM-dd-yy** en la lista de fechas y haga clic en **Aceptar**.

El cuadro de diálogo se cierra y el formato de fecha aparece en el campo **InsertedDateFormat**.

5. En el campo **Tooltip**, escriba `Select date. Select date`

6. Haga clic en el botón acelerador [...] que hay junto al campo **TextInsertionLocation**.

Aparecerá la ventana **Seleccionar ubicación de pantalla**.

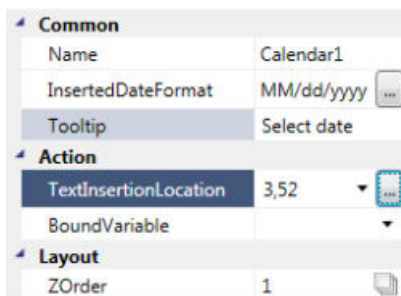
7. Seleccione **Location** en la lista desplegable de **Select By**.

8. Haga clic en un espacio a la derecha del campo **Contract** en la ubicación de la pantalla (3 , 52).

9. Haga clic en **Aceptar**.

El cuadro de diálogo se cierra y las coordenadas aparecen en el campo **TextInsertionLocation**. En este caso, 3 , 52. Las coordenadas aparecen también en la barra de estado, por debajo de la cuadrícula de propiedades.

Cuando esté completa, la cuadrícula de propiedades se parecerá a esto:

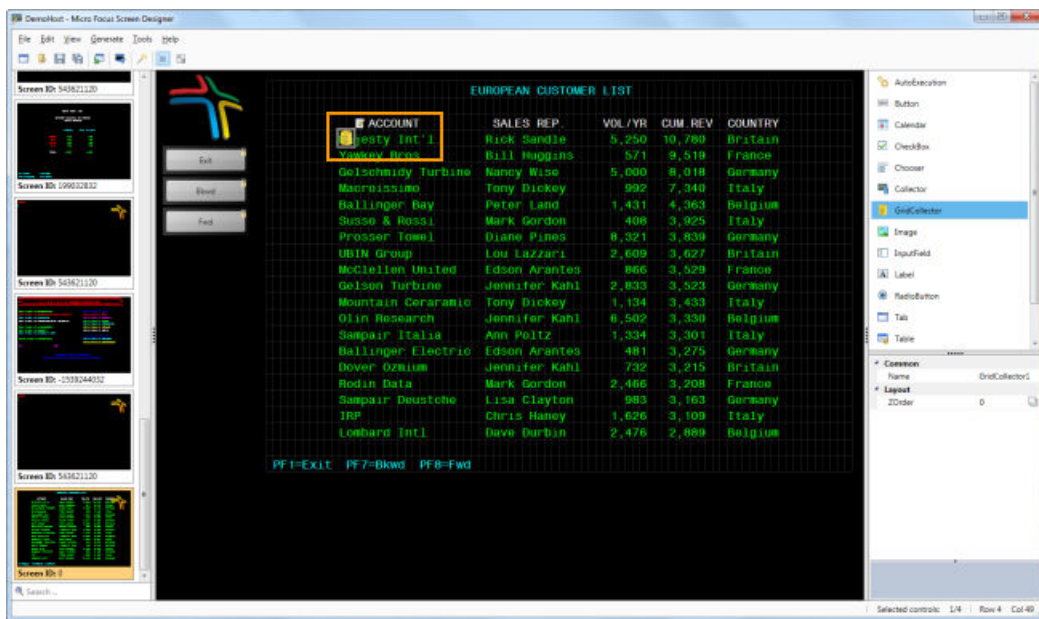


10. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control GridCollector

GridCollector recopila información de una ubicación específica de la pantalla y la muestra en una tabla.

1. En el panel izquierdo, desplácese hacia abajo y seleccione la pantalla **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
2. Arrastre el control de GridCollector desde el panel de control y suéltelo al comienzo de la primera fila:




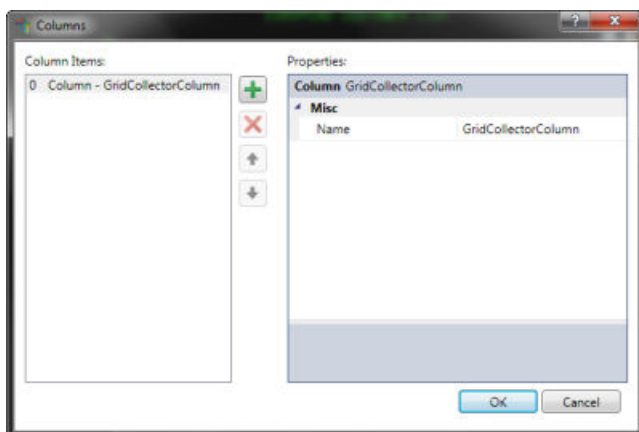
- En la cuadrícula de propiedades, en el campo **Name**, elimine GridCollector1 y escriba CustomerList.
- Haga clic en el icono **Edit** del control.
Aparecerá el marco GridCollector:





- Desplace y cambie el tamaño del marco GridCollector para que enmarque los datos de la pantalla:

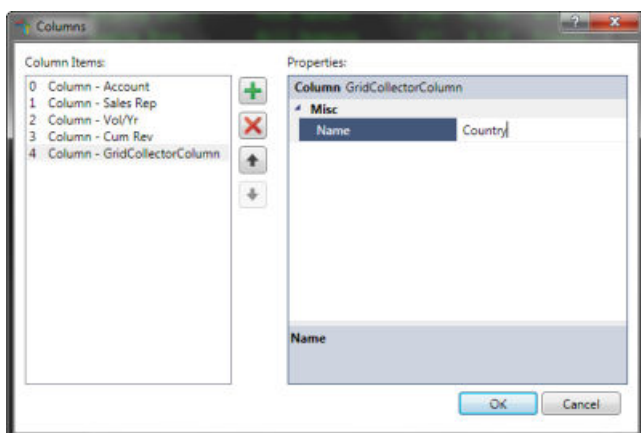


6. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **Columns**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Columns**.



7. En el campo **Name**, elimine GridCollectorColumn y escriba Account.
8. Haga clic en el botón **Add** . Aparecerá otro elemento en el marco **Column**.
9. En el campo **Name**, escriba Sales Rep.
10. Haga clic en el botón **Add** . Aparecerá otro elemento en el marco **Column**.
11. Continuar añadiendo columnas para:
 - Vol/Yr
 - Cum Rev
 - Country

El cuadro de diálogo se parecerá a esto:



12. Haga clic en **Aceptar**.

El marco GridCollector contiene ahora un cierto número de líneas verticales azules. Representan divisores de columna.

13. Arrastre cada divisor de columna a la izquierda de cada columna.

El GridCollector debería tener ahora este aspecto:



Sugerencia: En algunos casos, como las aplicaciones web, los parámetros del sistema no buscan espacios iniciales. Por tanto, es mejor iniciar una columna en el primer carácter de los datos.

14. En la parte superior derecha de GridCollector, haga clic en el icono **Save** .

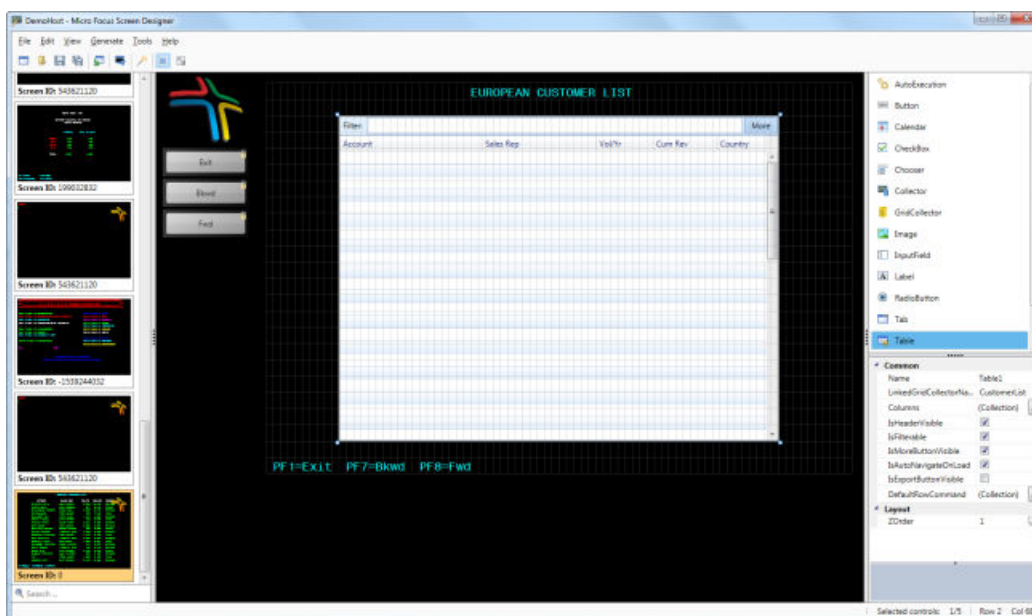
15. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**


Cómo añadir un control Table

Esta sección describe cómo añadir un control de para mostrar los datos recopilados por el control de Table.


1. Arrastre el control de de la cuadrícula de propiedades y suéltelo sobre el control de Table:

La tabla se vincula automáticamente con el control de y se asigna al área definida por el GridCollector:



 **Nota:** El campo **LinkedGridCollectorName** de la propiedad se completa automáticamente, y el encabezamiento de la tabla y las propiedades de las columnas se basan en las propiedades del GridCollector vinculado.

2. Desmarque **IsMoreButtonVisible**.
3. Desmarque **IsAutoNavigateOnLoad**.
4. Marque **IsExportButtonVisible**.

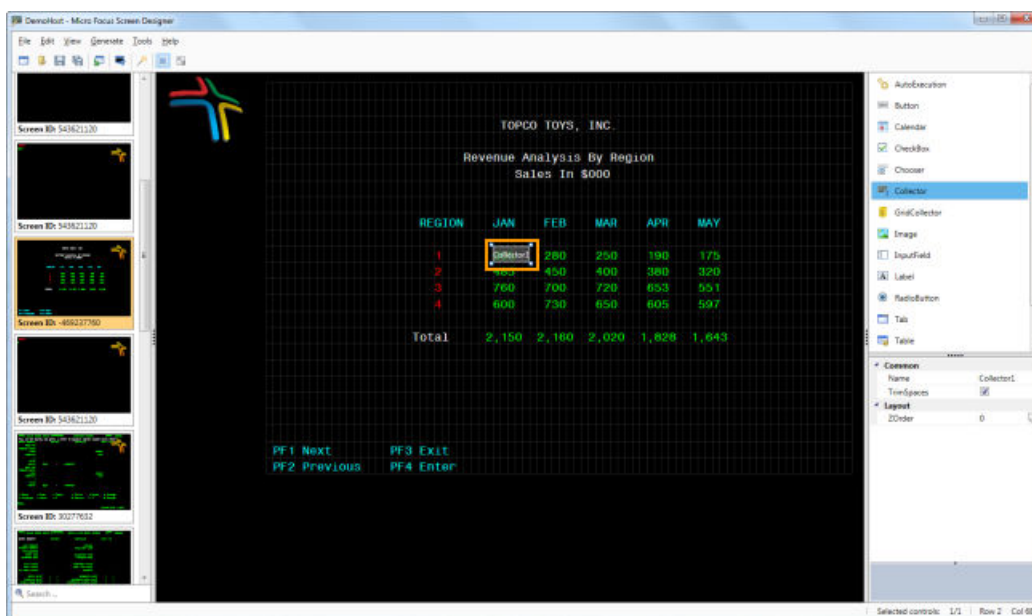
 **Nota:** El botón **More** deja de aparecer en la tabla y se sustituye por el botón **Export**.

5. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control Collector

Los controles de Collector recopilan datos de pantalla para su uso en otras funciones. En este caso añadirá un control de Collector para recopilar datos con los que generar una gráfica circular del mes de enero.

1. En el panel de historial, seleccione la pantalla **TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region**.
2. Arrastre el icono del control de Collector desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo justo encima de 305 en la columna de **JAN** para la región 1:



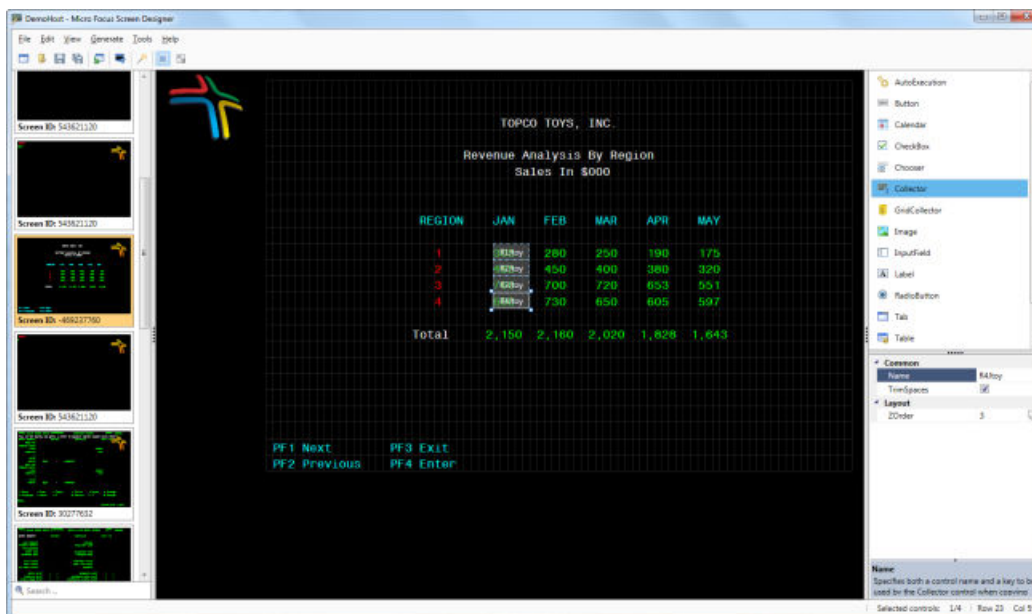
3. En la cuadrícula de propiedades, escriba **R1Jtoy** en el campo **Name**.

Este es el nombre de la variable en la que se guardará el valor.

4. Deje marcado **TrimSpaces**.

5. Añada controles de Collector para las otras tres regiones. Use **R2Jtoy**, **R3Jtoy**, y **R4Jtoy** como nombres de parámetros globales.


La pantalla tiene el siguiente aspecto:



6. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control WebFrame


En la sección anterior, añadió cuatro controles Collector para recopilar datos para una gráfica circular. Ahora va a añadir un control para utilizar las variables de los controles WebFrame para generar la gráfica circular.



 **Nota:** En esta sección se utiliza el archivo `WebFrame_URL.txt` y los archivos `pie_chart.png` suministrados con el paquete.

1. Arrastre el icono del control `WebFrame` desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo justo debajo de `JAN`:



2. Seleccione **Pop-up** en la lista **Mode**.

 **Nota:** Si selecciona **Embedded**, la gráfica circular resultante aparecería como una ventana incrustada en la pantalla verde.

3. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto a **ImagePath**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Choose Image**.
4. Haga clic en  junto a **Add to pool**.
5. Navegue a la ubicación en la que haya guardado el archivo `pie_chart.png`, selecciónelo y haga clic en **Abrir**.
6. Asegúrese de que la imagen está seleccionada en el cuadro de diálogo **Choose Image** y haga clic en **Aceptar**.
7. En el campo **Tooltip**, escriba `Pie chart`.
8. Abra el archivo `WebFrame_URL.txt`.

El archivo contiene la siguiente URL:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

9. Copie el contenido del archivo y péguelo en el campo **URLSource**.
10. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

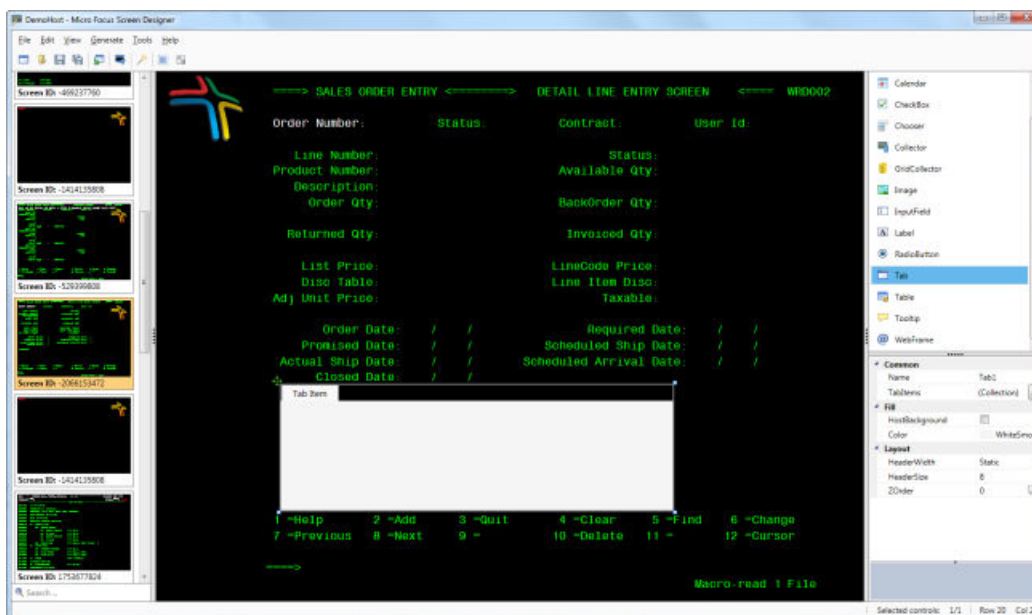
Cómo añadir un control Tab


Tab proporciona un área de la pantalla a la que se pueden asignar otros controles. Puede haber varios controles de en una pantalla con múltiples elementos dentro de un control de Tab.

1. En el panel de historial, seleccione la pantalla `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN`.

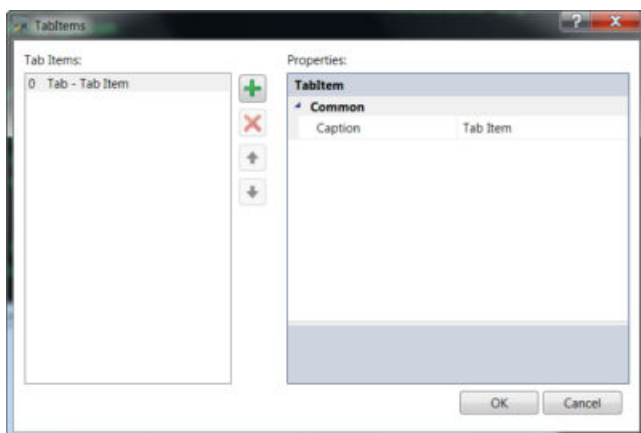
Una versión de mayor tamaño de la pantalla aparecerá en el área de trabajo.



2. Arrastre el icono del control de Tab desde el panel de control hasta el área de trabajo y suéltelo en el área de Remarks de la pantalla:



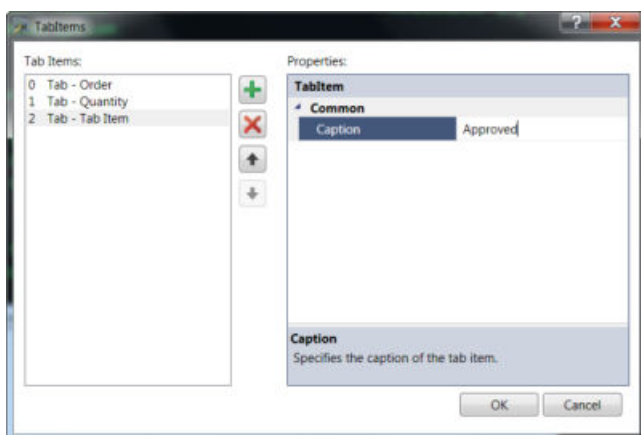
3. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **TabItems**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **TabItems**.



4. En el campo **Caption**, elimine Tab Item y escriba Order.
5. Haga clic en el botón **Add** .
- Aparecerá otro elemento en el marco **Properties**.
6. En el campo **Caption**, elimine Tab Item y escriba Quantity.
7. Haga clic en el botón **Add** .
- Aparecerá otro elemento en el marco **Properties**.
8. En el campo **Caption**, elimine Tab Item y escriba Approved.

El cuadro de diálogo se parecerá a esto:



9. Haga clic en **Aceptar**.

El control tendrá ahora tres elementos Tab:




Puede cambiar el ancho de los encabezados del elemento de ficha para que se ajusten al texto que usted elija. Por ejemplo, la anchura predeterminada es de ocho caracteres. Puede especificar una anchura distinta cambiando el valor del campo **HeaderSize** de la cuadrícula de propiedades.

10. Cambie el valor del campo **HeaderSize** a 12.

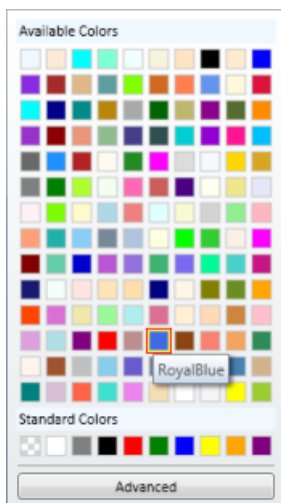
Podrá percibir el cambio en la anchura de los encabezados del elemento de ficha.



Nota: Si selecciona **Dynamic** en la lista **HeaderWidth**, los encabezados se adaptan automáticamente al tamaño del texto que contengan.

11. En el marco **ColorSettings**, seleccione **Custom** en **Background**; a continuación haga clic en el botón hacia abajo  para abrir la paleta **Available Colors**.

12. Seleccione **RoyalBlue**:



El color llenará el control de y sus elementos Tab:

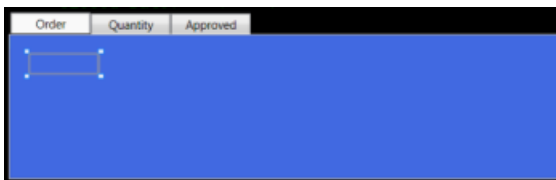


13. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control de InputField

InputField proporciona un campo de entrada de texto en el que se puede escribir texto en una ubicación específica de la pantalla.

1. Cada campo de entrada requiere una etiqueta. Arrastre el icono de control de del panel de control y suéltelo en el control de Label que ha creado:



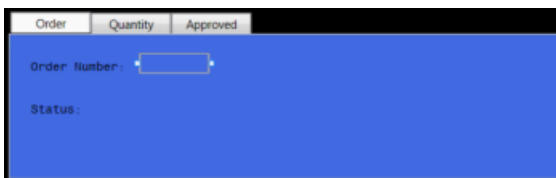
2. En la cuadrícula de propiedades, desmarque **HostText**.


Aparecerá el campo **LabelText**.

3. En el campo **LabelText**, elimine el texto predeterminado `Label` y escriba `Order Number :`
4. Añada otro control de Label debajo del primero y póngale como nombre `Status :`
5. Ajuste de tamaño de ambas etiquetas:



6. Arrastre el icono de control de InputField del panel de control y suéltelo en la fila **Order Number**:



7. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **TextInsertionLocation**.

Aparecerá la ventana **Seleccionar ubicación de pantalla**.

8. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.
9. Haga clic en el campo `Order Number` y después en **Aceptar**.

Las coordenadas `3 , 16` aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.

10. En el marco **ColorSettings**, seleccione **FromHost** en **Background** y **FromHost** en **Foreground**.

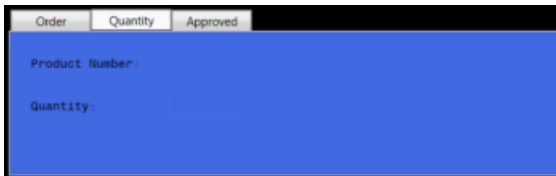
El control ahora utiliza los colores de fondo y primer plano de la pantalla.


El elemento Tab actualmente tiene este aspecto:



11. Haga clic en la ficha **Quantity**.
12. Arrastre el icono del control Label sobre el elemento de la ficha.
13. Desmarque **HostText** y ponga como nombre a la etiqueta `Product Number:`.
14. Ajuste el tamaño de la etiqueta.
15. Añada otra etiqueta debajo de la primera, póngale como nombre `Quantity:` y ajuste el tamaño.

El elemento Tab debería tener ahora este aspecto:



16. Añada un control de `InputField` a la fila **Product Number**.
17. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **TextInsertionLocation** para abrir la ventana **Screen Location**.
18. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.
19. Haga clic en el campo `Product Number` y después en **Aceptar**.

Las coordenadas 6 , 18 aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.

20. En el marco **ColorSettings**, seleccione **FromHost** en **Background** y **FromHost** en **Foreground**.

El control ahora utiliza los colores de fondo y primer plano de la pantalla.

21. Añada un control de `InputField` a la fila **Quantity**.
22. Abra la ventana **Screen Location** y haga clic en el campo `Order Qty`.
23. Haga clic en **Aceptar**.

