

Software

Formación

 WireLess Designer



WireLess Designer

Versión 4.0.6

Índice

I.	Presentación.....	4
II.	Instalación	4
1.	WireLess Designer	4
2.	Archivos .INI	4
3.	Uso del DataSource Alias.....	7
III.	Protección.....	8
1.	Licencias.....	8
IV.	Interfaz.....	12
1.	El menú	12
2.	La barra de herramientas menú (atajos)	13
3.	Lista de escenarios y pantallas	13
4.	Lista de acciones o grilla	13
5.	La barra de herramientas de acciones	14
V.	Configuración	14
1.	Ubicación de los escenarios.....	14
2.	Herramienta de re-indexación de escenarios.....	15
3.	Traducir Acciones.....	16
4.	Idioma de la terminal y de WireLess Designer	17
5.	Exportar un escenario o una pantalla de un escenario	18
6.	Importar un escenario o una pantalla de un escenario	19
7.	Impresión de escenarios	20
8.	Las variables	20
9.	Asignación de escenarios.....	23
VI.	Las acciones.....	24
1.	Comentario	24
2.	Visualización de texto.....	25
3.	Zona de Captura.....	27
4.	Borrar una zona.....	30
5.	Ir hacia una acción	30
6.	Retornar.....	31
7.	Emisión de Bip.....	31
8.	Crear una pausa.....	32
9.	Dirigir un escenario en función de una condición (Si... ir a, Si no... ir a)	32
10.	Menú Terminal.....	33
11.	Administración de una Lista	35
a)	Creación de una lista:	35
b)	Importar, insertar, modificar, suprimir una línea o suprimir toda la lista	36
c)	Selección de una Lista	37
12.	Seguido a tecla de función	38
13.	Configuración de la terminal.....	39
14.	Inicialización de Código de Barras	40
15.	Configuración del puerto serie de la terminal	41

16.	Administración del puerto serie	42
17.	Ejecutar una aplicación por lotes.....	43
18.	Fórmula	44
19.	Peticiones	45
a)	Conexión a la Base de Datos : solapa origen de datos	46
b)	Acceso Nativo	47
c)	Asistente SQL	49
d)	Modo SQL	52
e)	Asignación de campos	53
f)	Exportación de resultados	54
20.	Movex - Configuración.....	56
21.	Movex - Transacción	57
22.	Lanzamiento de una aplicación externa	58
23.	Impresión.....	59
24.	Envío de mail.....	60
25.	Según	61
26.	Mensaje de Error	62
27.	Etiqueta	63
28.	Acciones múltiples en función de una condición (Si...acción, Sino... acción, Fin)..	63
29.	Fin de escenario	66
VII.	Simulación	66
1.	Lanzamiento del simulador.....	66
2.	Desarrollo del escenario.....	68
VIII.	Ejecución de Escenarios (Runtime)	69
1.	Configuración	69
2.	Parámetros de impresión	70
3.	Pantalla de la terminal portátil	71
4.	Desarrollo del escenario.....	72

I. Presentación

Wireless Designer es un software concebido para la creación de escenarios para las terminales portátiles SYMBOL. Es una herramienta que le permitirá programar de forma rápida y simple.

La interfaz con sus bases de datos se efectúa mediante el vínculo ODBC. Un asistente le permitirá crear las peticiones fácilmente, sin necesidad de conocer profundamente el lenguaje SQL.

II. Instalación

1. WireLess Designer

Descargue la última versión del software desde de la página web (<http://www.softogo.com>) en la sección:

WireLess Designer / Download / WireLess Designer Developer VX.X.X

Después de haber terminado la descarga, usted podrá instalarlo haciendo doble clic sobre el ícono de instalación. Elija el lugar en el cual desea instalarlo.

Luego de la instalación podrá ejecutar el software desde:

Inicio / Programas / WireLess Designer

2. Archivos .INI

Los archivos .INI permiten personalizar la aplicación y/o definir sus parámetros por defecto.

Luego de la instalación del software, será posible modificar o crear los archivos .INI que estarán asociados a la aplicación instalada. Dichos archivos también podrán ser modificados dentro de la aplicación.

La ubicación del archivo WireLessDesigner.ini es \$SystemRoot (generalmente X:\WINNT o X:\Windows).

La estructura de los archivos .INI es la siguiente:

```
[SECCION]
CLAVE= valor
```

Las secciones susceptibles de modificación en el archivo WirelessDesigner.ini son:

- Sección DEBUG: permite definir el nivel de error (LEVEL=) - máximo 99, mínimo 0- y el nombre del archivo de log (FILE=).

```
[DEBUG]
LEVEL=99
FILE=WdsDebugLog
```

- Sección de acceso ODBC: permite definir si para la conexión a la base de datos se utilizarán las variables del sistema definidas para el usuario y password, así como el alias para el nombre del datasource. Los valores posibles son 0 y 1.

```
[ODBC]
UseAliasDatasource=0 // Use alias for ODBC Datasource Name
UseUserPwdByVar=0 // Use user and pwd system vars
```

- Sección BOOLEAN VALUE: permite definir el valor que retornarán aquellas fórmulas que devuelven valores booleanos (verdadero/ falso).

Los valores posibles son "0"/ "FALSO"/ "ERROR", etc. para el caso falso y "1"/ "VERDERO"/ "OK", etc. para el caso verdadero.

```
[BOOLEAN VALUE]
TRUE=1
FALSE=0
```

Si no se define ningún valor para estas claves, la aplicación devolverá por defecto:

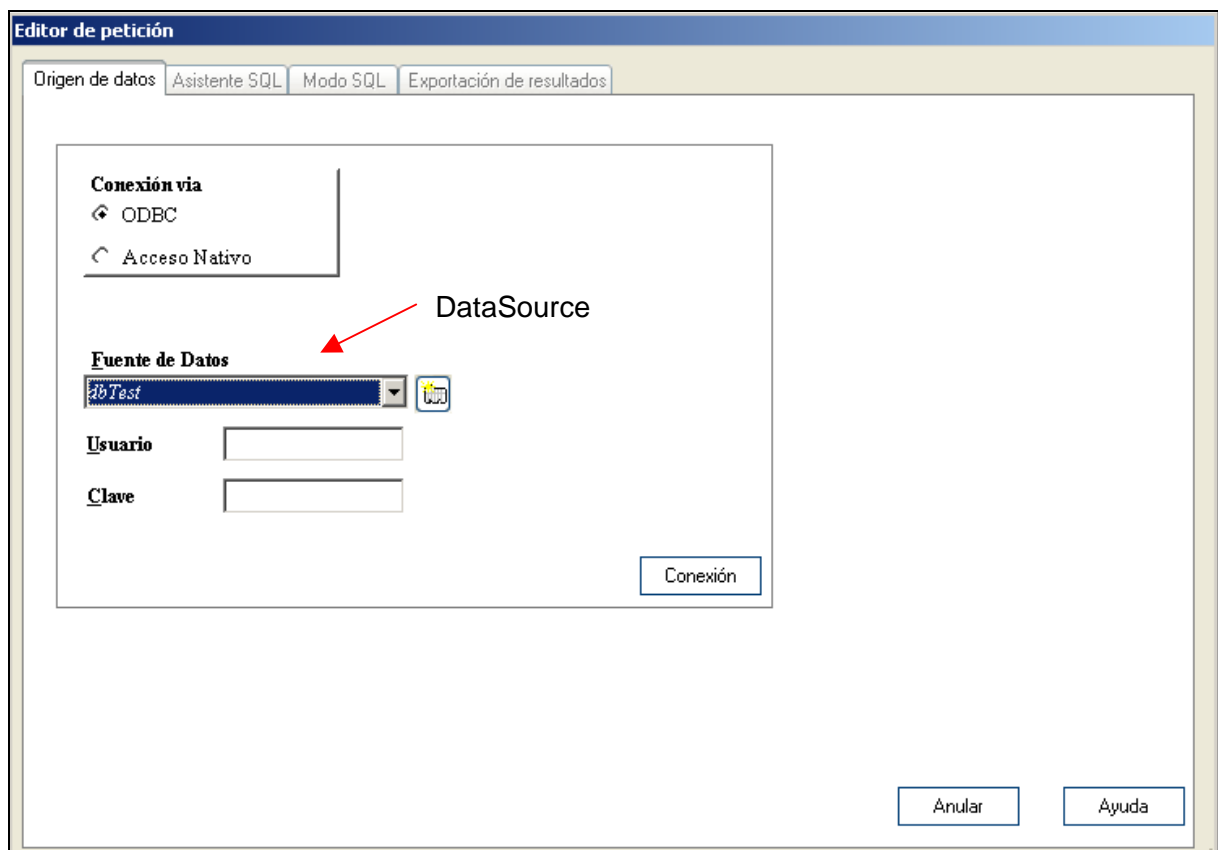
- "VRAI" para verdadero

- "FAUX" para falso

En el archivo WDsDatasourceAlias.ini, cuya ubicación es el directorio donde se encuentran los escenarios, se determina el nombre del datasource a utilizar (ver [Uso del DataSource Alias](#)).

```
[DB_ALIAS]
DsTest=DsProd
```

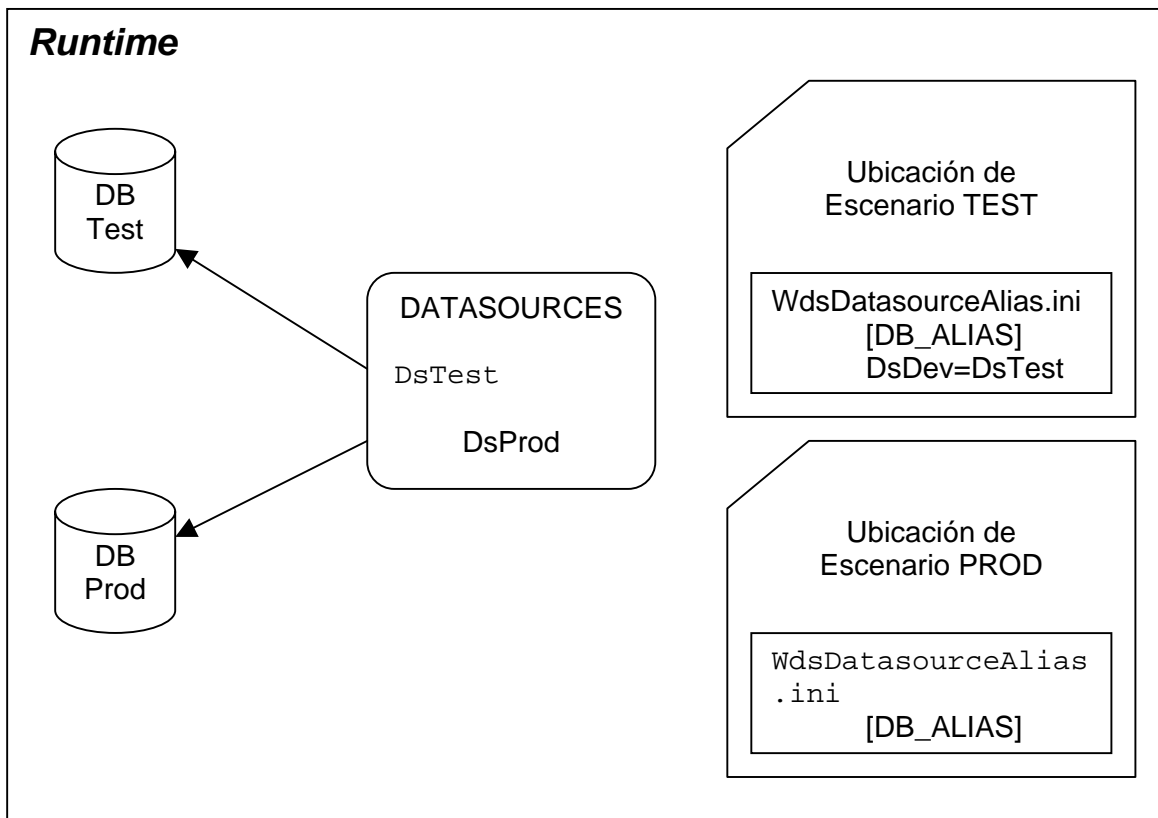
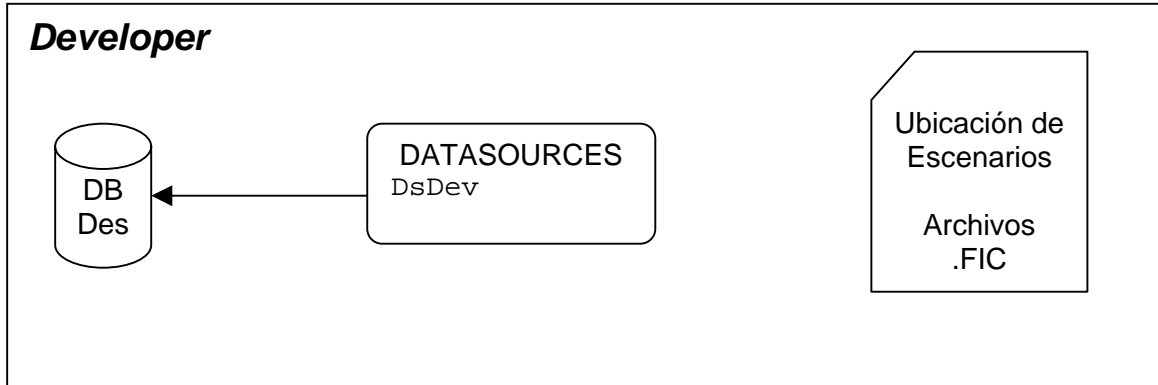
DsTest es el datasource seleccionado en la siguiente pantalla de la aplicación:



DsProd es el datasource que se desea utilizar al momento de ejecución.

Para acceder a la información de este archivo es necesario que, en el archivo WirelessDesigner.ini, en la sección ODBC, la clave UseAliasDatasource tenga el valor 1.

3. Uso del DataSource Alias



III. Protección

Wireless Designer es un software protegido por un número de licencia a fin de evitar cualquier copia ilegal.

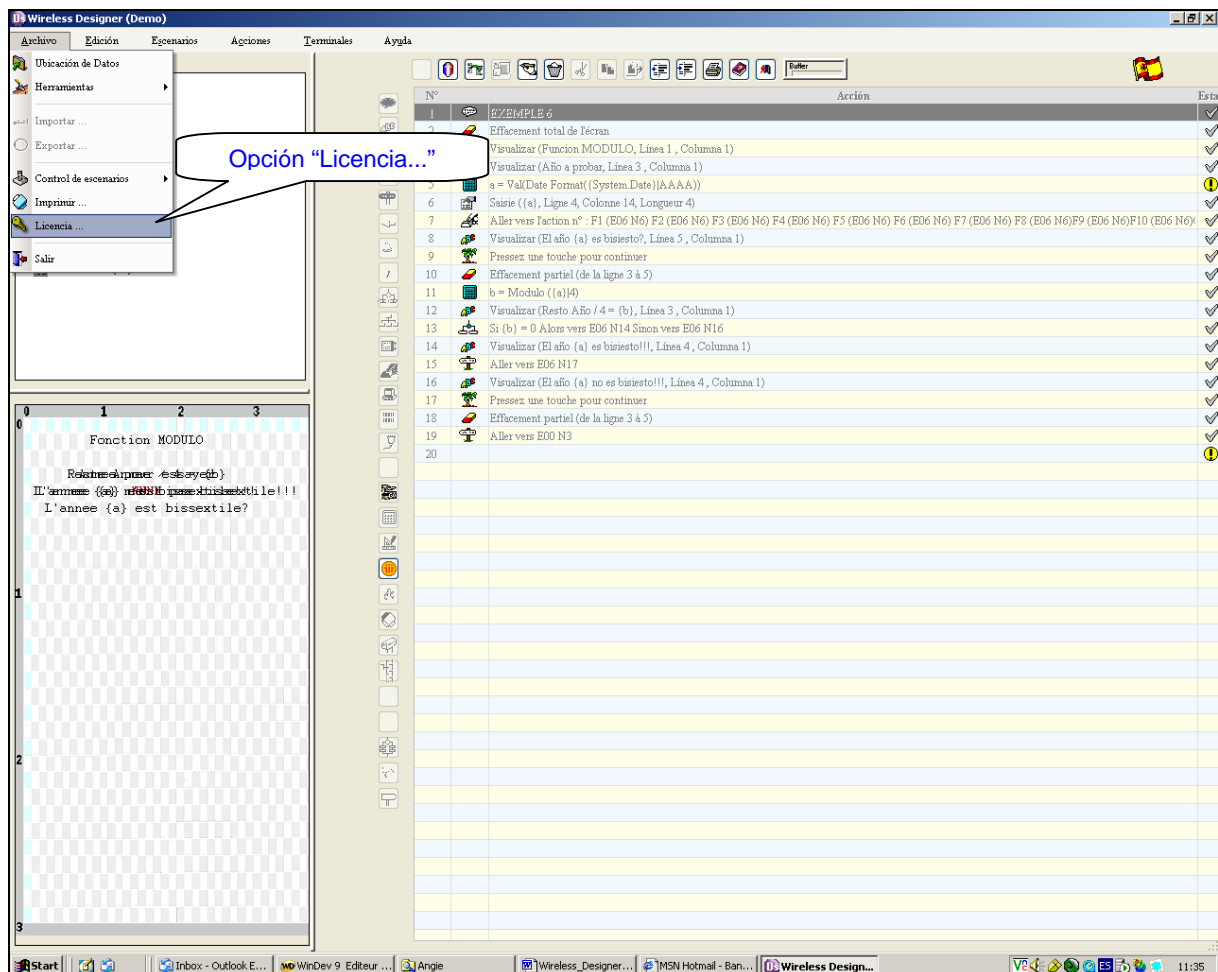
El número de licencia se solicita a través del software a una dirección e-mail predeterminada. De ingresar un número de licencia válido, usted tendrá acceso completo al software; esto es, creación, modificación y ejecución de escenarios. En caso contrario, podrá hacer uso del software en modo DEMO, es decir, con una cantidad limitada de acciones.

En caso de problemas de licencias, contactarse con:

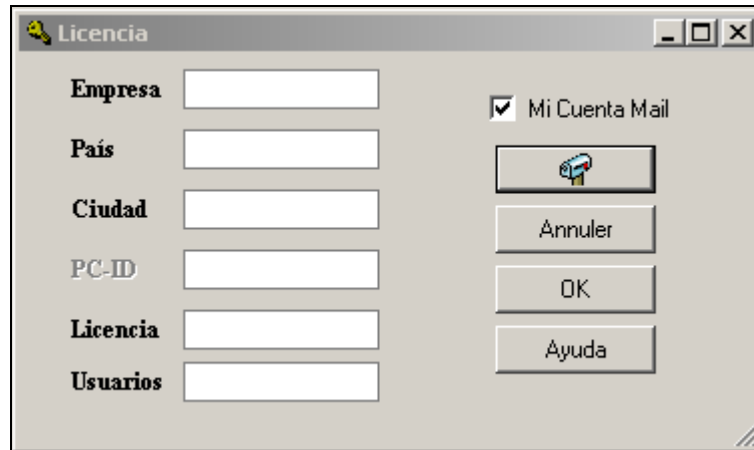
E-mail: designer@softogo.com

1. Licencias

A través de la opción de la barra de menú "Archivo", se accede a la opción "Licencia...".



Esta opción despliega una ventana en donde podrá ingresar los datos necesarios (“Empresa”, “País” y “Ciudad”) para la solicitud de licencia. Si estos datos ya se encuentran registrados con anterioridad, los mostrará permitiendo su modificación.



El campo “PC-ID” se calcula automáticamente y no puede ser modificado.


El campo “Licencia” permite el ingreso del código de licencia proporcionado por el proveedor para ser validado. En caso de encontrarse registrado con anterioridad, lo mostrará sin permitir su modificación.

