Software

Formación

WireLessDesigner

WireLess Designer

Versión 5.02

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
Opciones Mover arriba y Mover abajo....14
4. Lista de acciones o grilla....16
5. La barra de herramientas de acciones....16
V. Configuración....17
1. Ubicación de los escenarios....17
2. Herramienta de reindexación de escenarios....18
3. Traducir Acciones....19
4. Idioma de la terminal y de WireLess Designer....20
5. Exportar un escenario o una pantalla de un escenario....21
6. Importar un escenario o una pantalla de un escenario....22
7. Impresión de escenarios....23
8. Display....24
9. Control de escenarios....25
10. Las variables....26
Información complementaria sobre las variables....27
11. Asignación de escenarios....28
VI. Las acciones....29
1. Línea de comentario....30
2. Mostrar texto....31
3. Captura de un campo....33
Ventana de selección de Destino....38
4. Borrado de pantalla....39
5. Ir hacia otra acción....39
6. Retorno a la acción siguiente del llamado....40
7. Emisión de Bip....40
8. Pausa....41
9. Condición (Si... ir a, Si no... ir a)....41
10. Mostrar menú....42
11. Administración de una Lista....44
a) Creación de una lista:....44
b) Importar, insertar, modificar, suprimir una línea o suprimir toda la lista....45

c) **Selección de una Lista** 46
12. Según tecla de función 48
13. Configuración de la terminal 49
14. Inicialización de códigos de barras 50
15. Configuración del puerto serie 51
16. Lectura / escritura en el puerto serie 52
17. Ejecutar un programa Batch en la terminal 54
18. Generar una fórmula 56
19. Petición SQL 58
a) **Conexión a la Base de Datos: solapa origen de datos** 58
b) **Acceso Nativo** 59
c) **Asistente SQL** 62
d) **Modo SQL** 65
e) **Asignación de campos a variables** 66
f) **Exportación de resultados** 67
20. Movex - Configuración 69
21. Movex - Transacción 70
22. Lanzar otro programa en la PC 71
23. Escritura en archivo, impresora o puerto 72
24. Envío de mail 73
25. Según 74
26. Mensaje de error 75
27. Línea de etiqueta 76
28. Condición (Si...acción, Sino... acción, Fin) 77
29. Transferencia de archivos 80
30. Decir 81
31. Fin del escenario 81
VII. Simulación 82
1. Lanzamiento del simulador 82