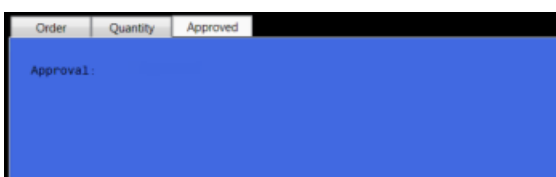
Las coordenadas 8 , 18 aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.

24. En el marco **ColorSettings**, seleccione **FromHost** en **Background** y **FromHost** en **Foreground**.

El elemento Tab debería tener ahora este aspecto:



25. Haga clic en la ficha **Approved**.
26. Arrastre el icono del control Label sobre el elemento de la ficha.
27. Desmarque **HostText**, ponga como nombre de la etiqueta `Approval:` y ajuste el tamaño de la etiqueta:



28. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control RadioButton

RadioButton envía texto a una ubicación de la pantalla especificada.

Esta sección usa el control de Tab que creó anteriormente.

1. Haga clic en la ficha **Order**:



2. Arrastre el control de RadioButton desde el panel de control y suéltelo en la fila **Status**:



3. En la cuadrícula de propiedades, elimine RadioButton en el campo **Caption** y escriba **Open**.

4. En el campo **GroupName**, escriba **OrderStatus**.

5. Abra la ventana **Screen Location** en el botón acelerador **TextInsertionLocation**.

6. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.

7. Haga clic en el campo **Status** en la fila superior de la pantalla verde.

8. Haga clic en **Aceptar**.

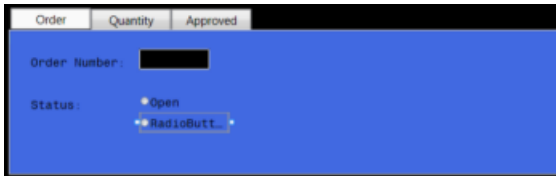
Las coordenadas 3 , 33 aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.

9. En el campo **TextToSend**, escriba **Open**.

La cuadrícula de propiedades debería tener este aspecto:

| Common | |
|-------------------|-------------------------------------|
| Name | RadioButton1 |
| Caption | Open |
| Tooltip | |
| GroupName | OrderStatus |
| IsVisible | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Action | |
| BoundVariable | |
| Actions | |
| TextInsertionL... | 3,33 |
| SelectedState | |
| TextToSend | Open |
| Actions | (Collection) |

10. Arrastre el control de RadioButton de la cuadrícula de propiedades y suéltelo debajo del botón de opción **Open**:



11. En la cuadrícula de propiedades, elimine **RadioButton** en el campo **Caption** y escriba **Shipped**.

12. En el campo **GroupName**, escriba **OrderStatus**.

13. Abra la ventana **Screen Location** en el botón acelerador **TextInsertionLocation**.

14. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.

15. Haga clic en el campo **Status** en la fila superior de la pantalla verde.

16. Haga clic en **Aceptar**.

Las coordenadas 3,33 aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.

17. En el campo **TextToSend**, escriba **Shipped**.

18. Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **Actions**.

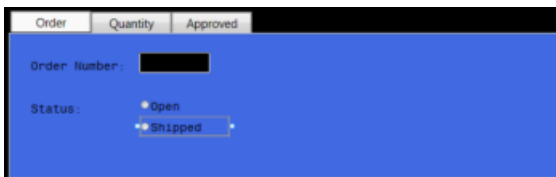
Aparecerá la ventana **Actions**.

19. Seleccione **Email** en la lista **Select type** y haga clic en **Add**.

20. En el campo **ActionTarget**, escriba: `customer@address.com`

21. Haga clic en **Aceptar**.

El elemento de ficha debería tener este aspecto:



22. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control CheckBox

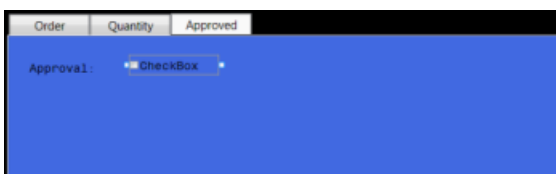
CheckBox actúa como un alternador de activación/desactivación del mismo modo que una casilla de verificación normal.

Esta sección usa el control de Tab que creó anteriormente.

1. Haga clic en la ficha **Approved**:



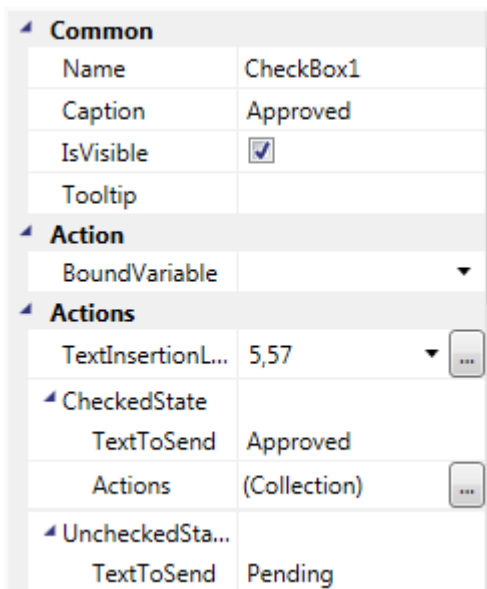
2. Arrastre el control de **CheckBox** desde el panel de control y suéltelo en la fila **Approval**:



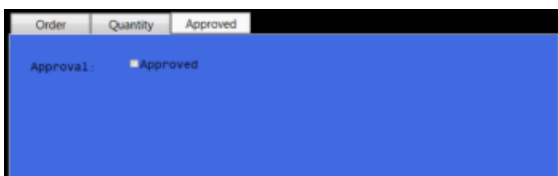
3. En la cuadrícula de propiedades, elimine **CheckBox** en el campo **Caption** y escriba **Approved**.

4. Abra la ventana **Screen Location** en el botón acelerador **TextInsertionLocation**.
5. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.
6. Haga clic en el campo *Status* de la fila *Line Number* y haga clic en **Aceptar**. Las coordenadas 5,57 aparecerán en el campo **TextInsertionLocation**.
7. En el campo **TextToSend**, escriba *Approved*.
8. En el campo **UncheckedState > TextToSend**, escriba *Pending* en el campo **TextToSend**.

La cuadrícula de propiedades debería tener este aspecto:



El elemento de ficha debería tener este aspecto:

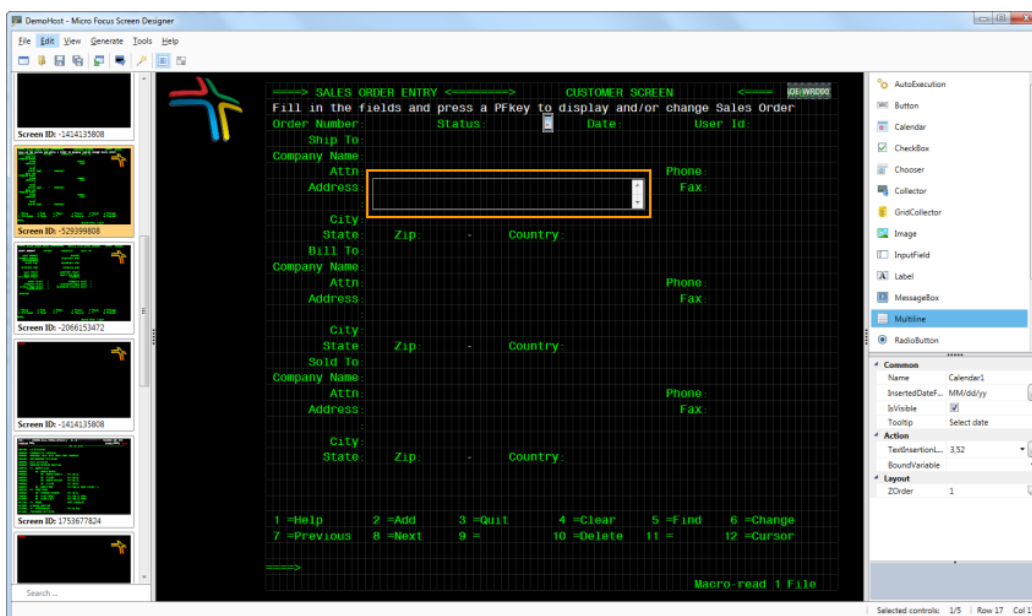



9. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Cómo añadir un control MultiLine

El control MultiLine es un campo de entrada de texto de varias líneas donde escribe el texto que se inserta en una ubicación determinada de la pantalla. Por ejemplo, MultiLine se puede utilizar para modernizar o racionalizar el diseño de una pantalla con campos de entrada que contienen más de una línea.

1. Arrastre el control de MultiLine de la cuadrícula de propiedades y suéltelo sobre el área de trabajo situada junto a la etiqueta *Address*.
2. Utilice los manipuladores del control para ampliarlo y asignarle una profundidad de dos filas:



3. Abra la ventana **Screen Location** desde el botón acelerador **TextInsertionLocation**.
4. Seleccione **Location** en la lista desplegable **Select By**.
5. Haga clic en el campo **Address**, en la fila 7, columna 16; a continuación, haga clic en **Aceptar**.
6. En el marco **ColorSettings**, seleccione **Custom** en **Background**; a continuación, haga clic en botón hacia abajo  para abrir la paleta **Colores disponibles**.
7. Seleccione **RoyalBlue**.
El color rellena el control MultiLine.
8. Seleccione **Custom** en **Background** y, a continuación, seleccione **White** en la paleta **Available Colors**.
Será el color de texto en el modo Plus.
9. Seleccione **Archivo > Guardar proyecto**.

Lanzamiento del proyecto

Ahora que el proyecto de personalización está completo, es necesario:

- Crear un Archivo Plus.
- Asociar el archivo a una sesión del mainframe.
- Probar las pantallas.

Creación de un archivo de Plus

Ahora debe guardar todos los controles y las reglas que ha creado en un Archivo Plus. Seguidamente, enlace el archivo a una sesión del mainframe.

Para generar el archivo de Plus:

1. Seleccione **Crear > Archivo Plus**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar Archivo Plus**.
2. En el campo **Nombre de archivo**, escriba el nombre del archivo, como DemoHost.
3. Haga clic en **Guardar**.

4. Seleccione **Archivo > Salir**.

Cómo asociar el archivo de Plus con una sesión de host

El paso final es asociar el archivo de Plus con una sesión de host. Para ello:

1. En el escritorio de Rumba+, seleccione **Plus > Plus Mode**.
2. Seleccione **Plus > Settings**.
Aparecerá la ventana **Configuración de la sesión**.
3. En la página **Plus**, haga clic en **Examinar** junto al campo **AsociarPlus archivo**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Asociar archivo de Plus**.
4. Seleccione el archivo de Plus que ha creado y después haga clic en **Abrir**.
5. En la ventana **Configuración de la sesión**, haga clic en **Aceptar**.

Pruebas de las pantallas

1. Seleccione **Conexión > Conectar**.

La pantalla del mainframe aparece en el modo Plus, mostrando los controles añadidos:

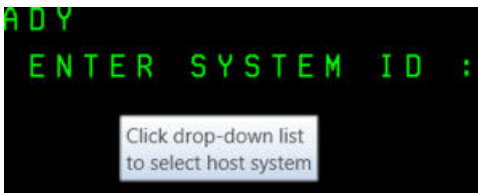
2. Pase el ratón sobre el botón **Micro Focus**.

El texto de información sobre herramientas que ha creado aparece:

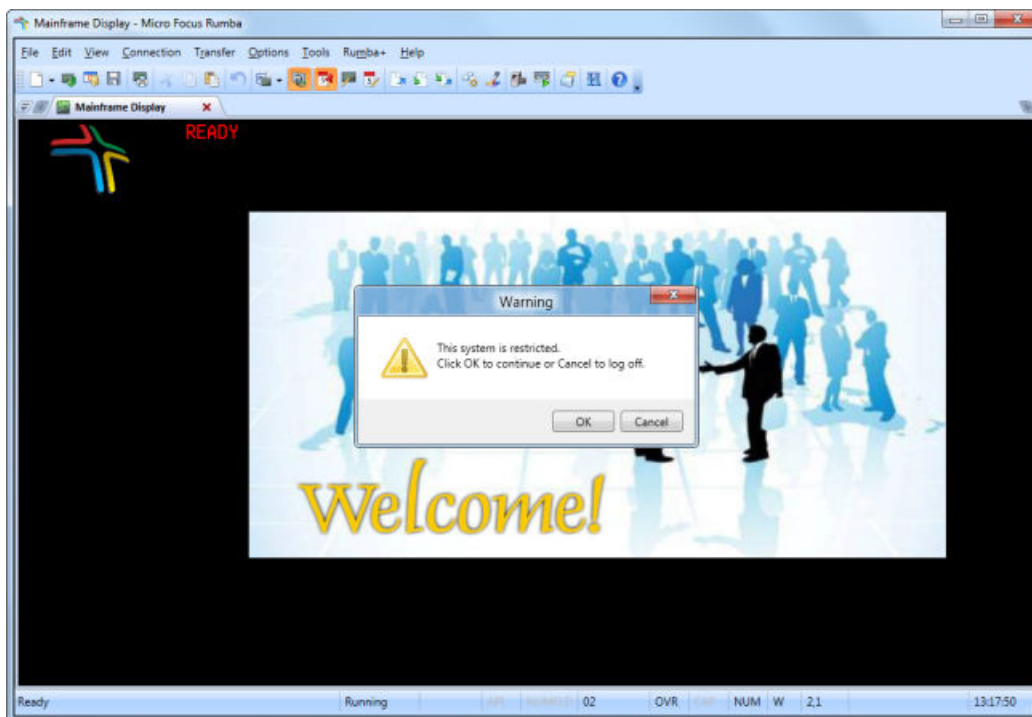


3. Coloque el ratón sobre ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:

El texto de información sobre herramientas que ha creado aparece:



4. Seleccione **TSO MVS/XA** en el control Chooser. La acción especificada en AutoExecution envía automáticamente un comando **Enter** para ejecutar la selección del sistema. Los controles adicionales creados envían comandos **Enter** automáticamente en las solicitudes **ENTER LOGON ID: yLAST SYSTEM ACCESS**, presentando la pantalla de solicitud **READY**, la imagen que ha añadido con el control AutoExecution y el cuadro de mensaje que ha creado:



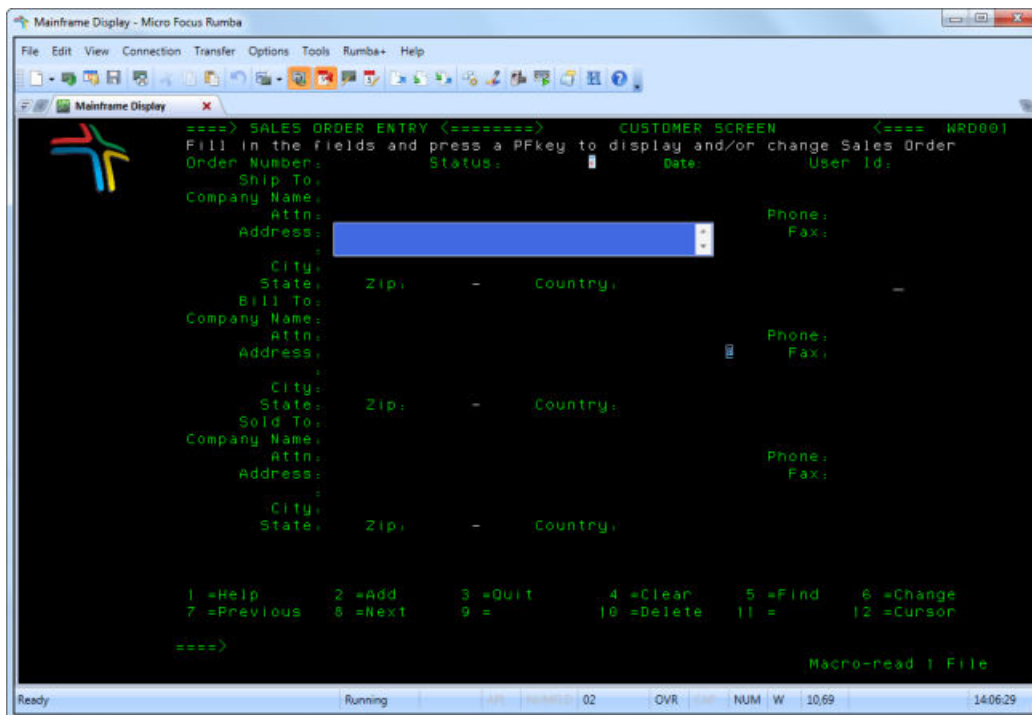
5. Proceda de una de las siguientes maneras:

- Haga clic en **Cancelar**. De este modo se cierra la sesión y deberá volver a iniciarla.
- Haga clic en **Aceptar** para continuar.

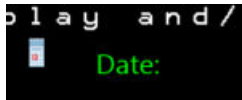
6. En la solicitud READY, introduzca:

O

Aparece la pantalla SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN:

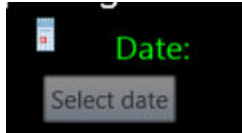


Esta pantalla contiene la etiqueta **Date** y los controles y Calendar que ha creado:



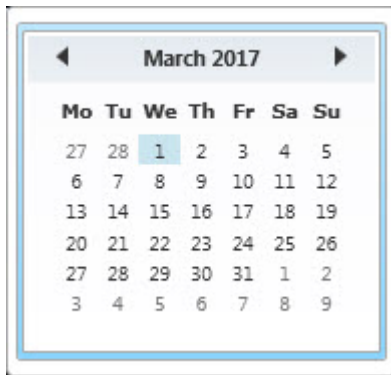
7. Coloque el ratón sobre el control de Calendar.

El texto de información sobre herramientas que ha introducido aparece:



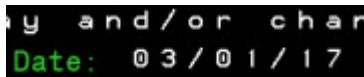
8. Haga clic en el control de Calendar.

Aparece un calendario:



9. Seleccione la fecha de hoy.

Aparece la fecha:



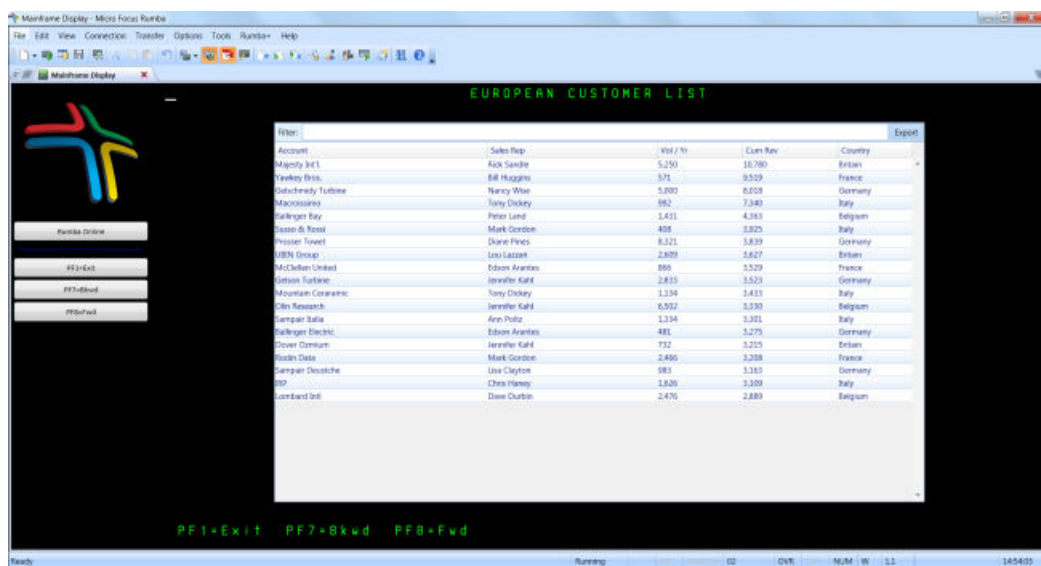
10. Haga clic dentro del control MultiLine. Escriba la dirección que desee. Pulse **Alt+Intro** para dividir la línea en dos.

El texto se inserta en la pantalla verde, empezando en la ubicación de fila y columna que ha especificado en Screen Designer.

11. Pulse **PF3**.

12. En la solicitud `READY`, introduzca `C`.

Aparece la pantalla `EUROPEAN CUSTOMER LIST`, que muestra la tabla creada con los controles y `GridCollector`:



13. Haga clic en **Exportar** en la parte superior derecha de la tabla.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar como**.

14. Especifique un nombre para la tabla y haga clic en **Guardar**. Los contenidos de la tabla se guardan en formato .CSV.

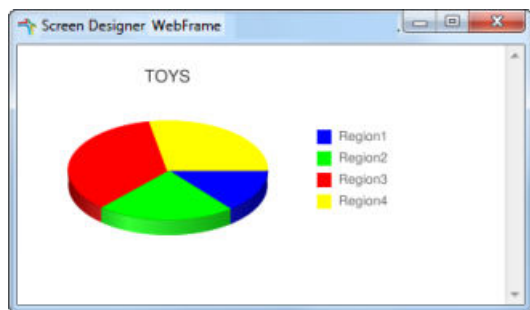
15. Pulse **PF1**.

16. En la solicitud **READY**, introduzca:

TOYS

17. En la pantalla **TOPCO TOYS, INC**, haga clic en el control **WebFrame** en **JAN**.

La gráfica circular que ha creado aparece en una ventana aparte:



18. Cierre la ventana de la gráfica circular.

19. En la pantalla **TOPCO TOYS, INC**, pulse **Enter**.

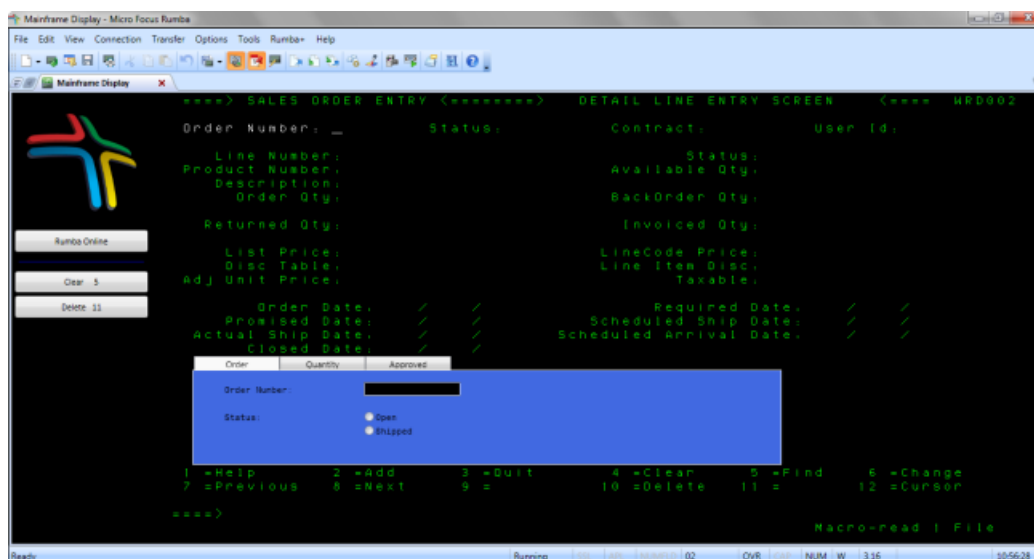
20. En la solicitud **READY**, introduzca:

O

Aparece la pantalla **SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN**:

21. Pulse **PF8**.

Aparece la pantalla **SALES ORDER ENTRY DETAIL LINE ENTRY SCREEN**, que muestra el control de Tab creado:



22. En el elemento de la ficha **Order**, dentro del campo **Order Number**, escriba 12345.

El número aparece en el campo Order Number de la pantalla verde.

23. Seleccione el botón de opción **Open**.

Aparece el texto Open en el campo Status junto al número de orden:

Order Number: 12345 Status: Open

24. Seleccione el botón de opción **Shipped**.

El texto Shipped sustituye a Open en el campo Status:

Order Number: 12345 Status: Shipped

El cliente de correo electrónico predeterminado abrirá una nueva ventana de mensaje para que pueda avisar al cliente de que el pedido ha sido enviado.

25. Haga clic en la ficha **Quantity**.

26. En el campo **Product Number**, escriba ABC77701.

El texto aparece en el campo Product Number:

27. En el campo **Quantity**, escriba 25.

El texto aparece en el campo Order Qty:

Line Number:
Product Number: ABC77701
Description:
Order Qty: 25

28. Haga clic en la ficha **Approved**.

29. Marque **Approved**.

La casilla de verificación queda desmarcada y el texto Pending aparece en el segundo campo Status.

30. Vuelva a marcar **Approved**.

La casilla de verificación queda marcada y el texto Approved aparece en el segundo campo Status.

La pantalla tiene el siguiente aspecto:

Status: Approved
Available Qty:

31. Seleccione **Conexión** > **Desconectar**.

Uso de Rule Manager

Utilice el Rule Manager para crear controles dinámicos que aparecen en varias pantallas o aparecen varias veces en una sola pantalla.

Cuándo usar el Rule Manager

Los siguientes casos básicos describen cuándo se debe usar Rule Manager en lugar de la vista **Screen Design**.

- Al añadir controles de Tooltip o Button a aplicaciones enteras.