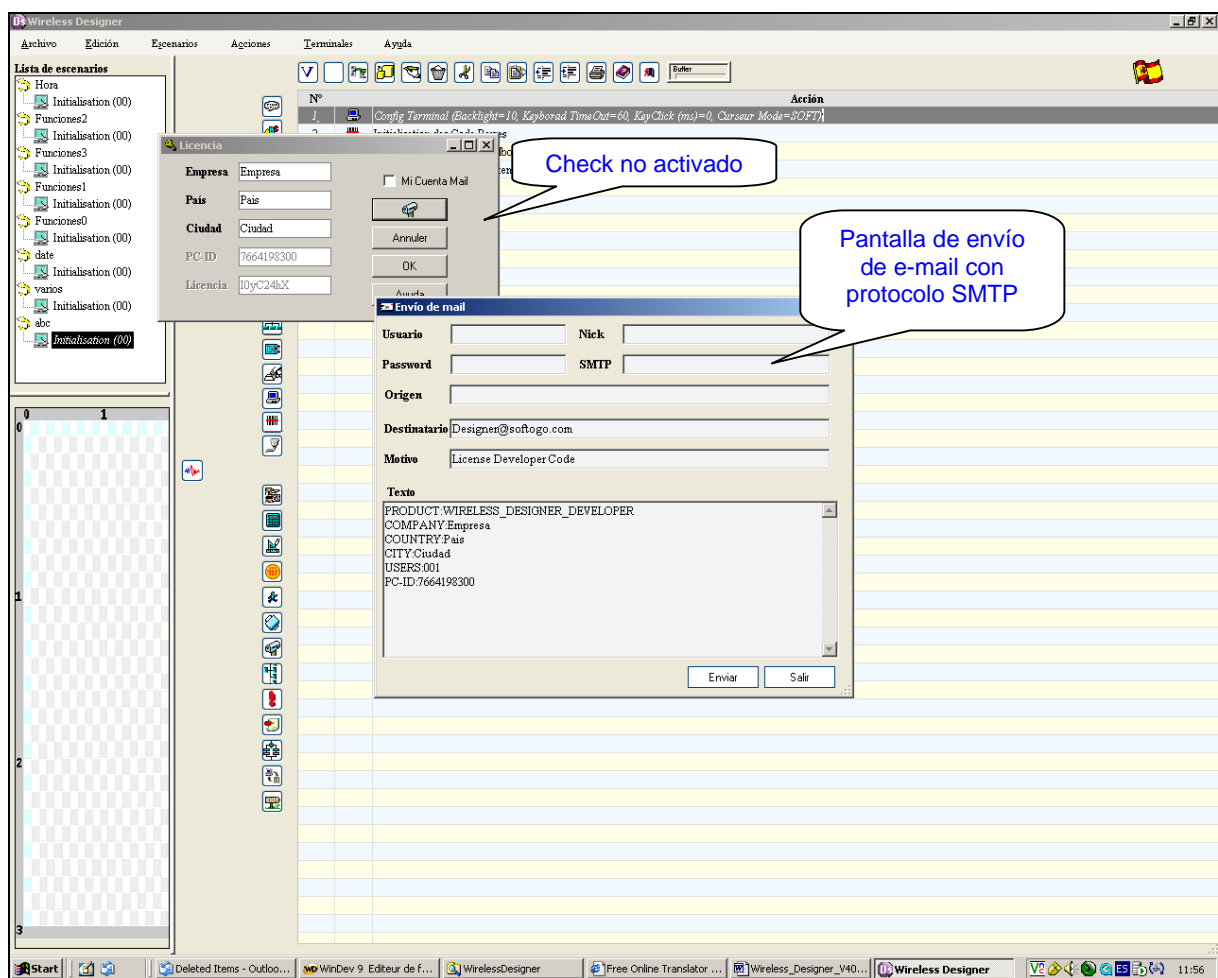
El botón ANULAR cierra la pantalla sin tener en cuenta los datos ingresados.

El botón AYUDA permite acceder al manual de `Wireless Designer`.

El botón OK registra los datos ingresados (“Empresa”, “País” y “Ciudad”) y en caso de haber ingresado un número de licencia, corrobora si se trata de un número válido para luego registrarlo. En caso contrario, dará un aviso de licencia no válida, permitiendo hacer uso del software en modo DEMO, es decir, con una cantidad limitada de acciones.

El check “*Mi Cuenta Mail*” permite seleccionar el modo de envío del mail. En caso de no estar activado, se enviará el mail en formato texto, para lo que será necesario conocer el protocolo SMTP. En caso de activarlo, se enviará un mail en modo HTML.

El botón  verifica en primera instancia el check “*Mi Cuenta Mail*”. De no estar activado, se accede a la siguiente pantalla:



Campo “*Usuario*”: dirección de e-mail de quien envía el requerimiento de licencia.

Campo “*Nick*”: alias de quien envía el e-mail.

Campo “*Password*”: clave de la casilla de e-mail del usuario.

Campo “*SMTP*”: información del servidor de correo saliente (ej//smtp.empresaxxx.com).

Campo “*Origen*”: dirección de e-mail de quien envía el requerimiento de licencia.

Campo “*Destinatario*”: dirección establecida por el proveedor para recibir los requerimientos de licencia. No modificar.

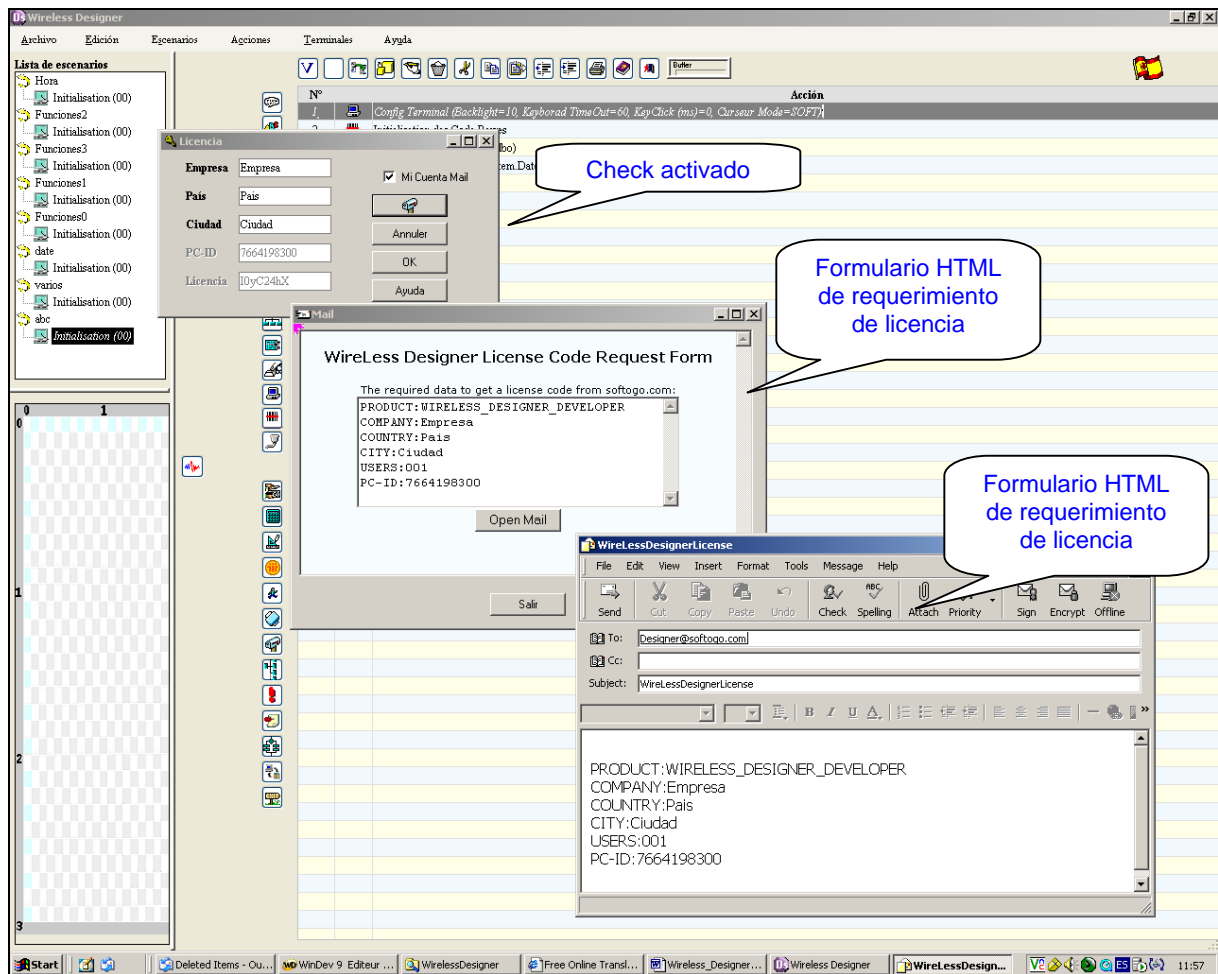
Campo “*Motivo*”: muestra por defecto “License Developer Code”. No modificar.

Campo “*Texto*”: incluye los datos necesarios para el requerimiento de la licencia. No modificar.

El botón ENVIAR envía el e-mail.

El botón SALIR cierra la pantalla de envío de e-mail.

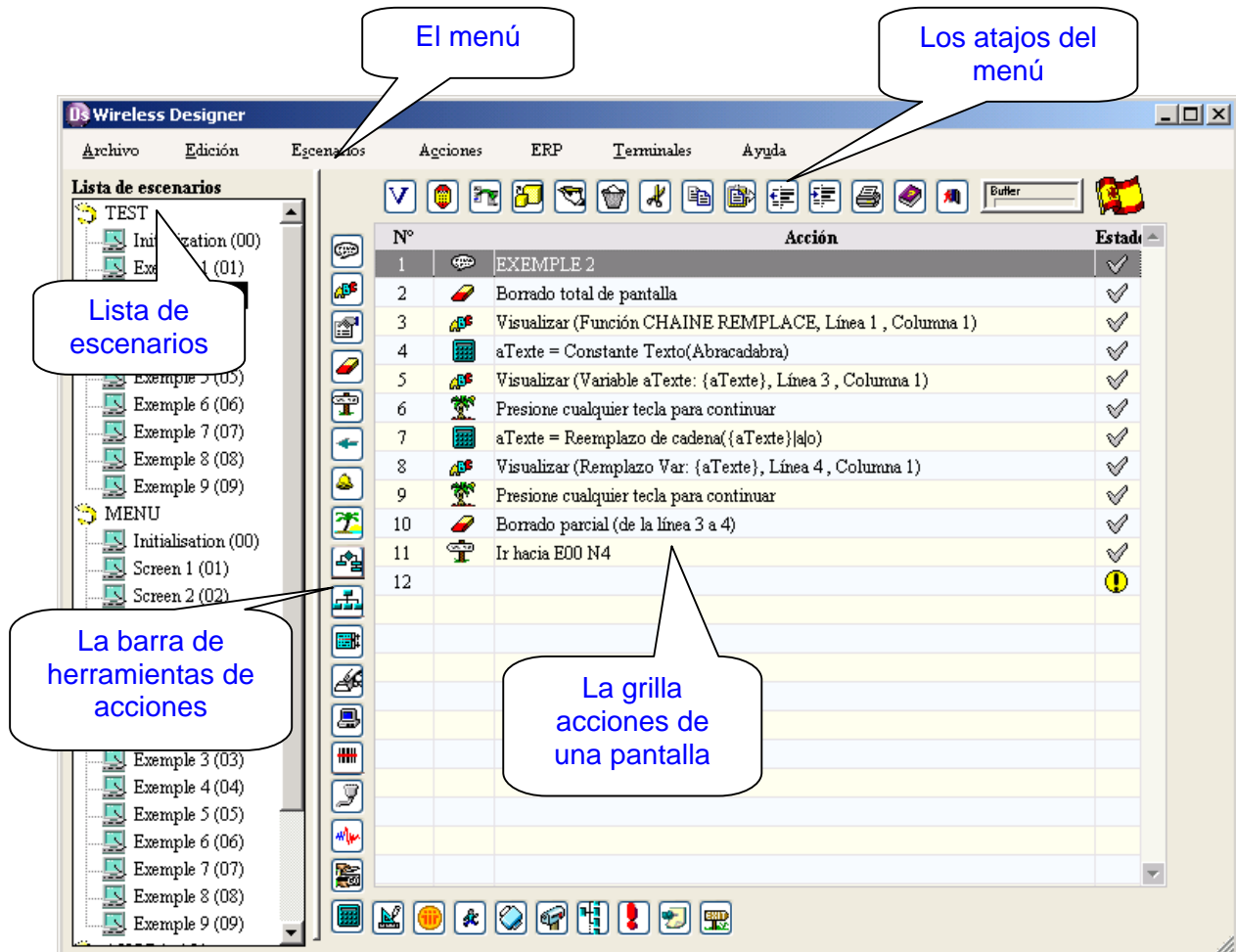
En caso de estar activado el check *“Mi Cuenta Mail”* se accede al formulario de requerimiento de licencia:



El botón OPEN MAIL abre el software de e-mail instalado en la PC, incluyendo todos los datos necesarios para la solicitud de licencia.

El botón SALIR cierra el formulario de envío de e-mail.

IV. Interfaz



1. El menú

La barra de menús está constituida de 6 menús: Archivo, Edición, Escenarios, Acciones, Terminales, Ayuda.

Para abrir un menú, selecciónelo con el botón izquierdo del mouse y elija un comando de las opciones.

Nota : para elegir un comando por teclado puede utilizar las teclas de acceso rápido. Haciendo ALT+ la letra subrayada correspondiente al nombre del menú puede ejecutar el comando relacionado.

2. La barra de herramientas menú (atajos)

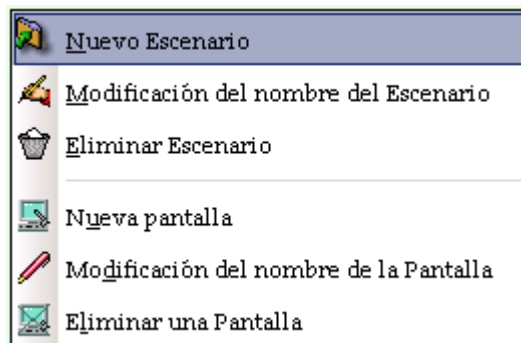
Estas herramientas permiten ejecutar las tareas frecuentes más rápido que por intermedio de los menús.

Para seleccionar una herramienta, haga clic sobre el botón correspondiente a la herramienta.

3. Lista de escenarios y pantallas

Esta lista contiene todos los escenarios. Se pueden visualizar las pantallas para cada escenario haciendo doble clic sobre el nombre del escenario.

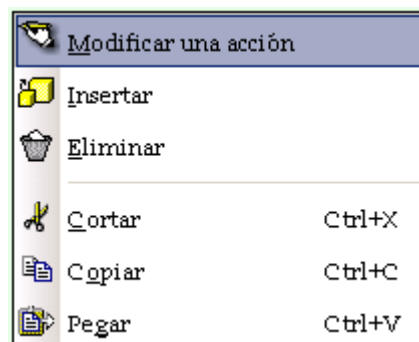
Haciendo clic derecho sobre la lista se abre el menú contextual que permite realizar las siguientes operaciones sobre los escenarios o pantallas:



4. Lista de acciones o grilla

Esta grilla contiene la lista de acciones de una pantalla. Cada pantalla está compuesta por múltiples acciones (hasta 999).

Haciendo clic derecho sobre la lista se abre el menú contextual que permite realizar las siguientes operaciones sobre la pantalla:



5. La barra de herramientas de acciones

Esta barra le permite ejecutar las acciones de más rápido que por intermedio de la barra de menú ya que sólo es necesario hacer clic sobre el ícono correspondiente a la acción. Todas estas acciones son explicadas en el [capítulo VI](#).

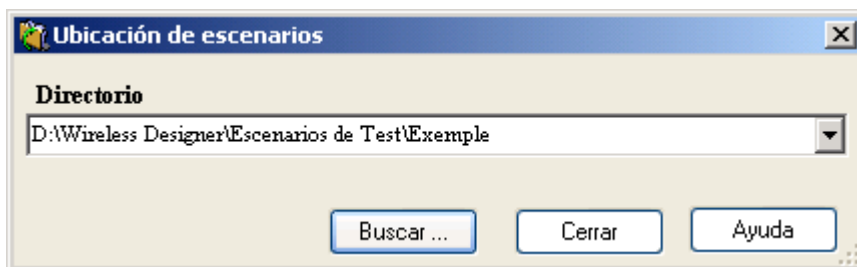
V. Configuración

1. Ubicación de los escenarios

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Ubicación de escenarios*.



Esta ventana permite modificar el directorio de trabajo de los escenarios:



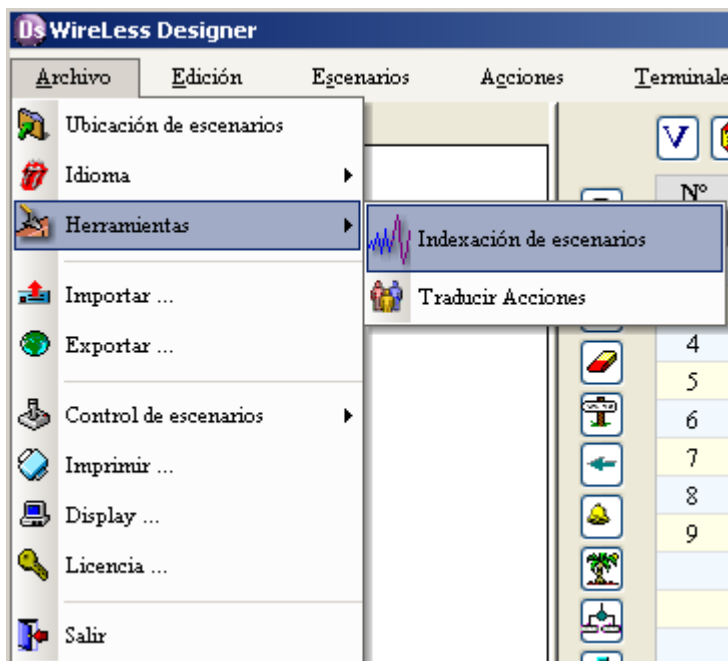
La lista desplegable contiene todos los directorios en donde se pueden encontrar escenarios.

El botón BUSCAR abre el explorador con el fin de seleccionar más rápidamente el directorio.

2. Herramienta de re-indexación de escenarios

La indexación de escenarios facilita la programación, dado que permite optimizar los tiempos de acceso a los escenarios y reparar los índices en caso de problemas. Es recomendable realizar una reindexación de escenarios luego de haber hecho modificaciones en la aplicación.

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Herramientas*, luego *Indexación de escenarios*.

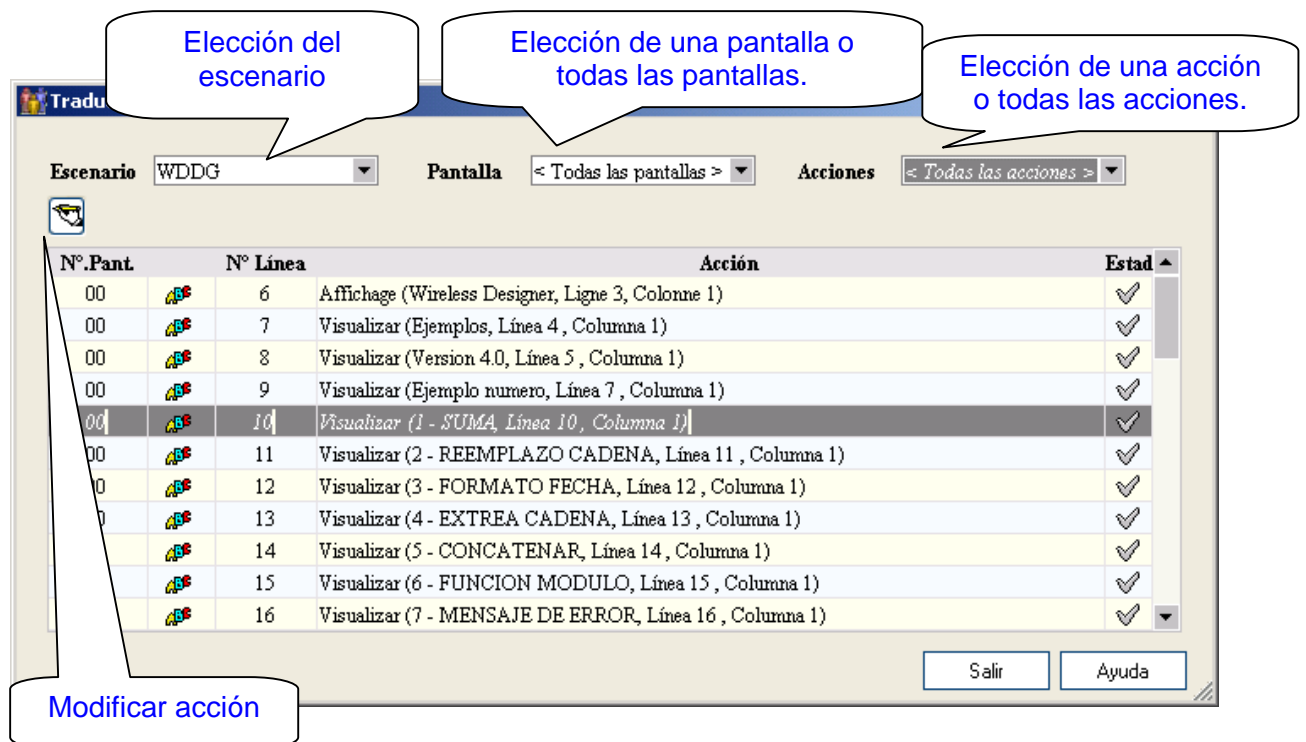


Se abrirá una ventana en la que deberá confirmar la reindexación de escenarios.

3. Traducir Acciones

Esta herramienta facilita la tarea de traducción ya que agrupa en una misma ventana todas las acciones que muestran texto al usuario ("Visualizar texto", "Menú terminal" y "Mensaje de error").