2. Desarrollo del escenario 83
VIII. Ejecución de Escenarios (Runtime) 84
1. Configuración 84
2. Parámetros de impresión 85
3. Pantalla de la terminal portátil 86

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:

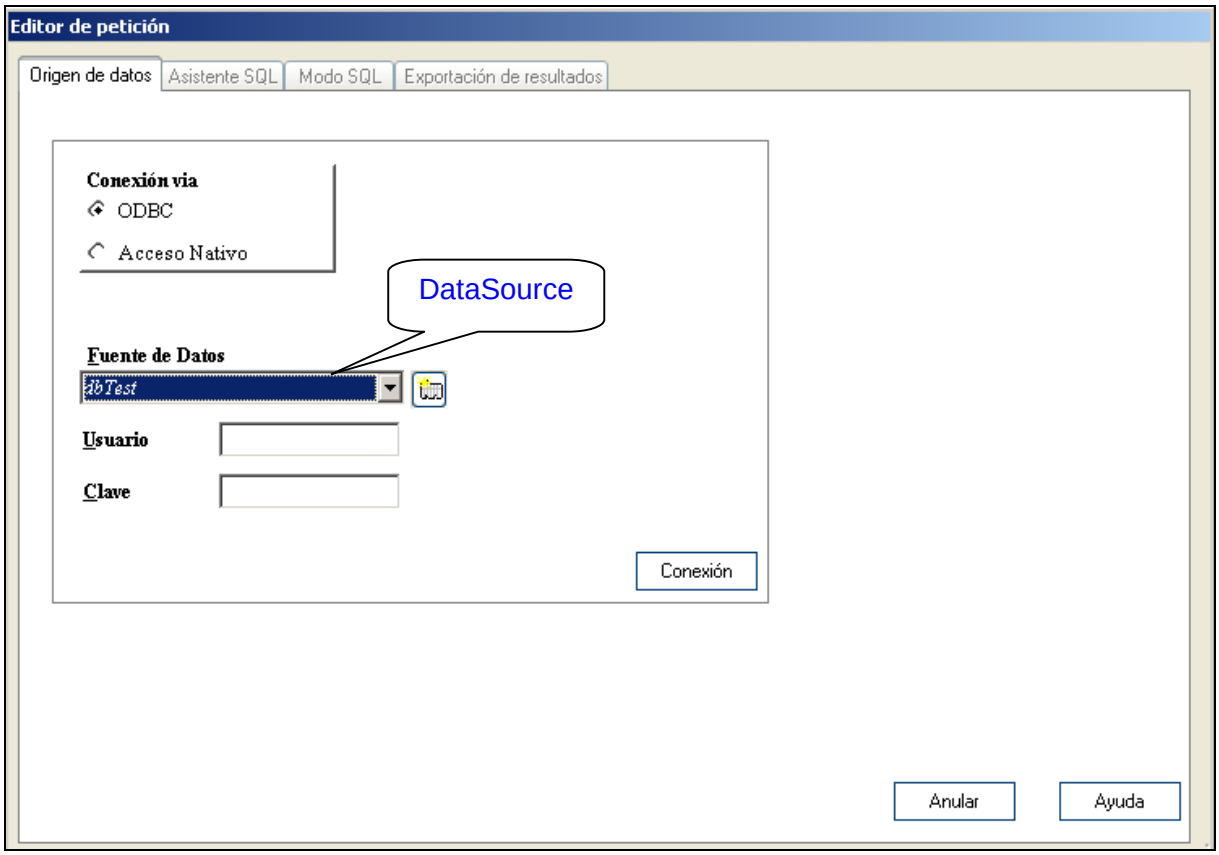
  -"VRAI" para verdadero

  -"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
```

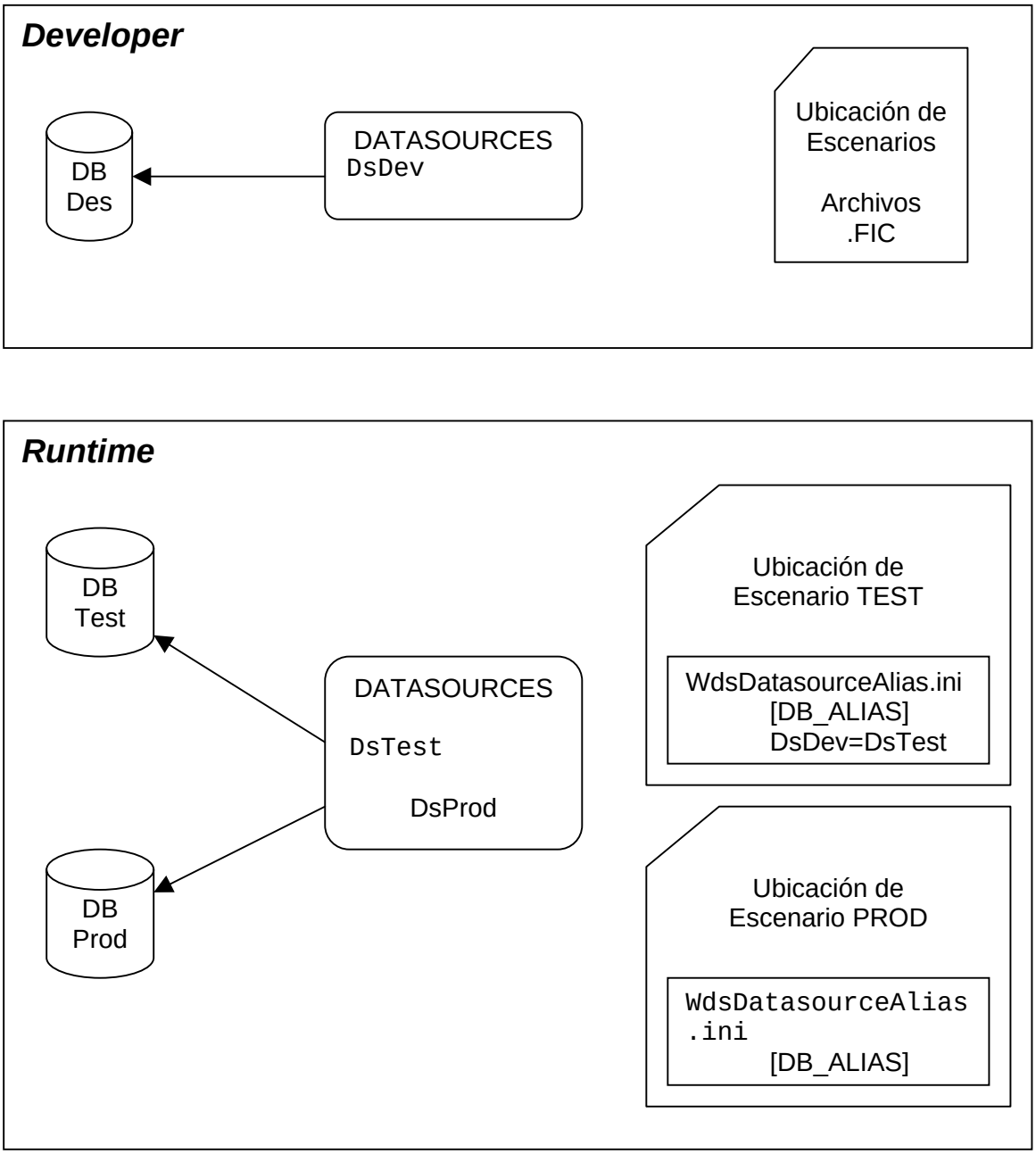
DsTest es el datasource seleccionado en la siguiente pantalla de la aplicación:



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

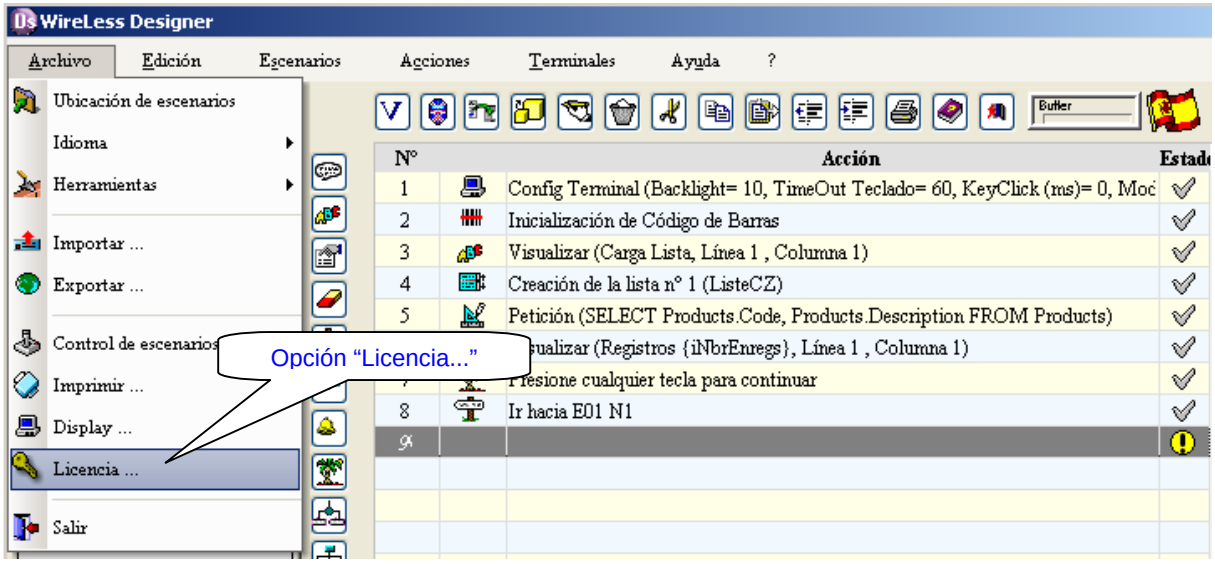
`WireLess Designer` es un software protegido por un número de licencia a fin de evitar cualquier copia ilegal.

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.
Es necesario obtener licencias tanto para el WDs Developer como para el WDs Runtime.

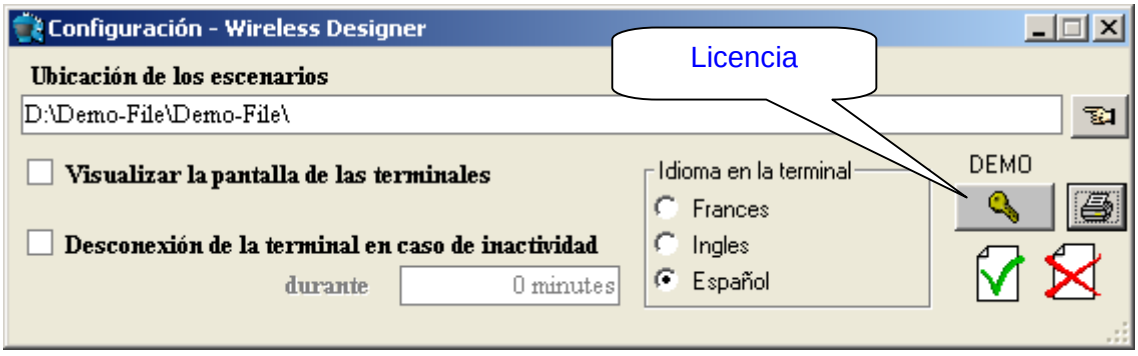
En caso de problemas de licencias, contáctese con:
E-mail: designer@softogo.com

1. Licencias

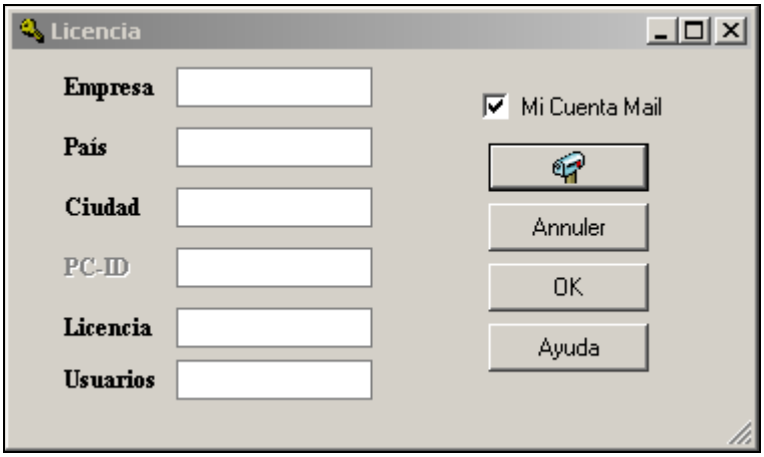
En el ***WDs Developer***, a través de la opción *Archivo* de la barra de menú, se accede a la opción *Licencia...*.