En campos con controles de Tooltip especializados o asistencia que siguen siendo los mismos dentro de toda la aplicación. Especialmente útil para aclarar información de cuenta, cliente y estado que se abrevia o aparece en forma abreviada en la pantalla.

Botones como **Salir**, **Borrar** (pantalla) y **Restablecer** (teclado).

- Al agregar controles a las pantallas de los subsistemas.

Para controles que se correspondan con los principales subsistemas, tales como cuentas por pagar, sistemas de solicitudes de asistencia o búsqueda de clientes. Un subsistema puede constar de entre cinco y diez pantallas, pero las funciones del operador son las mismas en todos los casos.

El contenido de la pantalla puede cambiar, pero las necesidades de información del encabezado deben ofrecer un control de modernización similar.

- Áreas de listas de datos con modernizaciones que se repiten en cada línea.

Una regla de Plus puede crear múltiples modernizaciones.

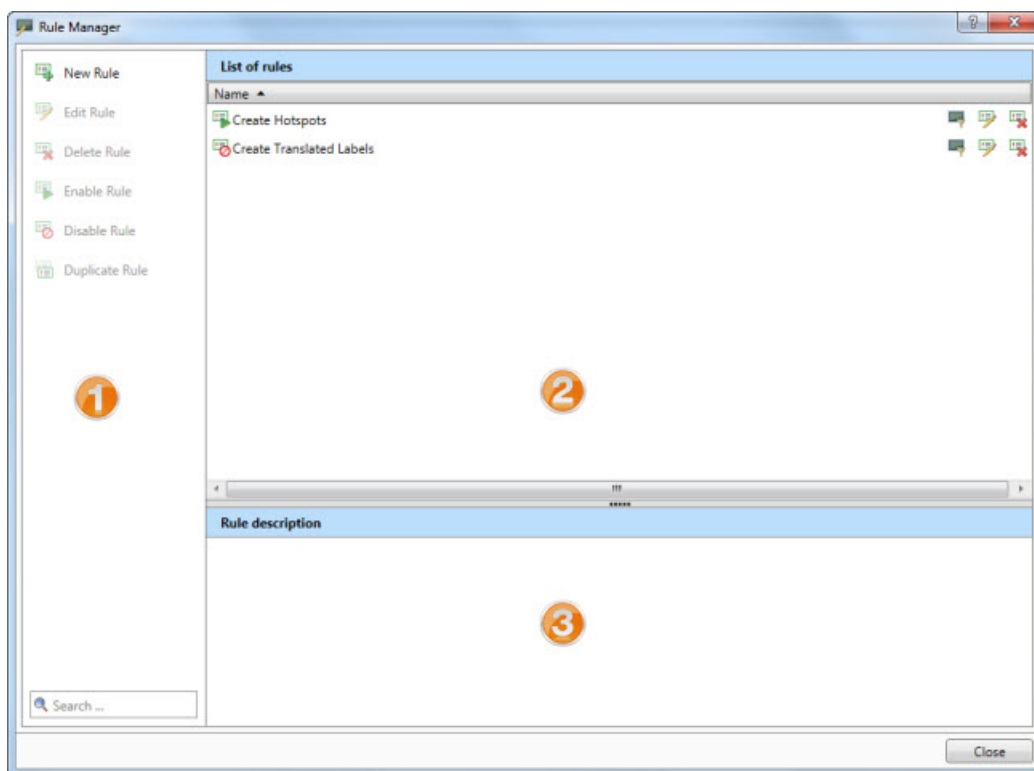


Sugerencia: Si opina que un control de la vista **Screen Design** podría funcionar mejor como una regla, haga clic con el botón derecho en el control y seleccione **Convertir en regla** en el menú emergente. El Screen Designer mueve el control al Rule Manager.

La ventana

Para abrir la ventana , seleccione **Herramientas > Rule Manager** en la barra de herramientas Rule Manager.

Aparecerá la ventana **Rule Manager**:



1

Panel de control. Contiene una lista de las siguientes acciones:

| | |
|---------------------------|---|
| Nueva regla | Abre el Rule Wizard para crear una nueva regla. |
| Editar regla | Abre la regla seleccionada en el Rule Wizard para editarla. |
| Eliminar regla | Elimina la regla seleccionada. |
| Habilitar regla | Activa la regla seleccionada, si está desactivada. |
| Deshabilitar regla | Desactiva la regla seleccionada. |
| Duplicar regla | Crea una copia de la regla seleccionada. |

El panel de control también contiene un cuadro para buscar reglas.

2

Panel **Lista de reglas**. Contiene una lista de reglas configuradas. Cada regla consta de:

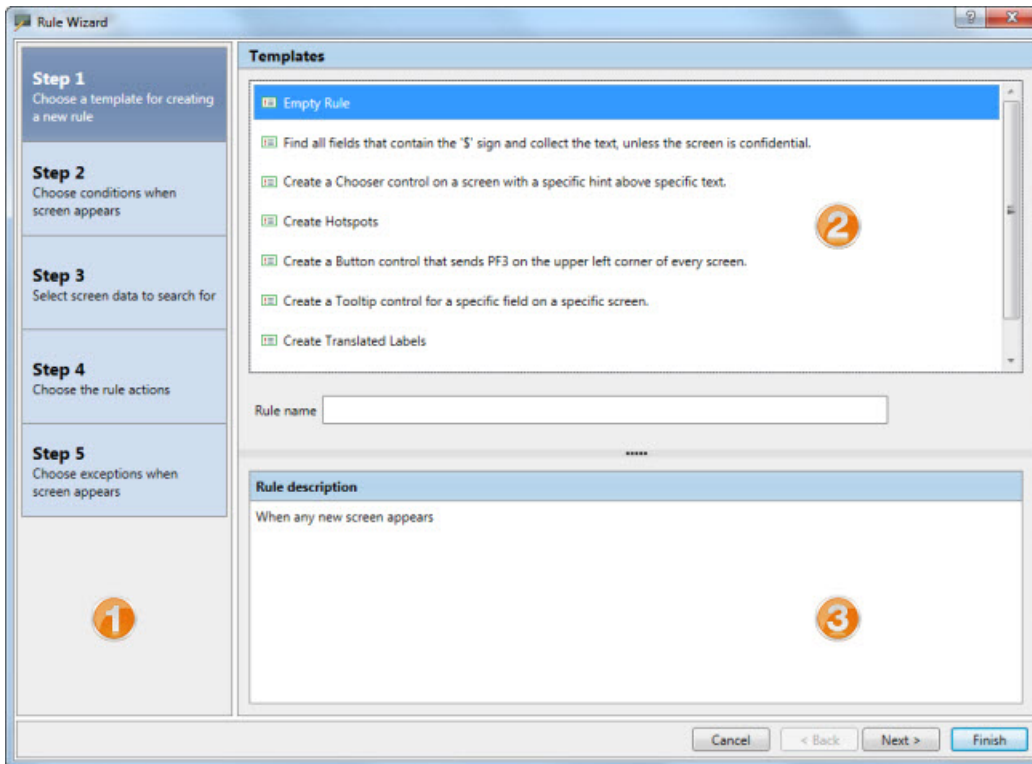
- Una descripción.
- Un icono para usar las reglas para filtrar pantallas
- Un icono para mostrar si la regla está activada
- Un icono para mostrar si la regla está desactivada
- Un icono para editar la regla
- Un icono para eliminar la regla

3

Panel **Descripción de la regla**. Muestra una versión en lenguaje natural de la regla.

El Asistente para reglas

El Asistente para reglas le ayuda a definir las reglas y condiciones que rigen qué acciones se producen en una pantalla y cuándo.



1

Panel Pasos. Contiene los pasos que necesita ir siguiendo para crear una regla. El paso actual está resaltado.

2

Panel Opciones. Contiene las opciones disponibles para el paso seleccionado:

| Cuando este paso está resaltado... | El panel de opciones contiene... |
|------------------------------------|--|
| Paso 1 | Una lista de las plantillas que se pueden utilizar para crear una regla. |
| Paso 2 | Las condiciones que identifican a la pantalla a la que se aplicará la regla. |
| Paso 3 | El campo, la ubicación, o en el texto para buscar en la pantalla. |
| Paso 4 | Los controles que se crean de acuerdo con las reglas. |
| Paso 5 | Excepciones a las reglas que seleccionan pantallas. |

3

Panel **Descripción de la regla**. Contiene una versión en lenguaje natural de la regla.

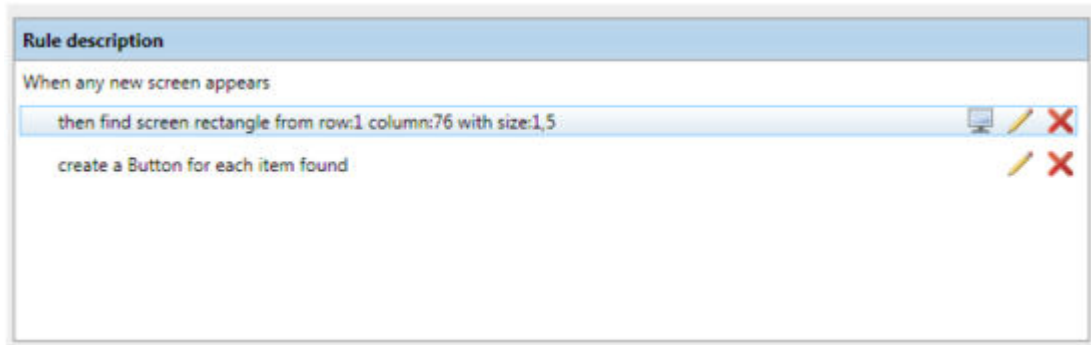
Ejemplos

Los ejemplos siguientes muestran diferentes formas de utilizar Rule Manager para diseñar pantallas modernizadas.

Cómo añadir controles de o Button a aplicaciones enteras

Diseñamos un sencillo botón de sistema llamado **Clear** con una regla que lo coloca sobre cada pantalla de la aplicación en la esquina superior derecha.

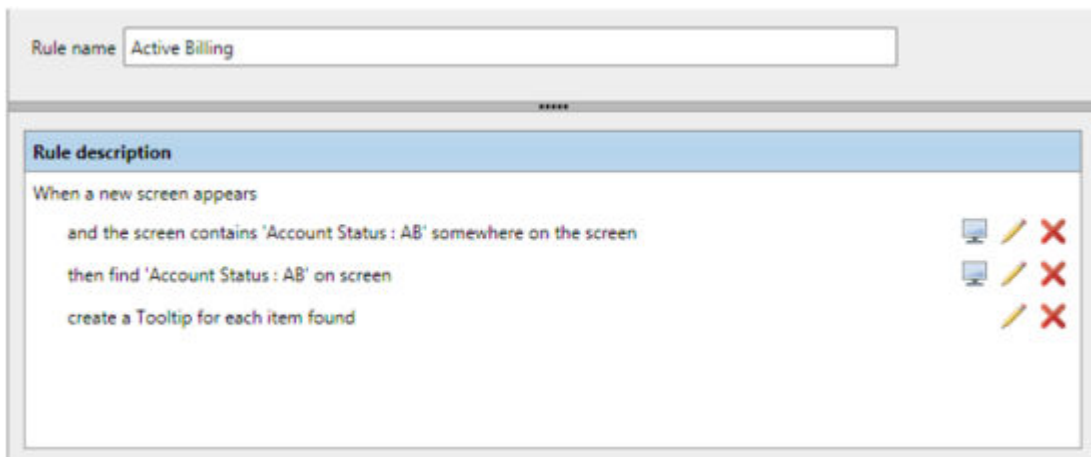
Controles de Button como este ayudan a los usuarios que no estén acostumbrados a las reglas que rigen las aplicaciones de 3270/5250.

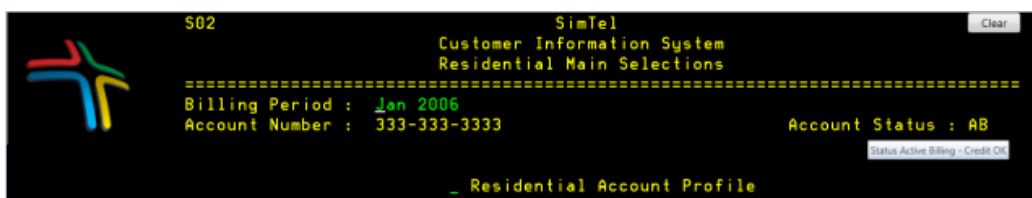


Cómo añadir controles dentro de subsistemas.

En este ejemplo, el administrador quiere ayudar a los usuarios a identificar el estado de una cuenta. En cualquier parte de la aplicación en la que aparezca la cadena `ACCOUNT STATUS : AB`, aparecerá un texto de información sobre herramientas para que el operador sepa que el estado de la cuenta es "activa con crédito aprobado".

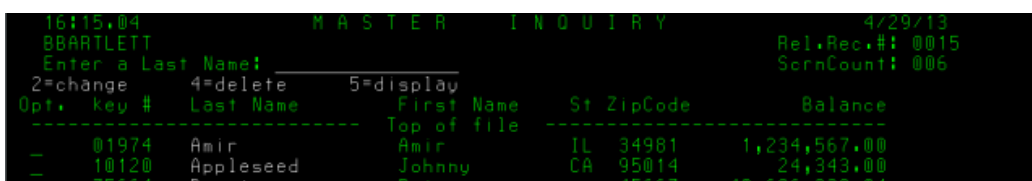
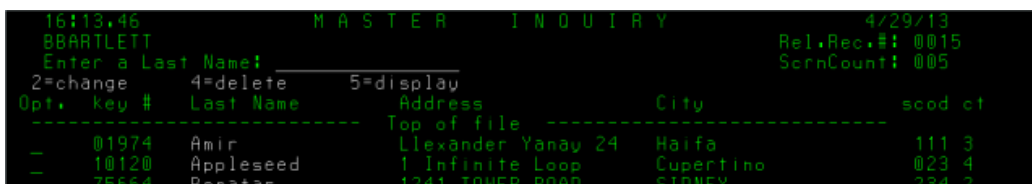
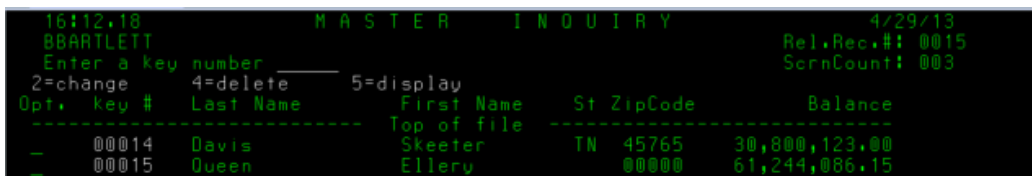
La norma busca primero la cadena de caracteres, y luego coloca un texto de información sobre herramientas sobre la cadena entera. Moviendo el ratón sobre el campo abreviado se puede consultar una descripción más detallada.





Cómo añadir reglas para usarlas en un conjunto de pantallas

Este ejemplo muestra tres pantallas en una aplicación llamada **Master Inquiry**. Las pantallas son similares, pero tienen diferentes indicaciones de entrada y encabezamientos de datos. Cada pantalla se identificaría automáticamente como una pantalla diferente.



El ejemplo crea una regla que coloca un botón de **Create New Customer** junto al primer campo.

La regla de este botón se basa en la designación de la pantalla **Master Inquiry**. Si la pantalla se identifica como **Master Inquiry** y se encuentra la cadena **5=display**, la regla coloca automáticamente un botón junto al campo **5=display**. En las pantallas que no coinciden con los criterios, no se creará el botón. El botón está programado con las pulsaciones para crear un registro de cliente dentro de la aplicación.

Rule name

Rule description

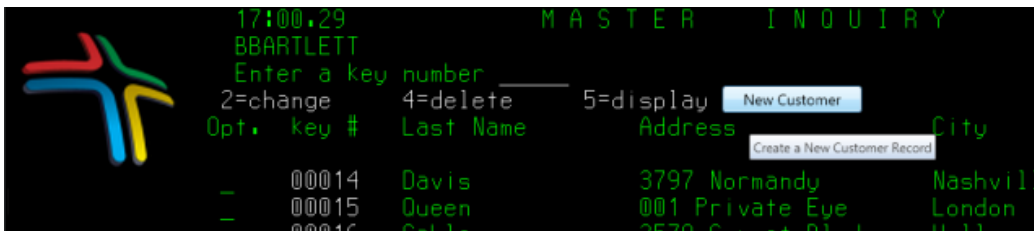
When a new screen appears

and the screen contains 'MASTER INQUIRY' in row:1 column:26

then find '5=display' on screen

create a Button for each item found

Cancel < Back Next > Finish



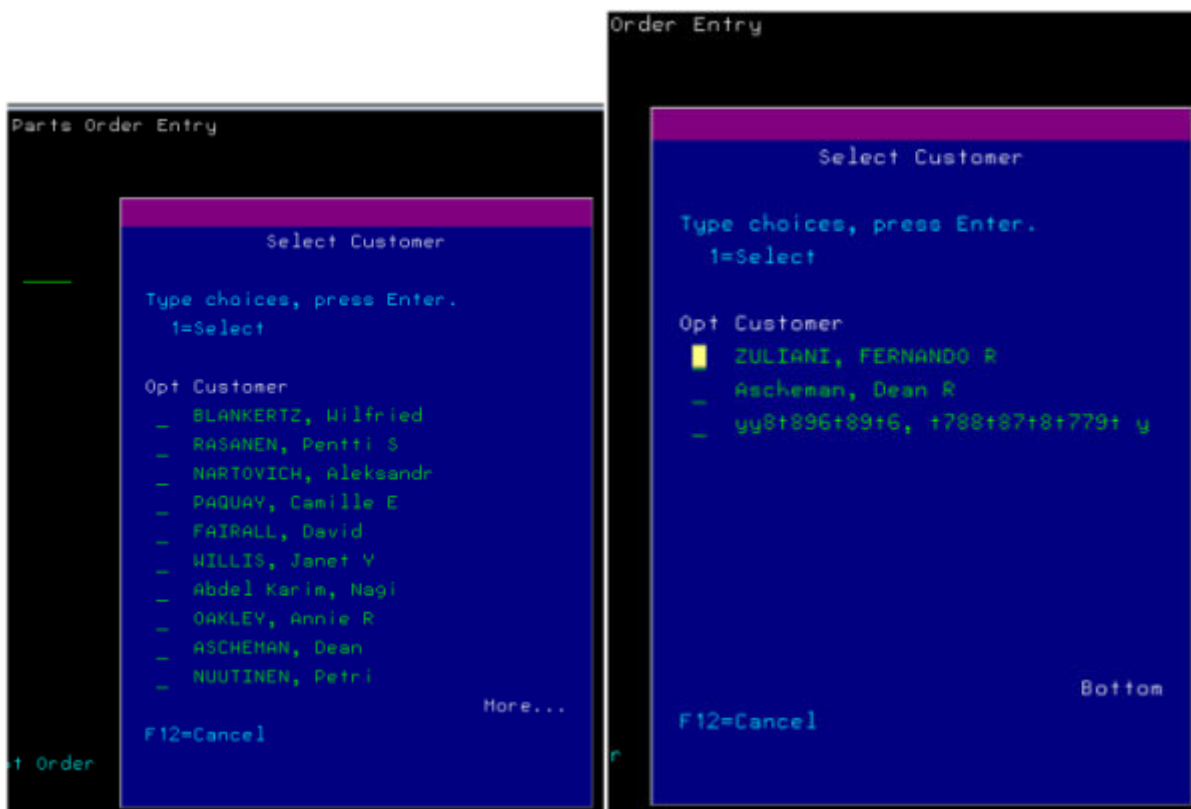
Cómo agregar controles para cada línea de una pantalla

Este ejemplo utiliza pantallas que contienen tablas de datos y añade los mismos controles a cada línea de la pantalla. Si quiere utilizar la vista de **Screen Design**, necesitaría añadir un control separado para cada línea de cada tabla. En su lugar, puede utilizar reglas para replicar los controles en cada línea.

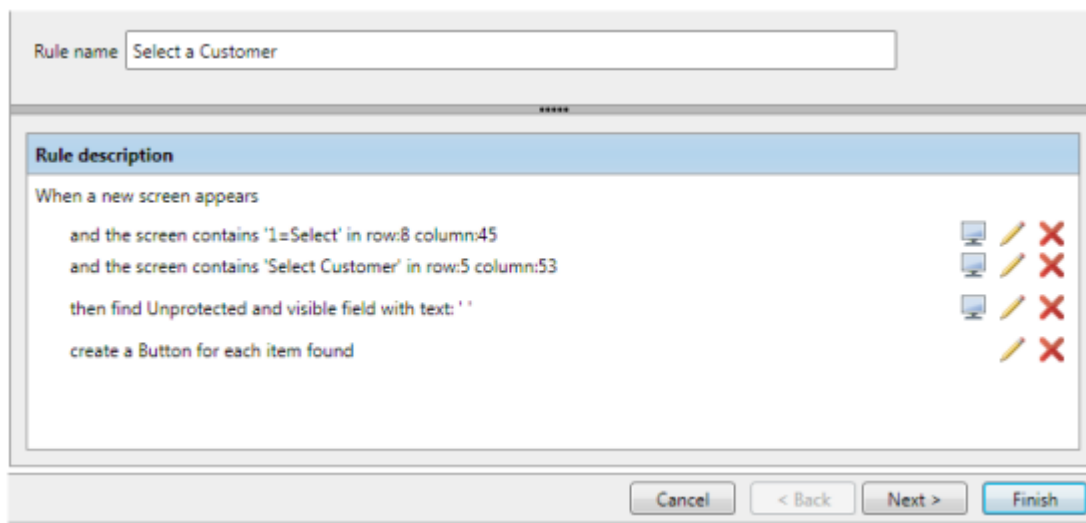
Para seleccionar un cliente, el usuario escribe 1 y pulsa **Enter**. El ejemplo establece una regla que sustituye estas acciones.



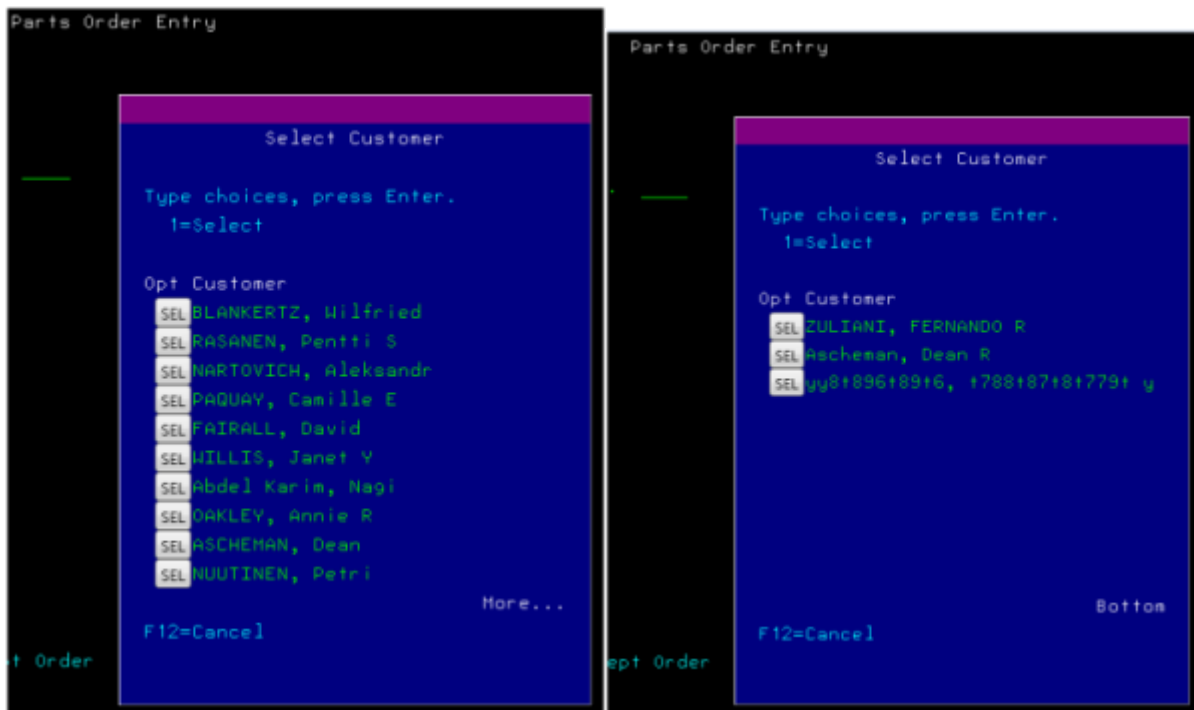
Nota: El número de entradas de datos por página varía. La regla crea 10 selecciones estáticas por página. Como resultado, la última página sólo tendrá tres botones porque sólo tres selecciones son válidas.



The rule looks for the character strings `Select Customer` and `1=Select`. It then replaces the single character input field with a button labeled **SEL**. This button replaces the two actions of typing `1` in the data field and pressing **Enter** with a simple point and click.