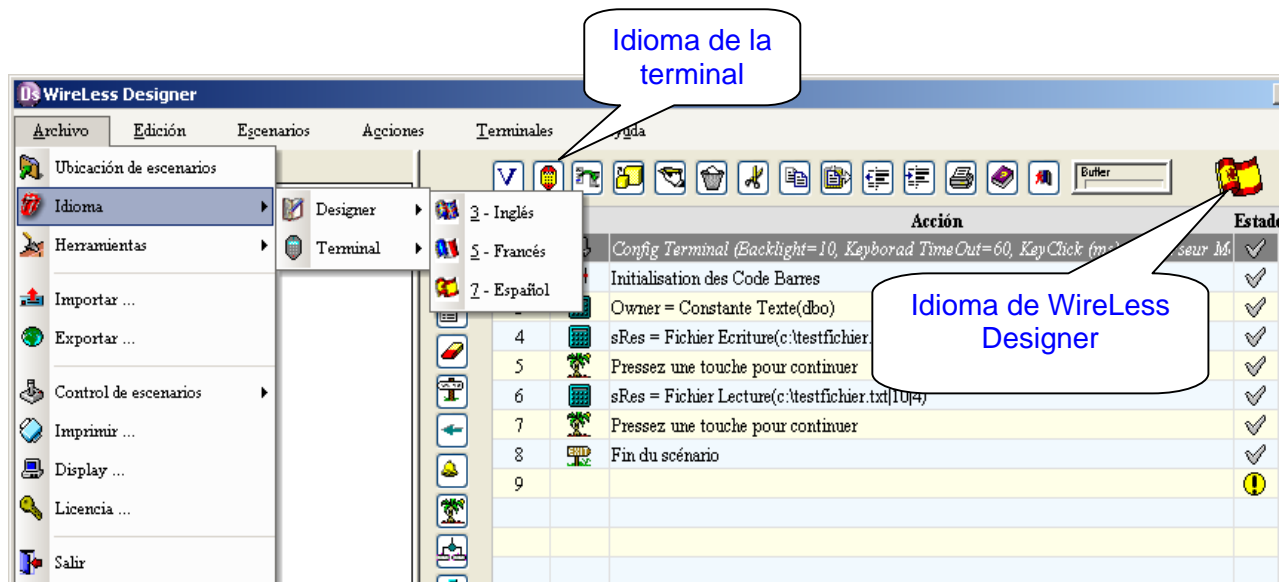
Para acceder a esta herramienta vaya al menú *Archivo*, seleccione la opción *Herramientas* y luego *Traducir Acciones*.



Haciendo clic sobre el botón 'Modificar acción' o doble clic sobre la acción a modificar, se accede directamente a una ventana que permite modificar el texto de la acción seleccionada.

4. Idioma de la terminal y de WireLess Designer

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Idioma*.



Designer : seleccione el idioma de Wireless Designer. La bandera a la derecha de la ventana indica el idioma de trabajo elegido.

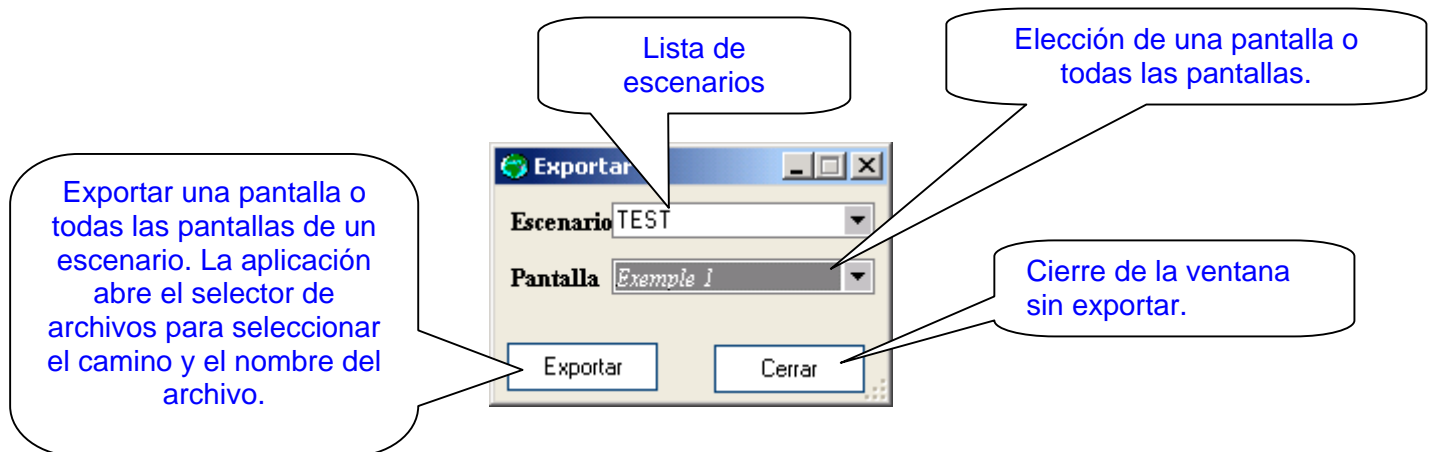
Terminal : seleccione el idioma que se quiere utilizar en la terminal. El botón de simulación de escenarios cambiará sus colores de acuerdo al idioma elegido para trabajar en la terminal.

5. Exportar un escenario o una pantalla de un escenario

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Exportar*.



Aparece la siguiente ventana:



6. Importar un escenario o una pantalla de un escenario

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Importar*.



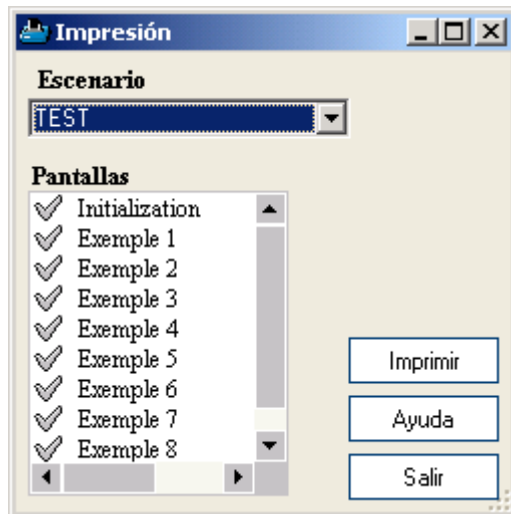
La aplicación abre un selector de archivos para elegir la pantalla o escenario que se desea importar (archivo pantalla *.ecr, archivo escenario *.sce).

A continuación se obtiene esta ventana:



7. Impresión de escenarios

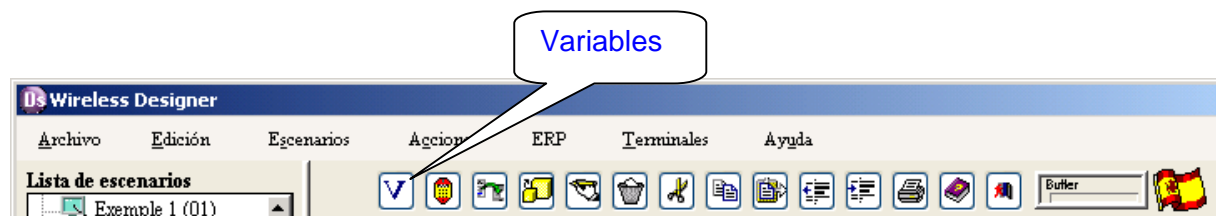
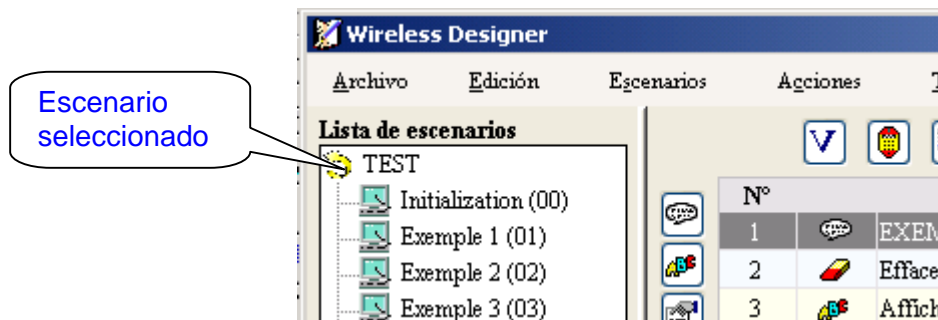
En el menú *Archivo* seleccione la opción *Impresión de escenarios*.



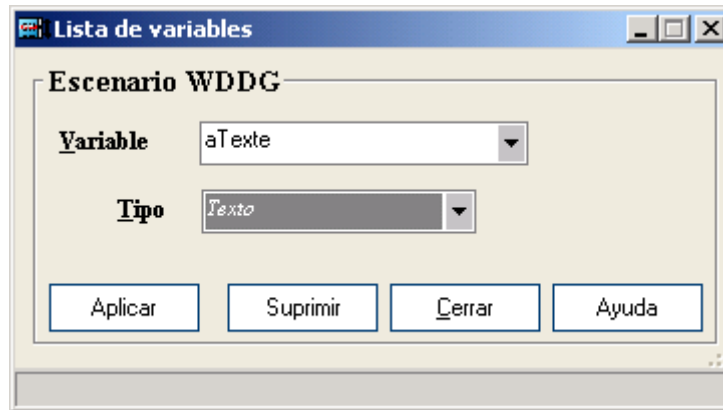
Se puede seleccionar el escenario que se quiere imprimir con todas sus pantallas.

8. Las variables

El botón  está activo cuando un escenario es creado y ha sido seleccionado.



La siguiente ventana permite listar todas las variables de un escenario para modificarlas o eliminarlas:



Variable:

Selección de la variable que se desea eliminar o a la que se quiere modificar el tipo.

Tipo:

Texto: todo tipo de caracteres.

Numérico: sólo caracteres numéricos y la coma.

Fecha / Hora: campo *Fecha* con formato dd/mm/aaaa u *Hora* con formato hh:mm:ss.

El botón APLICAR confirma la modificación de una variable.

El botón SUPRIMIR elimina una variable.

Información complementaria sobre las variables

Las variables permiten memorizar datos para manipularlos luego.

La iniciación de una variable se puede realizar desde:

- Una entrada de teclado desde la terminal.
- La lectura de un código de barras.
- La recepción de datos del puerto serie.
- La ejecución de una petición de Selección.
- La creación de una fórmula.

Existen algunas variables predefinidas por el sistema que sólo están habilitadas para lectura:


- System.Date: fecha de la PC.
- System.Time: hora de la PC.
- System.BarCodeType: luego de la lectura de un código de barras, se puede recuperar el tipo desde esta variable.
- System.IDTerminal: última parte de la dirección IP de la terminal.

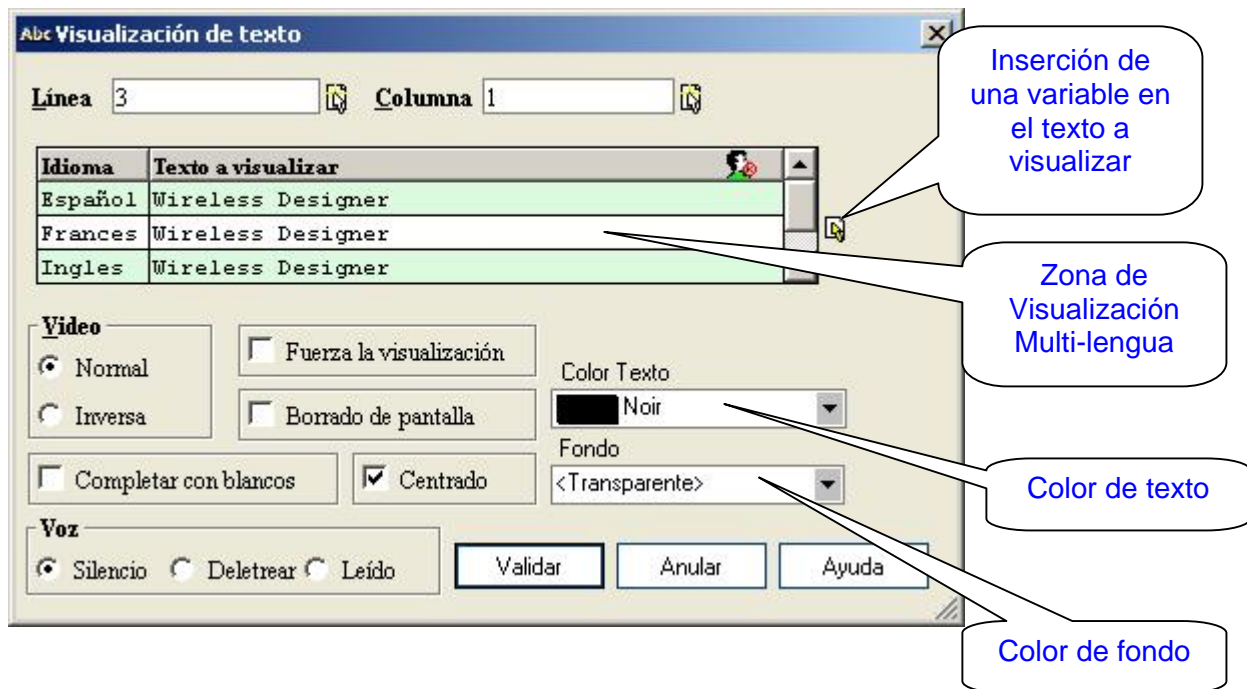
-
- System.Columns: cantidad de columnas de la terminal.
 - System.Rows: cantidad de líneas de la terminal.
 - System.LastInputKey: última captura hecha.
 - System.QueryError: estado de la última petición ("0" si no hubo error, "1" si hubo algún error en la petición).
 - System.QueryErrorNum: código de error de la petición ("00000" si no ha ocurrido ningún error).
 - System.QueryErrorMsg: mensaje de error de la petición.
 - System.QueryRowsAff: cantidad de filas afectadas por la petición (sólo para peticiones de "Selección").
 - System.Langue: contiene el código de idioma que la terminal toma en cuenta para la visualización en pantalla.

Las siguientes variables también están predefinidas por el sistema pero están habilitadas no sólo para la lectura sino que también para la escritura:

- System.ODBC_User: nombre de usuario para el acceso a la base de datos.
- System.ODBC_Password: contraseña para el acceso a la base de datos.

2. Visualización de texto

Esta acción permite mostrar un texto en la pantalla de la terminal portátil. La ventana de configuración de esta acción se obtiene haciendo clic en .



Línea:

Posición vertical del texto a visualizar (fila). Puede ser una constante o una variable numérica.

Columna:

Posición horizontal del texto a visualizar. Puede ser una constante o una variable numérica.

Texto a visualizar:

Este campo contiene el texto que se visualizará en la terminal. Estos datos pueden ser constantes o bien variables (se pueden seleccionar con el botón de la derecha). Las variables se distinguen por estar entre llaves.

Existe un campo por cada idioma, en la terminal se visualiza el que se configura por medio del menú 'Archivo'>'Idioma'>'Terminal' o con la función 'SetIdiomaTerminal' durante la ejecución de un escenario.

Nota: para transmitir caracteres especiales, es necesario colocar su valor ASCII de tres caracteres luego de '\ (ej: \013 corresponde al retorno de carro).

Video:

Normal: el texto es escrito en modo normal.

Inversa: el texto es escrito en modo inverso.

Fuerza la visualización:

Si se selecciona este cuadro, la zona de texto es visualizada en la pantalla de inmediato; de lo contrario, el texto es visualizado sólo en el momento en que la terminal esté esperando una captura.

Borrado de la pantalla:

La pantalla de la terminal portátil será borrada previamente.

Completar con blancos:

Si el tamaño de la zona de texto es inferior al ancho de la pantalla de la terminal, se agregarán espacios en blanco a continuación del texto.

Centrado:

El texto a visualizar será centrado en función del ancho de la pantalla de la terminal.

Color Texto / Fondo:

Color del texto a visualizar y del fondo.

Voz:


Función configurable en las terminales que cuentan con voz:

Silencio: permanece en silencio.

Deletrear: deletrea el texto ingresado en 'Texto a visualizar'.

Leído: lee el texto ingresado en 'Texto a visualizar'.

3. Zona de Captura

Se accede a la ventana de 'Zona de captura' mediante el botón . Esta ventana permite realizar una captura de datos en la terminal portátil. La captura de datos puede hacerse desde el teclado o por la lectura de un código de barras.

Columna:

Posición horizontal del texto a visualizar. Puede ser una constante o una variable numérica.

Línea:

Posición vertical del texto a visualizar (fila). Puede ser una constante o una variable numérica.

Largo:

Largo de la captura.

Variable:

La variable afectada a la captura.

Visualizar el contenido de la variable :

Esta opción permite mostrar el contenido de la variable. Se puede validar o modificar este valor.

Destinos:

Al capturar el dato se puede redirigir el escenario hacia otra acción según se haya capturado desde la fuente:

- Teclado.
- Código de Barras.
- Tecla de Función. (F1,F2 ... CLEAR)

Haciendo clic sobre la zona de texto se abre la ventana de selección de *Destino*, que permite seleccionar fácilmente la acción hacia la cual quiere redirigir el escenario (ver más adelante).

Parámetros :

Los parámetros se activan haciendo clic en los check que se encuentran a derecha.

Desactivar el láser

Desactivar el teclado

Sin 'eco'

Pulsación obligatoria de la tecla ENTER

Sin validación de la captura cuando BKSP es presionado al comienzo del prompt

Desactivar las teclas de funciones

Ingreso obligatorio

Ingreso alfabético solamente

Ingreso numérico solamente

Activación de limpieza de pantalla

El largo de la captura no puede superar el largo pasado como parámetro

La terminal retorna la captura y la tecla de función presionada

Activación automática del láser

Vaciar el buffer del teclado antes de recibir los datos

Incluir el retorno de línea (LF + CR) a la cadena capturada

Mostrar asteriscos (*) al ingresar caracteres

Suprimir los caracteres no válidos

Activar el puerto serie (WireLess únicamente). Esto permite recibir datos desde el puerto serie del terminal.

Botones Visibles:

Es posible configurar botones que se visualizarán en la pantalla de la terminal y el texto que llevarán. Debe hacerlo usando la siguiente sintaxis: "nombre de la tecla: texto a mostrar". El efecto de los botones es el mismo que si se presionara las teclas de función F1, ...F10, Clear o Enter. Sólo son configurables las siguientes teclas:

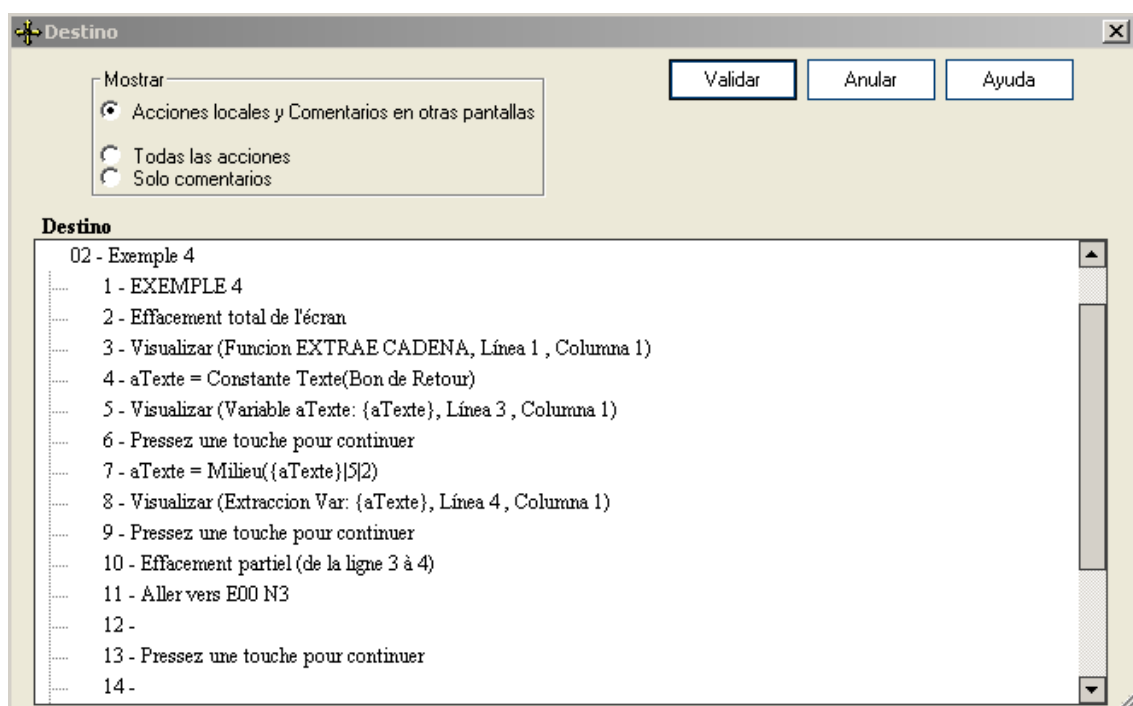
- F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10
- ENTER
- CLEAR
- flecha hacia arriba

- flecha hacia abajo
- flecha hacia la izquierda
- flecha hacia la derecha

Por ejemplo:

- la sintaxis "ENTER:CONFIRMAR" mostrará un botón con el texto CONFIRMAR que se comportará como la tecla ENTER,
- la sintaxis "F1:IMPRESIÓN" mostrará otro botón con el texto IMPRESIÓN que se comportará como la tecla F1.

Ventana de selección de Destino:



Esta ventana muestra un diagrama de las pantallas y sus acciones, que permite seleccionar fácilmente la acción hacia la cual quiere redirigir el escenario.

Existen tres opciones de visualización:

Acciones locales y comentarios o etiquetas en otras pantallas:

Esta opción permite elegir el destino entre todas las acciones de la pantalla en que se encuentra el cursor y los comentarios y etiquetas de otras pantallas.

Nota: las etiquetas aparecen resaltadas en verde y los comentarios en rojo.

Todas las acciones:

Permite elegir como destino cualquier acción de cualquier pantalla.

Sólo comentarios o etiquetas:

Permite destinar la acción sólo a los comentarios o etiquetas de las pantallas.