En la pantalla inicial del ***WDs Runtime Configuration***, a través del botón se accede a la pantalla correspondiente para el ingreso y/o modificación de la licencia Runtime.



Ambas opciones abren 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.
En ambos casos, la leyenda "DEMO" indica el modo en el que se está utilizando el software.



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.

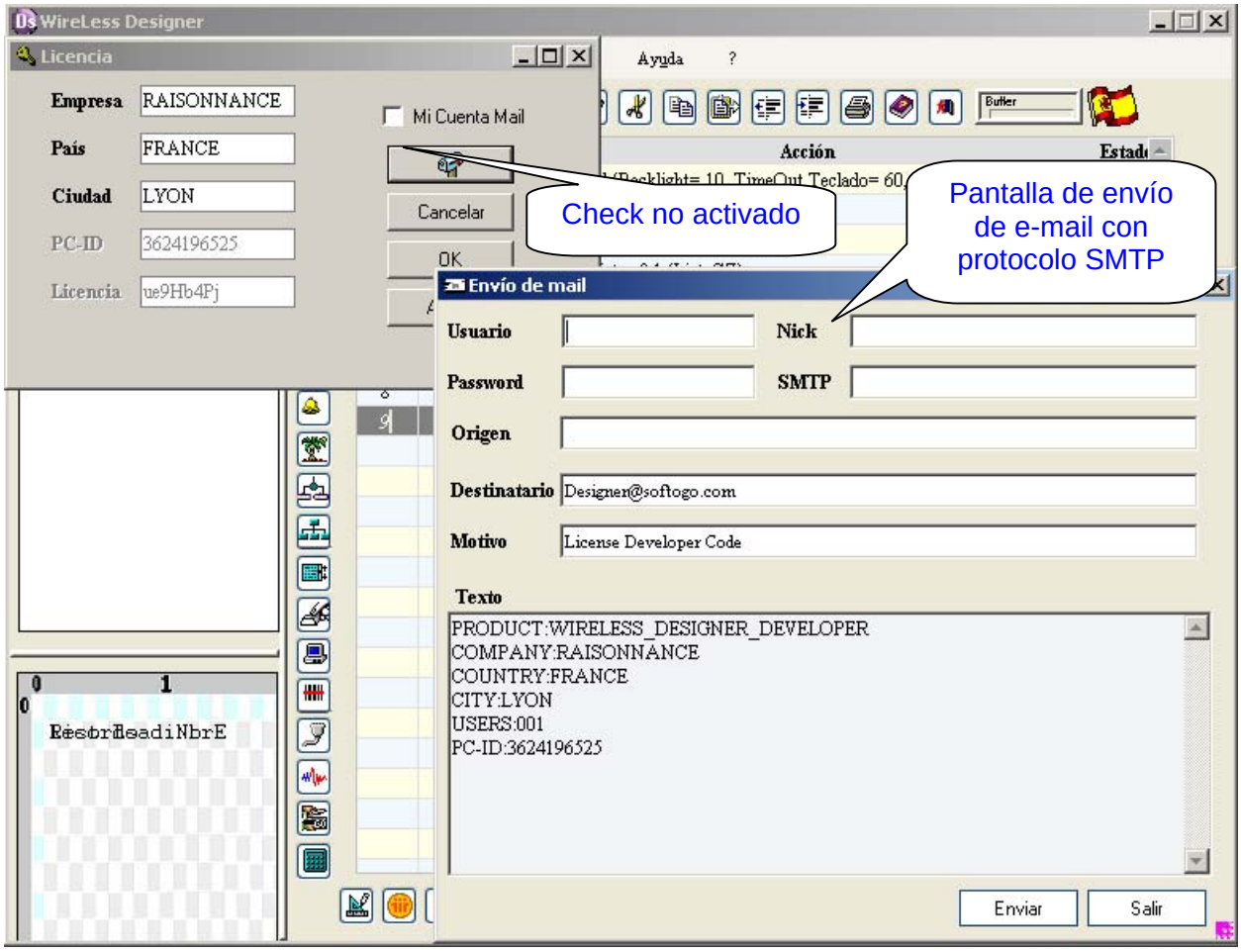
El botón ANULAR cierra la pantalla sin tener en cuenta los datos ingresados.

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.