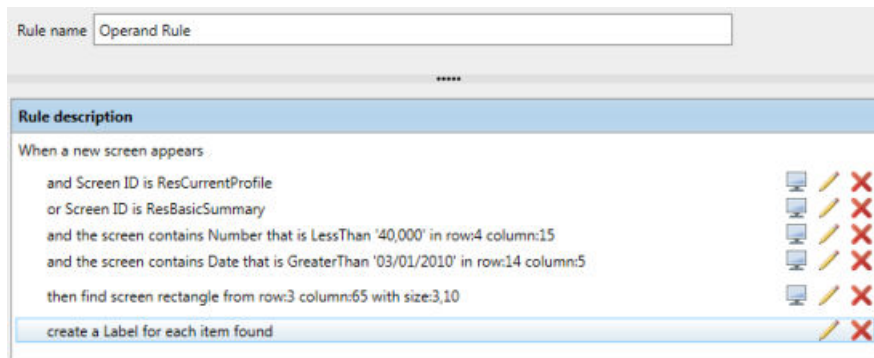
Debido a que la regla busca el campo de entrada, si ese campo de entrada no se encuentra, el control no se añade a la pantalla.



Uso de operandos en las reglas

En este ejemplo, el administrador desea identificar todos los empleados que se han incorporado a la empresa desde marzo de 2010 y tienen ingresos inferiores a los 40 000 anuales, y marcar cada pantalla con una etiqueta.

Esta regla busca en cualquiera de las dos pantalla los salarios inferiores a 40 000 y las fechas posteriores al 1 de marzo de 2010. Si se encuentran ambos tipos de datos, se coloca una etiqueta en la pantalla:



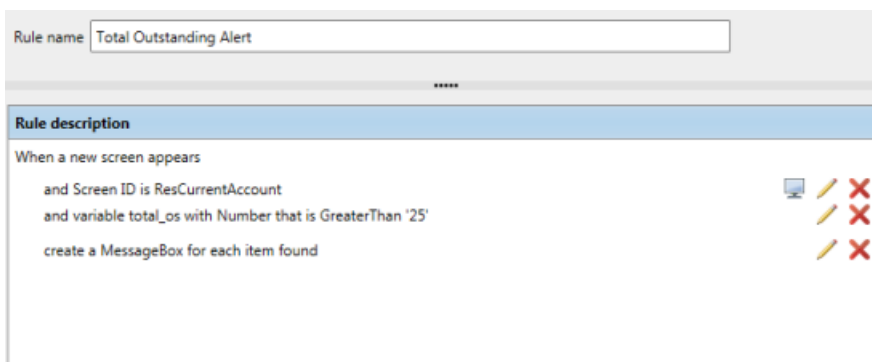
Uso de variables en las reglas

En este ejemplo se usa una variable para mostrar un cuadro de mensaje si un valor supera una cantidad especificada. Si el saldo pendiente en una pantalla de una cuenta de cliente es superior a 25, aparece un cuadro de mensaje para avisar al usuario.

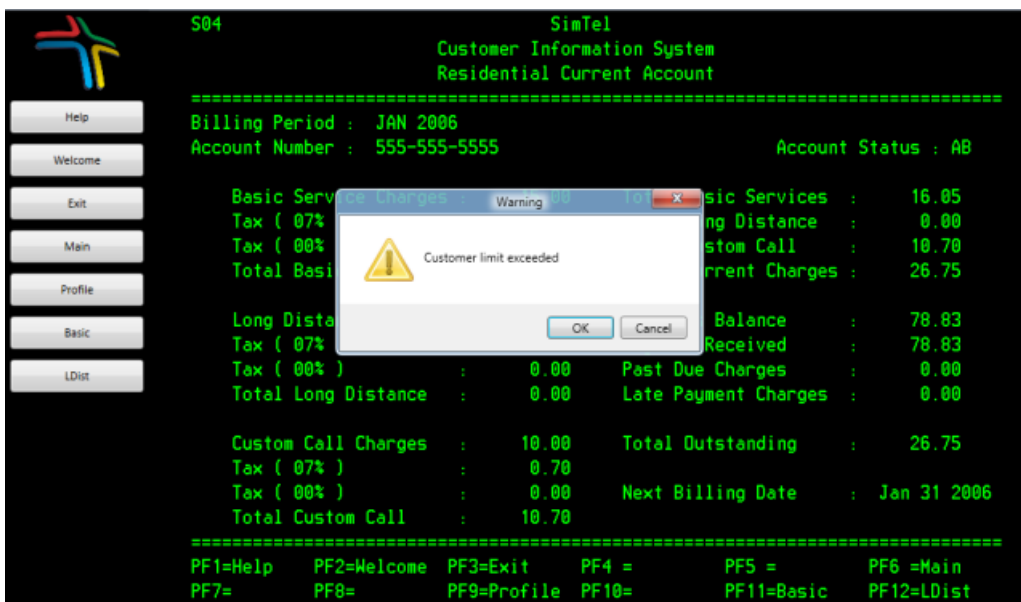
Se usa un control Collector para leer el valor del campo apropiado:



La regla primero busca el ID de pantalla correcto y después lee el valor de la variable seleccionada que proporciona el control Collector.



Si el valor es superior a 25, aparece un cuadro de mensaje:



Tipos de control


AutoExecution

AutoExecution se usa para activar una secuencia de acciones cuando aparece una pantalla verde. El control no está visible en una sesión Plus.

Button

Button se usa para activar una secuencia de acciones cuando se hace clic encima. El control puede incluir texto o una imagen.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|---------------|----------------------|--|
| Mode | Texto | Especifica el tipo de contenido para el control. Puede ser Text o Image .  Nota: Seleccione Text y pulse Alt+Intro para crear una nueva línea o dividir una existente. |
| ImagePath | Cadena vacía | Haga clic en el botón acelerador para abrir la carpeta del grupo de imágenes del proyecto, donde podrá seleccionar un archivo de imagen con formato JPG , GIF o PNG . Para seleccionar una imagen diferente, haga clic en Add to pool y busque la imagen que quiera utilizar. A continuación, el archivo de imagen se copia al grupo de imágenes y se guarda con el proyecto. De forma alternativa, puede escribir la ruta completa o dirección Web completa de la ubicación de una imagen en el campo ImagePath . Solo está disponible si el Mode es Image . |
| ImagePosition | Stretch | Especifica la posición de la imagen dentro del botón: Stretch predeterminado Fill Fit Center |

Calendar

Calendar se utiliza para elegir una fecha y se muestra inicialmente en la pantalla como un icono. Calendar se abre al hacer clic en el icono. Se cierra al perder el foco o cuando se selecciona una fecha.

Cuando se selecciona una fecha en el seleccionador de fechas, esta se inserta en la pantalla, en las coordenadas definidas por **TextInsertionLocation**. El formato está definido por **InsertedDateFormat**.

Si el campo que ocupa Calendar contiene `date`, Calendar utiliza el campo al abrirse. De lo contrario, Calendar utiliza la fecha actual.



Nota: Si se utiliza el control en una sesión Plus y, en caso de que la ubicación de pantalla sea un campo protegido, se muestra el calendario, pero no se puede elegir ninguna fecha.

Propiedades:


| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|---------------------------|----------------------|---|
| InsertedDateFormat | Cadena vacía | <p>Especifica el formato del texto que representa el formato de fecha.</p> <p>Si está vacío, se utiliza el formato de fecha predeterminado:</p> <p>dd/MM/yyyy</p> <p>Por ejemplo, 03/01/2015.</p> |

Usar el cuadro de diálogo Formato de fecha

Utilice el cuadro de diálogo **Formato de fecha** para seleccionar un formato de fecha predefinido o para crear un formato de fecha personalizado.


Seleccionar formatos de fecha

Para seleccionar un formato de fecha distinto al predeterminado:

- Haga clic en el botón acelerador  que hay junto al campo **InsertedDateFormat** de la cuadrícula de propiedades.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Formato de fecha**.
- Seleccione un formato de fecha de la lista que se muestra y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.
El cuadro de diálogo se cierra y el formato de fecha elegido aparece en el campo **InsertedDateFormat**.

Usar formatos de fecha personalizados

Para utilizar un formato de fecha personalizado:

- Escriba el formato que desee en el campo situado en la parte superior del cuadro de diálogo **Formato de fecha**.
 **Nota:** El día y el año deben especificarse siempre en minúsculas. El mes debe especificarse siempre en mayúsculas.
- Haga clic en **Add**.
El formato personalizado aparecerá en la lista principal.
- Haga clic en **Aceptar**.
El cuadro de diálogo se cierra y el formato de fecha elegido aparece en el campo **InsertedDateFormat**.
- Para eliminar un formato personalizado de la lista, seleccione el formato y, a continuación, haga clic en **Quitar**.



Nota: Solo se pueden eliminar formatos personalizados, no un formato suministrado.

Especificación del formato de fecha personalizado

La siguiente tabla describe los formatos de fecha que se pueden utilizar con el control Calendario.

| Especificador de formato | Descripción | Ejemplo | Interpretación |
|--------------------------|---|--|---|
| j | Representa el número de secuencia de un día en el año del calendario. j muestra valores entre 1, que representa el 1 de enero, y 366, que representa el 31 de diciembre de un año bisiesto. | j-aa j-aaaa | Para la fecha 1/1/2015, j se muestra como 1-15 . Para la fecha 31/12/2015, j se muestra como 365-2015 . |
| jjj | Representa el número de secuencia de un día en el año del calendario. jjj muestra valores entre 1, que representa el 1 de enero, y 366, que representa el 31 de diciembre de un año bisiesto. Para jjj , los valores inferiores a 100 se rellenan con uno o varios ceros. | jjj-aa jjj-aaaa | Para la fecha 1/1/2015, jjj se muestra como 001-15 . Para la fecha 31/12/2015, jjj se muestra como 365-2015 . |
| d | El día del mes, de 1 a 31. | d/M/aaaa d/M/aa | Para la fecha 1/6/15, d se interpreta como 1 . Para la fecha 15/06/2015, d se interpreta como 15 . |
| dd | El día del mes, de 1 a 31. | dd/M/aaaa dd/M/aa | Para la fecha 1/6/2015 dd se interpreta como 01 . Para la fecha: 15/6/15 dd se interpreta como 15 . |
| ddd | El nombre abreviado del día de la semana. | ddd-M-aaaa ddd-M-aa | Para la fecha lun-6-2015, ddd se interpreta como lun (para ES-ES). Para la fecha lun.-6-15, ddd se interpreta como lun . (para FR). |
| dddd | El nombre completo del día de la semana. | dddd-M-aaaa dddd-M-aa | Para la fecha lunes-6-2015 dddd se interpreta como lunes (para ES-ES). Para la fecha lundi-6-15, dddd se interpreta como lundi (para FR). |
| M | El mes, de 1 a 12. | dd-M-aaaa | Para la fecha 15/6/2015, M se interpreta como 6 . Para la fecha 15/12/2015, M se interpreta como 12 . |

| Especificador de formato | Descripción | Ejemplo | Interpretación |
|--------------------------|---|---|--|
| AR | El mes, de 01 a 12. | dd-MM-aaaa | Para la fecha 15/06/2015, MM se interpreta como 06 . Para la fecha 15/12/2015, MM se interpreta como 12 . |
| MMM | El nombre abreviado del mes. | dd-MMM-aaaa | Para la fecha 15-jun-2015, MMM se interpreta como jun (para ES-ES). Para la fecha 15-juin-2015, MMM se interpreta como juin (para FR). |
| MMMM | El nombre completo del mes. | dd-MMMM-aaaa | Para la fecha 15-enero-2015, MMMM se interpreta como enero (para ES-ES). |
| y | Representa solo el último dígito del año. | dd-M-a | Para la fecha 03-2-15, a se interpreta como 5 . Cuando el usuario abre el control Calendario, el dígito de la década actual se añade a la izquierda. Es decir, el año se establece en 15 (2015) |
| aa | El año, de 00 a 99. | dd-M-aa | Para la fecha 15-6-15, aa se interpreta como 15 . |
| aaaa | El año, como un número de cuatro dígitos. | dd-M-aaaa | Para la fecha 15-6-2015, aaaa se interpreta como 2015 . |
| Cualquier cadena | Separadores de fecha. | Ejemplos: dd M aaaa dd-M-aaaa dd/M/aaaa dd#M#aaaa | |

CheckBox

El control CheckBox actúa como un alternador de activación/desactivación del mismo modo que una casilla de verificación normal.

CheckBox permite al usuario elegir una de las dos opciones, como Sí y No.



Nota: Si se utiliza el control en una sesión Plus y la ubicación de pantalla es un campo protegido, se desactiva el control.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|-----------------------|----------------------|---|
| Estado marcado | Cadena vacía | El texto que se utilizará en la ubicación de pantalla especificada y cualquier acción especificada que deba realizarse si la casilla de verificación está marcada. |
| UncheckedState | Cadena vacía | El texto que se utilizará en la ubicación de pantalla especificada y cualquier acción especificada que deba realizarse si la casilla de verificación está desmarcada. |

Chooser

Chooser se visualiza en la pantalla como un control desplegable. Chooser se usa para insertar datos en un campo de la pantalla seleccionando un elemento de la lista.

Compatible con Autocompletar.



Nota: Si se utiliza el control en una sesión Plus y la ubicación de pantalla es un campo protegido, se desactiva el control.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------------------|----------------------|--|
| IsAutoCompleteEnabled | Marcada | Cuando está marcada, Chooser ofrece automáticamente un elemento coincidente que no distingue entre mayúsculas y minúsculas para que se seleccione de la lista. Si el usuario no está escribiendo en el campo de pantalla ocupado por Chooser, no se hace ninguna sugerencia. |
| IsEditable | Marcada | Cuando está marcada, los datos se pueden escribir en el campo que está utilizando Chooser. Si no está marcada, los datos solo se pueden seleccionar de la lista desplegable. |
| UseDynamicData | Desmarcada | Cuando está marcada, la lista de elementos se obtiene de manera dinámica de un archivo .CSV. El archivo .CSV puede ser un archivo local, un archivo de red o un URI. |
| ChooserItems | Lista vacía | La lista de los elementos que se muestran en la lista desplegable al hacer clic en la flecha hacia abajo. La lista de elementos se puede importar desde un archivo .CSV (ver más abajo). Cada elemento se especifica por Caption , Tooltip y ValueToInsert . Si la opción UseDynamicData está marcada, el campo ChooserItems contiene la ruta completa del archivo .CSV o abre un cuadro de diálogo para seleccionarlo. |
| ValueToInsert | | Especifica el texto que se insertará al seleccionar un elemento de la lista. |

Usar un archivo .CSV para suministrar datos

Cuando se marca **UseDynamicData**, la lista **ChooserItems** se obtiene de un archivo .CSV. El archivo puede ser un archivo local, un archivo de red o un URI. El campo **ChooserItems** contiene la ruta completa del archivo .CSV, que puede seleccionar si hace clic en el botón acelerador.

Para utilizar esta función correctamente, el contenido del archivo .CSV debe tener el siguiente formato:

<CAP><TIP><VAL>

donde:

| Esto... | Indica esto... |
|---------|---------------------------------|
| <CAP> | Título. |
| | Tabulación, coma, punto y coma. |
| <TIP> | Información sobre herramientas. |
| <VAL> | Valor que insertar. |

Ejemplos:

| Tabulación | Coma | Punto y coma | Columna única |
|------------|---------------|--------------|---------------|
| A A A | AAA, BBB, CCC | A;A;A | AAA |
| B B B | DDD, EEE, FFF | B;B;B | BBB |
| C C C | GGG, HHH, III | C;C;C | CCC |
| D D D | JJJ, KKK, LLL | D;D;D | DDD |
| | MMM, NNN, OOO | | EEE |

Carga de datos de manera dinámica desde un archivo .CSV:

1. Marque **UseDynamicData** en la cuadrícula de propiedades.
2. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a **ChooserItems**.
3. En el cuadro de diálogo **Abrir**, busque y seleccione el archivo .CSV **ChooserItems**.
4. Haga clic en **Abrir**.

Importación de un archivo .CSV:

1. Deje **UseDynamicData** sin marcar.
2. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a **ChooserItems** en la cuadrícula de propiedades.
3. En el cuadro de diálogo **ChooserItems**, haga clic en el icono **Importar**.
4. Seleccione el archivo .CSV.
5. Haga clic en **OK**.

Carga dinámica de datos en una sesión Plus

Puede usar un URI para proporcionar datos de una fuente remota a un control durante una sesión de Chooser. El origen puede ser un archivo .CSV o un servicio web que devuelva un resultado con formato .CSV.

El contenido de se carga dinámicamente y se guarda en caché en la carpeta de proyecto cada vez que aparece la pantalla que contiene Chooser.

1. Marque **UseDynamicData** en la cuadrícula de propiedades.
2. En el campo **ChooserItems**, escriba el URI de la fuente de datos. Por ejemplo:

http://www.<domain>.com/<service_name>?<parameter>=<value>



Nota: Si no se puede acceder al URI por algún motivo, se usan los datos en caché.

Collector

Collector no está visible en una sesión de Plus. Se utiliza para copiar el texto de la ubicación de la pantalla del Collector en la base de datos de la sesión. La ubicación de pantalla del Collector se define mediante los dos pares (Row Offset, Column Offset), (Row Span, Column Span).

La duración de la base de datos es de toda la sesión. Los datos se recopilan cuando la pantalla de host aparece como una lista de pares (clave, valor) de cadenas. Los datos los pueden utilizar otros controles solo desde la sesión actual. Cuando la ubicación de pantalla del Collector abarca filas de pantalla, se insertan los saltos de línea correspondientes en los datos recopilados.

Por ejemplo, un control Button con el aspecto de un icono pequeño de auricular se puede configurar con una acción **Run_Application** para que ejecute Skype. Los **Additional_Arguments** de esta acción pueden utilizar un número de teléfono almacenado por el Collector que se encuentre en un campo de número de teléfono de otra pantalla de la sesión.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------|----------------------|--|
| TrimSpaces | Marcada | Si esta opción está marcada, todos los caracteres iniciales y finales de espacio en blanco no se copian en la base de datos. Si no está marcada, los caracteres de espacio en blanco se incluyen en los datos. |



Nota: La propiedad **Name** también especifica una clave para que la use un Collector al copiar datos de la ubicación de pantalla del Collector a la base de datos.

Los datos almacenados con la misma clave más de una vez se sobrescriben.

Se puede acceder a los datos en otro momento de la sesión mediante la sintaxis:

%%PhoneNumber%%

donde `PhoneNumber` es el nombre de la variable global.

GridCollector

El control del GridCollector es una versión ampliada del control del Collector. El Collector recopila datos en forma de texto de una ubicación concreta de la pantalla. El GridCollector recopila datos en forma de tabla (o cuadrícula).

El control almacena la información recopilada en una base de datos durante la sesión actual. La información puede ser utilizada por cualquier otro control.

Para configurar las propiedades del GridCollector, haga clic en el botón **Modo de edición** que hay en la esquina superior derecha del control. Cuando haya terminado, haga clic en el botón **Guardar y salir** o en el botón **Cancelar modo de edición**.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------|----------------------|--|
| Columns | GridCollector Column | Recopilación de columnas. Cada columna tiene una propiedad: Name: Cadena no vacía. |
| IncludesHeader | Marcada | Cuando está marcada, la selección incluye el encabezado de la tabla. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------------------|----------------------|---|
| AvoidDuplications | Marcada | Cuando está marcada, no se recopilan las filas duplicadas. |
| MultiPageNavigation | Marcada | Cuando está marcada, se habilitan las siguientes propiedades: MaxPagesToLookUp ForwardNavigation BackwardNavigation |
| MaxPagesToLookUp | 1 | Número entero. El número de páginas adicionales que se recuperan anticipadamente cada vez que la operación de recuperación es activada por uno de los controles que utiliza los datos del GridCollector. El GridCollector implementa el mecanismo de recuperación (no el control que utiliza el GridCollector). |
| ForwardNavigation | | |
| AidKey | PF8 | La clave AID para recuperar la página siguiente. |
| EndOfDataConditions | | Al hacer clic en la tecla aceleradora, se abre el cuadro de diálogo EndOfDataConditions . |
| BackwardNavigation | | |
| AidKey | PF7 | La clave AID para recuperar la página anterior. |
| EndOfDataConditions | | Al hacer clic en la tecla aceleradora, se abre el cuadro de diálogo EndOfDataConditions . |
| SaveCommand | | Ejecuta una acción o conjunto de acciones cuando se hace clic en el botón Guardar en la tabla vinculada. Al hacer clic en el botón acelerador se abre el cuadro de diálogo SaveCommand , donde se especifican las acciones que deben ejecutarse. |

Actualizar datos

Si ha especificado que debe realizarse una acción en una tabla y la acción es relativa a una fila, es posible que necesite actualizar para sincronizar los datos de la tabla con los datos recopilados desde la pantalla verde. Para especificar una actualización, puede indicarle al control asociado GridCollector que vuelva a la primera pantalla de tabla y recopile cualquier dato de nuevo. Para ello:

1. Haga clic en el icono **Editar** del control GridCollector.
2. En la cuadrícula de propiedades, en **BackwardNavigation**, seleccione una tecla PF de la lista **AidKey** para usarla como tecla AID. El valor predeterminado es **PF7**.
3. En **BackwardNavigation**, haga clic en el botón acelerador que hay junto a **EndOfDataConditions**. Aparecerá el cuadro de diálogo **EndOfDataConditions**.
4. En la lista **Select type**, elija la condición de detención para determinar la primera página de la tabla y, a continuación, haga clic en **Añadir**. La condición predeterminada es **Timeout**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Propiedades EndOfDataConditions

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|-------------------------------|----------------------|---|
| Timeout | | Cuando está seleccionada, la recopilación de datos se detiene si no se recibe ninguna respuesta de WaitForResponseTimeout dentro del valor especificado. |
| WaitForResponseTimeout | 2000 | Tiempo de espera en milisegundos. El valor mínimo es 500 ms. El valor máximo es 10 000 ms. |
| EmptyLine | | Cuando se selecciona, la recopilación de datos se detiene si se encuentra una línea vacía. |
| Text | | Cuando se selecciona, la recopilación de datos se detiene si: Se encuentra la cadena no vacía especificada en la ubicación de pantalla especificada. o: La cadena especificada está vacía y no se encuentra nada en la ubicación de pantalla especificada. |
| EndOfDataText | | El texto que se va a buscar. Disponible si se ha seleccionado Texto . |
| EndOfDataTextLocation | En cualquier lugar | Ubicación del texto. Es una de las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> La pantalla completa, como especifica la cadena En cualquier lugar. Una ubicación concreta de la pantalla, especificada en el cuadro de diálogo Ubicación de la pantalla. Para abrir este cuadro de diálogo, haga clic en el botón acelerador que hay junto al campo EndOfDataTextLocation. |
| EndOfDataTextRow | | La fila del texto. |
| EndOfDataTextColumn | | La columna del texto. |



Nota: GridCollector comprueba las condiciones de parada desde la parte superior a la parte inferior de la lista hasta que se cumple alguna condición y, entonces, deja de recopilar datos. De esta manera, se pueden reordenar las condiciones para recopilar diferentes cantidades de datos desde las mismas pantallas.

Sintaxis

Cualquier control que quiera utilizar los datos del GridCollector puede obtener los datos mediante la siguiente sintaxis:

```
%%GridCollector_Name[Row_Number,Column_Name]%%
```

Ejemplos:

| | |
|--|--|
| <code>%%Customers[5,Address]%%</code> | Define cómo obtener la dirección de la entrada 5. |
| <code>%%Customers[* ,Address]%%</code> | Define cómo obtener la dirección de todos los clientes. Esto puede ser útil para establecer el origen de los elementos de un control de lista. |

| | |
|---------------------------------|--|
| <code>%%Customers[3,*]%%</code> | Define cómo obtener todos los datos del cliente en la tercera fila. |
| <code>%%Customers[*,*]%%</code> | Define cómo obtener datos del GridCollector para todos los clientes. |

En una pantalla del Plus, cada vez que aparecen datos nuevos en la pantalla, los datos se añaden a la tabla del GridCollector.

Image

El control Image sirve para enmascarar un área de la pantalla. El control aparece en una sesión Plus sin marco y se puede rellenar con una de las siguientes opciones:

Image Si no selecciona una imagen válida o proporciona una dirección URL válida, el control Image será invisible en la pantalla.

Color Puede utilizar el color de fondo del host como el color de relleno (predeterminado) o seleccionar un color personalizado de la paleta. El color predeterminado es el negro. Si selecciona un relleno transparente, el control Image será invisible en la pantalla.

Puede cambiar la opacidad del control Image para mostrar el contenido de la pantalla detrás del control. Para ello, seleccione el control y, a continuación, haga clic en el icono de la esquina superior derecha del marco del control.