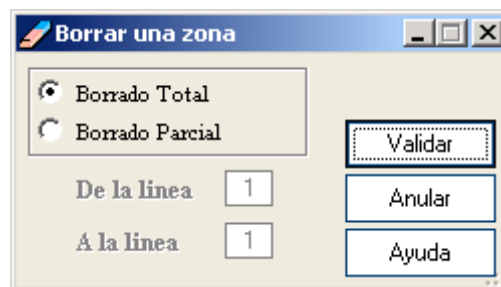
Para desplegar o retraer las acciones de una pantalla, basta con hacer doble clic sobre su nombre.

Para seleccionar un destino, haga click sobre el nombre de la acción y luego presione VALIDAR.

El botón ANULAR cancela la operación y vuelve a la ventana de la acción en la que se encontraba (Captura de un campo, Ir hacia una acción, Condición (Si... ir a..., Si no, ir a...), Menú Terminal, Siguiendo a tecla de función, Según, Mensaje de error o Etiqueta).


4. Borrar una zona

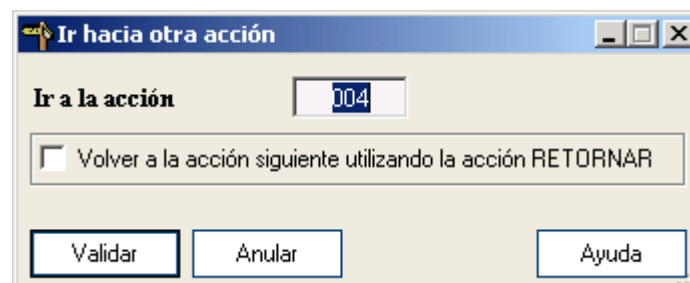
Se accede a la ventana de 'Borrar una zona' mediante el botón .



Se puede borrar la pantalla totalmente, o bien parcialmente, ingresando la línea de comienzo y de fin.

5. Ir hacia una acción

La ventana de configuración de la acción 'Ir hacia una acción' se obtiene presionando el botón .



Esta acción permite modificar el desarrollo secuencial de las instrucciones del escenario.

Ir a la acción:

Para seleccionar un destino, debe hacer clic sobre la zona de ingreso.

Se abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver [Ventana de selección de Destino](#)), donde podrá elegir una acción de una de las pantallas.

Es conveniente seleccionar etiquetas y comentarios como destino de esta acción ya que son de rápida ubicación en la ventana de *Destino* y en la grilla de acciones.

Volver a la acción siguiente utilizando la acción RETORNAR :

Esta opción permite regresar a la siguiente instrucción en la lista cuando se encuentra la acción RETORNAR. Esta opción puede resultar útil si se llama a una pantalla desde varias acciones diferentes.


6. Retornar

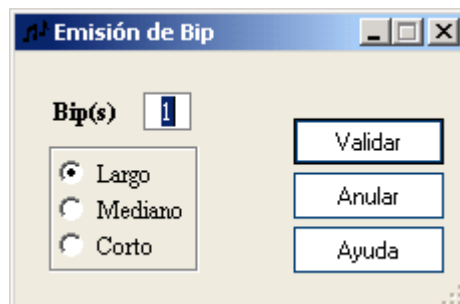
Esta acción se ingresará automáticamente seleccionando el botón .

Esta acción permite regresar a la instrucción que sigue en la lista de acciones luego de la acción 'Ir hacia una Acción'. Es decir, si una pantalla tiene muchas acciones que pueden derivar hacia otras direcciones del escenario, se puede elegir la opción '*Volver a la acción siguiente utilizando RETORNAR*', entonces la aplicación retornará hacia la instrucción que sigue en la lista, sin tener que manejar el retorno en forma manual.

7. Emisión de Bip


Las aplicaciones destinadas a terminales portátiles habitualmente necesitan emitir señales sonoras, por ejemplo, para validar la correcta lectura de un código de barras.

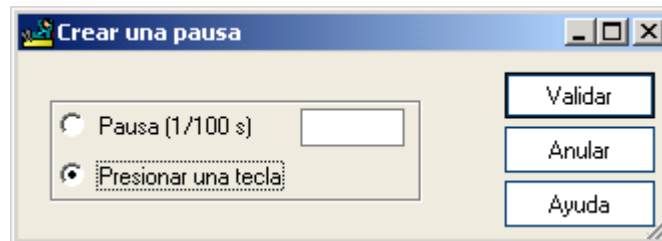
La ventana de '*Emisión de Bip*' se obtiene mediante el botón .



Es posible seleccionar la duración del bip (largo, mediano o corto), y también la cantidad.

8. Crear una pausa


La ventana de configuración de la pausa se obtiene con el botón .

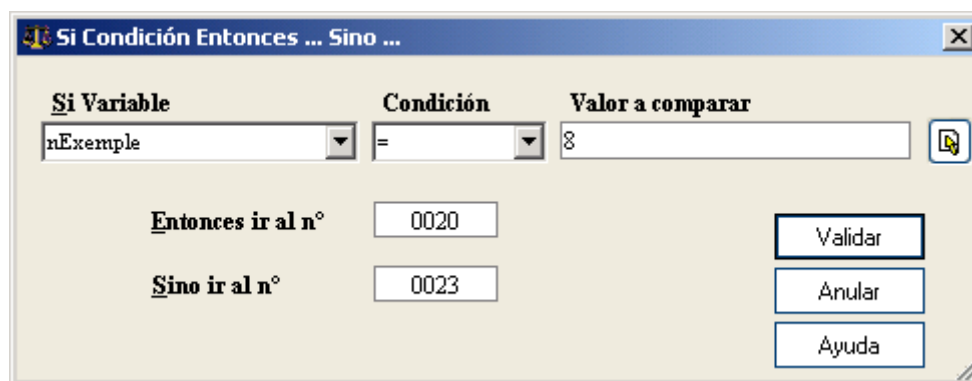


Esta acción permite hacer una pausa en la ejecución de un escenario. Una vez que ésta termina, el escenario continúa con la acción siguiente.

Se puede elegir entre dos tipos de pausa: una pausa de duración definida (en centésimas de segundos) o una pausa que permanece hasta que el usuario presiona una tecla.

9. Dirigir un escenario en función de una condición (Si... ir a, Si no... ir a)

La ventana de configuración de la acción 'Condición (Si... ir a, Si no... ir a)' se obtiene mediante el botón .



Esta ventana permite redirigir el escenario de acuerdo al valor de una variable.

Si Variable:

Selección de una variable de la lista desplegable.

Condición:

Filtro de la condición.

Valor a comparar:

Este valor puede ser una constante u otra variable. Las variables se pueden seleccionar con el botón situado a la derecha del campo. Éstas se distinguen de las constantes por estar encerradas por llaves.

Entonces ir al nº :


Si la condición se cumple, el escenario continúa con esta acción.

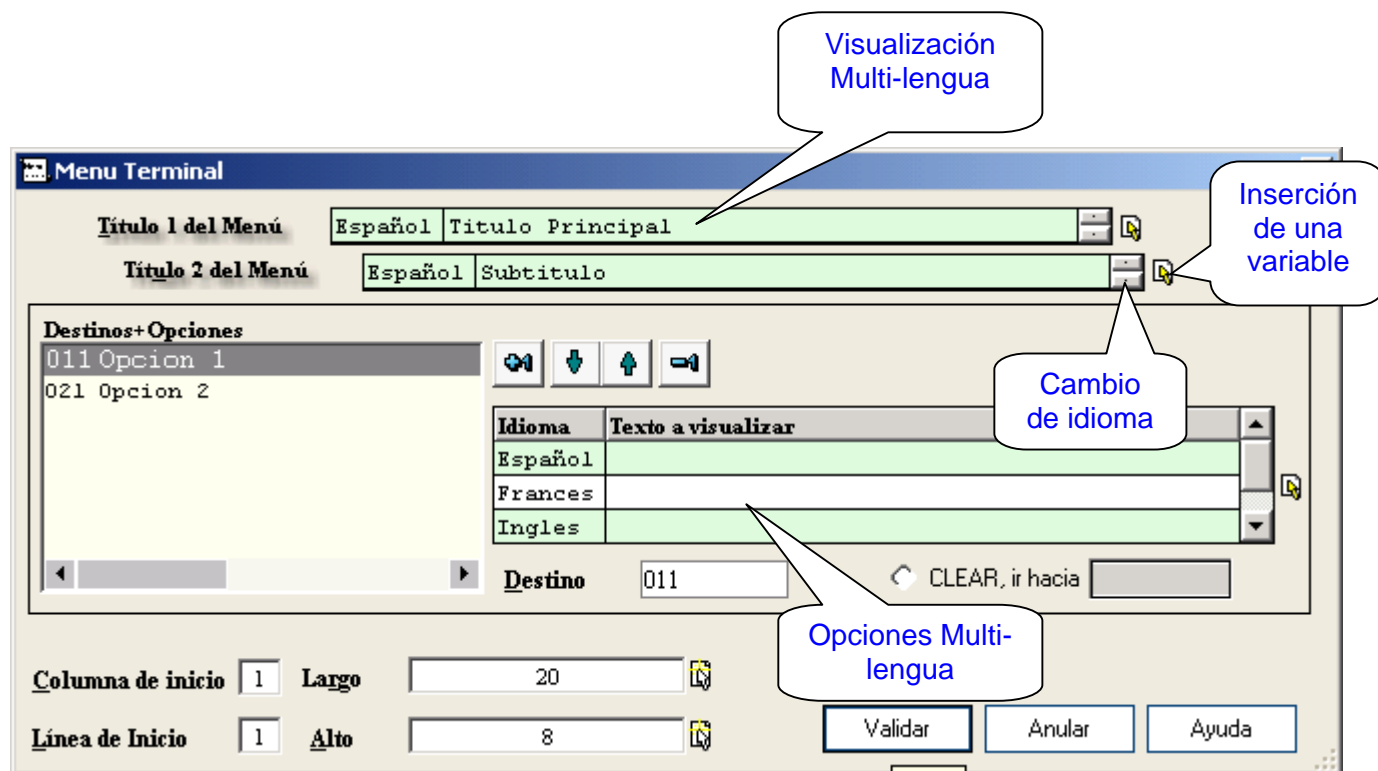
Haciendo clic en la zona de texto obtendrá la ventana de selección de *Destino* (ver [Ventana de selección de Destino](#)), donde podrá elegir una acción de una de las pantallas.

Si no ir al nº :

Si la condición no se cumple, el escenario continúa en esta acción, que podrá seleccionar en la ventana de *Destino*, la cual se abre al hacer clic en la zona de texto.

10. Menú Terminal

La ventana de '*Menú Terminal*' se obtiene haciendo clic en el botón .



Esta ventana permite generar un menú en la terminal portátil. El menú aparecerá rodeado por un recuadro.

Título 1 del menú, Título 2 del menú:

Los títulos no son obligatorios. Es posible ingresarlos en varios idiomas. Para cambiar el idioma en el que desea ingresar el texto, haga clic en los botones que están junto al campo. El botón situado a derecha de los campos permite insertar variables en los títulos.

Destinos + Opciones:

Esta lista contiene las opciones del menú y su destino asociado.

El botón **+1** permite agregar una opción.

El botón **-1** permite eliminar una opción.

La flecha hacia arriba permite mover una opción hacia arriba.

La flecha hacia abajo permite mover una opción hacia abajo.

Texto a Visualizar:

Este campo permite editar el texto de la opción. Puede seleccionar la opción en la lista y luego modificar su contenido y también integrar variables dentro de las opciones del menú. Es posible ingresar las opciones en varios idiomas.

Destino:

Es la acción hacia la cual se va a dirigir el escenario al seleccionar la opción del menú. Un clic izquierdo en el ingreso abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver [Ventana de selección de Destino](#)), donde podrá elegir una acción de una de las pantallas.

CLEAR:

Si esta opción es seleccionada, se podrá salir del menú sin evaluar las opciones del menú. Se debe elegir un destino para esta acción haciendo clic en el campo de al lado. Se abrirá la ventana de selección de *Destino* donde podrá elegir una acción de una de las pantallas.

Columna de inicio:

Columna de inicio del menú.

Línea de inicio:

Número de la línea de inicio del menú.

Largo:

Ancho del cuadro del menú.

Alto:

Alto del cuadro del menú.

Nota: la posición del menú depende del tamaño de la pantalla de la terminal portátil. Los campos Alto y Largo son muy importantes a fin de evitar que el menú sobresalga de la pantalla de la terminal.

Ejemplo :

Para una pantalla de 8 líneas y la línea de inicio en 2, el campo Alto no debe pasar 7.

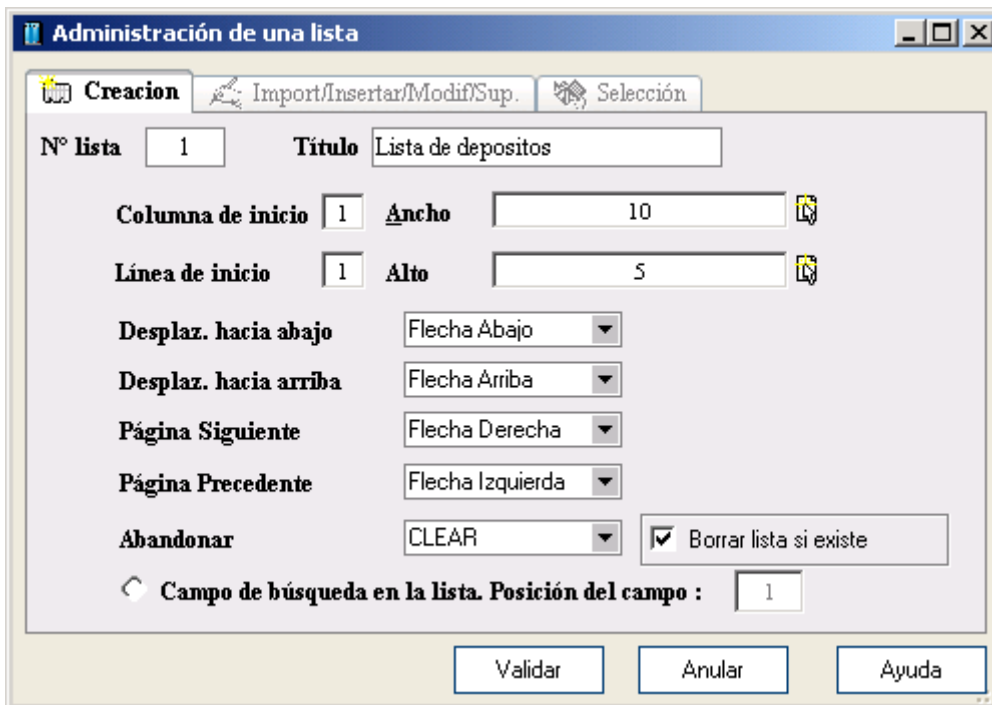
Para una pantalla de 20 columnas y la columna de inicio en 3, el campo largo no debe pasar de 18.

11. Administración de una Lista

La ventana de 'Administración de una Lista' se obtiene mediante el botón .

La administración se divide en tres partes diferentes:

a) Creación de una lista:



La primera solapa de la ventana de 'Administración de una lista' permite crear una lista.

Nota: la lista será mostrada al usuario en la acción 'Administración de una lista' > 'Selección'.

N° lista:

Número de lista comprendido entre 1 y 99. Para cambiar de solapa se debe ingresar 0 (cero) en el número de lista.

Título:

Título de la lista.

Diseño de la lista:

- Columna de inicio
- Línea de inicio
- Largo
- Alto

Configuración de teclas para la navegación en la lista:

- Desplazamiento hacia abajo
- Desplazamiento hacia arriba
- Página siguiente
- Página anterior
- Abandonar

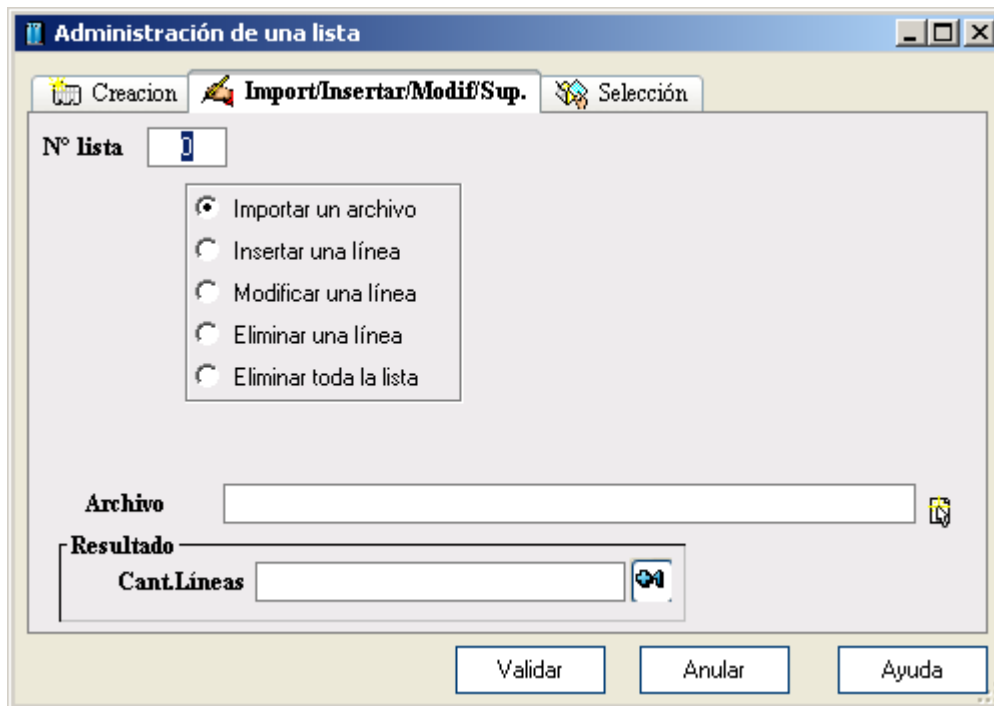
Borrar lista si existe:

Borra el contenido de la lista si ya existe.

Campo de búsqueda en la lista. Posición del campo:

Esta opción permite efectuar una búsqueda rápida de un elemento de la lista.

La posición del campo debe indicar la posición en el archivo donde se encuentra el campo a buscar. El archivo debe estar ordenado en función de este campo.

b) Importar, insertar, modificar, suprimir una línea o suprimir toda la lista**N° lista:**

Identificación de la lista. La aplicación permite generar hasta 99 listas. Con el número de lista 0 (cero), se puede cambiar de solapa.

Opciones:

- Importar un archivo
- Insertar una línea
- Modificar una línea
- Eliminar una línea
- Eliminar toda la lista

Archivo:

Camino completo y nombre del archivo a importar en la lista. Este archivo debe ser de longitud fija. Se puede insertar una variable en este campo haciendo clic en el botón que se encuentra a la derecha.

Cant.Líneas :

Cantidad de líneas existentes luego de Importar, Insertar, Modificar o Suprimir uno o todos los elementos de la lista. Para crear una variable, basta ingresar su nombre en la zona de texto.

Nota: cada elemento ingresado, modificado o importado en la lista debe tener una longitud fija.

c) Selección de una Lista

The screenshot shows a dialog box titled "Administración de una lista" with three tabs: "Creacion", "Import/Insertar/Modif/Sup.", and "Selección". The "Selección" tab is active. The dialog contains the following fields and controls:

- N° lista:** A text box containing the number "1".
- Posición de inicio:** An empty text box with a small icon to its right.
- Formato de la salida:** A text box containing the string "{1-3}, {4-15}".
- Resultado:** A section containing two dropdown menus:
 - Posición:** A dropdown menu with "a" selected.
 - Valor:** A dropdown menu with "aTexte" selected.
- Buttons:** Three buttons at the bottom: "Validar", "Anular", and "Ayuda".

La tercera solapa de esta ventana permite visualizar la lista con el fin de poder seleccionar un elemento.

N° lista:

Número de lista comprendido entre 1 y 99. Para cambiar de solapa se debe ingresar 0 (cero) en el número de lista.

Posición de inicio:

Posición inicial de la lista dentro del archivo importado; el valor por defecto es "1", correspondiente al primer valor de la lista.

Formato de la salida:

En este campo se pueden seleccionar los valores a mostrar de cada línea del archivo importado y se puede definir la manera en que se visualizarán. Las posiciones de inicio y fin

de cada campo a importar se definen entre corchetes o llaves y se separan por un guión. Los caracteres que no aparezcan entre llaves o corchetes aparecerán tal cual.

Ejemplo:

Línea = "025Produit 025 "

[1-3], [4-15] en la pantalla => 025, Produit 025

Se puede mostrar un elemento en varias líneas de salida.

Ejemplo:

Code = [1-3] en la pantalla => Code = 025

Lib = [4-15] en la pantalla => Lib = Produit 025

Nota: cuando se utilizan llaves, la aplicación suprime los espacios no significativos.

Resultado:

- **Valor:** nombre de la variable sobre la que se asignará la línea seleccionada (texto). Dicha variable puede seleccionarse o crearse presionando el botón correspondiente a derecha del campo o bien, ingresando el nombre directamente.