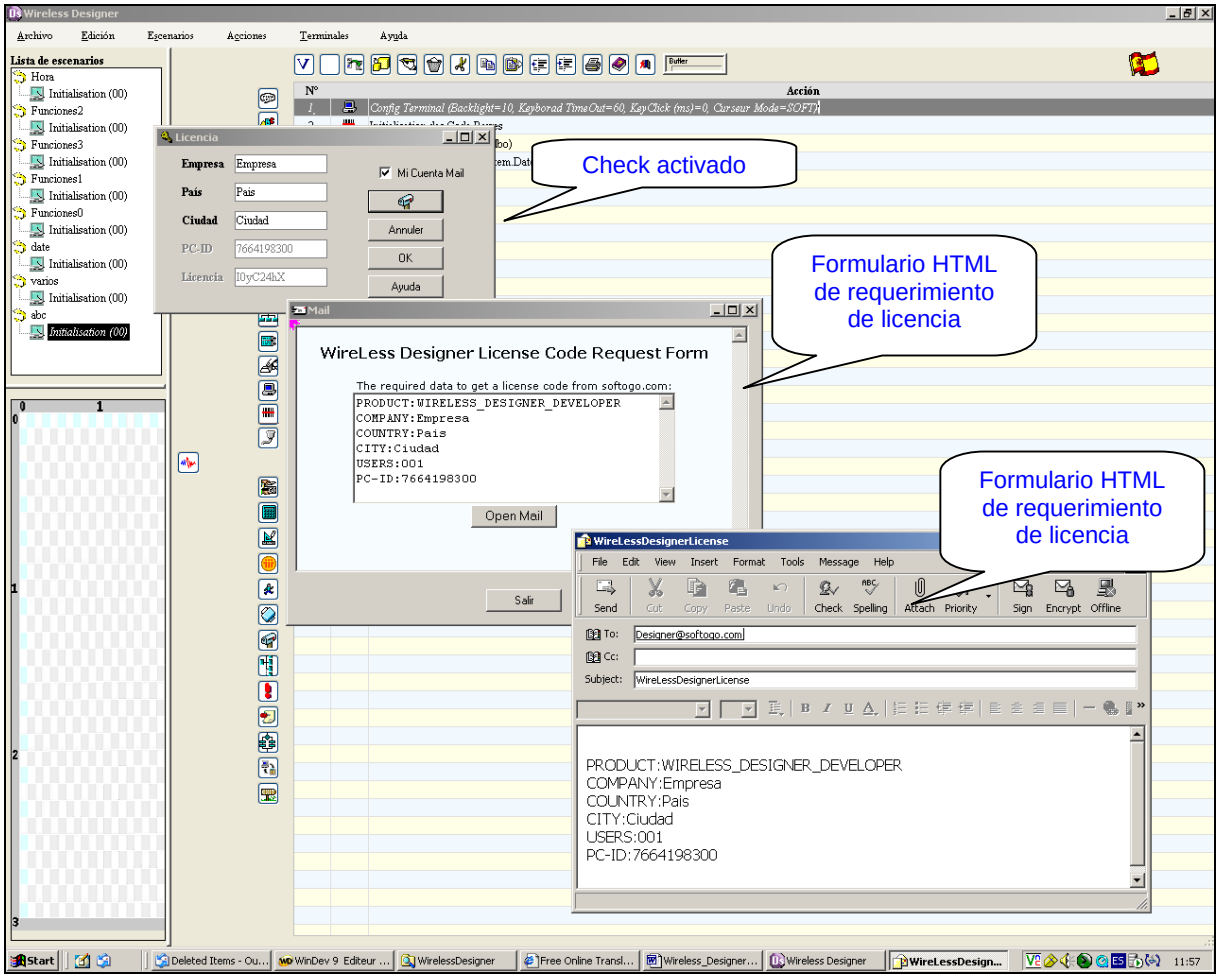
Campo "*Destinatario*": dirección establecida por el proveedor para recibir los requerimientos de licencia. No modificar.

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.

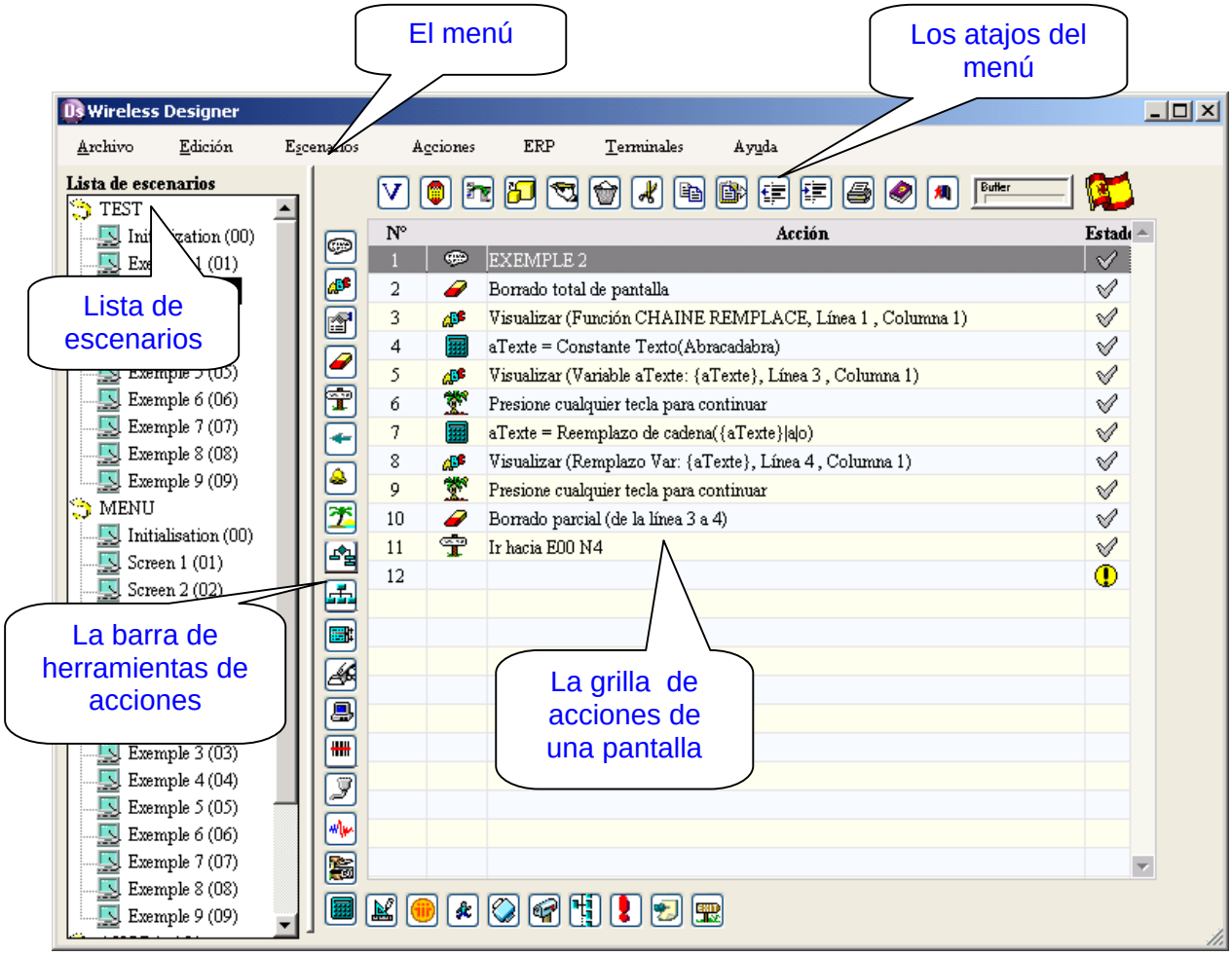
En caso de estar activado el check “*Mi Cuenta Mail*” se accede al formulario de requerimiento de licencia:



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.