Propiedades:


| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------------|----------------------|---|
| Tipo | Imagen | Tipo de relleno. Puede ser Image o Color . |
| ImagePath | Cadena vacía | Haga clic en el botón acelerador para abrir la carpeta del grupo de imágenes del proyecto, donde podrá seleccionar un archivo de imagen con formato JPG, GIF o PNG. Para seleccionar una imagen diferente, haga clic en Add to pool y busque la imagen que quiera utilizar. A continuación, el archivo de imagen se copia al grupo de imágenes y se guarda con el proyecto. De forma alternativa, puede escribir la ruta completa o dirección Web completa de la ubicación de una imagen en el campo ImagePath . Solo está disponible si el Type es Image . |
| ImagePosition | Stretch | Posición y tamaño de la imagen seleccionada. Puede ser una de las siguientes opciones: Stretch predeterminado Fill Fit Tile Center Solo está disponible si el Type es Image . |
| ColorSettings | Fondo Negro | Solo está disponible si el Type es Color . Especifica el color de relleno del control. Puede ser uno de los siguientes: <ul style="list-style-type: none">• FromHost: se utiliza el color de fondo del host. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|--------|----------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Custom: selecciona un color de la paleta de colores. |

InputField

El control InputField proporciona un campo donde el usuario escribe el texto que se añade en una ubicación determinada de la pantalla.

Por ejemplo, InputField se puede utilizar para modernizar y racionalizar el diseño de una pantalla con un número de campos de entrada. Los controles InputField se pueden colocar donde sean más útiles. La información que el usuario escribe en ellos se añadirá en las ubicaciones de pantalla de las áreas que normalmente se pueden editar.

 **Nota:** Cuando el control se utiliza en una pantalla de Plus, el campo de entrada muestra el valor de la ubicación de pantalla, en la longitud especificada. Sin embargo, si la ubicación de pantalla es un campo protegido, no se puede escribir en el control InputField.

Además, si la longitud es 0 (el valor predeterminado), los datos se leen hasta el final del campo de pantalla verde al que se refiere el control y el número de caracteres queda limitado a la longitud de la pantalla verde.

Propiedades:


| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|-------------------|----------------------|--|
| IsEnabled | Marcada | Especifica si el control permite que el usuario introduzca datos. |
| IsNumeric | Desmarcada | Especifica si la entrada es numérica y, por lo tanto, no acepta todos los caracteres. |
| IsPassword | Desmarcada | Si está marcada, se muestra un carácter de máscara (*) en lugar de los caracteres escritos. |
| Length | 0 | El número máximo de caracteres que puede contener el campo. Un valor 0 significa que el número de caracteres queda limitado a la longitud del campo de pantalla verde. |
| AutoTab | Desmarcada | Si está marcada y la longitud del texto insertado alcanza la longitud del campo de entrada, el cursor se mueve automáticamente al siguiente control de campo, como se define en la propiedad TabOrder . |

Label

El control Label tiene una sola línea y permite colocar cualquier texto estático en una ubicación determinada de la pantalla.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|----------------------|---|
| HostText | Marcada | Cuando está marcada, se utiliza el texto de host ubicado en (StartRow , StartColumn) como texto de la etiqueta. Cuando no está marcada, LabelText está disponible. |
| LabelText | Label | Si HostText no está marcada, especifica el texto personalizado que se mostrará en la etiqueta. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------------|----------------------|--|
| TranslateText | Desmarcada |  Nota: Pulse Alt+Intro para crear una nueva línea o dividir una existente. Cuando está marcada, el texto de la etiqueta se convierte con el archivo de idioma especificado en la ventana Configuración del proyecto . |
| TextLocation | InPlace | La (fila, columna) de la pantalla de donde debe tomarse el texto de la etiqueta. InPlace significa que el texto de la etiqueta debe tomarse de la ubicación del control tal como se especifica en la página Screen Design o de la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor . La ubicación de pantalla también se puede definir usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla , que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo TextLocation . |
| TextLength | 0 | Especifica el número de caracteres del texto de la etiqueta. |
| Alignment | Left | Especifica la alineación del texto de la etiqueta: Left Center Right |

Traducir el texto de la etiqueta


Puede especificar que se traduzca el texto de controles Label específicos a otro idioma. Para hacer esto, debe crear un archivo de recursos de traducción, que es un archivo .CSV que contiene cadenas delimitadas por punto y coma. A continuación, configure los controles Label.

Configurar la traducción de Label

1. Cree un archivo de recursos de traducción con la siguiente forma:

```
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
```

2. Guarde el archivo como un archivo .CSV.
3. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**.
Aparecerá la ventana **Configuración del proyecto**.
4. Seleccione **Traducción** en el panel de la izquierda.
5. Haga clic en **Examinar** al lado del campo **Archivo de traducción**.
Aparece la ventana **Seleccionar archivo de traducción**.
6. Seleccione el archivo correspondiente y haga clic en **Abrir**.

 **Nota:** También puede escribir un URI en el campo **Archivo de traducción**. El URI puede contener parámetros, como las credenciales de inicio de sesión. Por ejemplo:

```
https://<id_usuario>:<contraseña>@www.<dominio>.com
```

Esta opción es a elección del usuario. No se garantiza la seguridad de las transacciones.

7. Opcional: Marque **Traducir etiquetas creadas**.

8. Haga clic en **Aceptar**.

Habilitar la traducción de Label

1. Seleccione cada control Label en el Screen Designer.
2. Marque **Traducir texto** en la cuadrícula de propiedades.

MultiLine

El control MultiLine es un campo de entrada de texto de varias líneas donde escribe el texto que se inserta en una ubicación determinada de la pantalla.

Por ejemplo, MultiLine se puede utilizar para modernizar o racionalizar el diseño de una pantalla con campos de entrada que contienen más de una línea. Los controles se pueden colocar donde sean más útiles. La información que escriba en ellos se insertará en las ubicaciones de pantalla de las áreas normalmente editables.

Si escribe texto en un control MultiLine, el texto se ajusta automáticamente. Pulse **Alt+Intro** para insertar una nueva línea.

Cuando el control se utiliza en una sesión Plus, muestra el valor de la ubicación de pantalla con la longitud especificada. Sin embargo, si la ubicación de pantalla es un campo protegido, no se puede escribir en el control InputField.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|----------------------|--|
| IsEnabled | Marcada | Especifica si el control permite que el usuario introduzca datos. |
| IsNumeric | Desmarcada | Especifica si la entrada es numérica y, por lo tanto, no acepta todos los caracteres. |
| Length | 0 | El número máximo de caracteres que puede contener el campo. Un valor 0 significa que el número de caracteres queda limitado a la longitud del campo de pantalla verde. |



Nota: La propiedad **IsPassword** no está disponible para el control MultiLine. Si necesita el control de contraseña, debe utilizar el control InputField.

MessageBox

El control MessageBox es un cuadro de mensaje de alerta que se puede configurar con un título, de uno a tres botones y un mensaje.

Los controles MessageBox son especialmente útiles cuando una pantalla verde genera un mensaje, pero la pantalla está cubierta con un lienzo de pantalla. En esta situación, es imposible ver el mensaje. El problema se soluciona si se usa un control MessageBox.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|---------------|----------------------|--|
| Título | Título | El título del cuadro de mensaje. Compatible con Collector. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|-------------------------------------|---|
| Texto | Mensaje | El mensaje que se mostrará en el cuadro de mensaje. Compatible con Collector. |
| IconPath | Warning.png | <p>Haga clic en el botón acelerador para abrir la carpeta del grupo de imágenes del proyecto, donde podrá seleccionar un archivo de imagen con formato JPG, GIF o PNG. Para seleccionar una imagen diferente, haga clic en Add to pool y busque la imagen que quiera utilizar. A continuación, el archivo de imagen se copia al grupo de imágenes y se guarda con el proyecto.</p> <p>Se incluyen cuatro archivos de imagen:</p> <p>Error.png Question.png Warning.png Information.png</p> |
| Botón | | |
| IsVisible | Marcada Desmarcada Marcada | Si está marcado, el botón se muestra en el cuadro de mensaje. |
| Título | Aceptar Cadena vacía Cancelar | El texto que se mostrará en el cuadro de mensaje. Compatible con Collector. |
| Acciones | Lista vacía | Una o varias acciones se ejecutan de forma secuencial desde la parte superior a la parte inferior de la lista especificada en el cuadro de diálogo Actions . |

RadioButton

El control RadioButton se usa para añadir texto a una ubicación de pantalla determinada.



Nota: Si se utiliza el control en una sesión Plus y la ubicación de pantalla es un campo protegido, se desactiva el control.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------------------|----------------------|--|
| GroupName | Cadena vacía | El grupo de botones de opción al que pertenece este botón de opción. |
| Estado seleccionado | Cadena vacía | El texto que se utilizará en la ubicación de pantalla especificada y cualquier acción especificada que deba realizarse si la casilla de verificación está marcada. |
| UnselectedState | Cadena vacía | El texto que se debe utilizar en la ubicación de pantalla especificada y cualquier acción especificada que se debe realizar si el control no está seleccionado. |

Tab

proporciona un área de la pantalla a la que se pueden asignar otros controles. Puede haber varios controles Tab en una pantalla y varios elementos de este tipo dentro de un control Tab.

Para asignar un control a un elemento de pestaña, arrastre el control encima del elemento de pestaña correspondiente.

Cuando se selecciona otro elemento de pestaña, este se muestra junto con sus controles.



Notes:

- Al eliminar un elemento de pestaña, se eliminan todos sus controles asignados.
- Al eliminar un control Tab, se eliminan todos los elementos de pestaña y sus controles asignados.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------------------|----------------------|---|
| TabItems | Recopilación vacía | Muestra una lista de todos los elementos de pestaña y sus controles. Cada elemento de pestaña tiene un título. |
| Anchura de encabezado | Static | Especifica el ancho de los encabezados del elemento de pestaña. Static establece una anchura fija especificada por HeaderSize . Dynamic establece una anchura variable en función de la longitud del texto del encabezado. |
| Tamaño de encabezado | 8 | Especifica la anchura fija de los encabezados del elemento de pestaña. |
| ColorSettings | Fondo | Especifica el color utilizado para el fondo del control. Puede ser uno de los siguientes: <ul style="list-style-type: none">• FromHost: se utiliza el color de fondo del host.• Custom: selecciona un color de la paleta de colores. |


Table

El control Table da formato a los datos de varias pantallas y los reúne en una tabla con funciones de filtrado y ordenación por la que es posible desplazarse.

El control Table utiliza un control GridCollector predefinido como origen de datos. Si ya hay un GridCollector único en la pantalla, el control Table se vincula a él automáticamente. Si no hay ningún GridCollector en la pantalla, debe crear manualmente un vínculo a un GridCollector usando la propiedad **LinkedGridCollectorName**.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|--------------------------------|---|--|
| LinkedGridCollectorName | GridCollector1 | Nombre del control GridCollector al que está vinculado el control Table. |
| Columns | | Recopilación de columnas. |
| Title | Nombre de la columna del GridCollector vinculada. | El título visible de la columna. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|-----------------------------------|----------------------|---|
| IsVisible | Marcada | Cuando está marcada, la columna es visible en una pantalla Plus. |
| ColumnAlignment | Left | <p>Alinea el texto de la celda. Puede ser uno de los siguientes:</p> <p>Left Center Right</p> |
| ColumnAliasInGridCollector | | Nombre de la columna del GridCollector de donde se tomarán los datos. |
| ContentSettings | | |
| Tipo de datos | String | <p>Puede ser uno de los siguientes:</p> <p>String Number Date</p> |
| Tipo de control | None | <p>Los siguientes controles se utilizan para especificar valores nuevos en las celdas de la tabla. Puede ser uno de los siguientes:</p> <p>None TextBox CheckBox RadioButton Calendar Combo</p> <p>Para ver opciones adicionales, haga clic en la tecla aceleradora junto al control seleccionado.</p> <p> Notes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TextBox TextBox especifica un cuadro de texto estándar. No hay más opciones disponibles. • Combo Combo funciona de forma parecida al control Chooser. |
| IsHeaderVisible | Desmarcada | Cuando está marcada, la tabla muestra los encabezados de columna. |
| IsFilterable | Marcada | Cuando está marcada, añade un campo Filter a la tabla. El valor introducido filtra todas las filas excepto las que tienen cadenas o un prefijo de cadena que coincide con el texto de filtro de una columna. |
| IsMoreButtonVisible | Marcada | Cuando está marcada, se añade un botón Export a la barra de título de la tabla. More avanza hacia abajo por la pantalla hasta que no quedan más datos de tabla. |
| IsAutoNavigateOnLoad | Marcada | Cuando está marcada, el control Tabla activa el GridCollector para recuperar las siguientes páginas automáticamente cuando se activa el control Table. |
| IsExportButtonVisible | Desmarcada | Cuando está marcada, se añade un botón Export a la barra de título de la tabla. Esto permite al usuario exportar el contenido de la tabla a un archivo .CSV |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|--|----------------------|---|
| DefaultRowCommand and | InPlace | <p>delimitado por comas para utilizarlo en Microsoft Excel.</p> <p>Se utiliza para especificar una acción o acciones que se deben realizar cuando el usuario hace doble clic en una fila. Al crear acciones, se puede utilizar la sintaxis siguiente para tomar el texto de cualquier celda de la tabla cuando se hace doble clic en una fila:</p> <pre>##ColumnAliasInGridCollector##</pre> <p>La sintaxis siguiente también se puede utilizar para tomar el texto de cualquier control Collector:</p> <pre>%%GlobalVariableName%%</pre> <p>Si se configura el valor DefaultRowCommand como ClearField, SetCursor o SetText, se puede configurar TextInsertionLocation como:</p> <p>InPlace: la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor.</p> <p>o:</p> <p>Relative: la ubicación de la acción que se debe realizar en relación con la ubicación de la fila en la que se ha hecho clic en el control GridCollector vinculado, teniendo en cuenta el Offset (fila, columna) especificado. Consulte las siguientes notas.</p> |



Notes:

- Si el valor de **TextInsertionLocation** es **Relative**, es posible que se desencadene la navegación hacia delante o hacia atrás en la pantalla verde. Si esto sucede, y la fila de destino ya no está en la ubicación prevista, el control vinculado **GridCollector** actualiza los datos para volver a sincronizar los datos de la tabla con los datos recopilados de la pantalla verde.
- Los valores de **Offset** (fila, columna) se añaden a la ubicación (fila, columna) más a la izquierda del registro seleccionado, tal como se representa en el control vinculado **GridCollector**.

Modificar los datos de la tabla en el modo Plus

Para poder modificar los datos de la tabla, necesita añadir controles a la tabla con la configuración **Tipo de control**.

Para modificar los datos en el modo Plus:

1. Utilice los controles de la tabla para cambiar los datos.
2. Haga clic en **Guardar**.

La tabla se desplaza a las páginas que contienen las filas modificadas y actualiza los valores en la pantalla verde. Cuando se completan las actualizaciones, se ejecuta la acción **GridCollectorSaveCommand**. Esto guarda los cambios en la aplicación de pantalla verde.

Tooltip

El control **Tooltip** se activa cuando se pasa el puntero del ratón sobre el área de la pantalla que ocupa **Tooltip**.

Hay dos modos de **Tooltip**:

- Modo estático** Donde el contenido de Tooltip es una cadena libre. La cadena puede incluir parámetros globales establecidos por los recopiladores.
- Modo avanzado** Donde Tooltip puede leer texto desde una ubicación de pantalla y usarlo como el texto que se muestra.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------------|----------------------|--|
| Caption | Cadena vacía | Especifica el texto que mostrará la Tooltip. Se pueden utilizar los datos almacenados por los controles Collector. |
| Advanced | Desmarcada | Cuando está marcada, activa el modo avanzado. |
| KeyTextLocation | InPlace | La (fila,columna) de la pantalla donde se debe tomar el texto. InPlace se refiere a la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o a la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor . |
| TooltipItems | | La ubicación de pantalla también se puede definir usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla , que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo KeyTextLocation . Solo modo avanzado. Especifica una lista de elementos que muestra el control Tooltip. Solo modo avanzado. Key: La cadena en la pantalla de host bajo la que se mostrará el texto de información sobre la herramienta. Caption: El texto que se mostrará en el control Tooltip. También se pueden utilizar los datos almacenados por los controles Collector. Pulse Alt +Intro para añadir una línea nueva. |

Importar elementos desde un archivo .csv

Para utilizar esta función correctamente, el contenido del archivo .CSV debe tener el siguiente formato:

<KEY><TIP>

donde:

| Esto... | Indica esto... |
|---------|---|
| <KEY> | Clave que representa el texto de emulación en pantalla. |
| | Delimitador (;). Es el único delimitador compatible. |
| <TIP> | Texto de información sobre herramientas. |

Por ejemplo:

```
#Tool Tip values
TSO;TSO log on
Password;Enter your password
Application required;Enter your CICS application name
Userid;Enter your user ID
```

Para importar un archivo .CSV:

1. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a **TooltipItems** en la cuadrícula de propiedades.
2. En el cuadro de diálogo **TooltipItems**, haga clic en el icono **Importar**.

3. Seleccione el archivo .csv.
4. Haga clic en **Aceptar**.

WebFrame


WebFrame es un control que puede mostrarse como un icono o como una ventana incrustada en la pantalla. Se puede configurar un icono parecido a un pequeño globo para abrir un mapa basado en la dirección postal que se muestra en la pantalla de host. Una ventana incrustada muestra el contenido de una dirección Web especificada cuando llega la pantalla.

Propiedades:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|----------------------|--|
| Modo | Popup | Especifica si WebFrame se muestra como un icono (Popup) o como una ventana incrustada (Embedded). |
| ImagePath | Cadena vacía | Haga clic en el botón acelerador para abrir la carpeta del grupo de imágenes del proyecto, donde podrá seleccionar un archivo de imagen con formato JPG, GIF o PNG. Para seleccionar una imagen diferente, haga clic en Add to pool y busque la imagen que quiera utilizar. A continuación, el archivo de imagen se copia al grupo de imágenes y se guarda con el proyecto. De forma alternativa, puede escribir la ruta completa o dirección Web completa de la ubicación de una imagen en el campo ImagePath . Solo está disponible si Mode es Popup . |
| URLSource | Cadena vacía | Cualquier dirección Web válida. Los datos almacenados por los controles Collector se pueden utilizar para especificar el destino. |
| Width | 500 | Ancho de la ventana en píxeles. |
| Height | 500 | Altura de la ventana en píxeles. |

Propiedades compartidas

Cada una de las siguientes propiedades puede ser utilizada por más de un tipo de control:

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|----------------------|--|
| Nombre | | Especifica un nombre personalizado para el control.  Nota: Si una regla crea más de un control del mismo tipo en la misma pantalla, se utiliza la siguiente convención de nomenclatura: <name>, <name>_1, ... <name>_<name> |
| Caption | Nombre del control | El texto que se mostrará en el control. En la sección Style de la cuadrícula de propiedades puede convertir el texto en negrita, cursiva o subrayado. |
| IsVisible | Marcada | Cuando está marcada, el control está visible en una pantalla Plus. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------------------|----------------------|--|
| Tooltip | Cadena vacía | El texto de la información sobre herramientas se muestra al pasar el puntero del ratón sobre el botón. Si está vacío, no se muestra la información sobre herramientas. |
| TextInsertionLocation | InPlace | <p>La (fila,columna) de la pantalla donde se inserta el texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • InPlace se refiere a la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o a la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor. • Ninguna significa que el control no tiene una ubicación especificada en la pantalla verde y que su función es independiente de la pantalla verde. <p>La ubicación de pantalla también se puede definir usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla, que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo TextInsertionLocation.</p> |
| Variable vinculada | | Un origen de datos que los controles pueden utilizar para leer o escribir de modo que puedan interactuar entre sí. |
| ControlTarget | MainArea | El objetivo de control es la región especificada en el tema actualmente seleccionado, donde se coloca el control. MainArea es la región ocupada por la pantalla verde. |
| Style | Cadena vacía | El estilo define el aspecto de un control. Sus posibles valores se muestran en la lista de elementos tomados del tema actualmente seleccionado. Si no se especifica, se utiliza el estilo predeterminado. |
| ColorSettings | Fondo | <p>Especifica el color utilizado para el fondo del control. Puede ser uno de los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle: el color se toma del color definido en el estilo del tema. • FromHost: se utiliza el color de fondo del host. • Custom: selecciona un color de la paleta de colores. |
| | Primer plano | <p>El color utilizado para el primer plano del control. Puede ser uno de los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle: el color se toma del color definido en el estilo del tema. • FromHost: Se utiliza el color de primer plano del host. • Custom: selecciona un color de la paleta de colores. |
| FontSettings | | <p>Especifica la fuente de texto utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negrita, Cursiva y Subrayado para CheckBox, Label, RadioButton y Tooltip. • Negrita y Cursiva para Button. |
| RowOffset | 0 | Desplazamiento vertical con respecto a la fila en la que se encuentra el marcador lógico. Los marcadores lógicos se definen mediante la condición SearchFor. Un valor positivo o negativo define la ubicación de pantalla como el número de filas hacia arriba o hacia abajo del marcador lógico. |

| Nombre | Valor predeterminado | Descripción |
|---------------------|--|---|
| ColumnOffset | 0 | <p>Un valor de desplazamiento erróneo puede desplazar de forma anómala el control.</p> <p>Desplazamiento horizontal con respecto a la columna en la que se encuentra el marcador lógico. Los marcadores lógicos se definen mediante la condición SearchFor. Un valor positivo o negativo define la ubicación de pantalla como el número de columnas desde la derecha o la izquierda del marcador lógico.</p> <p>Un valor de desplazamiento erróneo puede desplazar de forma anómala el control.</p> |
| RowSpan | 0 | Si no es cero, anula la altura de un marcador lógico definido con la condición SearchFor. |
| ColumnSpan | 0 | Si no es cero, anula el ancho de un marcador lógico definido con la condición SearchFor. |
| ZOrder | El valor ZOrder más alto de todos los controles de la pantalla actual en la página del Diseñador de pantallas excepto Nivel superior + 1 | Especifica el orden de apilamiento de dos o más controles. Los controles con valores ZOrder mayores aparecen más arriba de la pila o más cerca del primer plano. |
| TabOrder | Predeterminado (orden por ubicación) | Especifica el orden de navegación del cursor al usar la tecla de Tabulador . El orden de fichas se muestra seleccionando el icono TabOrder en la Screen Designer barra de herramientas. Sólo se muestra un orden de fichas personalizado, no el orden predeterminado. |

Acciones

Las acciones se ejecutan en el orden en que se añaden en el cuadro de diálogo **Actions**.

| Acción | Descripción | Valores |
|--------------------------|---|---|
| Borrar Campo | Borra el contenido de un campo especificado en la ubicación de pantalla especificada. | <p>FieldLocation La (fila,columna) de la pantalla donde se inserta el texto. InPlace se refiere a la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o a la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor.</p> <p>La ubicación de pantalla también se puede definir usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla, que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo FieldLocation.</p> |
| Email | Envía un correo electrónico a la dirección especificada. | <p>Objetivo de acción La dirección de correo electrónico del destinatario.</p> |
| Comando Emulación | Ejecuta un comando de emulación especificado. | <p>EmulationCommand Los valores posibles se muestran en una lista.</p> |

| Acción | Descripción | Valores |
|----------------------------|---|--|
| Ejecutar Aplicación | Ejecuta una aplicación especificada en el equipo del usuario. | <p>Objetivo de acción</p> <p>Línea de comandos que se debe ejecutar. Por ejemplo:</p> <p>C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</p> <p>Argumentos adicionales</p> <p>Argumentos de la aplicación. Por ejemplo:</p> <p>/callto:+5555555</p> <p>Los datos almacenados por los controles delCollector se pueden usar para especificar parámetros para ActionTarget y AdditionalArguments.</p> |
| RunMacro | Ejecuta una macro especificada. | <p>ActionTarget Ruta completa al archivo de macro que se debe ejecutar o la ruta relativa a la carpeta de macros. Los datos almacenados por los controles delCollector se pueden usar para especificar argumentos.</p> |
| RunScript | Ejecuta una secuencia de comandos especificada. | <p>ActionTarget Ruta completa al archivo de secuencia de comandos que se debe ejecutar o la ruta relativa a la carpeta de secuencias de comandos. Los datos almacenados por los controles delCollector se pueden usar para especificar argumentos.</p> |
| Establecer cursor | Coloca el cursor en la ubicación de pantalla especificada. | <p>Ubicación del cursor La (fila,columna) de la pantalla donde se debe tomar el texto. InPlace se refiere a la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o a la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor.</p> <p>La ubicación de pantalla también se puede definir usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla, que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo CursorLocation.</p> |
| SetText | <p>Inserta texto en la ubicación de pantalla especificada de un campo no protegido.</p> <p>Si la ubicación especificada no se encuentra en un campo no protegido, no se realiza ninguna acción.</p> | <p>TextInsertionLocation La (fila,columna) de la pantalla donde se inserta el texto. InPlace se refiere a la ubicación del control como aparece especificada en la vista Screen Design o a la ubicación del marcador lógico definido por la condición SearchFor.</p> <p>La ubicación de pantalla también se puede definir</p> |

| Acción | Descripción | Valores |
|---|---|---|
| | | usando la ventana Seleccionar ubicación de pantalla , que se abre al hacer clic en el botón acelerador que hay junto al campo TextInsertionLocation . |
| | | ActionTarget El texto que se va a insertar. |
| Establecer valor de una variable | Crea una variable global y establece su valor. Si la variable global ya existe, se restablece su valor. | Nombre de variable global El nombre de la variable global. Contenido El valor de la variable global. Las expresiones que contienen valores de otras variables globales que ya existen se pueden usar con la forma% %<other_variable_name>%%. |
| WebSite | Ejecuta el explorador predeterminado del usuario para navegar a un sitio Web especificado. | ActionTarget Dirección de sitio Web. Los datos almacenados por los controles delCollector se pueden usar para especificar argumentos. |

El menú contextual de un control

Cuando se hace clic con el botón derecho sobre un control, aparece un menú contextual con las siguientes opciones de menú:

| Opción | Descripción |
|---------------------------|---|
| Convertir en regla | Convierte un control estático de la vista Screen Design en un control dinámico administrado por el Rule Manager. |
| Cortar | Corta un control al portapapeles del Screen Designer. |
| Copiar | Copia un control al portapapeles del Screen Designer. |
| Pegar | Pega un control desde el portapapeles del Screen Designer a la pantalla que se muestra actualmente en el área de trabajo de la vista Screen Design. |
| Eliminar | Elimina un control. |
| Activar/desactivar | Desactiva un control de modo que se mantiene en el proyecto, pero no se utiliza en la pantalla personalizada. Aparece un signo de exclamación en la parte superior derecha del control para indicar que está desactivado. Para activar un control, haga clic con el botón derecho sobre el control y seleccione Activar en el menú emergente. Puede seguir editando controles desactivados, pero no se utilizarán en una pantalla personalizada hasta que los active. Si copia un control desactivado o lo convierte en regla, el control permanecerá desactivado. |
| Enviar al fondo | Si dos o más controles aparecen superpuestos, esta opción envía el control seleccionado al fondo de la pila de controles. |
| Traer al frente | Si dos o más controles aparecen superpuestos, esta opción trae el control seleccionado al frente de la pila de controles. |

Cómo

Esta sección contiene información adicional sobre el Screen Designer, controles y reglas.