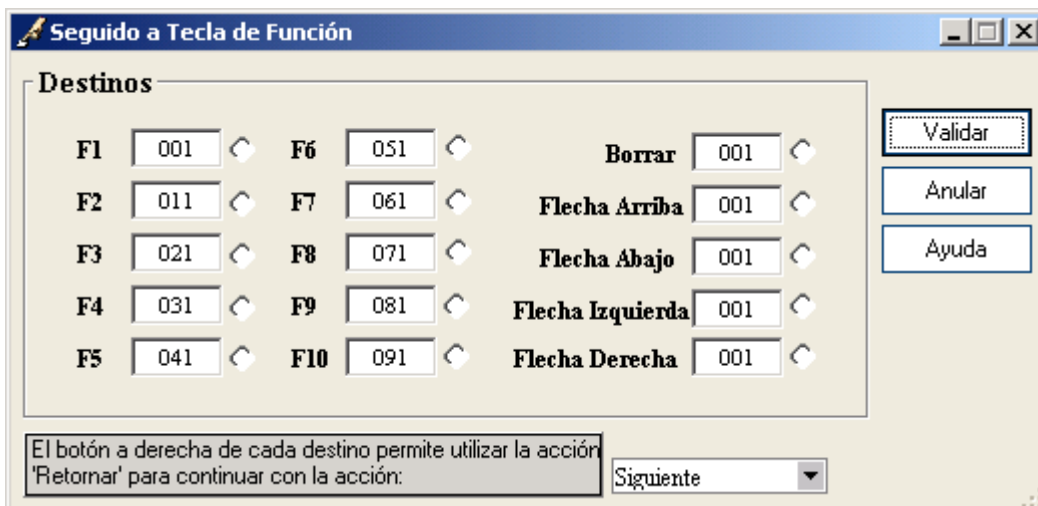
- **Posición:** posición en la lista del elemento seleccionado (numérico). Dicha variable puede seleccionarse o crearse presionando el botón correspondiente a derecha del campo, o bien, ingresando el nombre directamente.

En caso de cancelar la operación, el valor retornado es "0".

En caso de seleccionar el primer elemento de la lista, el valor retornado es "1".

12. Seguido a tecla de función

La ventana de configuración de 'Seguido a tecla de función' se obtiene con el botón .




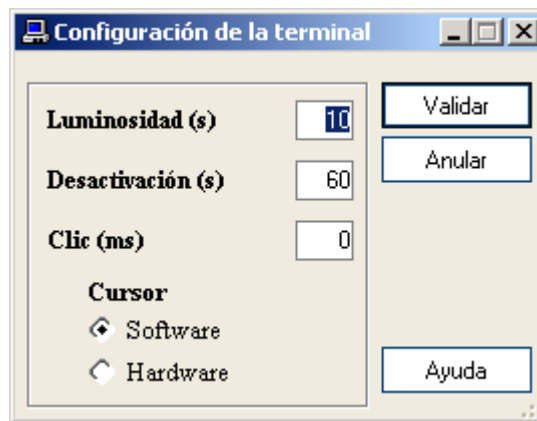
Esta ventana permite dirigir el escenario hacia otra acción al presionar una tecla de función.

Para seleccionar un destino, debe hacer clic en la zona de texto que se encuentra al lado del nombre de cada tecla de función. Se abrirá la ventana de selección de *Destino*, donde podrá seleccionar el de su preferencia (ver [Ventana de selección de Destino](#)).

Para cada destino, haciendo click en la casilla de al lado, puede optar por la opción de 'Retorno' para continuar con la acción siguiente o precedente luego de que la aplicación encuentre la acción Retorno a la acción siguiente del llamado.

13. Configuración de la terminal

La ventana de 'Configuración de la terminal' se obtiene mediante el botón .



Esta ventana permite configurar una terminal portátil.

Luminosidad:

Duración (en segundos) de la luminosidad en la pantalla. No implementado para Windows CE ®.

Desactivación:

Tiempo de inactividad (en segundos) necesario para desactivar la terminal.

Clic:

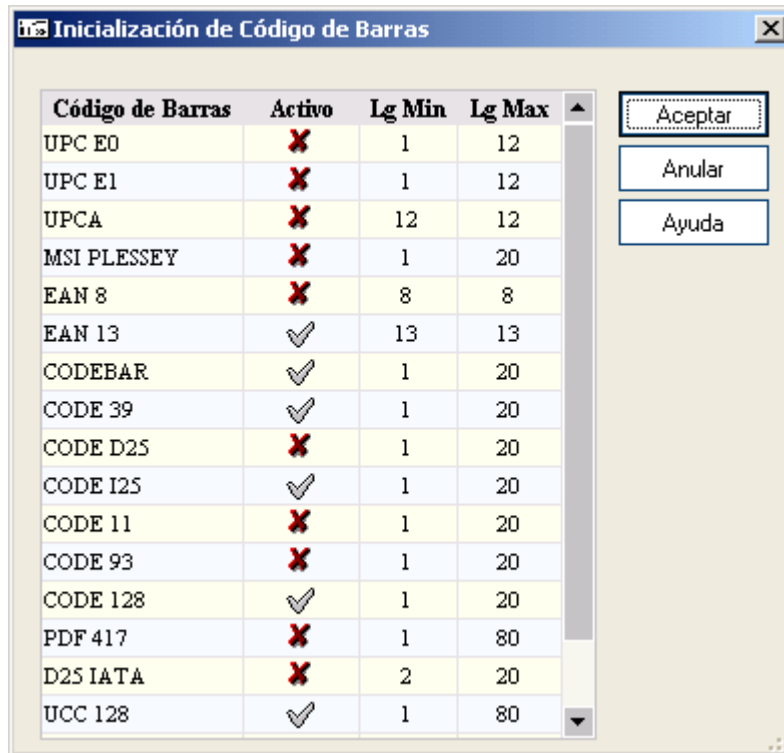
Sonido del clic cuando se presiona una tecla en la terminal (0 = sin clic). No implementado para Windows CE ®.

Cursor :

Selección de tipo de cursor (por software o hardware).

14. Inicialización de Código de Barras



La ventana de *Inicialización de Códigos de Barras* se obtiene mediante el botón .



Esta ventana permite autorizar qué tipos de códigos de barras que podrán leer los terminales portátiles.

Activo:

En esta columna se debe definir si se autoriza o si se inhabilita la lectura de los diferentes tipos de códigos de barras listados en la primera columna.

Para autorizar la lectura de un tipo de código de barras, haga clic en la línea correspondiente y luego seleccione la imagen del tic . Para inhabilitar la lectura de un tipo de código de barras, seleccione la imagen de la cruz .

Lg Min y Lg Max:

En estas columnas se pueden modificar las longitudes mínimas y máximas para cada tipo de código de barras. Haga clic en la celda del valor que desee modificar e ingrese el que desee a través del teclado.

15. Configuración del puerto serie de la terminal


La ventana de 'Configuración del puerto serie de la terminal' se obtiene mediante el botón

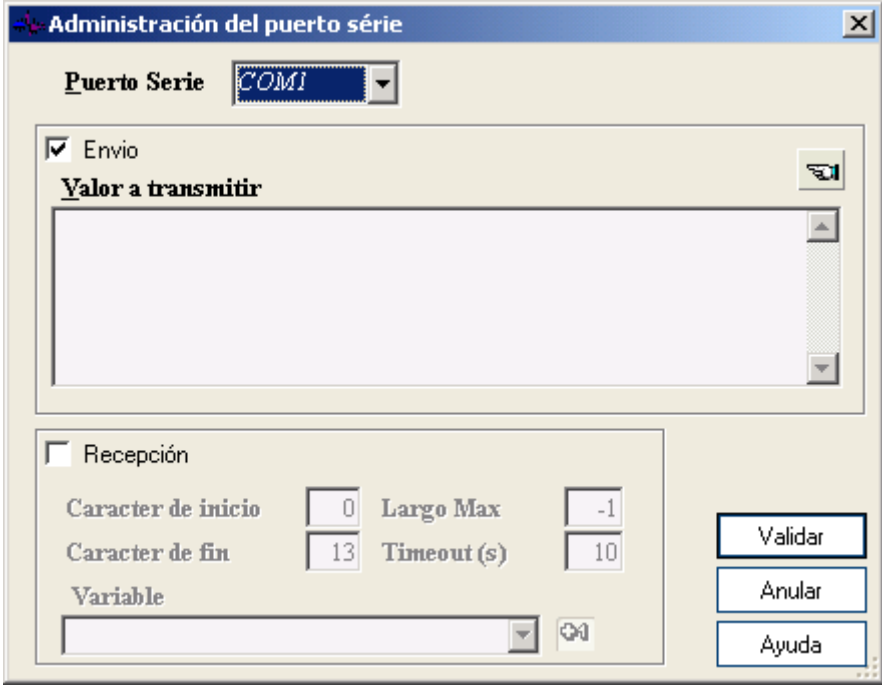


Puerto Serie	COM1	Validar
Velocidad	19200	Anular
Bits Datos	8	Ayuda
Bits Parada	1	
Paridad	Par	
Control de Flujo	Software	

Los diferentes parámetros de lo concerniente a la comunicación de terminales (selección del puerto serie, velocidad de transmisión en baudios, bits de datos, bits de parada, paridad, control de flujo) pueden ingresarse en esta pantalla. Los valores estándar están predefinidos en las listas desplegadas.

16. Administración del puerto serie

La ventana de 'Administración del puerto serie' se obtiene mediante el botón .



Esta ventana permite enviar y recibir datos en el puerto serie de la terminal portátil.

Puerto Serie:

Selección del puerto serie.

Envío:

Si selecciona esta opción, debe ingresar el texto a transmitir. Puede integrar variables haciendo clic sobre el botón situado a la derecha del campo. Las variables siempre aparecen entre llaves.

Nota: para transmitir caracteres especiales, es necesario colocar su valor ASCII de tres caracteres luego de '\' (ej: \013 corresponde al retorno de carro).

También es posible enviar el contenido de un archivo que se encuentra en el servidor. Si el texto que se enviará tiene la forma "FILE:nombredelarchivo.txt", se transmitirá el contenido del archivo.

Recepción:

Si selecciona esta opción, debe definir los siguientes campos:

Caracter de inicio (valor ASCII): si es diferente de 0 (cero), cada tramo recibido sobre el puerto serie deberá comenzar por este carácter.


Caracter de fin (valor ASCII): si es diferente de 0 (cero), la recepción de datos terminará al momento de la recepción de este carácter.

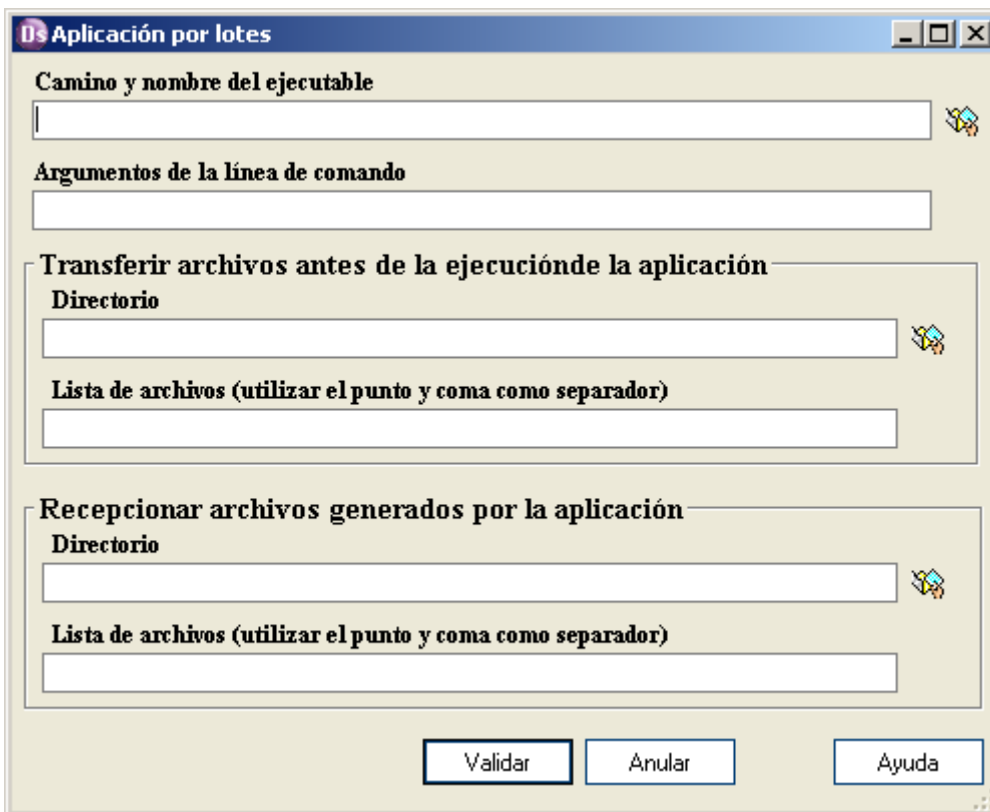
Longitud Máxima: longitud máxima del tramo a recibir. El valor -1 permite ilimitar la longitud de los datos recibidos (máximo 256 caracteres).

Timeout: tiempo de espera antes de cerrar la recepción. El valor 0 permite ilimitar la espera de recepción de caracteres.

Variable: nombre de la variable donde serán registrados los datos recibidos sobre el puerto serie. Se puede crear una variable haciendo clic en el botón situado a la derecha del campo.

17. Ejecutar una aplicación por lotes

La ventana de ejecución 'Aplicación por lotes' se obtiene mediante el botón 



Esta acción permite ejecutar una aplicación en la terminal portátil.

Camino y nombre ejecutable :

Es el archivo que se ejecutará en la terminal. Se puede insertar una variable en el nombre haciendo clic en el botón derecho del mouse. Ésta aparecerá entre llaves.

Argumentos de la línea de comando:

Nombre o cadena de caracteres que sigue al comando sobre la línea de comando y que indica cómo debe trabajar o sobre qué se debe aplicar. Se puede insertar una variable para la línea de comando haciendo clic en el botón derecho del mouse.

Directorio de archivos a cargar en la terminal :

El directorio donde se encuentran los archivos a cargar sobre la terminal. Ud. puede insertar una variable en el nombre haciendo clic en el botón derecho del mouse.

Lista de archivos a cargar en el terminal :

Esta lista contiene todos los archivos a cargar en la terminal antes de ejecutar la aplicación. El punto y coma permite separar los archivos. Se puede insertar una variable en el nombre haciendo clic en el botón derecho del mouse.

Directorio de recepción de archivos generados en la terminal :

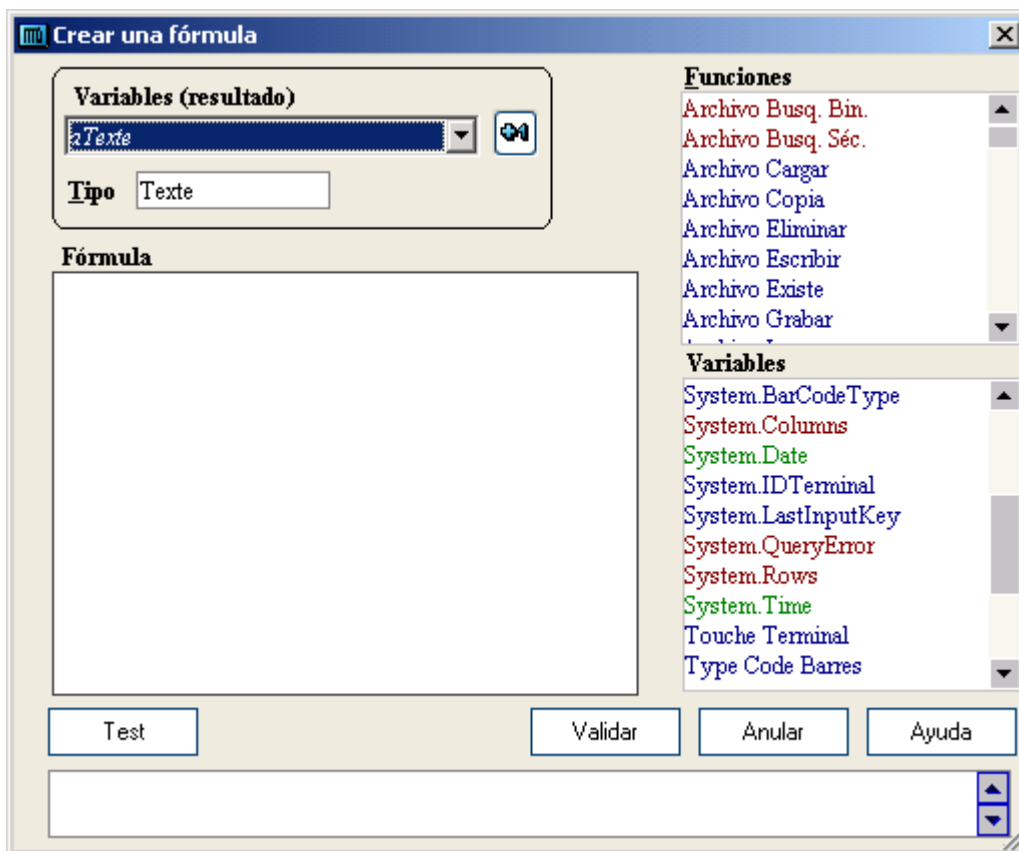
Directorio adonde serán transferidos los archivos generados por la terminal. Se puede insertar una variable en el nombre haciendo clic en el botón derecho del mouse.

Lista de archivos a recepcionar generados por la terminal :

Esta lista contiene todos los archivos que desee recibir desde la terminal. El punto y coma permite separar los archivos. Se puede insertar una variable en el nombre haciendo clic en el botón derecho del mouse.

18. Fórmula

La ventana de creación de fórmulas se obtiene con el botón .



Esta ventana permite manejar las variables y funciones para crear fórmulas.

Variables (resultado):

El resultado de la fórmula será guardado en esta variable. Puede elegir una variable de la lista desplegable, o bien crear una variable nueva haciendo clic en el botón que se encuentra a la derecha de este campo.

Tipo:

Tipo de variable (T = Texto, N = Numérico, D = Día / Hora).

Funciones:

Esta lista -que depende del tipo de la 'variable resultado'- contiene las funciones para la creación de una fórmula. Puede obtener una descripción sobre lo que hace una función, haciendo clic sobre su nombre; la descripción aparecerá en la parte de inferior de la ventana. Para incorporar una función en una fórmula debe hacer doble clic sobre su nombre.

Variables (lista):

Esta lista contiene las variables que puede utilizar como valores de los parámetros de la función. Primero se debe seleccionar un parámetro en el campo *Fórmula*, luego hacer doble clic sobre la variable deseada. El nombre de la variable se visualizará en el campo *Fórmula*.

Fórmula:


Este árbol contiene la fórmula con sus parámetros, cuyos valores pueden ser variables o constantes. Para incorporar una variable en la fórmula, debe hacer clic sobre el parámetro y luego debe hacer doble clic sobre el nombre de la variable en la lista. Para ingresar una constante, haga doble clic sobre el parámetro y se abrirá una caja de diálogo donde es posible ingresar el valor directamente.

Nota: luego de la selección de una función, los parámetros aparecen encerrados entre comillas, las variables entre llaves. Las constantes no aparecen encerradas por ningún caracter.

Los caracteres '|', '(', ')' pueden provocar anomalías para el cálculo de la fórmula.

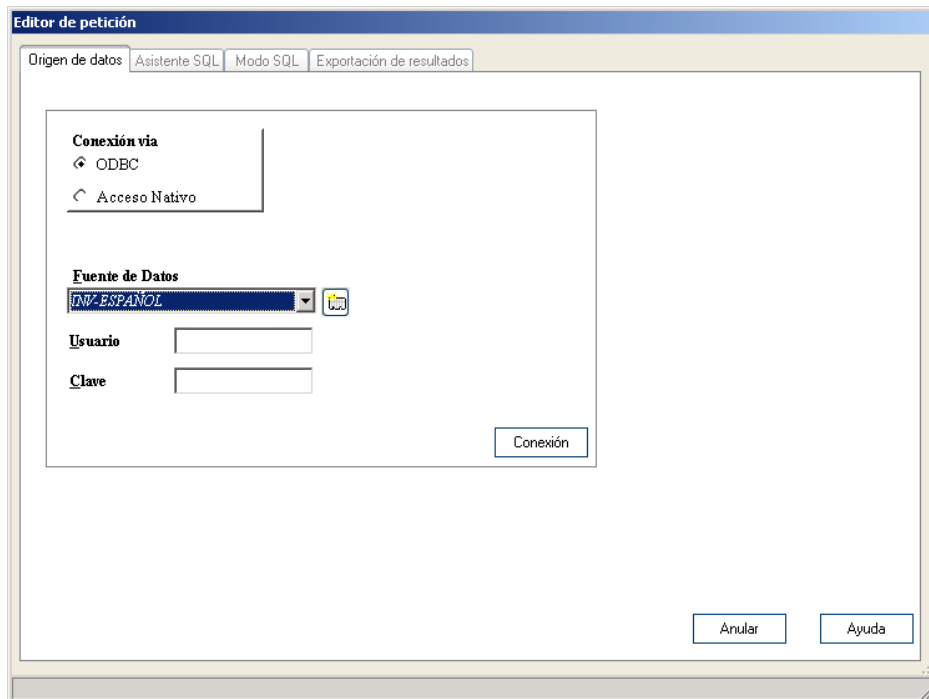
El botón TEST permite verificar la fórmula. Para cada una de las variables de la fórmula se abrirá una ventana de diálogo en la que deberá ingresar un valor de prueba.

19. Peticiones

La ventana de edición de peticiones SQL se obtiene presionando el botón . Esta ventana permite crear una petición SQL con el fin de interactuar con una base de datos externa.

Un procedimiento de petición SQL permite extraer y actualizar una base de datos en modo nativo o de accesos ODBC. Cabe destacar que el acceso ODBC debe estar instalado en la PC donde se ejecuta WireLess Designer. El editor propietario de la base de datos provee su propio editor ODBC.