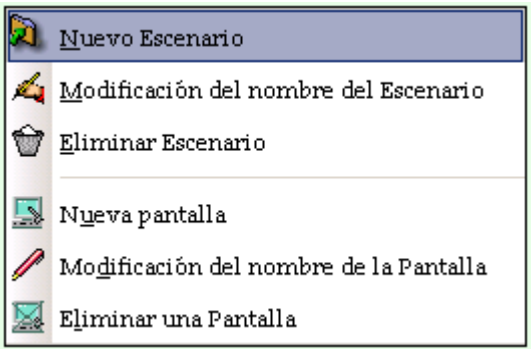
Nota: para elegir un comando por teclado puede utilizar las teclas de acceso rápido. Haciendo ALT+ la letra subrayada correspondiente al nombre del menú puede ejecutar el comando relacionado.

2. La barra de herramientas menú (atajos)

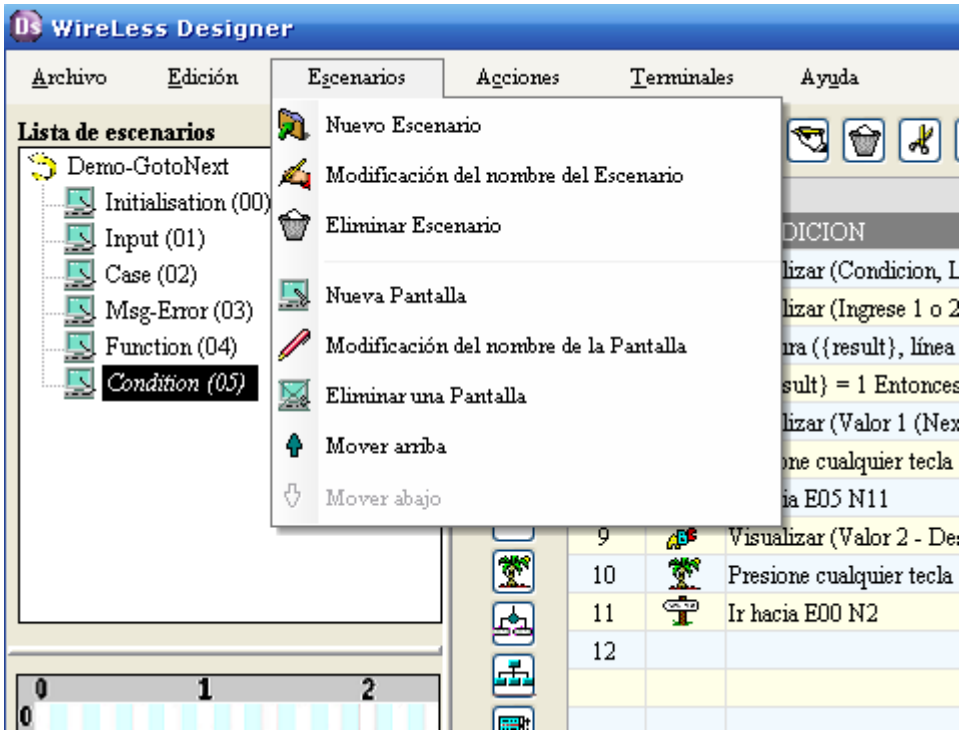
Estas herramientas permiten ejecutar las tareas frecuentes más rápido que por intermedio de los menús.