Uso de temas

Un tema define el diseño de la pantalla y el aspecto de cada control en todas las pantallas de un proyecto de personalización.

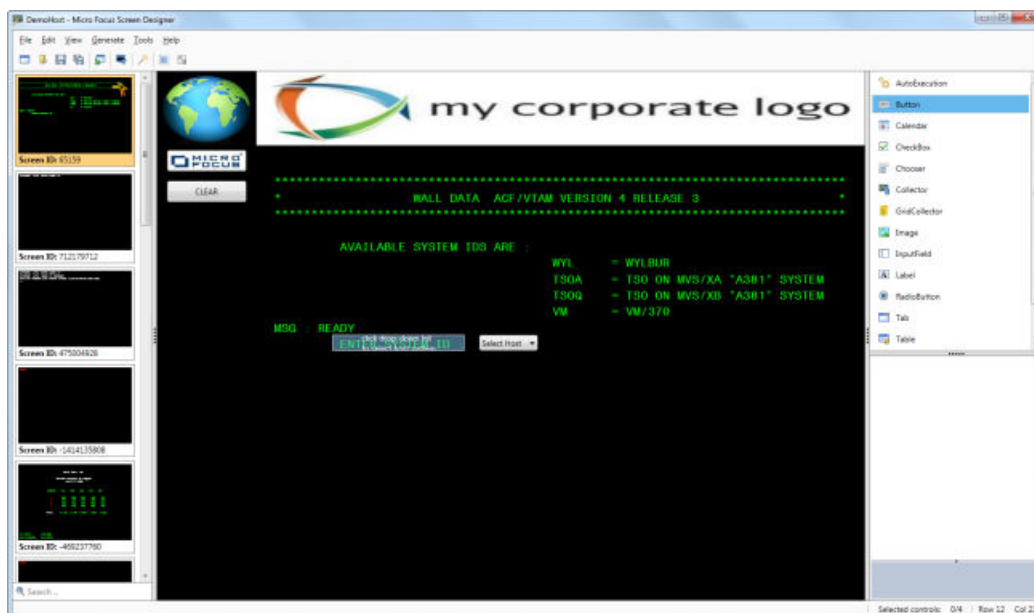
El diseño de la pantalla se define por tener un área principal rectangular en el centro, que puede estar rodeada de áreas rectangulares (márgenes). Los márgenes están definidos por el tema utilizado.

El área principal de una pantalla puede contener cualquier tipo de control. Sin embargo, los márgenes solo pueden contener botones o imágenes.



Nota: Para añadir botones a los márgenes de un tema, arrastre el icono de control de la cuadrícula de propiedades en la vista de **Screen Design**. Para agregar imágenes a los márgenes de un tema, use el Editor de temas.

En el ejemplo siguiente, se han añadido dos imágenes al tema del proyecto utilizando el Editor de temas. Los dos botones del margen izquierdo se han añadido desde la cuadrícula de propiedades en la vista **Screen Design**:



Importante: Si desea cambiar un tema, los márgenes del tema anterior desaparecen junto con su contenido. Por ello, recomendamos elegir el tema en las primeras etapas del proyecto de personalización.

Algunos temas se incluyen en Screen Designer. Además, puede utilizar el Editor de temas para diseñar su propio tema.

Selección de un tema

1. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**

Aparece el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

2. Haga clic en **Temas** en el panel de la izquierda.
3. Haga clic en **Cambiar** en el panel de la derecha. Aparecerá el cuadro de diálogo **Seleccionar tema**.
4. Seleccione la miniatura del tema que desea utilizar en el panel izquierdo.
5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Haga clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

El tema se aplica a todas las pantallas de su proyecto.

Crear un tema de Windows

1. Seleccione **Herramientas > Editor de temas**.

Aparecerá la ventana **Editor de temas**.

2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Crear tema**.

3. Escriba un nombre apropiado para el tema en el campo **Nombre del tema**.

4. Haga clic en **Aceptar**.

Aparecerá la pantalla de diseño del Editor de temas.

5. Seleccione un diseño del panel **Diseños**.

El diseño aparece en el panel central.

6. En el panel **Máscaras**, seleccione **Máscara base de Windows** en la lista desplegable.



Nota: Si selecciona un tema de Windows, no podrá editar la máscara de un control.

7. En el panel central, seleccione un color de la lista **Fondo de vista previa de tema** para mostrar un color de fondo para el tema.



Nota: Esto solo muestra una vista previa del color. Para utilizar un color específico, debe cambiar el color de fondo en la pantalla del emulador.

8. Para añadir un fondo o una imagen a un panel del tema, seleccione el panel y, a continuación, seleccione el color o la imagen de la lista **Fondo o Imagen**, según corresponda.

9. Cuando haya terminado, seleccione **Archivo > Cerrar**.

Se cerrará la pantalla de diseño.

10. En la ventana **Editor de temas**, seleccione **Archivo > Salir**.

Crear un tema Pantalla verde

1. Seleccione **Herramientas > Editor de temas**.

Aparecerá la ventana **Editor de temas**.

2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Crear tema**.

3. Escriba un nombre adecuado en el campo **Nombre del tema**.

4. Haga clic en **Aceptar**.

Aparecerá la pantalla de diseño del Editor de temas.

5. Seleccione un diseño del panel **Diseños**.

El diseño aparece en el panel central.

6. En el panel **Máscaras**, seleccione **Máscara base de pantalla verde** de la lista desplegable.

7. Opcional: Seleccione un color de la lista desplegable **Color base**.

Esto determina el color base de primer plano utilizado en el tema.

- En el panel central, seleccione un color de la lista **Fondo de vista previa de tema** para mostrar un color de fondo para el tema.



Nota: Esto solo muestra una vista previa del color. Para utilizar un color específico, debe cambiar el color de fondo en la pantalla del emulador.

- Para añadir un fondo o una imagen a un panel del tema, seleccione el panel y, a continuación, seleccione el color o la imagen de la lista **Fondo** o **Imagen**, según corresponda.
- Cuando haya terminado, seleccione **Archivo > Cerrar**.

Se cerrará la pantalla de diseño.

- En la ventana **Editor de temas**, seleccione **Archivo > Salir**.

Búsqueda de pantallas del historial

Puede buscar en las vistas en miniatura del panel de historial cadenas de texto que aparezcan o bien en una pantalla o bien como parte del identificador de una pantalla.

En la parte inferior del panel de historial, en el campo de búsqueda, escriba una cadena de búsqueda. Se filtrarán las vistas en miniatura, dejando solo las pantallas que contengan la cadena de búsqueda.

Creación de pantallas modernas con un lienzo de pantalla

A menudo las pantallas modernas requieren más espacio que la disposición fija de las pantallas verdes. Pueda liberarse de la pantalla fija definida por el terminal. Para ello, defina la configuración de un lienzo de pantalla y, a continuación, añada los controles igual que lo haría en una pantalla verde.

Además de tamaños de pantalla personalizados, la función del lienzo de pantalla admite los siguientes tipos de pantalla:

- Modelo 2 (24 x 80)
- Modelo 3 (32 x 80)
- Modelo 5 (27 x 132)

Otra ventaja de utilizar un lienzo de pantalla es que se puede colocar un lienzo más grande en una pantalla verde pequeña para maximizar el espacio en la pantalla.

Definir configuración predeterminada del lienzo

Para definir la configuración predeterminada del lienzo de pantalla, utilice el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.



Nota: Puede especificar una configuración diferente para la pantalla seleccionada en **Herramientas > Lienzo de pantalla**.


- Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**.


Aparece el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

- Haga clic en **Lienzo de pantalla** del panel de la izquierda.

La configuración del lienzo de pantalla aparecerá en el panel de la derecha.

- Especifique la configuración que desee:

| Parámetro | Descripción |
|-------------------|---|
| Tamaño del lienzo |  Nota: El tamaño del lienzo no puede ser menor que el tamaño de la pantalla verde seleccionada. |

| Parámetro | Descripción |
|--|--|
| Número de filas | Especifica el número de filas de la nueva pantalla. El valor predeterminado es el número de filas de la pantalla verde. |
| Número de columnas | Especifica el número de columnas de la nueva pantalla. El valor predeterminado es el número de columnas de la pantalla verde. |
| Tamaño de fuente del lienzo | Define el tamaño de fuente. El valor predeterminado es de 26 pts. |
| Tamaño de fuente fijo | Cuando está marcada, el tamaño de fuente no cambia si se modifica el tamaño de la ventana. |
| Fondo del lienzo | |
| Color | Define el color de fondo. El valor predeterminado es blanco. Se puede utilizar con Imagen . |
| Imagen | Haga clic en el botón acelerador para abrir el cuadro de diálogo Elegir imagen y seleccionar una imagen de fondo. Se puede utilizar con Color . |
| Diseño de imagen | Seleccione una de las siguientes opciones: <div style="text-align: center;"> Alargar Rellenar Encajar Mosaico Centrar </div> |
| Aplicar la configuración automáticamente a cada nueva pantalla de historial | Cuando está marcada, se aplica automáticamente un lienzo de pantalla con la configuración predeterminada a cada pantalla de historial recién importada. |
| |  Nota: Esta configuración oculta todos los campos de pantalla verde. Por ello, recomendamos utilizar Controles de generación automática cuando se utiliza esta configuración. |


Definir la configuración de una pantalla seleccionada

1. Seleccione una pantalla en el panel de historial.
2. Seleccione **Herramientas > Lienzo de pantalla**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Lienzo de pantalla**.

 **Nota:** También puede hacer clic con el botón derecho en el área de trabajo de la pantalla y seleccionar **Lienzo de pantalla > Configuración** en el menú emergente.

3. Especifique la configuración que desee:

| Parámetro | Descripción |
|------------------------------------|---|
| Tamaño del lienzo |  Nota: El tamaño del lienzo no puede ser menor que el tamaño de la pantalla verde seleccionada. |
| Número de filas | Especifica el número de filas de la nueva pantalla. El valor predeterminado es el número de filas de la pantalla verde. |
| Número de columnas | Especifica el número de columnas de la nueva pantalla. El valor predeterminado es el número de columnas de la pantalla verde. |
| Tamaño de fuente del lienzo | Define el tamaño de fuente. El valor predeterminado es de 26 pts. |
| Tamaño de fuente fijo | Cuando está marcada, el tamaño de fuente no cambia si se modifica el tamaño de la ventana. |
| Fondo del lienzo | |

| Parámetro | Descripción |
|-------------------------|--|
| Color | Define el color de fondo. El valor predeterminado es blanco. Se puede utilizar con Imagen . |
| Imagen | Haga clic en el botón acelerador para abrir el cuadro de diálogo Elegir imagen y seleccionar una imagen de fondo. Se puede utilizar con Color . |
| Diseño de imagen | <p>Seleccione una de las siguientes opciones:</p> <p>Alargar</p> <p>Rellenar</p> <p>Encajar</p> <p>Mosaico</p> <p>Centrar</p> |

4. Haga clic en **Aceptar**.



Nota: Para sobrescribir la configuración predeterminada del lienzo de pantalla con la configuración que acaba de definir, haga clic en **Establecer como predeterminado**.

Copiar y pegar un lienzo de pantalla

Si ya se ha aplicado un lienzo de pantalla a una pantalla, se puede copiar el lienzo y su configuración y, a continuación, aplicarlo a otra pantalla. Para ello:

1. Seleccione una pantalla en el panel de historial.
2. Haga clic con el botón derecho en el área de trabajo de la pantalla y, a continuación, seleccione **Copiar lienzo** en el menú emergente.
3. Seleccione otra pantalla en el panel de historial.
4. Haga clic con el botón derecho en el área de trabajo de la pantalla y, a continuación, seleccione **Pegar lienzo** en el menú emergente.

El lienzo de pantalla copiado y su configuración se aplican a la pantalla.

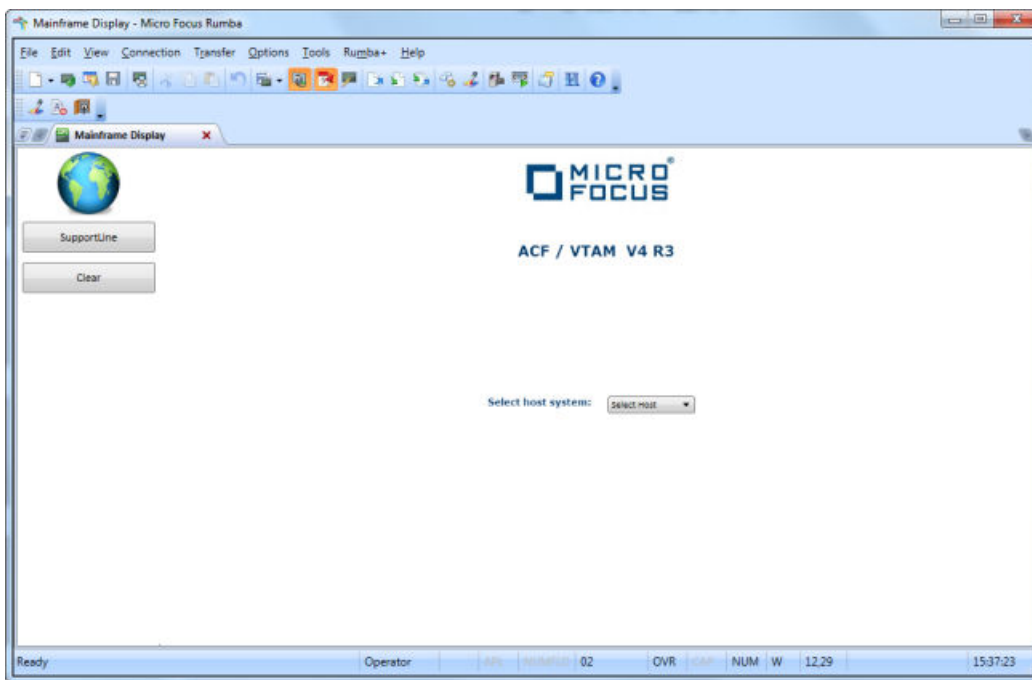
Quitar un lienzo de pantalla

Para quitar un lienzo de pantalla de una pantalla verde, haga clic con el botón derecho en el área de trabajo de la pantalla y, a continuación, seleccione **Eliminar lienzo** en el menú emergente. Esto no afecta a los controles que haya añadido al proyecto de Plus.

Ejemplo

En la sección [Cómo añadir controles](#) hemos incorporado controles a las pantallas de Demo Host para darles un aspecto moderno y atractivo. Este ejemplo muestra cómo las pantallas se puede modernizar aún más.

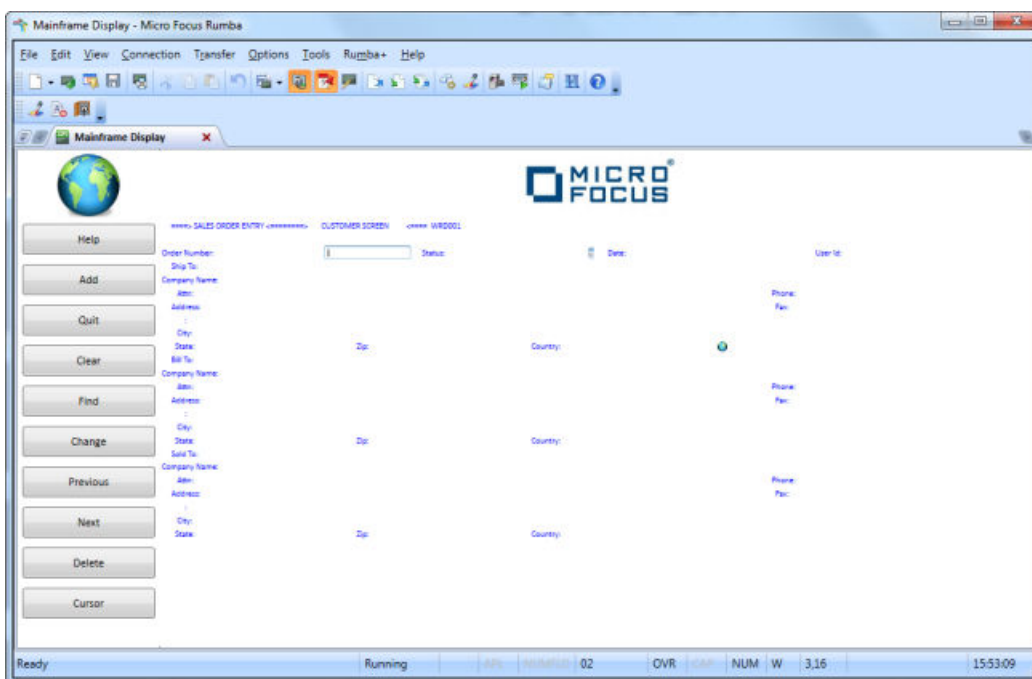
Con un lienzo de pantalla, podemos dar a la pantalla de bienvenida un aspecto limpio, nítido y moderno:



Fijese en que hemos usado el [Editor de temas](#) para agregar un banner superior y el logotipo. Seleccionar el sistema host le lleva a la misma pantalla que antes, pero con un aspecto renovado.



Si hace clic en **Order Entry**, accederá a la pantalla SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER:



Fijese también en que hemos usado *controles autogenerados* para sustituir completamente la pantalla verde original.

Identificar pantallas

Acerca de la identificación de pantalla

El Diseñador de pantalla es compatible con los siguientes métodos de identificación de pantallas:

Predeterminada Una identificación que se calcula a partir de los datos de campo de una pantalla. Se utiliza de forma predeterminada.

Para personalizar pantallas, se debe asignar un ID de pantalla a cada pantalla. Desgraciadamente, puede que este ID de pantalla predeterminado no sea suficiente. Es lo que ocurre cuando varias pantallas, que deben diferenciarse, obtienen el mismo ID de pantalla. También puede ocurrir cuando varias pantallas, a las que hay que dirigirse como una misma, obtienen ID de pantalla diferentes.

Basado en la selección Una identificación basada en el contenido de una o más selecciones de pantalla. Cuando el ID de pantalla predeterminado no es suficiente, se puede seleccionar el contenido de una ubicación de pantalla como ID de pantalla. Si se hace más de una selección, el contenido de cada selección se unifica para formar el ID de pantalla. Cada selección se limita a la altura de una fila en la pantalla.



Nota: Antes de empezar a personalizar las pantallas de un proyecto, se debe elegir el tipo de ID de pantalla predeterminado o un tipo de ID de pantalla basado en la selección. No se puede cambiar el tipo de ID de pantalla una vez que se ha comenzado a personalizar una pantalla.

Identificación de pantalla personalizada Se puede definir un algoritmo de identificación personalizado para cada pantalla registrada durante la sesión. Para una identificación de pantalla personalizada, hay que definir un conjunto de áreas seleccionadas en una pantalla y especificar un nombre para ellas. Esto define los datos de pantalla para distinguir una pantalla determinada de las demás pantallas del proyecto. El nombre de identificación

personalizada se asigna como un ID de pantalla a cada pantalla del proyecto que tenga exactamente los mismos datos en exactamente las mismas áreas seleccionadas que la identificación personalizada.

Se puede elegir una identificación de pantalla basada en la selección, una identificación de pantalla personalizada o una combinación de ambas. De esta manera, se puede distinguir entre pantallas que, de otro modo, habrían tenido el mismo ID o identificar pantallas similares que, de otro modo, habrían tenido ID diferentes.

Especificar una identificación de pantalla basada en la selección

1. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**.

Aparecerá la ventana **Configuración del proyecto**.

2. En la página **ID de pantalla**, haga clic en la opción **Seleccionar** que hay junto a **Basada en la selección**.

Aparecerá la ventana **Selección**.

3. Seleccione una miniatura de pantalla en el panel de la izquierda.

4. En el área de trabajo, seleccione una parte del texto de la pantalla dibujando con el ratón un borde rectangular dentro de la fila de una sola pantalla.

El texto seleccionado se añadirá como un ID a cualquier pantalla del proyecto que tenga el mismo texto en la misma ubicación.

5. Opcional: También puede añadir otras selecciones de pantalla para formar el ID de pantalla. El texto de cada ubicación de pantalla seleccionada se unirá para formar el ID de pantalla.

6. Haga clic en **Aceptar**.

7. Haga clic en **Aceptar** en la ventana **Configuración del proyecto**.

Eliminar una selección:

Para eliminar una selección, haga clic con el botón derecho en la selección y seleccione **Eliminar esta selección** en el menú emergente.

Especificar la identificación de pantalla personalizada

1. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**.

Aparecerá la ventana **Configuración del proyecto**.

2. En la página **ID de pantalla**, haga clic en **Administrar identificación de pantalla**.

Aparece la ventana **Administrar identificación de pantalla**.

3. Seleccione una miniatura del panel de la izquierda.

4. Haga clic en **Añadir identificación personalizada** en el panel de la derecha.

5. Seleccione las áreas de texto en la pantalla dibujando con el ratón bordes rectangulares dentro de las filas de una sola pantalla.

El panel de historial de la izquierda se filtrará para mostrar solo las pantallas que tengan las mismas áreas de texto en las mismas ubicaciones que ha seleccionado.

6. Escriba un nombre en el campo **Nombre**.

7. Opcional: Marque **Usar con ID de base**. El ID de base se crea a partir del tipo de ID de pantalla que ha elegido antes de empezar a personalizar pantallas. Cuando esta opción está marcada, el ID de base se utiliza como una forma adicional de identificar la pantalla.

El nombre que haya especificado se utiliza como ID de pantalla personalizada para cualquiera de las pantallas de su proyecto que:

- Tenga las mismas áreas de texto en las mismas ubicaciones que haya seleccionado.
- Tenga el mismo ID de base (si **Usar con ID de base** está marcada).



Nota: El ID de base se muestra en la parte superior de cada miniatura en el panel de la izquierda, mientras que los ID de pantalla aparecen en la parte inferior de cada miniatura.

8. Haga clic en **Aceptar**.



Nota: Haga solo una identificación personalizada de la pantalla antes de hacer clic en **Aceptar**.

9. Haga clic en **Aceptar** en la ventana **Configuración del proyecto**.

Eliminar la identificación de pantalla personalizada:

Para eliminar una selección, haga clic con el botón derecho en la selección y seleccione **Eliminar esta selección** en el menú emergente.



Notes:

- No se puede definir el mismo ID de pantalla personalizada para dos pantallas distintas si una de ellas o las dos están personalizadas.
- Una pantalla no puede tener más de un ID de pantalla personalizada. No se puede especificar un ID de pantalla personalizada si la pantalla ya tiene uno.
- Se producirá una *ambigüedad de ID de pantalla* si intenta importar otro proyecto en el que al menos una pantalla coincida con un ID personalizado del proyecto base, pero que esa pantalla ya tenga un ID de pantalla personalizada. La pantalla afectada aparece marcada por tener una ambigüedad de ID de pantalla en la vista **Screen Design**.
- No se puede importar otro proyecto que tenga una pantalla con ambigüedad de ID de pantalla. Primero se debe revisar el proyecto para solucionar el problema.

Administración de controles

Generación automática de controles

En algunos casos, es posible que desee crear la pantalla completa de nuevo. Es posible generando automáticamente controles Etiqueta y Campo de entrada para todos los campos protegidos y no protegidos de una pantalla verde. Para ello:

1. Seleccione **Herramientas > Configuración del proyecto**.

Aparece el cuadro de diálogo **Configuración del proyecto**.