La primera solapa de esta ventana, la solapa *Origen de datos*, permite seleccionar la base de datos en la cual se efectuará la petición.

a) Conexión a la Base de Datos : solapa origen de datos**Conexión vía:**

Selección del tipo de conexión:

- *ODBC*. Si elige esta opción, debe utilizar el administrador ODBC 32 bits para crear un vínculo con la base de datos.
- *Acceso nativo*. Si elige esta otra opción, debe seleccionar un vínculo de la lista de accesos nativos o crear uno nuevo haciendo clic sobre el botón situado a la derecha de la lista.

Fuente de datos:

Seleccione de la lista desplegable el vínculo ODBC de su base de datos. De no estar creado, puede ejecutar el administrador ODBC 32 bits haciendo clic sobre el botón que se encuentra a la derecha.

Usuario:

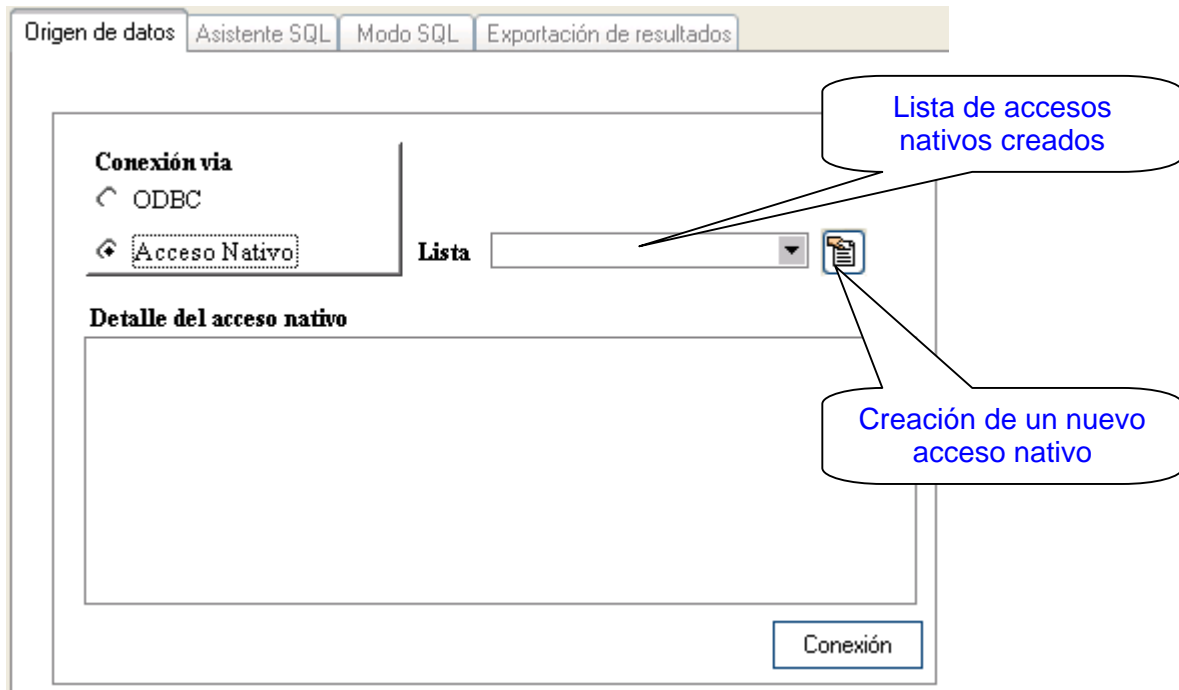
Nombre del usuario autorizado para acceder a la base de datos.

Palabra clave:

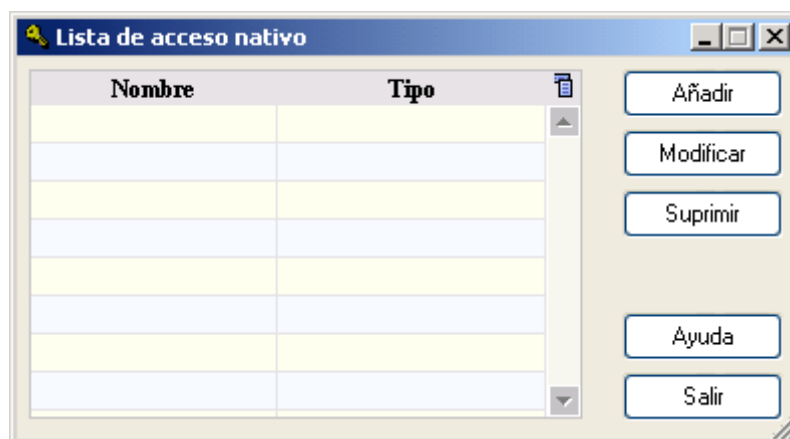
Contraseña para acceder a la base.

El botón CONEXIÓN permite conectarse a la base de datos.

b) Acceso Nativo



Al hacer clic en el botón situado a la derecha de la lista desplegable de Accesos Nativos aparecerá esta ventana:



En la ventana precedente es posible añadir, modificar o suprimir un acceso nativo.

Si elige editar un nuevo acceso nativo o bien modificar uno ya existente, aparecerá la siguiente ventana:

Nombre del acceso nativo:

Etiqueta del acceso nativo.

Información sobre la base de datos**Tipo:**

Tipo de base de datos (ACCESS, MYSQL, HYPERFILE, etc.).

El resto de la información depende del tipo de acceso nativo elegido.

Ejemplo :

Base ACCESS => El camino completo de la base MDB.
 => El nombre del usuario.
 => La palabra clave.

Base MYSQL => La dirección del servidor MySql.
 => El nombre de la base.
 => El nombre del usuario.
 => La palabra clave.

Base HYPERFILE => El camino completo y nombre del análisis.
 => El directorio de los archivos.
 => El nombre de la base.
 => El nombre del usuario.
 => La palabra clave.

Motor de acceso nativo

Es el motor que accede a la base de datos de acceso nativo, puede estar instalado en el mismo puesto que WireLess Designer o bien en otro puesto accesible.

Dirección IP:

La dirección IP del puerto donde está instalado el motor de acceso nativo.

Puerto:

El puerto de escucha del acceso nativo (por defecto 10024).

c) Asistente SQL

Esta solapa permite crear una petición SQL con la ayuda del asistente. En la parte inferior de la ventana se encuentra una grilla en la que puede visualizar y personalizar su petición.

Tipo de petición:

- Selección*: permite recuperar información desde una tabla de la base de datos.
- Actualización*: actualiza una tabla de la base de datos.
- Inserción*: permite insertar datos en una tabla de la base de datos.
- Supresión*: elimina datos de una tabla de la base de datos.

El tipo de petición seleccionado condiciona las columnas que aparecerán en la grilla de petición. Vea más abajo para una explicación detallada sobre cada tipo de petición.

Nota: el asistente le permite crear peticiones sobre una sola tabla. Para crear peticiones sobre varias tablas, use la solapa "Modo SQL".

Trucos y sugerencias: puede generar una petición para una tabla en el asistente, validarla y luego modificarla en "Modo SQL" para que actúe sobre varias tablas.

Tabla:

Selección de la tabla de la base de datos sobre la cual se efectuará esta petición SQL.

Campos:

Esta lista muestra los campos que pertenecen a la tabla de la base de datos seleccionada en 'Tabla'. Para insertar campos en la grilla de petición, haga doble clic sobre sus nombres.

-Selección

Este tipo de petición permite hacer una selección de determinados elementos de una tabla de la base de datos que cumplan con ciertas restricciones; por ejemplo, de una tabla "alumnos", selecciona todos los registros que cumplan con la condición "género=hombre". A su vez, es posible limitar los campos a seleccionar, es decir, si en la tabla "alumnos" existen los campos "nombre", "apellido", "teléfono", "mail", etc. puede elegir para obtener en la selección sólo "apellido" y "teléfono". Como resultado de la selección se obtiene un conjunto de registros, en nuestro ejemplo, los apellidos y teléfonos de todos los hombres.

WirelessDesigner permite asignar los valores de UN SÓLO registro del resultado (que se selecciona en 'Índice') a las variables.

Para hacer una petición de selección con el asistente SQL, primero elija en 'Tabla' la tabla sobre la cual desea hacer la petición. A continuación, inserte un campo de la lista en la grilla de petición y utilice 'Filtro' y 'Valor' para generar la condición que desea que cumplan los registros para ser seleccionados. Luego, elija los campos cuyo valor desea seleccionar y finalmente determine en 'Asignación' la variable en la que quiere que se asignen los valores obtenidos.

Nota: todos los campos que tengan asignado un filtro aparecerán en la cláusula WHERE de la petición SQL SELECT.

Índice:

Este campo sólo es válido para las peticiones de tipo "Selección". El índice permite seleccionar uno de los registros del resultado de la petición para asignar sus valores a variables. Se puede utilizar como índice una constante o una variable numérica (para agregar variables use el botón a la derecha del campo). El valor 0 permite obtener el último registro del resultado de la petición. El valor 1 corresponde al primer registro.

Cant. Regis.:

Este campo sólo es válido para las peticiones de tipo "Selección". Seleccione la variable donde desea que se asigne el número de registros obtenidos luego de una petición de "Selección". Para crear una variable, haga clic en el botón a la derecha de la zona de texto.

-Actualización

Este tipo de petición permite hacer una actualización de los valores de los registros de una tabla de la base de datos. Primero elija en 'Tabla' la tabla sobre la cual desea hacer la petición. Luego, inserte un campo de la lista en la grilla de petición y utilice 'Filtro' y 'Valor' para generar el filtro que deben cumplir los registros para ser actualizados. Entonces elija los campos cuyo valor desea actualizar y seleccione el cuadro 'Actualizar'. Finalmente, establezca en 'Nuevo Valor' el nuevo valor que desea asignarles.

-Inserción

Este tipo de petición permite agregar un nuevo registro a una tabla de la base de datos.

Primero elija en 'Tabla' la tabla sobre la cual desea hacer la inserción; a continuación, seleccione de la lista de campos aquéllos a los que desea asignarles un valor. Por último, determine el valor en la sección de la grilla llamada 'Valor'.

Si usted no asigna un valor a todos los campos del nuevo registro, los que no tengan un valor asignado quedarán vacíos.

-Supresión

Este tipo de petición permite suprimir registros de una tabla de la base de datos. Primero elija en 'Tabla' la tabla sobre la cual desea hacer una petición de supresión. A continuación, genere la condición que deben cumplir los campos para ser suprimidos: primero inserte un campo de la lista en la grilla de petición y luego utilice 'Filtro' y 'Valor' para generar la restricción.

Nota: para crear los filtros se pueden usar caracteres especiales.

Descripción de la grilla:

-*Campo*: campo de la tabla de la base de datos.

-*Tipo*: tipo del campo (T=Texto, N=Numérico, D=Día/Hora).

-*Filtro*: seleccione el criterio de filtro de información (=, <, >, <>, <=, >=).

-*Valor*: valor de criterio. Ingrese una constante o seleccione una variable de la lista.

-*Asignación*: seleccione la variable en la que se asignará el resultado de la petición.

-*Actualizar*: elija si desea que se realice la actualización de un campo.

-*Nuevo Valor*: nuevo valor para una petición de actualización. Ingrese una constante o seleccione una variable de la lista.

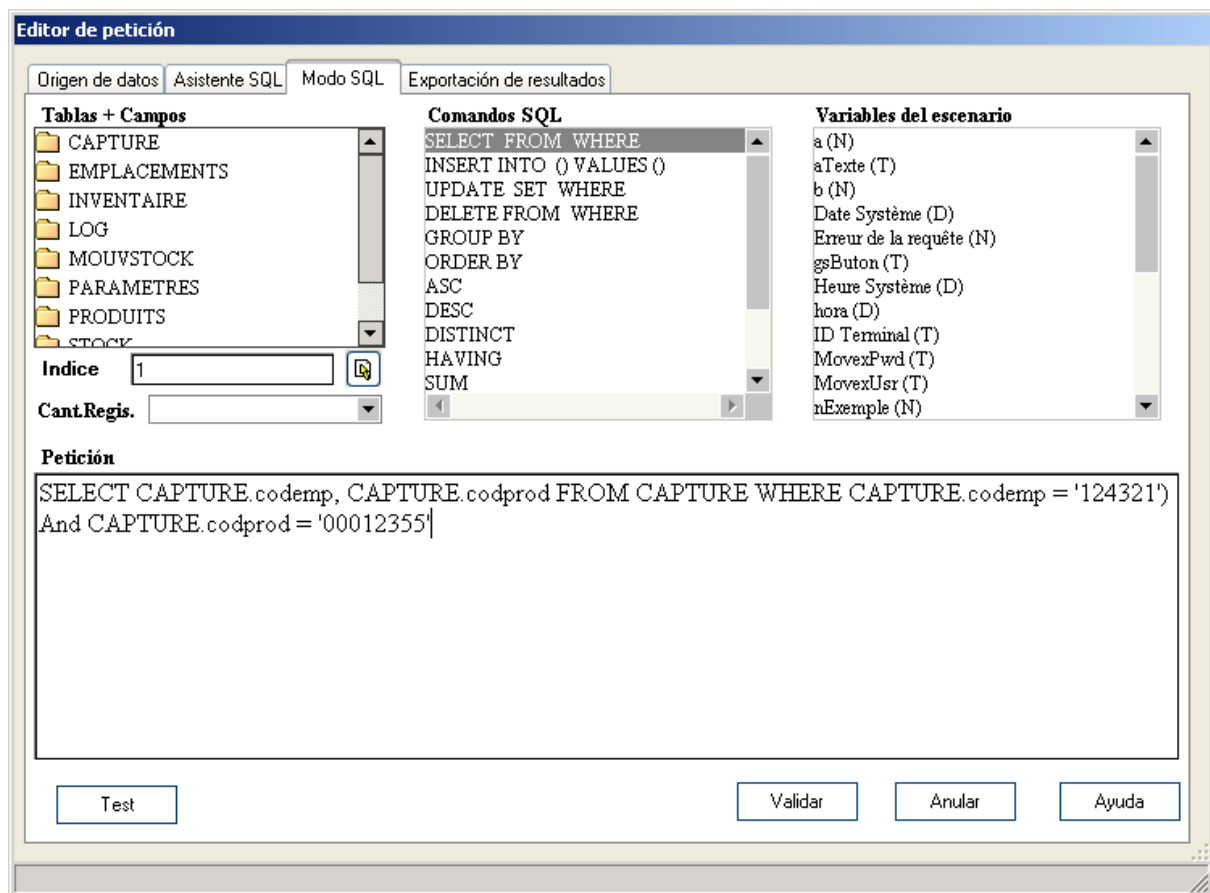
Nota: para eliminar un campo de la grilla de petición, utilice el menú contextual (clic derecho del mouse), luego seleccione "Eliminar el registro".

El botón TEST permite probar la petición.

d) Modo SQL

Esta solapa permite crear una petición directamente en modo SQL, por lo que es necesario un buen conocimiento del lenguaje SQL para utilizar esta herramienta.

Atención: crear una nueva petición o modificar una ya existente desde el modo SQL implica no poder utilizar más el asistente SQL para dicha petición.



Tablas + Campos:

Este árbol contiene la lista de tablas y de campos de la base de datos. Un doble clic sobre un elemento del árbol permite transferirlo hacia la zona de texto de la petición.

Comandos SQL:

Esta lista contiene los comandos SQL. Un doble clic sobre un elemento de la lista permite transferirlo hacia la zona de texto de la petición.

Variables del escenario:

Esta lista contiene las variables del escenario. Un doble clic sobre un elemento de la lista permite transferirlo hacia la zona de texto de la petición.

Índice:

Este campo sólo es válido para las peticiones de tipo "Selección". El índice permite seleccionar uno de los registros del resultado de la petición para asignar sus valores a variables. Se puede utilizar como índice una constante o una variable numérica (para agregar variables use el botón a la derecha del campo). El valor 0 permite obtener el último registro del resultado de la petición. El valor 1 corresponde al primer registro.

Nota: la asignación de los valores del registro a variables se realiza en un diálogo que parece luego de validar la petición (ver Asignación de campos a variables).

Cant. Regis.:

Este campo sólo es válido para las peticiones de tipo "Selección". Seleccione la variable donde desea que se asigne el número de registros obtenidos luego de una petición de "Selección".

Petición:

Esta zona de texto contiene la petición en modo SQL.

Nota: todos los campos o tablas con espacios en el nombre deben ser encerrados con corchetes: [Nombre del campo]. Las variables son encerradas por llaves { }. En cuanto a los criterios, es obligatorio utilizar :

- En un campo de Texto : las comillas simples (CampoTexto = 'toto').
- En un campo Numérico : nada (CampoNum = 123).
- En un campo Día/Hora : el signo de numeral (CampoFecha = #12/12/2001#).

El botón TEST permite evaluar la petición.

e) Asignación de campos

Esta ventana permite seleccionar las variables a asignar para cada campo de la petición de "Selección".

Campo:

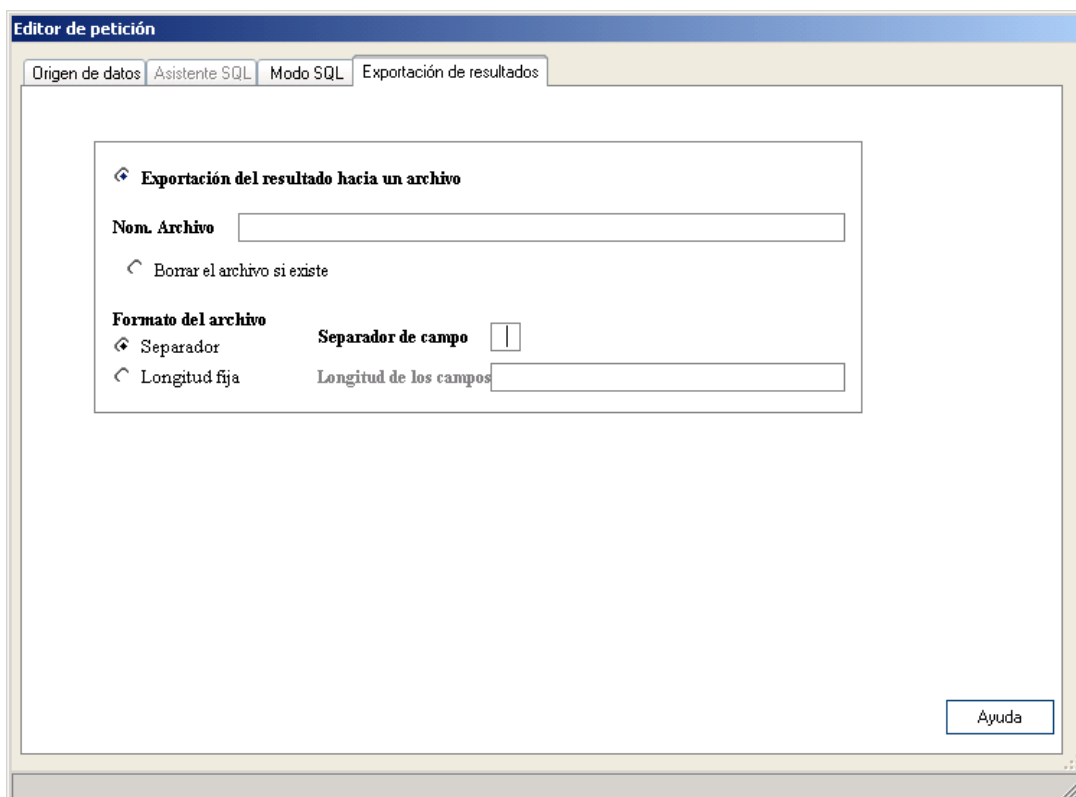
Lista de campos seleccionados por la petición.

Tipo:

Tipo de la petición, (T= campo texto, N= campo numérico o D= campo día/hora).

Variable:

Variable a la cual se asignará el valor del campo. Elija una variable de la lista desplegable. Para crear una nueva variable, basta con escribir el nombre, la aplicación le pedirá la confirmación de la creación.

f) Exportación de resultados

Esta solapa permite exportar el conjunto de resultados de una petición de "Selección" hacia un archivo ASCII.

Nombre del archivo:

Carpeta y nombre del archivo donde se guardarán los datos. Si no define una carpeta, el archivo se guardará en la carpeta de trabajo (X:\Archivos de programa\WireLessDesigner). Es posible integrar variables en el nombre del archivo.

Ejemplo :

C:\Test\Archivo_{ID Terminal}.txt

Formato del archivo:

Elija la forma en que desea visualizar los datos en el archivo:

- *Separador*: en este caso, defina el caracter imprimible que indicará el fin de un campo y el comienzo de otro.
- *Longitud fija*: en este caso, se debe definir la longitud de cada campo de la petición, utilizando el punto y coma como separador. Si la longitud del campo es mayor a la definida, el contenido será cortado, si es menor, se rellenará con espacios en blanco.

Ejemplo:

Petición: `SELECT CODE,LIBELLE FROM ARTICLES;`

Longitud de los campos: 13;40

El campo CODE es de 13 caracteres máximo y LIBELLE, 40 caracteres máximo.