Para seleccionar una herramienta, haga clic sobre el botón correspondiente a la herramienta.

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:



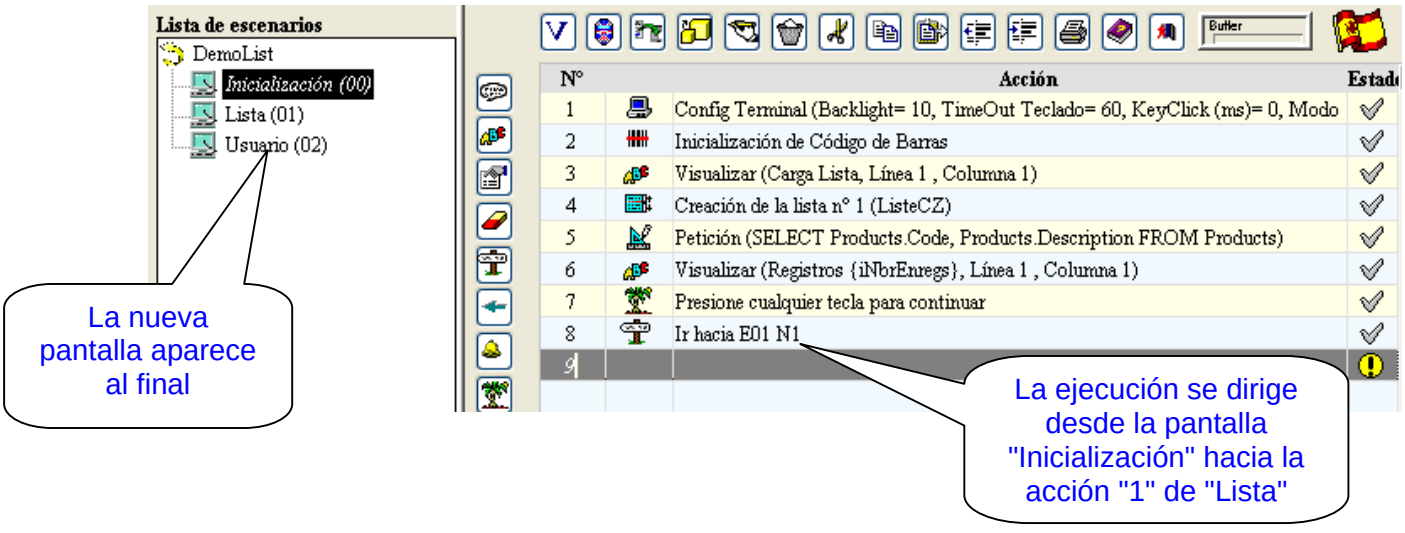
También es posible acceder a este menú contextual a través de la barra de menú:



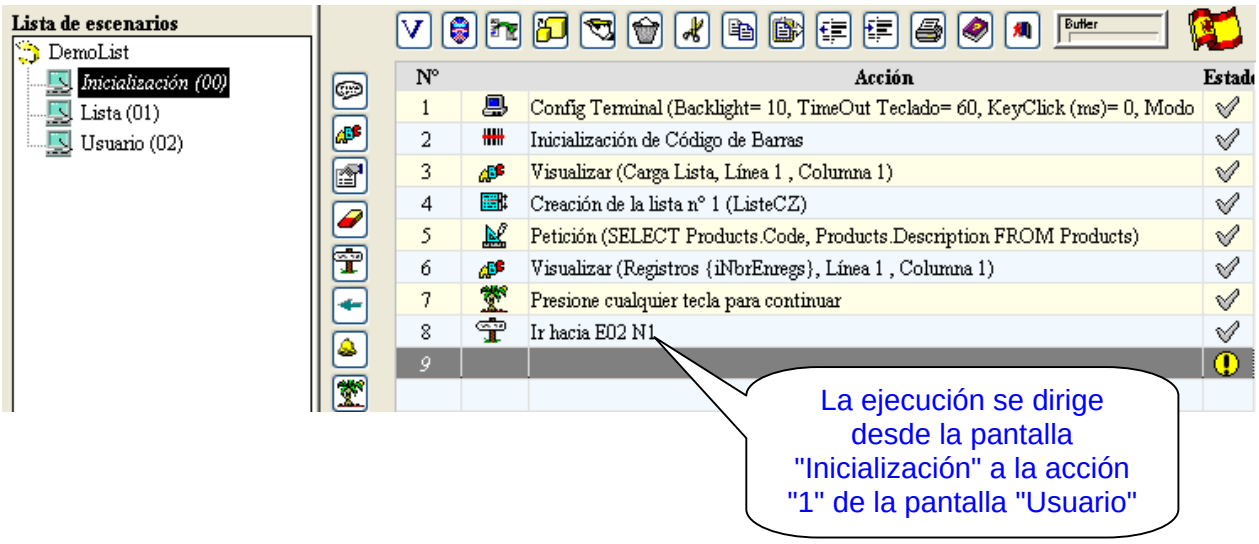
Opciones Mover arriba y Mover abajo

Las opciones "Mover arriba" y "Mover abajo" resultan útiles para la **reorganización** de la lista de pantallas, especialmente cuando se desea agregar a la lista una nueva pantalla intermedia o inicial, ya que las pantallas nuevas aparecen al final de la lista.