2. Haga clic en **Controles de generación automática** en el panel de la izquierda.

3. Especifique la configuración que desee:

| Marcar esto... | Para realizar esto... |
|--|--|
| Generar etiquetas | Cuando está marcada, se crean controles Label para cada campo protegido en la pantalla. |
| Excluir las etiquetas creadas a partir de campos vacíos | Cuando está marcada, filtra controles Etiqueta que se han creado a partir de campos protegidos que no contienen texto. Solo está disponible si está marcada la opción Generar etiquetas . |
| Generar campos de entrada | Cuando está marcada, se crean controles Input para cada campo sin protección en la pantalla. |

| Marcar esto... | Para realizar esto... |
|--|--|
| Generar controles automáticamente en todas las pantallas nuevas del historial | Cuando está marcada, se generan automáticamente los controles Label e InputField en todas las pantallas del historial importadas recientemente. Está desmarcada de forma predeterminada. |

- Haga clic en **Aceptar**.
- Para generar los controles automáticamente en la pantalla actual, seleccione **Herramientas > Controles de generación automática**.

Cambiar el nivel de opacidad

Puede utilizar el control deslizante de la barra de herramientas para cambiar la opacidad de todos los controles de una pantalla de opacidad completa a opacidad del 20 %.

Al hacer clic en el icono **Nivel de opacidad**, se muestra el control deslizante de opacidad y la opacidad se activa y desactiva.

Seleccionar varios controles

Puede seleccionar más de un control en cualquier momento para poder realizar la misma acción una vez en todos los controles seleccionados, en lugar de una vez para cada control.

Puede seleccionar los controles de una de las siguientes formas:

- Con el ratón, dibuje un área en la pantalla que contenga los controles que desea seleccionar.
- Pulse **Ctrl+A** para seleccionar todos los controles de la pantalla.
- Haga clic con el botón derecho en el fondo de la pantalla y seleccione **Seleccionar todo**.
- Use la combinación **Ctrl+clic** para alternar entre seleccionar o no una pantalla.

Puede realizar las siguientes acciones en los controles seleccionados:

- Mover (utilizando el ratón o las teclas de flecha)
- Eliminar
- Cortar
- Copiar
- Pegar
- Duplicar



Nota: No se pueden seleccionar los controles del Administrador de reglas como parte de una selección múltiple.

Trabajar con controles de regla

Los controles de regla son los controles creados con el Administrador de reglas.

Acerca de los controles de regla

Cuando se crean controles de regla, también aparecen en la vista **Screen Design**. De manera predeterminada, esta función está activada. Se puede alternar entre mostrar y ocultar controles de regla seleccionando **Ver > Controles de regla**.

Los controles de regla están diseñados para utilizarse en multitud de pantallas. Por lo tanto, se muestran en la vista **Screen Design** en un estilo diferente al de los controles para una sola pantalla, por lo que se pueden diferenciar fácilmente.

Los controles de regla se pueden editar en la vista **Screen Design** del mismo modo que en el Administrador de reglas. Sin embargo, no se puede cambiar el tamaño de estos controles ni moverlos,

borrarlos, copiarlos o duplicarlos, como indica el pequeño candado que se muestra en la esquina superior derecha del control.

Editar controles de regla

Del mismo modo que si fuera un control de pantalla única, se pueden editar las propiedades del control mediante la cuadrícula de propiedades.

1. Para editar un control de regla en la vista **Screen Design**, haga clic con el botón derecho en el control y seleccione **Editar regla** en el menú emergente.

La regla se abre en el Asistente para reglas.



Nota: Cuando se edita un control de regla, afecta a todos los controles creados por la regla origen.

2. Para ver un control de regla, haga clic con el botón derecho en el control y seleccione **Mostrar regla** en el menú emergente.

La regla se abre en la ventana Administrador de reglas.

Modificación de los datos de la tabla en el modo Plus

Puede modificar los datos de la tabla en el modo mediante los controles que ha configurado anteriormente en Plus.

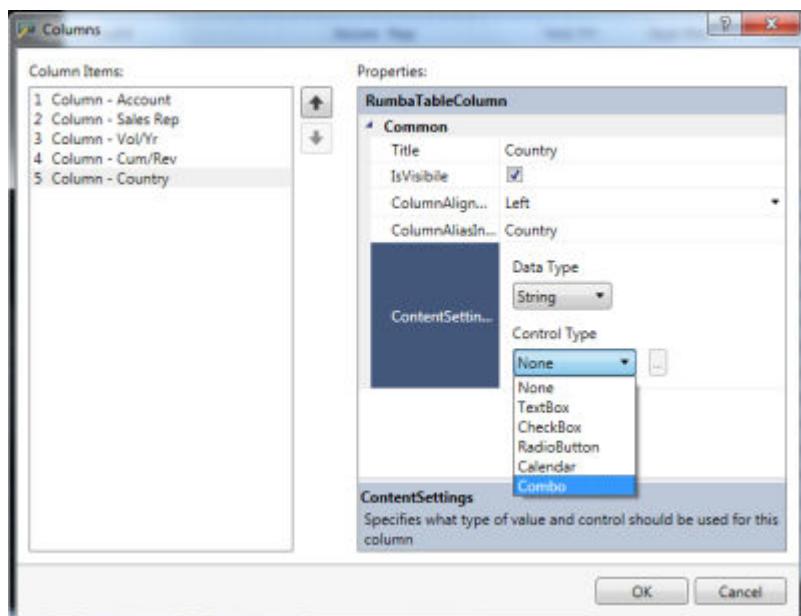
En este ejemplo se muestra cómo añadir una lista combinada a cada fila de una tabla.

Configuración de los controles de tabla en Screen Designer

1. Abra el proyecto **DemoHost** que creó anteriormente.
2. Vaya a la pantalla **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
3. Seleccione la tabla.
4. En la cuadrícula de propiedades, haga clic en el botón acelerador que hay junto a **Columns**.

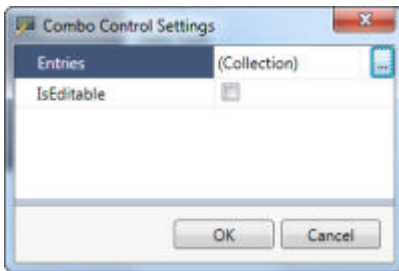
Aparece el cuadro de diálogo **Columns**.

5. En el marco **Column Items**, seleccione **5 - Column - Country**.
6. En el marco **Properties**, seleccione **Combo** en la lista **Control Type**:



7. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a la lista.

Aparece el cuadro de diálogo **Combo Control Settings**:

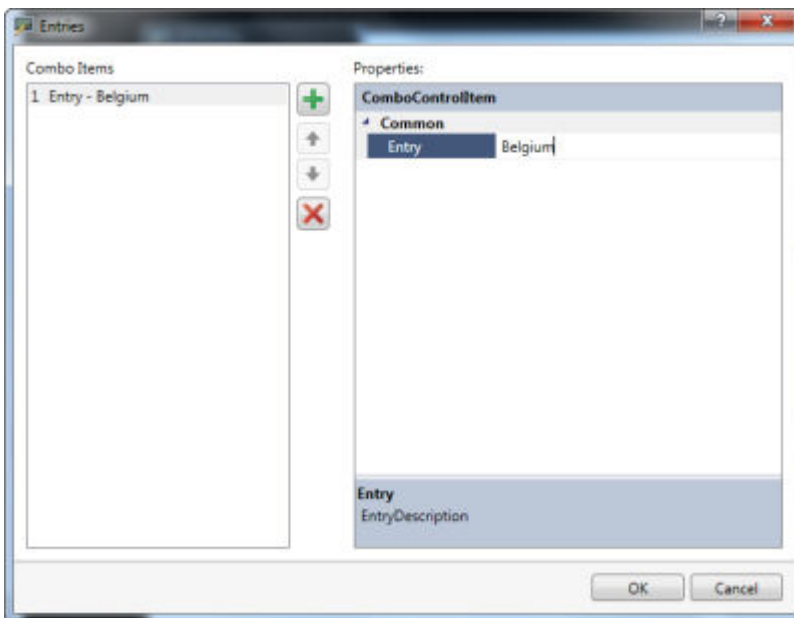


8. Haga clic en el botón acelerador en **Entries**.

Aparece el cuadro de diálogo **Entries**.

9. Haga clic en el botón **Añadir** para crear un elemento combinado.

10. En el marco **Properties**, escriba **Bélgica** en el campo **Entry**:



11. Cree más elementos combinados para:

Gran Bretaña
Francia
Alemania
Italia

12. Cuando haya terminado, haga clic en **Aceptar**.

13. Haga clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Combo Control Settings**.

14. Haga clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Columns**.

15. Guarde el proyecto y cree el Archivo Plus.

Uso de los controles Table en el modo Plus

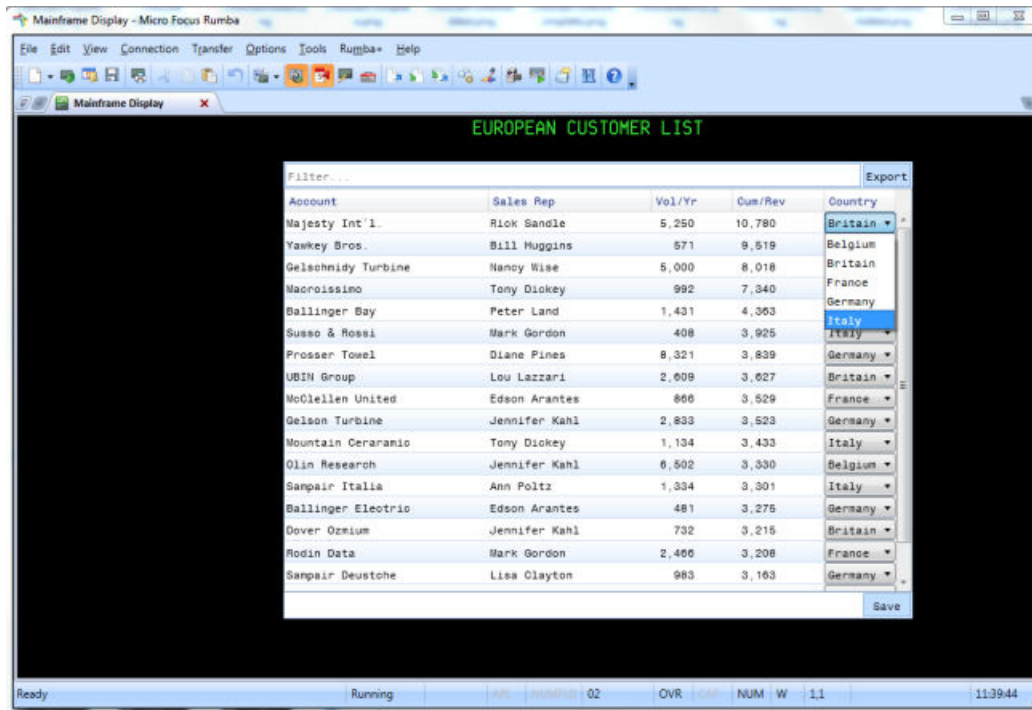
1. Conéctese a Demo Host e inicie el modo Plus.

2. Asocie el archivo de Archivo Plus que acaba de crear con la sesión de host.

3. Vaya a la pantalla `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.

La columna **Country** ahora contiene una lista combinada en cada fila.

4. En la primera fila, seleccione **Italia** en la lista:



5. Haga clic en **Save** en la parte inferior de la tabla.

Ejecución de una acción de Table relativa a una posición de fila

En algunas tablas de host, la selección de una fila puede requerir la acción en un campo que se encuentra en una posición relativa a esa fila. Por ejemplo, puede haber un campo de entrada junto a cada fila de una tabla y la selección de una fila puede requerir que se ejecute una acción concreta en ese campo relativo.

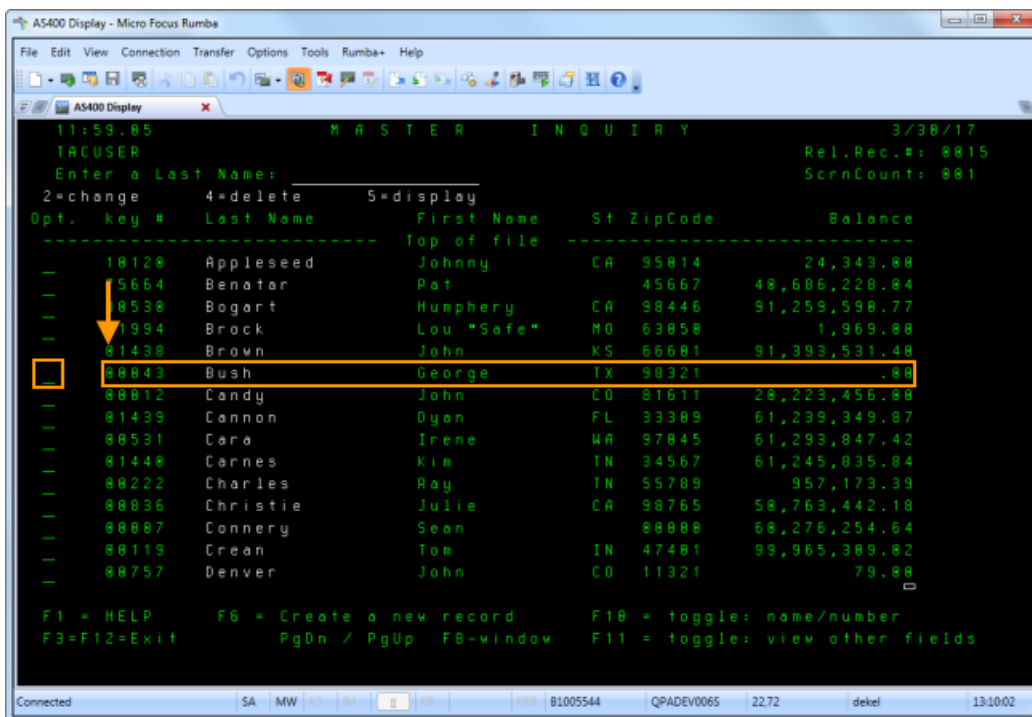
Las siguientes acciones de control de Table se pueden llevar a cabo, con relación a la posición de fila:

SetText

SetCursor

ClearField

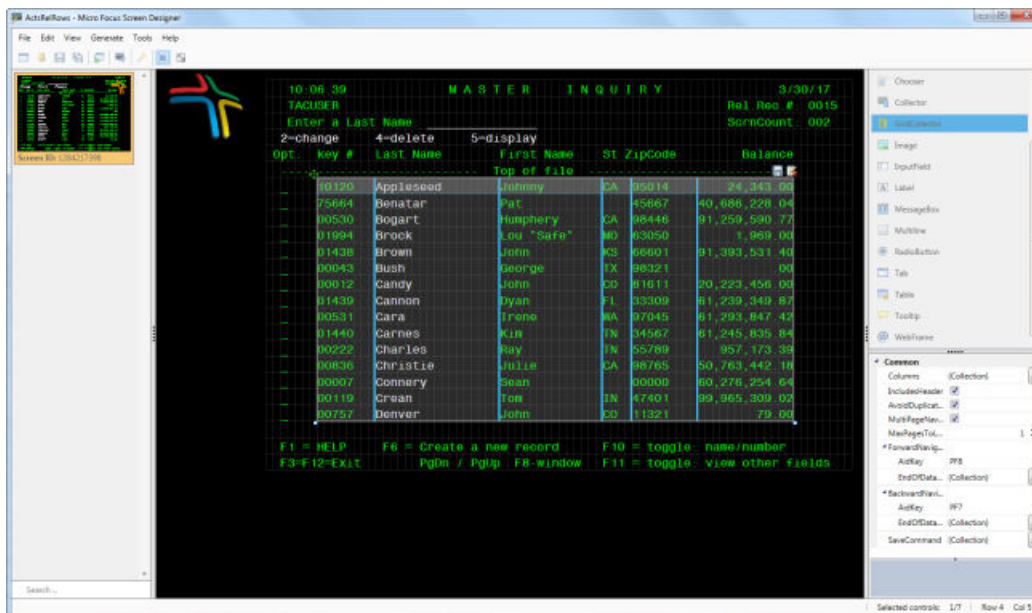
La siguiente figura muestra un control GridCollector en Screen Designer. La flecha apunta a la ubicación de la columna situada más a la izquierda de la fila seleccionada. La ubicación relativa se calcula como un desplazamiento desde ese punto, con la columna situada más a la izquierda representada como (0,0):



En este ejemplo, la posición en la que se ejecutará la acción está en la columna **Option** en la misma fila. Se encuentra a cinco celdas de pantalla a la izquierda del inicio de la fila seleccionada. Por lo tanto, el desplazamiento de filas es 0 y el de columnas de -5.

Para configurar la tabla:

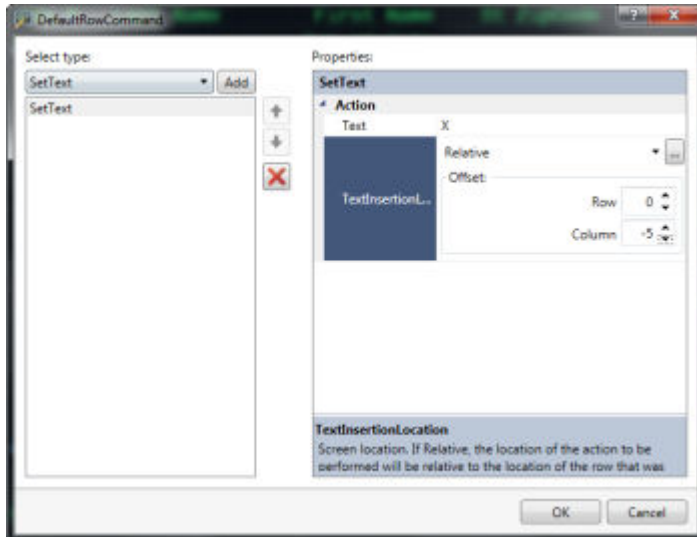
1. En Screen Designer, añada GridCollector a la tabla:



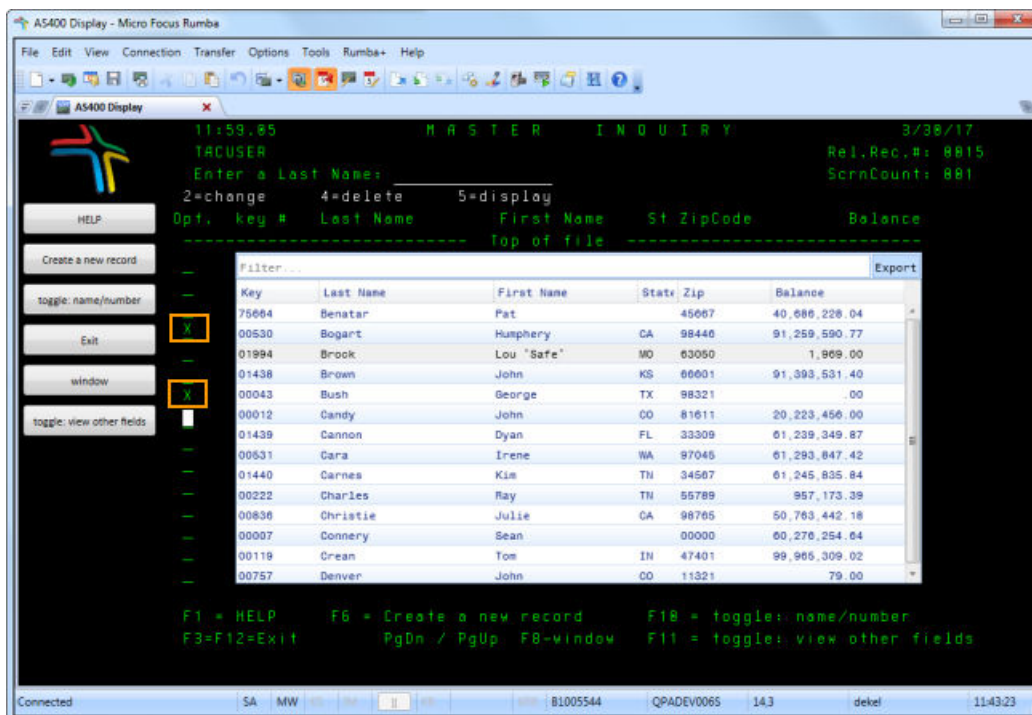
2. Coloque un control Table sobre el control GridCollector.
3. En la cuadrícula de propiedades, desmarque **IsMoreButtonVisible**.
4. Desmarque **IsAutoNavigateOnLoad**.
5. Marque **IsExportButtonVisible**.
6. Haga clic en el botón acelerador que hay junto a **DefaultRowCommand**.

Aparece el cuadro de diálogo **DefaultRowCommand**.

7. Seleccione **SetText** en la lista **Select type**.
8. Haga clic en **Add**.
9. En el marco **Properties**, escriba x en el campo **Text**.
10. Seleccione **Relative** en la lista **TextInsertionLocation**.
11. En el marco **Offset**, deje **Row** en 0 y configure **Column** en -5:

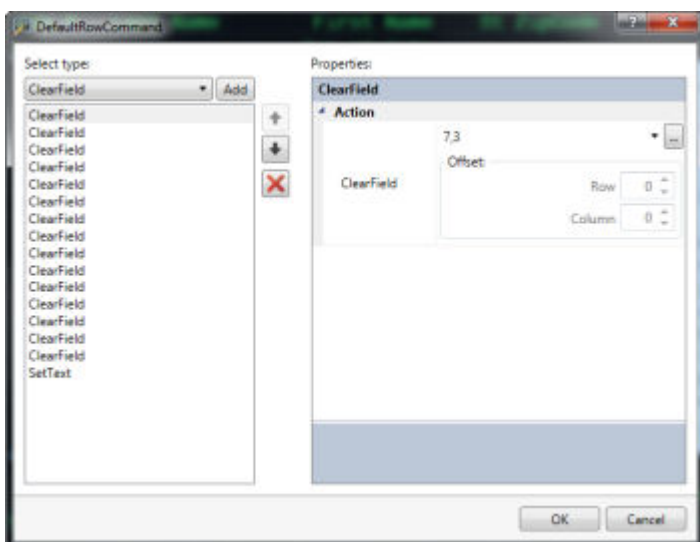


12. Haga clic en **Aceptar**.
13. Guarde el proyecto y cree el Archivo Plus.
14. En modo Plus, cuando hace doble clic en una fila de tabla, aparece una x en la columna **Option**:



Cómo añadir acciones ClearField:

Si solo desea tener una **X** en una fila seleccionada cada vez, puede añadir una acción **ClearField** en cada fila de la tabla:



Al hacer doble clic en una fila, aparece una **X** en ella y se quita de la fila seleccionada anteriormente.

Uso de los controles para establecer una variable

Puede utilizar el contenido de un control de entrada, como un control de Campo de entrada, para establecer una variable que la acción de otro control puede utilizar en cualquier momento y en cualquier lugar. Para ello, utilice la acción Variable vinculada del control de entrada.

Los siguientes controles de entrada utilizan variables vinculadas:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- InputField
- RadioButton

Use Web components in Plus

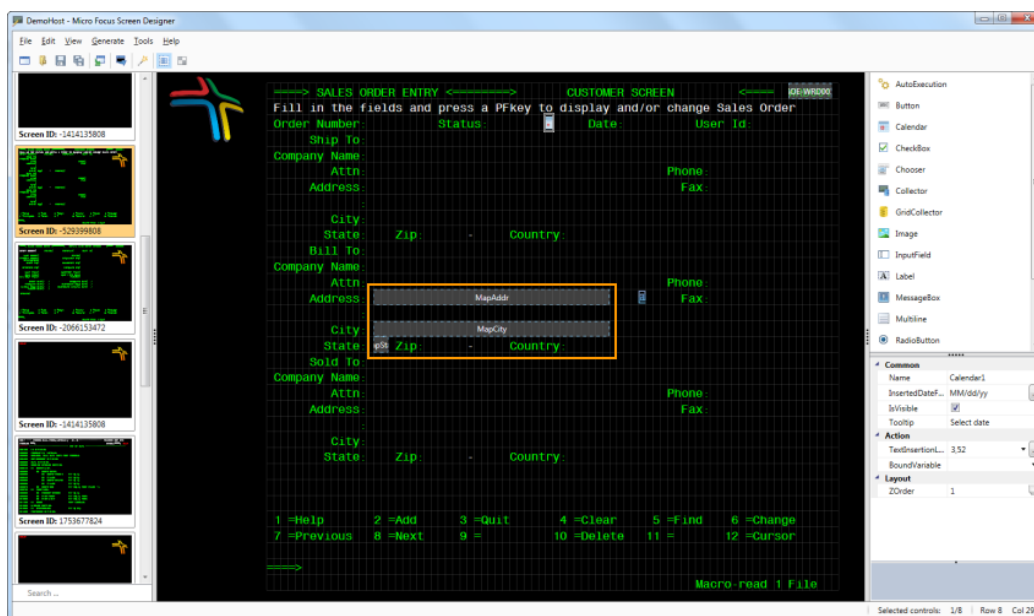
El Plus puede invocar tanto a aplicaciones como a componentes web utilizando uno o más de los siguientes controles:


- Button** Una control de la interfaz etiquetado. Puede invocar una aplicación, un script, una URL, o una página Web.
- WebFrame** Crea un icono usando una imagen. Puede establecer el tamaño del marco. Sólo válido para URLs de navegador web. No se muestra una barra de direcciones.