20. Movex - Configuración

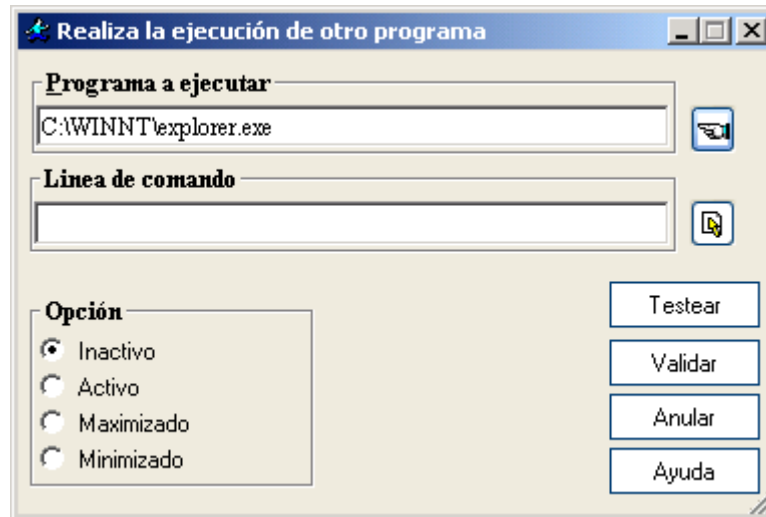
Intentionally blank page

21. Movex - Transacción

Intentionally blank page

22. Lanzamiento de una aplicación externa

La ventana de la acción que lanza la ejecución de otro programa en la PC se obtiene con el botón .



Esta ventana permite ejecutar un programa externo.

Programa a ejecutar:

Nombre del programa externo a ejecutar.


Línea de Comando:

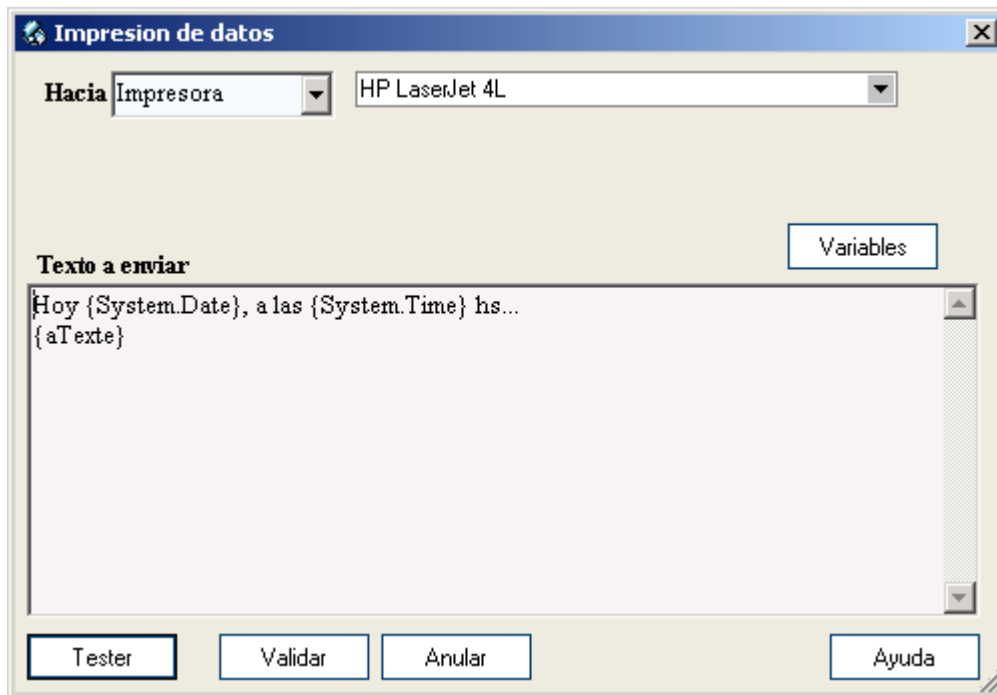
Línea de comando de la aplicación externa. Es posible insertar variables en la línea de comando haciendo clic en el botón situado a la derecha del campo. Luego de seleccionada, la variable aparece encerrada entre llaves.

Opción:

- *Inactivo*: el programa lanzado está inactivo, se ejecuta mientras el programa en curso tenga el foco.
- *Activo*: el programa lanzado está activo, se ejecuta "de la mano" del programa en curso.
- *Maximizado*: el programa lanzado está activo, se ejecuta "de la mano" del programa en curso (la ventana de ejecución tiene el mayor tamaño permitido).
- *Minimizado*: el programa lanzado está inactivo, se ejecuta minimizado en ícono.

23. Impresión

La ventana de 'Impresión de datos' se obtiene mediante el botón .



Esta ventana permite dirigir los datos hacia un puerto de impresión (Puerto Serie, Puerto Impresora o Archivo).

Hacia:

El flujo de impresión puede ser dirigido hacia:

- *Puerto Serie*, en este caso, se debe seleccionar el puerto serie (COM1, COM2, ...) y su parámetro.
- *Impresora*, en este otro caso, hay que seleccionar el puerto de la impresora (LPT1, LPT2...).
- *Archivo*, en este último caso, es necesario seleccionar el archivo hacia el cual se desea dirigir los datos. De no especificarse el directorio completo, es decir, si sólo se ingresa el nombre del archivo, éste se grabará en el directorio donde se encuentra el ejecutable de la aplicación (X:\Archivos de Programa\ WireLess Designer). Además, en caso de existir el archivo, se puede indicar si se agregará la información al final o no.


Texto a enviar:

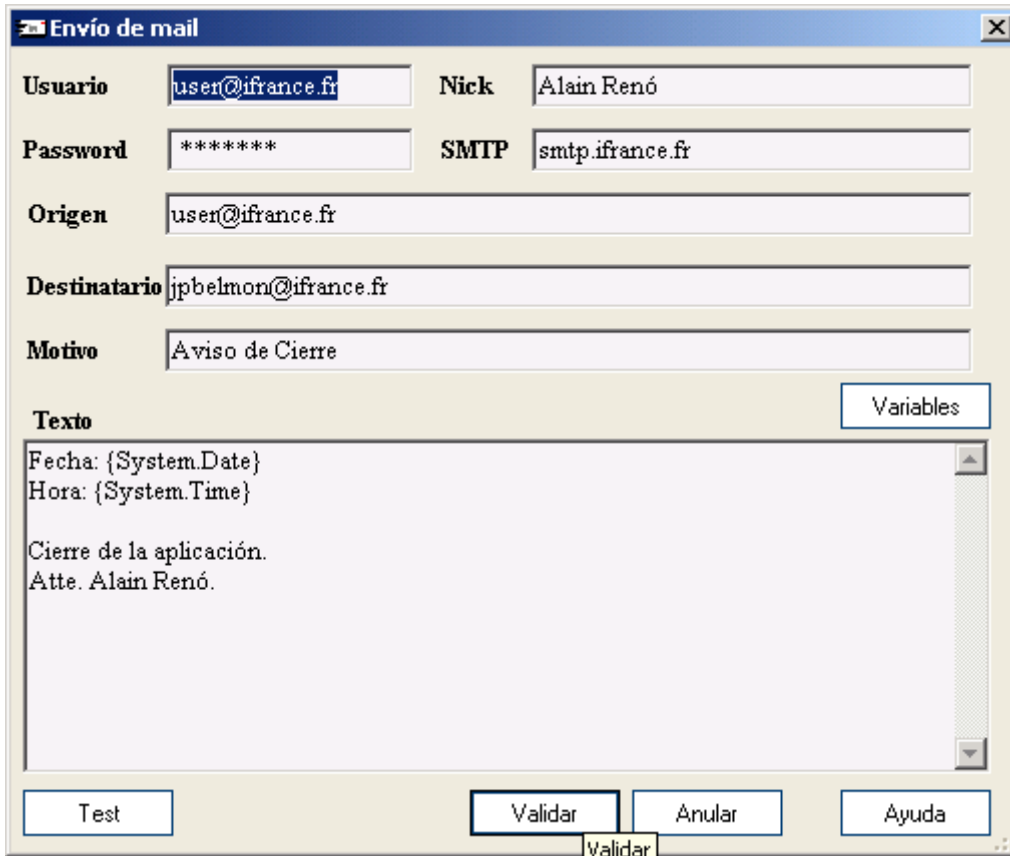
Esta zona de texto contiene los datos a imprimir. Estos datos pueden ser constantes o variables (ingresadas con la ayuda del botón a derecha del campo).

Nota: para transmitir caracteres especiales, es necesario colocar su valor ASCII de tres caracteres luego de '\ (ej : \013 corresponde al retorno de carro).

El botón TEST permite evaluar la acción.

24. Envío de mail

La ventana de 'Envío de mail' se obtiene mediante el botón .



Envío de mail

Usuario: user@ifrance.fr Nick: Alain Renó

Password: ***** SMTP: smtp.ifrance.fr

Origen: user@ifrance.fr

Destinatario: jpbelmon@ifrance.fr

Motivo: Aviso de Cierre

Texto: Variables

Fecha: {System.Date}
Hora: {System.Time}

Cierre de la aplicación.
Atte. Alain Renó.

Test Validar Anular Ayuda

Esta ventana permite enviar un mail a uno o varios destinatarios.

Usuario:

El nombre de cuenta del usuario (ej.: nombreusuario, nombre.apellido, user@ifrance.fr, etc.).

Password:

Contraseña del usuario.

Nick:

Nombre del emisor.

SMTP:

Servidor para los mensajes entrantes (ej.:smtp.ifrance.fr).

Origen:

Dirección de mail del remitente.

Destinatario:

Dirección de mail del destinatario. Puede especificar varios destinatarios separando con punto y coma cada dirección.

Motivo:


Motivo del mensaje a enviar.

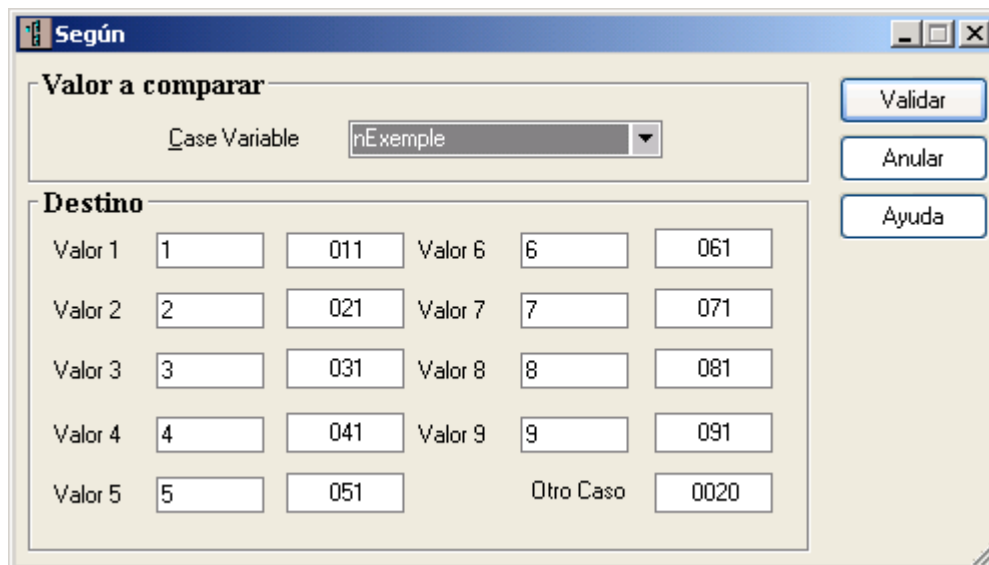
Texto:

Texto a enviar, puede contener constantes o variables del sistema (puede ingresarlas usando el botón VARIABLES).

Nota: para transmitir caracteres especiales, es necesario colocar su valor ASCII de tres caracteres luego de '\' (ej : \013 corresponde al retorno de carro).

25. Según

La ventana de 'Según' se obtiene con de botón .



Esta ventana permite redirigir el escenario hacia otra acción en función de la comparación con una variable.

Case Variable (Valor a evaluar):

En este campo debe elegir la variable cuyo valor desea someter a comparación. Seleccione una de la lista desplegable.

Destino:

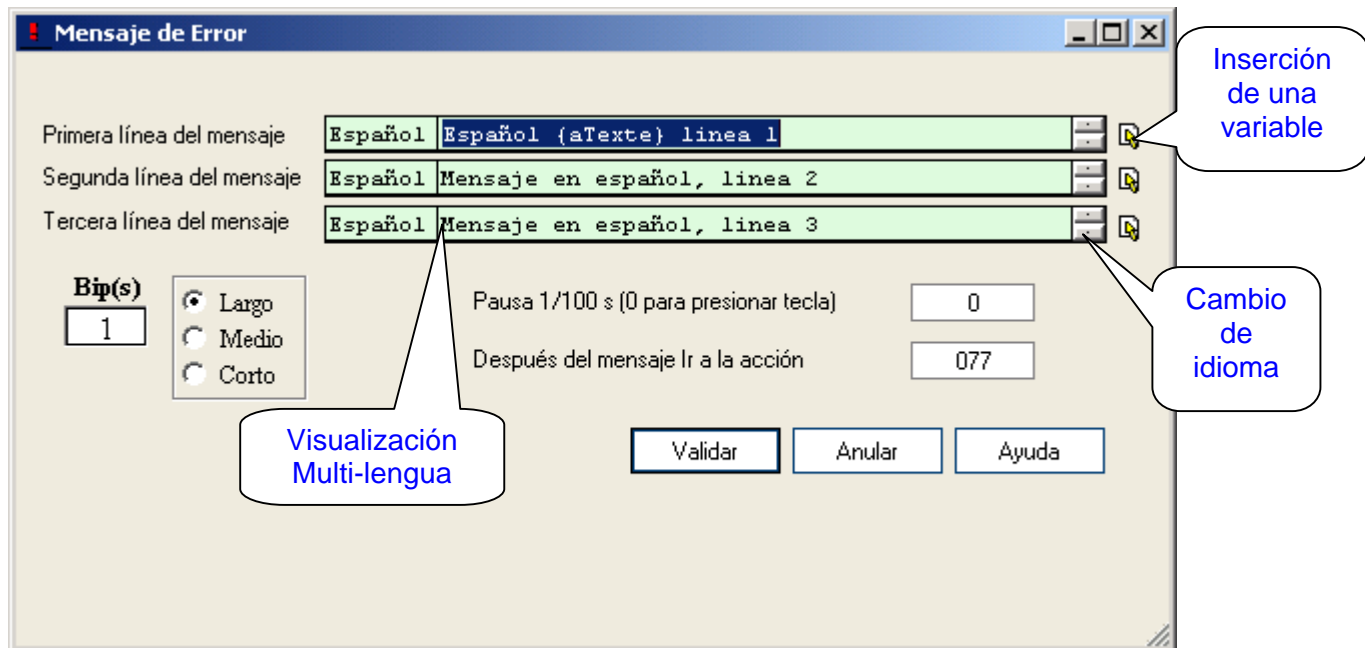
-*Valor 1 a 9:* en el primer campo indique un valor y en el segundo indique la acción a la que desea que se dirija la ejecución cuando la variable elegida anteriormente adopte ese valor. No es necesario llenar todos los campos.

-*Otro caso:* elija la acción a la que desea que se dirija el escenario cuando la variable tiene un valor distinto de los definidos anteriormente. Este campo es obligatorio.

Para seleccionar un destino basta con hacer clic en la zona de texto; se abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver [Ventana de selección de Destino](#)), donde podrá seleccionar la acción de la grilla a la que desea que se dirija la ejecución.

26. Mensaje de Error

La ventana de 'Mensaje de Error' se obtiene con el botón .



Esta ventana permite visualizar un mensaje del tipo "Mensaje de error" en las terminales portátiles.

Primera, Segunda, Tercera línea del mensaje:

Estos campos pueden estar compuestos por constantes o variables (para ingresar variables haga clic en el botón que se encuentra a la derecha de la zona de texto). Las variables aparecen encerradas entre llaves. Puede ingresar el mensaje en varios idiomas; para cambiar el idioma en que desea ingresar el texto haga clic en los botones a la derecha de la zona de texto.

Bips:

Ingresar la cantidad y la duración del bip (largo, mediano, corto).

Pausa:


Defina la duración de la pausa que efectúa el mensaje. El valor cero (0 s.) prolonga la pausa hasta que el usuario presione una tecla.

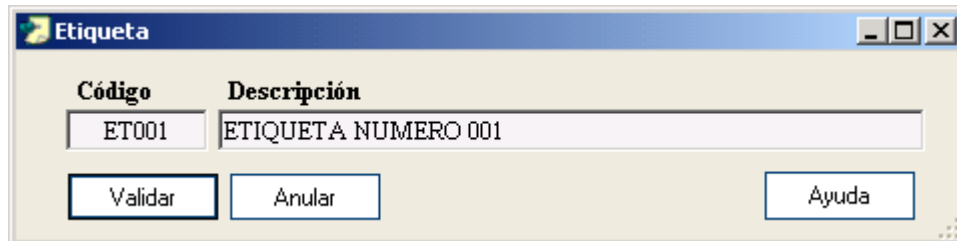
Una vez terminada la pausa, el escenario se dirige hacia la acción definida en 'Después del mensaje ir a la acción'

Después del mensaje Ir a la acción:

Para seleccionar un destino, haga clic sobre la zona de ingreso, se abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver [Ventana de selección de Destino](#)), que le permitirá seleccionar una acción de alguna de las pantallas.

27. Etiqueta

Esta acción se obtiene presionando el botón .



Código	Descripción
ET001	ETIQUETA NUMERO 001

Validar Anular Ayuda

Esta ventana permite crear una etiqueta la cual permite para facilitar la programación. Las etiquetas aparecen resaltadas en verde en la grilla de acciones y en la pantalla de *Destino*; debido a su rápida visualización, es conveniente que la acción '*Ir hacia otra acción*' tenga como destino una etiqueta.


Código:

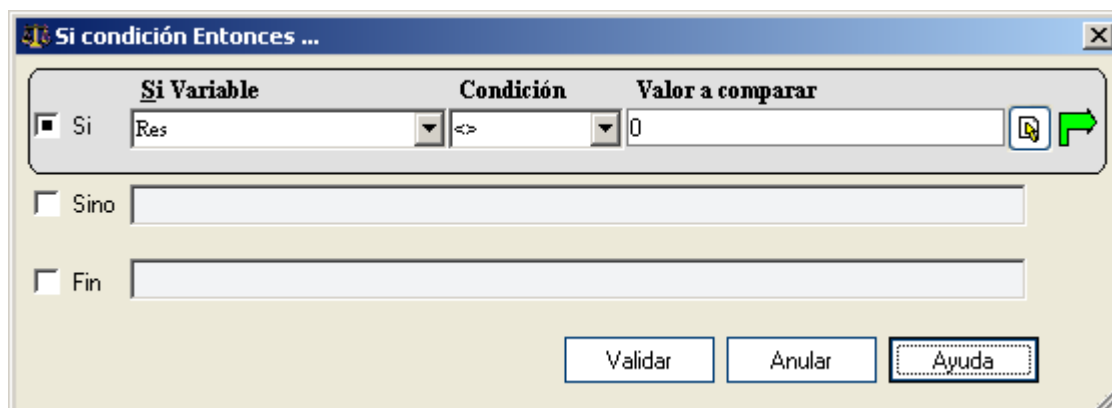
Ingresar un código alfanumérico de cinco caracteres que identifica la etiqueta.

Descripción:

En esta zona de texto se puede ingresar un comentario sobre la utilización de la etiqueta.

28. Acciones múltiples en función de una condición (Si...acción, Sino... acción, Fin)

Esta acción permite ejecutar múltiples acciones evaluando variables en función de una condición. Presionando el botón  se obtendrá la siguiente ventana:



	Si Variable	Condición	Valor a comparar
<input checked="" type="checkbox"/> Si	Res	<=>	0
<input type="checkbox"/> Sino			
<input type="checkbox"/> Fin			

Validar Anular Ayuda

Si variable:

Seleccione la variable que estará sujeta a la condición.

Condición:

Filtro de la condición.


Valor a comparar:

Este valor puede ser una constante o una variable. Para seleccionar una variable, haga clic en el botón que se encuentra a la derecha. Las variables se distinguen por estar entre llaves.

A continuación, en la pantalla principal, seleccione la/s acción/es que desea que se realice/n si la condición es verdadera:

Nº	Acción	Estado
1	Config.Terminal (Backlight=10, TimeOut Teclado=60, KeyClick (ms)=0, Cursor Mod...	✓
2	Inicialización de Códigos de Barras	✓
3	Visualizar (, Línea 1 , Columna 1)	✓
4	CREAR CARPETA	✓
5	Res = Directorio Crear(c:\crearcarpeta)	✓
6	SI CONDICION	✓
7	COMIENZO Si {Res} <=> 0 Entonces ...	✓
8	Visualizar (Carpeta creada, Línea 2 , Columna 1)	✓
9		✓
10		✓
11		✓
12		✓
13		!

Para determinar la/s acción/es que desea que se realice/n si la condición resulta ser falsa,

vuelva a presionar el botón  y elija el caso "Si no":


Si condición Entonces ...

<input type="checkbox"/> Si	Si Variable	Condición	Valor a comparar
<input type="checkbox"/>		=	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sino	ERROR	
<input type="checkbox"/>	Fin		


Validar Anular Ayuda

En el campo que se encuentra a la derecha, puede escribir un comentario a la condición "Si no". Luego, en la pantalla principal, elija la/s acción/es a realizar si la condición elegida en "Si" es falsa.

Nº	Acción	Estado
1	Config.Terminal (Backlight=10, TimeOut Teclado=60, KeyClick (ms)=0, Cursor Mod...	✓
2	Inicialización de Códigos de Barras	✓
3	Visualizar (, Línea 1 , Columna 1)	✓
4	CREAR CARPETA	✓
5	Res = Directorio Crear(c:\crearcarpeta)	✓
6	SI CONDICION	✓
7	COMIENZO Si {Res} <=> 0 Entonces ...	✓
8	Visualizar (Carpeta creada, Línea 2 , Columna 1)	✓
9	SI NO: ERROR	✓
10	Generación de 1 bip(s) Largo	✓
11	Borrado total de pantalla	✓
12	Visualizar (Carpeta no creada, Línea 2 , Columna 1)	✓
13		!

Para dar fin a la acción presione nuevamente el botón  y seleccione el caso "Fin", donde también puede escribir un comentario.




29. Fin de escenario

Esta acción finaliza la ejecución normal del escenario en curso, se obtiene presionando el botón .

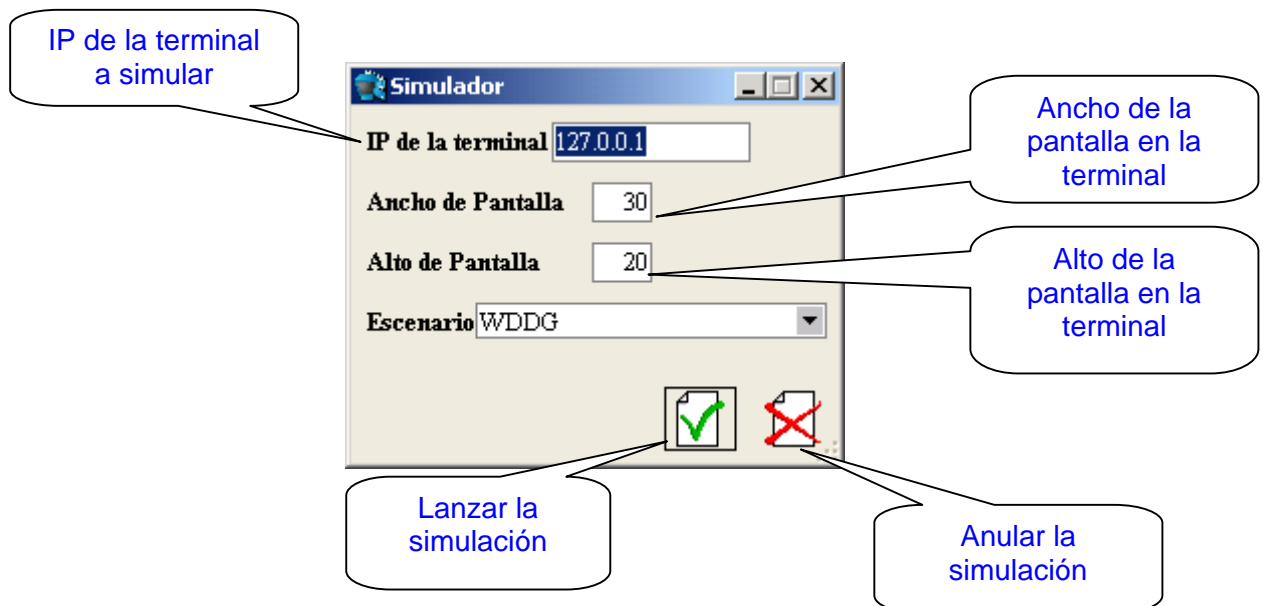
VII. Simulación

1. Lanzamiento del simulador

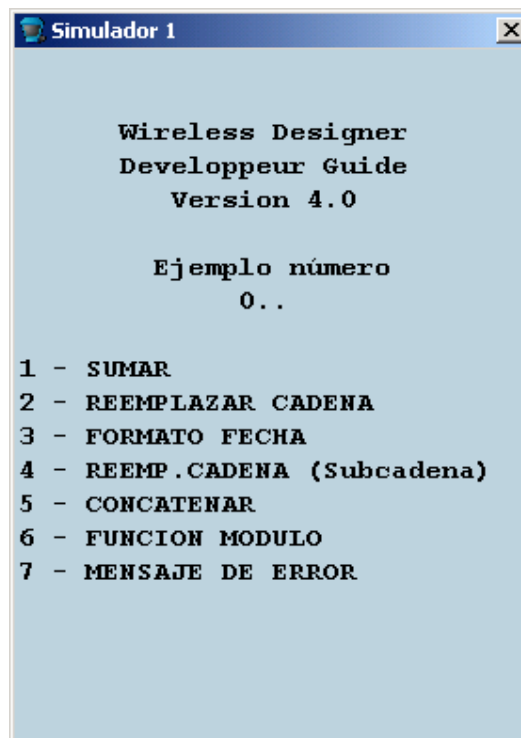
Es posible hacer una simulación del desarrollo de los escenarios en la terminal.

Para abrir el simulador, vaya al menú *Terminales*> *Simulador* o presione el botón correspondiente en la barra de herramientas: ,  o  según el idioma que se haya seleccionado para visualizar en la terminal.

Obtendrá entonces un diálogo:



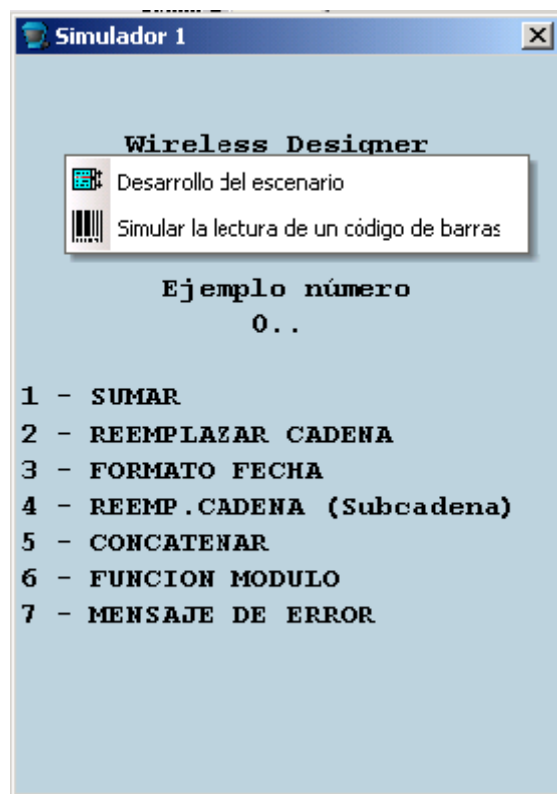
Obtenemos la siguiente ventana:



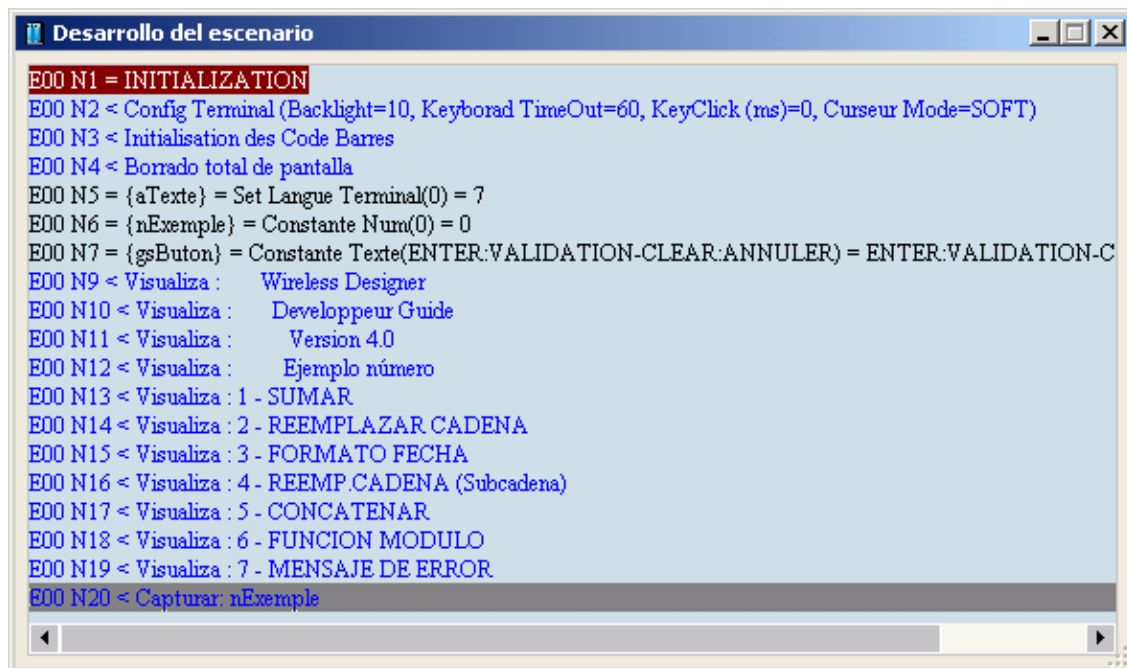
Mientras el foco esté sobre esta ventana se pueden ingresar valores por teclado y funciones para simular las capturas.

2. Desarrollo del escenario

Para visualizar el desarrollo del escenario, se puede utilizar el menú contextual (clic derecho en el mouse sobre la ventana). Se debe seleccionar la opción "Desarrollo del escenario".



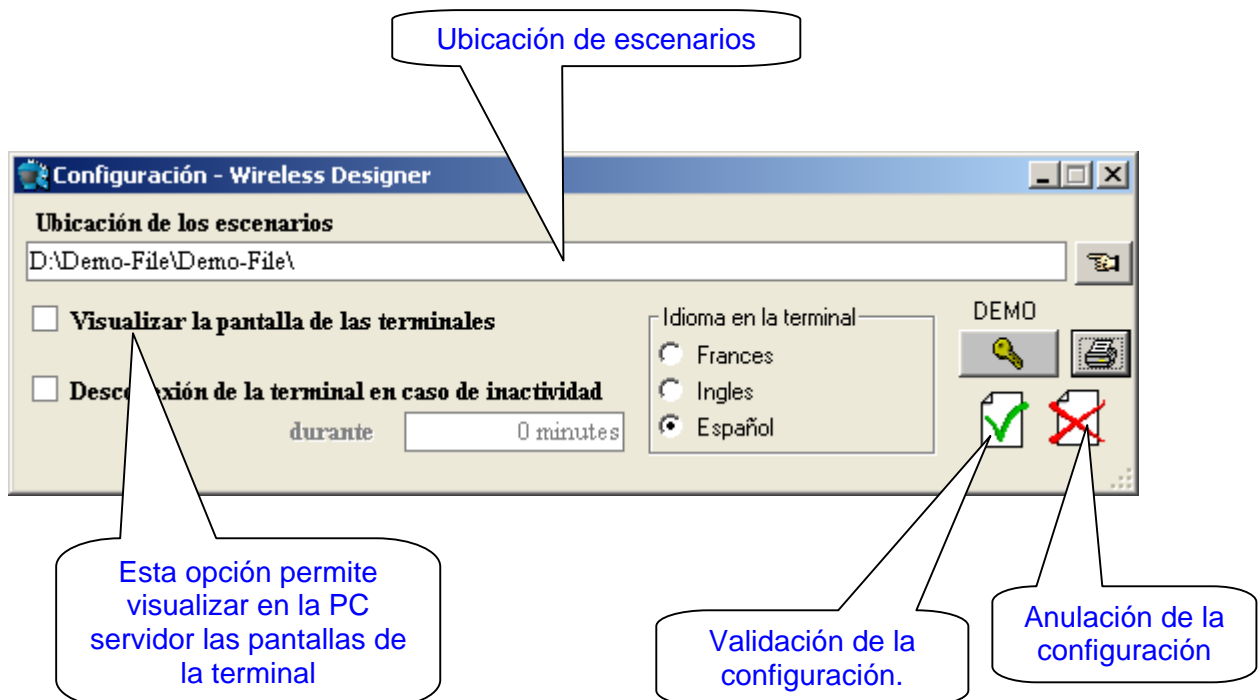
Obtenemos así la siguiente ventana. El menú contextual permite vaciar el listado de comandos o grabar el listado en un archivo de texto.




VIII. Ejecución de Escenarios (Runtime)

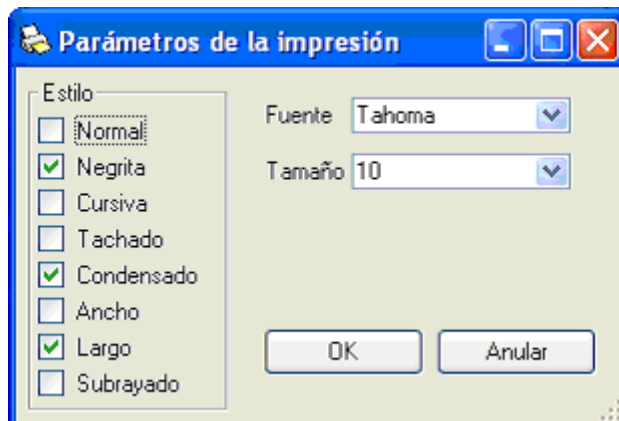
1. Configuración

Seleccione el vínculo en el menú "Inicio/ Programas / WireLess Designer / Configurar WireLess Designer" con la finalidad de configurar el WireLess Designer. Se visualizará la siguiente pantalla:



2. Parámetros de impresión

En la pantalla inicial de WDs Runtime Configuration se encuentra el botón  que abre la siguiente ventana:



Esta ventana permite definir el estilo con el que serán impresos los datos correspondientes a la acción 'Impresión de datos'.

Estilo:

Seleccione entre los siguientes atributos la combinación que desee para la fuente: Normal, Negrita, Cursiva, Tachado, Condensado, Ancho, Largo y Subrayado.

Fuente:

Permite seleccionar una de las diversas fuentes instaladas en la PC (Ver Panel de control / Fuentes).

Tamaño:

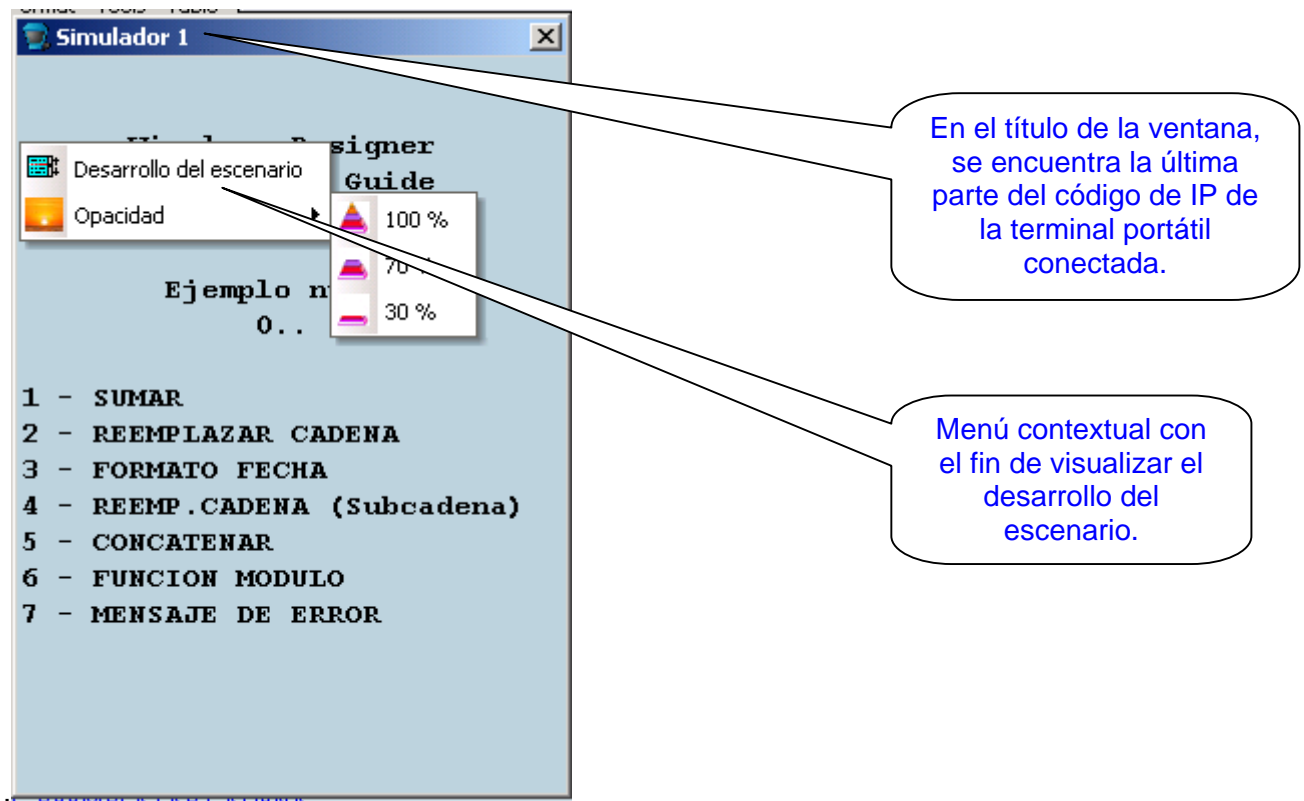
Está limitado a los siguientes valores: 8, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 20.

El botón ANULAR ignora los datos cargados y vuelve a la pantalla principal.

El botón OK permite validar los datos cargados y los graba en el archivo WirelessDesigner.ini en la sección PRINTER.

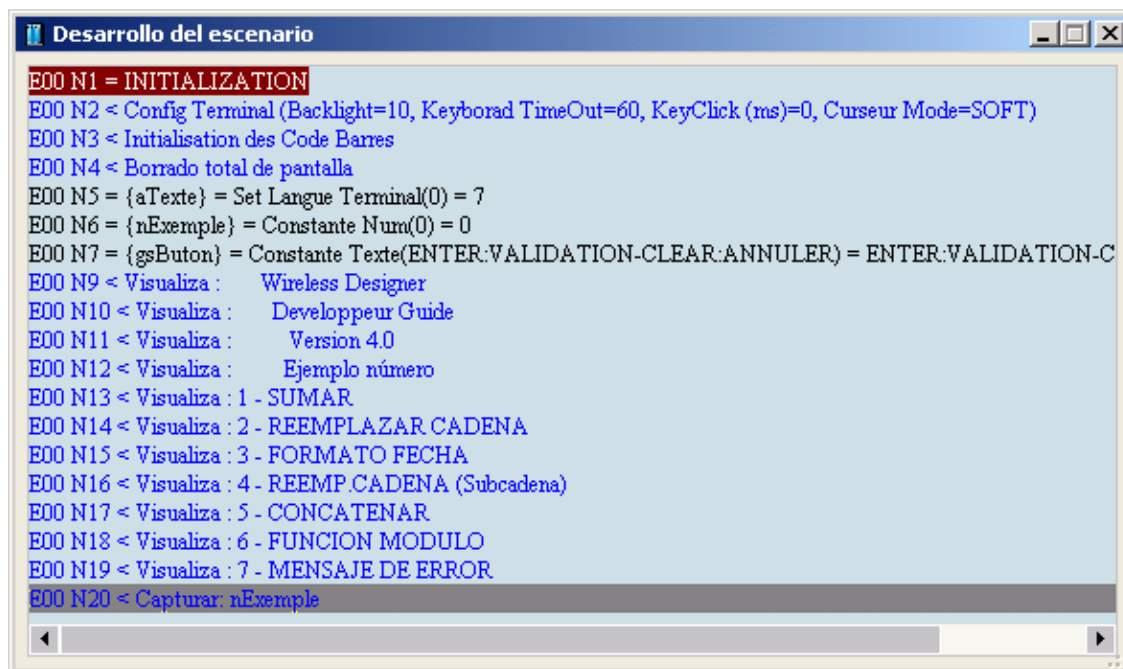
3. Pantalla de la terminal portátil

Cuando una terminal portátil se conecta, se abre una ventana en el servidor, simulando la pantalla de la terminal. Para que esto suceda debe estar marcada la opción de 'Visualizar la pantalla de las terminales' en el Runtime.



4. Desarrollo del escenario

Se visualizará la siguiente ventana. El menú contextual permite vaciar el listado de comandos o grabar el listado en un archivo de texto.



```
E00 N1 = INITIALIZATION
E00 N2 < Config Terminal (Backlight=10, Keyborad TimeOut=60, KeyClick (ms)=0, Curseur Mode=SOFT)
E00 N3 < Initialisation des Code Barres
E00 N4 < Borrado total de pantalla
E00 N5 = {aTexte} = Set Langue Terminal(0) = 7
E00 N6 = {nExemple} = Constante Num(0) = 0
E00 N7 = {gsButon} = Constante Texte(ENTER.VALIDATION-CLEAR:ANNULER) = ENTER.VALIDATION-C
E00 N9 < Visualiza : Wireless Designer
E00 N10 < Visualiza : Developpeur Guide
E00 N11 < Visualiza : Version 4.0
E00 N12 < Visualiza : Ejemplo número
E00 N13 < Visualiza : 1 - SUMAR
E00 N14 < Visualiza : 2 - REEMPLAZAR CADENA
E00 N15 < Visualiza : 3 - FORMATO FECHA
E00 N16 < Visualiza : 4 - REEMP.CADENA (Subcadena)
E00 N17 < Visualiza : 5 - CONCATENAR
E00 N18 < Visualiza : 6 - FUNCION MODULO
E00 N19 < Visualiza : 7 - MENSAJE DE ERROR
E00 N20 < Capturar: nExemple
```