Transferencia de parámetros a una aplicación o página web

Para transferir parámetros a una aplicación o página web se usa el control Collector. Coloque un control Collector sobre los campos de datos que utilice Plus para capturar datos. Cuando se ejecuta la aplicación, no hay nada que mostrar en la pantalla que indique que se trata de un campo de recopilación de datos.

Los controles Collector se añaden en la vista **Screen Design**:



 **Nota:** Los controles de Collector deberían cubrir el campo de datos entero para poder admitir cadenas largas.

Al configurar un control de Collector, se le da un nombre en la cuadrícula de propiedades. Este nombre debe ser único en el archivo de Plus. Puede hacer referencia a los datos almacenados en la base de datos como `%%Name%%`. En la figura anterior, el nombre (**Name**) del primer recopilador es **MapCity** y su nombre variable global es `%%MapCity%%`.

La propiedad **TrimSpaces** ajusta la longitud de la cadena de datos eliminando los espacios finales. En la mayoría de las aplicaciones, esta opción debe ser 1.

Creación de objetos web y URL

Lo primero que hay que hacer es crear una URL con un conjunto de parámetros conocido para una dirección conocida. Por ejemplo, este parámetro de Google Maps es para un complejo de oficinas en Maryland:

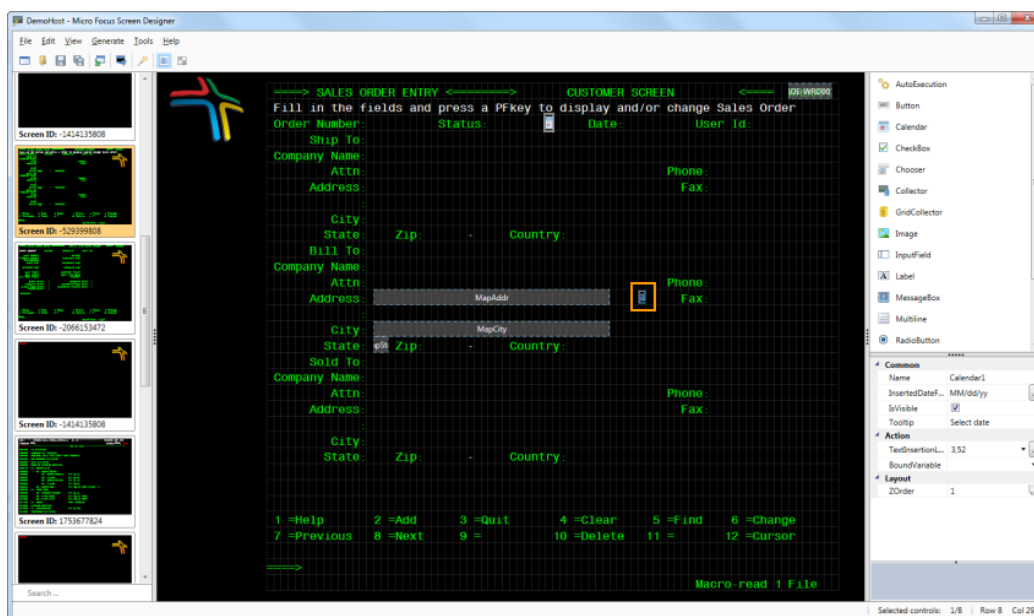
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

Copie la URL en un editor como Bloc de notas para editarla y usarla en el Screen Designer. Por ejemplo, la cadena siguiente recrea la cadena de dirección:

`%%MapAddr%%, %%MapCity%%, %%MapState%%`

Fíjese en que las comas (,) que se usan como delimitadores en el comando de Google siguen en su sitio en la cadena de Plus.

Añada un control que recibirá los datos del control WebFrame:



El comando para copiar y pegar en el campo WebFrameURLSource es:

```
http://maps.google.com/maps?q=%%MapAddr%%,%%MapCity%%,%%MapState%%
```

En el modo , el control Plus captura la información que escribe. Al hacer clic en el control WebFrame, toma los datos y muestra la ubicación de la dirección en un mapa en una ventana remota.

A medida que las cadenas de caracteres se van haciendo cada vez más complejas, las pruebas se vuelven cada vez más importantes. Por ejemplo, la cadena siguiente invoca un servicio de gráficos de Google para crear una gráfica circular. Fíjese en que la URL original contiene una sección que trata tanto etiquetas de gráfica (AREA-A, etc) como datos de gráfica (T=:100,300,200,50). Otros datos que se puede editar incluyen colores, formato y tamaño:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:100,300,200,50&chdl=AREA-A|AREA-B|AREA-C|AREA-D&chtt=TOYS
```

Igual que en el ejemplo de Google Maps, necesitamos sustituir la porción de los datos de esta URL con variables recopiladas de la pantalla de Plus. En este caso, la porción de datos (especificada por chd) pasa a ser:

```
chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%
```

La nueva dirección URL que se utilizará con el control WebFrame pasa a ser:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

En una aplicación real, es posible que también desee modificar los datos de etiqueta dinámicamente. De este modo una sección de etiqueta podría tener este aspecto:

```
chdl=%%Label1%%|%%Label2%%|%%Label3%%|%%Label4%%
```

Puede experimentar con la URL de gráfica circular de Google usando la pantalla TOYS del host de demostración.

Cómo importar proyectos adicionales

Puede importar otros proyectos de personalización para combinarlos con un proyecto que esté abierto en el Screen Designer.

Para ello, seleccione **Archivo > Importar proyecto**.



Notes:

- No puede importar un proyecto si el proyecto base no está abierto.
- El nombre y el tema del proyecto serán los mismos que el del proyecto que tenga abierto.

La siguiente tabla proporciona información sobre algunas circunstancias en las que es posible que no todos los datos se incluyan en una importación.

| Si esto sucede... | A continuación, esto sucede... |
|--|--|
| La configuración del identificador de pantalla del otro proyecto es diferente de la definida en el proyecto base. | Después del intento de importación, la operación se detiene con un mensaje de error. |
| Importa un proyecto en el cual se han definido identificadores de pantalla personalizados. | Si todos los identificadores de pantalla personalizados son válidos, se agregan a lista de identificadores de pantalla personalizados del proyecto base. |
| Importa un proyecto en el cual se han definido identificadores de pantalla personalizados. Sin embargo, uno de los nombres de identificador de pantalla personalizados ya existe en el proyecto base, aunque los identificadores de pantalla personalizados no sean idénticos. | El identificador de pantalla personalizado se añade al proyecto con un nombre nuevo: Origcustom screen ID - Copy, Origcustom screen ID - Copy (2). Todas las referencias al identificador de pantalla personalizado renombrado se modifican en consecuencia. |
| Importación de un proyecto con una regla idéntica a una de las reglas del proyecto base. | Las reglas duplicadas aparecen sólo una vez. |
| Importa un proyecto en el cual se han definido identificadores de pantalla personalizados. Uno de los identificadores de pantalla personalizados no es válido porque está asignado a una pantalla que tiene otro identificador de pantalla personalizado. | No todas las reglas relacionadas con los nuevos identificadores de pantalla se combinarán en el proyecto. Aparece información en el cuadro de diálogo con los resultados. |
| Importa un proyecto que incluye un recurso local. | Si el nombre del recurso ya existe, puede seleccionar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none">• Copy and Replace• Don't Copy• Copy, but keep both files |

También puede importar proyectos de personalización adicionales mediante la línea de comandos Screen Designer. Consulte [Uso de la línea de comandos del Screen Designer](#).

Uso de la línea de comandos del Screen Designer

Puede usar la línea de comandos de Screen Designer para:

- Cree uno o más archivos de Archivo Plus a partir de los archivos de proyecto de Screen Designer.
- Importar múltiples proyectos a un proyecto Screen Designer.

Sintaxis

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S] | /I  
<config_file> | /?
```

donde:

| | |
|--|--|
| <Install_Dir> | es la carpeta en la que está instalado el Screen Designer. |
| /P <project_file_path> | es la ruta de acceso completa de un único archivo de proyecto. |
| /L <project_file_list_path> | es la ruta de acceso completa a un archivo que contiene una lista de archivos de proyecto. Cada ruta y nombre de archivo debe ir en una línea distinta. Puede usar el símbolo de almohadilla (#) para añadir comentarios a una línea. |
| /O <output_dir> | es la ruta de acceso completa al lugar donde se exportan los archivos de Plus. Opcional. Si no se especifica, se usa la carpeta <dir_instalación>\Plus\ScreenDesigner. |
| /S | guarda el proyecto después de crear el Archivo Plus. |
| /I <config_file> | es la ruta de acceso completa de la lista configurada de los proyectos para importación. |
| /? | muestra esta información en la pantalla. |

Generación de archivos de personalización

Sintaxis

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S]
```

Ejemplo: Generación de un único archivo de Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus  
\Rumba\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\AppData  
\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Ejemplo: Generación de múltiples archivos de Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /L C:\Screen Designer\Projects\ProjectList.txt /O  
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Ejemplo de contenidos de la lista de un archivo de proyecto

```
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\ul\ul.rsdp  
#C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\unique  
\unique.rsdp  
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\TableTest  
\TableTest.rsdp  
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\longtable3\longtable3.rsdp  
C:\work\rumba_mobile\TestApplications\TestPlanAppCSIMVS\TestAppCSIMVS  
\TestAppCSIMVS.rsdp
```



Nota: Puede usar el símbolo de almohadilla (#) para añadir comentarios a una línea.

Cómo importar archivos de proyecto

Sintaxis

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I <config_file>
```

Ejemplo

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I C:\Screen  
Designer\Projects\ImportFileList.txt
```

Ejemplo de contenidos de la lista de un archivo de proyecto

```
duplicateresource=ckb  
baseproject=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects1\MergeProjects1.rsd  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsd  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects3\MergeProjects3.rsd  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsd  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\al\al.rsd  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsd  
saveto=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects20
```

donde:

duplicateresource especifica las opciones de copia para recursos duplicados:

| | |
|------------|---------------------------------------|
| cr | Copiar y sustituir. |
| dc | No copiar. |
| ckb | Copiar, pero mantener ambos archivos. |

baseproject es el proyecto de base al que se importarán los proyectos.

proyecto es la ruta de acceso absoluta o relativa al archivo de proyecto.

saveto es la ruta de acceso del proyecto combinado resultante. Si no se especifica, se utiliza el proyecto base. Si el proyecto no existe, se crea un nuevo proyecto en esa ubicación con un nombre que coincide con el nombre de la carpeta. Por ejemplo, si la ruta es:

```
C:\Users\<nombre_usuario>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus  
\Projects\MergeProjects20
```

el proyecto creado se llama MergeProjects20.

Use la versión independiente de Screen Designer

Además de usar Screen Designer desde el escritorio de Rumba+, puede usarlo como aplicación independiente. Puede utilizar la versión independiente de Screen Designer tanto si Rumba+ está ejecutándose como si no.

1. Desde el menú de **Inicio** de Windows, seleccione **Inicio > Todos los programas > Micro Focus Rumba+ Desktop > Rumba+ Desktop Tools > Rumba+ DesktopScreen Designer**.

El Screen Designer se inicia como una aplicación independiente.

2. Para cerrar el Screen Designer, seleccione **Archivo > Salir**.

Puede utilizar la versión independiente de Screen Designer tanto si Rumba+ está ejecutándose como si no. Sin embargo, es muy útil ejecutar Rumba+ al mismo tiempo. Por ejemplo, de este modo puede hacer cambios en un proyecto en la versión independiente de Screen Designer, crear el archivo de Archivo Plus, cambiar a Rumba+ y, una vez que el proyecto se ha cargado una vez, tan solo deberá desactivar y volver a activar el modo Plus para ver el resultado de los cambios de inmediato.

Personalización de las pantallas en una sesión de Plus

Puede añadir y configurar controles sencillos directamente en las pantallas verdes. Estos controles serán exclusivos de su entorno de trabajo y funcionarán junto con cualquier personalización de Screen Designer.

El proceso para añadir un control es muy rápido y requiere muy poca configuración.

Puede añadir los siguientes controles a una pantalla en una sesión Plus:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- Label
- RunMacro



Notes:

- Solo se aplica a los temas de la pantalla verde.
- Solo se aplica a las sesiones de terminal mainframe 3270 y 5250 AS/400.

Cómo añadir un control Calendar

Utilice Calendar para seleccionar una fecha.

1. **Plus > User Content > Show/Hide Control Panel.**

The control panel appears to the right of the desktop.

2. Arrastre el control Calendar desde el panel de control a la ubicación que desee en la pantalla.

Aparece una cuadrícula en la pantalla y se resaltan los campos sin protección. La cuadrícula de propiedades Calendar aparece en el panel de control.

3. Seleccione el formato de fecha necesario en la lista **DateFormat** en la cuadrícula de propiedades.

4. Haga clic en el campo sin protección donde desea que se muestre la fecha.

Puede cambiar la ubicación posteriormente haciendo clic en el botón acelerador junto al campo **InsertionLocation** y, a continuación, haciendo clic en la ubicación que desee en la pantalla.

5. Opcional: También puede arrastrar el control directamente a un campo sin protección. El control se posiciona automáticamente y la ubicación del campo se utiliza como la ubicación de inserción de fecha.

6. Para finalizar, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Se cierra la cuadrícula de propiedades.

Puede mover el control arrastrándolo a otra posición de la pantalla.

Propiedades

| Propiedad | Valor predeterminado | Descripción |
|--------------------------|--|---|
| DateFormat | Lo determina la configuración regional del equipo. | Formato de texto de la fecha. |
| InsertionLocation | Cuando el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación del campo. En caso contrario, ninguno. | Ubicación de la pantalla donde se mostrará la fecha seleccionada. Se puede especificar haciendo clic en el botón acelerador. Si el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación está determinada por la ubicación del campo. |

Cómo añadir un control CheckBox

El control CheckBox actúa como un alternador de activación/desactivación del mismo modo que una casilla de verificación normal. CheckBox permite al usuario elegir una de las dos opciones, como **Yes** y **No** y, a continuación, muestra el texto de resultado en una ubicación específica de la pantalla.

1. Plus > User Content > Show/Hide Control Panel.

The control panel appears to the right of the desktop.

2. Arrastre el control CheckBox desde el panel de control a la ubicación que desee en la pantalla.

Aparece una cuadrícula en la pantalla y se resaltan los campos sin protección. La cuadrícula de propiedades CheckBox aparece en el panel de control.

3. En el campo **CheckedState**, escriba el texto que se muestra cuando el control está activado.

4. En el campo **UncheckedState**, escriba el texto que se muestra cuando el control está desactivado.

5. Haga clic en el campo sin protección donde desea que se muestre el texto.

Puede cambiar la ubicación posteriormente haciendo clic en el botón acelerador junto al campo **InsertionLocation** y, a continuación, haciendo clic en la ubicación que desee en la pantalla.

6. Opcional: También puede arrastrar el control directamente a un campo sin protección. El control se posiciona automáticamente y la ubicación del campo se utiliza como la ubicación de inserción de texto. El control también cambia automáticamente de tamaño para ocupar el campo seleccionado.

7. Para finalizar, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Se cierra la cuadrícula de propiedades.

Puede mover el control arrastrándolo a otra posición de la pantalla.

Propiedades

| Propiedad | Valor predeterminado | Descripción |
|--------------------------|--|---|
| CheckedState | Y | El texto que se mostrará cuando el control esté activado. |
| UncheckedState | N | El texto que se mostrará cuando el control esté desactivado. |
| InsertionLocation | Cuando el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación del campo. En caso contrario, ninguno. | Ubicación de la pantalla donde se mostrará el texto seleccionado. Se puede especificar haciendo clic en el botón acelerador. Si el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación está determinada por la ubicación del campo. |

Cómo añadir un control Chooser

Chooser se visualiza en la pantalla como un control desplegable. Chooser se usa para insertar datos en un campo de la pantalla seleccionando un elemento de la lista.

1. Plus > User Content > Show/Hide Control Panel.

The control panel appears to the right of the desktop.

2. Arrastre el control Chooser desde el panel de control a la ubicación que desee en la pantalla.

Aparece una cuadrícula en la pantalla y se resaltan los campos sin protección. La cuadrícula de propiedades Chooser aparece en el panel de control.

3. En el campo **ChooserItems**, escriba una lista de valores, separados por punto y coma, que se mostrarán en la lista desplegable Chooser. Por ejemplo, Monday; Tuesday; Wednesday.

4. Haga clic en el campo sin protección donde desea que se muestre el valor seleccionado.

Puede cambiar la ubicación posteriormente haciendo clic en el botón acelerador junto al campo **InsertionLocation** y, a continuación, haciendo clic en la ubicación que desee en la pantalla.

5. Opcional: También puede arrastrar el control directamente a un campo sin protección. El control se posiciona automáticamente y la ubicación del campo se utiliza como la ubicación de inserción de texto. El control también cambia automáticamente de tamaño para ocupar el campo seleccionado.

6. Para finalizar, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Se cierra la cuadrícula de propiedades.

Propiedades

| Propiedad | Valor predeterminado | Descripción |
|--------------------------|--|---|
| ChooserItems | Lista vacía | Lista de valores, separados por punto y coma, que se mostrarán en la lista desplegable Chooser. El valor seleccionado se muestra en la ubicación de la pantalla mediante Chooser. |
| InsertionLocation | Cuando el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación del campo. En caso contrario, ninguno. | Ubicación de la pantalla donde se mostrará el texto seleccionado. Se puede especificar haciendo clic en el botón acelerador. Si el control se arrastra a un campo sin protección, la ubicación está determinada por la ubicación del campo. |

Cómo añadir un control Label

El control Label tiene una sola línea y permite colocar cualquier texto estático en una ubicación determinada de la pantalla.

1. Plus > User Content > Show/Hide Control Panel.

The control panel appears to the right of the desktop.

2. Arrastre el control Label desde el panel de control a la ubicación que desee en la pantalla.

Aparece una cuadrícula en la pantalla. La cuadrícula de propiedades Label aparece en el panel de control.

3. En el campo **LabelContent**, escriba el texto que se mostrará en el control.

4. Seleccione el formato negrita, cursiva o subrayado en **FontSettings**.
5. Seleccione los colores **Background** y **Foreground** que desee en **ColorSettings**.
6. Para finalizar, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Se cierra la cuadrícula de propiedades.

Puede mover el control arrastrándolo a otra posición de la pantalla. También puede cambiar su tamaño arrastrando los manipuladores del control.

Propiedades

| Propiedad | Valor predeterminado | Descripción |
|----------------------|---|---|
| LabelContent | Etiqueta | El texto que se mostrará en el control. |
| FontSettings | | Negrita, cursiva y subrayado. |
| ColorSettings | | |
| | Fondo Color de fondo del tema. | Color de fondo del control. |
| | Primer plano Color de primer plano del tema. | Color de primer plano del control. |

Cómo añadir un control RunMacro

Utilice el control RunMacro para ejecutar una macro.

1. **Plus > User Content > Show/Hide Control Panel.**

The control panel appears to the right of the desktop.

2. Arrastre el control RunMacro desde el panel de control a la ubicación que desee en la pantalla.

Aparece una cuadrícula en la pantalla. La cuadrícula de propiedades RunMacro aparece en el panel de control.

3. Escriba un título para el control en el campo **Caption**.
4. Haga clic en el botón acelerador que hay junto al archivo **MacroFile**.
5. Seleccione el archivo de macro que desee usar y después haga clic en **Abrir**.
6. Para finalizar, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Se cierra la cuadrícula de propiedades.

Puede mover el control arrastrándolo a otra posición de la pantalla. También puede cambiar su tamaño arrastrando los manipuladores del control.

Propiedades

| Propiedad | Valor predeterminado | Descripción |
|------------------|----------------------|--|
| Título | Macro | El texto que se mostrará en el control. |
| MacroFile | | Muestra la ruta de acceso completa a la macro seleccionada. Utilice el botón acelerador para seleccionar la macro. |

Edición de controles

Puede editar cualquier control que haya añadido a la sesión de Plus. Para ello:

1. Haga clic con el botón derecho en el control y seleccione **Editar** en el menú emergente.

Aparecerá la cuadrícula de propiedades del control seleccionado.

2. Realice los cambios necesarios y, a continuación, haga clic en la marca de verificación situada junto al panel de control.

Acerca del modo de edición

Cuando está en el modo de edición:

- Puede mover los controles y cambiar su tamaño, definir o cambiar la ubicación de inyección y modificar propiedades del control.
- La cuadrícula que aparece en la pantalla facilita la colocación y el cambio de tamaño de los controles.
- Al editar un control, todos los demás controles de la pantalla aparecen atenuados.
- Para descartar todos los cambios realizados, pulse **Esc** o haga clic en el botón de cruz situado junto al panel de control.
- Si la pantalla cambia, se descartan todas las ediciones.

Eliminación de controles

Para eliminar un control, haga clic con el botón derecho en él y seleccione **Eliminar** en el menú emergente.

Uso compartido de las personalizaciones

Puede compartir las personalizaciones de pantalla con otros usuarios si les entrega una copia del Archivo Plus.

Cada personalización de pantalla se guarda automáticamente en un archivo denominado:

<nombre_de_sesión>.rpar

donde *<nombre_de_sesión>* es el nombre de la sesión de host para la que se ha creado la personalización.

Los archivos *.rpar* se almacenan en %APPDATA%\Local\Micro Focus\Plus\Rules\

Puede copiar archivos en esta carpeta y desde ella. De este modo, se pueden usar con las sesiones de host con el mismo nombre.

Contacto con Micro Focus

Nuestro sitio web ofrece información actualizada sobre números de teléfono y direcciones de contacto.

Más información y asistencia de producto

Tiene a su disposición varias fuentes de asesoramiento o de información técnica adicional.

Las páginas de asistencia de producto contienen mucha información adicional, como:

- La sección *Product Updates* del sitio web de Micro Focus Atención al cliente, donde puede descargar correcciones y actualizaciones de documentación.
- La sección *Examples and Utilities* del sitio web de Micro Focus Atención al cliente, donde se incluyen demos y documentación adicional del producto.
- La sección *Support Resources* del sitio web de Micro Focus Atención al cliente, que incluye guías de resolución de problemas e información sobre cómo informar de una incidencia.

Para conectarse, escriba <https://www.microfocus.com/en-us/support> en su explorador.



Nota: Es posible que cierta información solo esté disponible para los clientes que tienen contratos de mantenimiento.

Si ha adquirido este producto directamente desde Micro Focus, póngase en contacto con nosotros como se explica en el sitio web de Micro Focus, www.microfocus.com. Si lo ha adquirido por otro medio, como un distribuidor autorizado, póngase en contacto primero con él para obtener ayuda. Si no puede ayudarle, póngase en contacto con nosotros.

Visite también:

- El sitio web de la comunidad de Micro Focus, donde puede explorar la base de conocimientos, leer artículos y blogs, encontrar programas de demostración y ejemplos, y hablar de este producto con otros usuarios y especialistas de Micro Focus.
- El canal de YouTube de Micro Focus dónde encontrará vídeos relacionados con el producto. .

Información necesaria

Si se pone en contacto con nosotros, incluya la información que detallamos a continuación, si la tiene. Cuanta más información facilite, mejor podrá ayudarle Asistencia al cliente de Micro Focus. Si no conoce todas las respuestas, o cree que no todas son relevantes para su problema, indique la información de la que disponga.

- El nombre y el número de la versión de todos los productos que considera que puedan estar causando problemas.
- Marca y modelo del ordenador.
- El número de versión del sistema operativo y la información de cualquier software de red que esté utilizando.
- La cantidad de memoria en su ordenador.
- La página o sección de referencia correspondiente en la documentación.
- Número de serie. Para encontrar este número, consulte el asunto y el cuerpo del mensaje de correo electrónico de Electronic Product Delivery Notice que le envió Micro Focus.

Información de contacto

Nuestro sitio web ofrece información actualizada sobre números de teléfono y direcciones de contacto.

Tiene a su disposición varias fuentes de asesoramiento o de información técnica adicional.

Las páginas de soporte del producto contienen mucha información adicional, entre la que se incluye la sección *Product Updates* del sitio web de Micro Focus. Atención al cliente, donde puede descargar correcciones y actualizaciones de documentación. Vaya a [Actualizaciones de productos de Micro Focus](#).

Para conectarse, escriba <https://www.microfocus.com/es-es/home/> en su explorador para ir a la página de inicio de Micro Focus, haga clic en **Soporte y servicios > Soporte**. Escriba o seleccione el producto que necesite en el menú desplegable de selección de productos y, a continuación, haga clic en **Inicio de sesión de soporte**.

Si es cliente de Micro Focus, Atención al cliente, consulte el documento *Bienvenido al servicio de atención al cliente*, que incluye información acerca de cómo descargar y obtener la licencia del producto, cómo ponerse en contacto con el servicio de atención al cliente y cómo informar de una incidencia. Puede descargarlo en nuestra página web. Es posible que solo los clientes que tienen contratos de mantenimiento dispongan de la asistencia de Micro Focus.