Por ejemplo, el siguiente escenario:

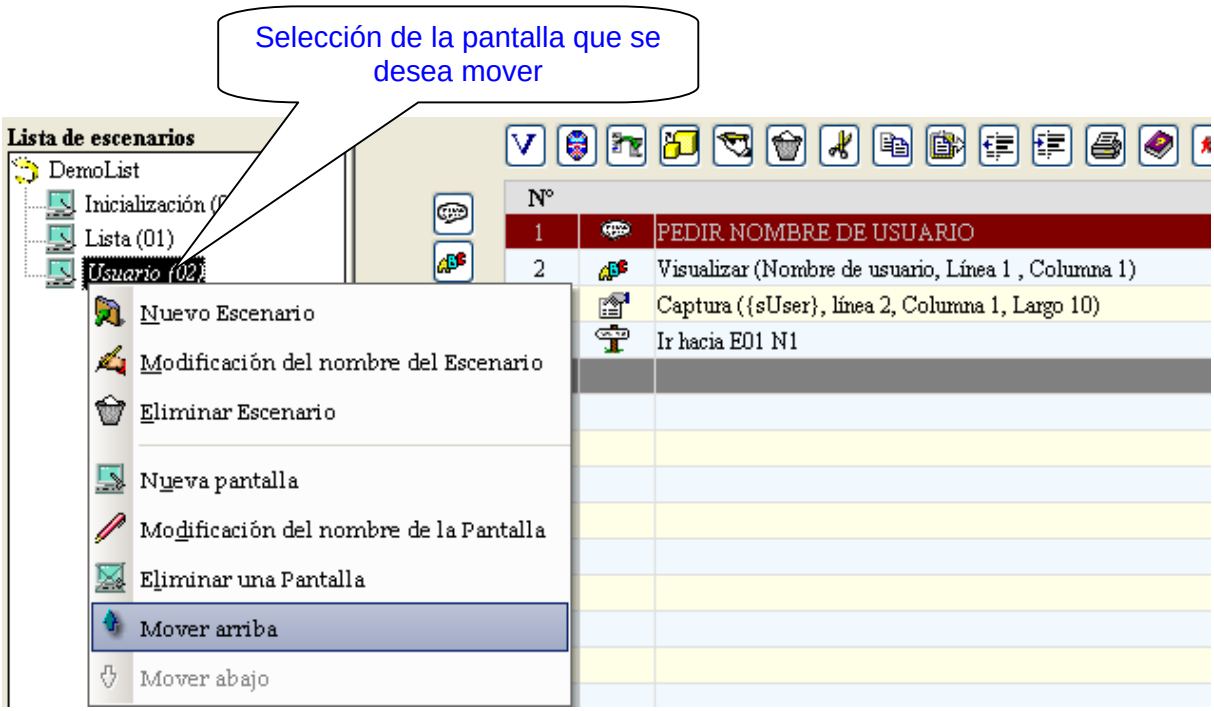
Si se desea que la ejecución continúe con una nueva pantalla antes de ir a la pantalla "Lista (01)", es decir, si desea agregar una pantalla **intermedia** entre las pantallas "Inicialización (00)" y "Lista (01)", la nueva pantalla primero aparecerá al final de la lista:



Atención: para que la ejecución continúe con la pantalla "Usuario (02)", debe cambiar el destino de la acción Ir hacia otra acción de "Inicialización", para que no se dirija a "Lista", sino a "Usuario" (la nueva pantalla agregada):



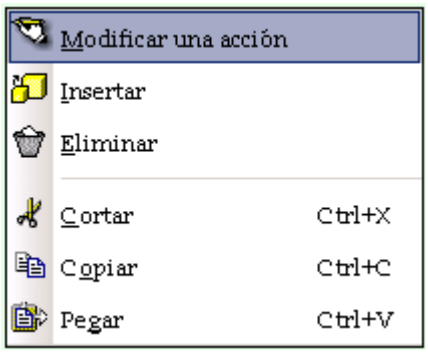
Seleccionando la pantalla "Usuario" y utilizando la opción "Mover arriba" del menú contextual, es posible ubicar esta pantalla a continuación de "Inicialización", de manera que la visualización de las pantallas en la lista de escenarios y pantallas se corresponda con el desarrollo secuencial del escenario:



No es necesario volver a definir los destinos de las acciones que redirigen la ejecución hacia otra pantalla, ya que al mover pantallas `WireLess Designer` reasigna los destinos de estas acciones automáticamente.

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***

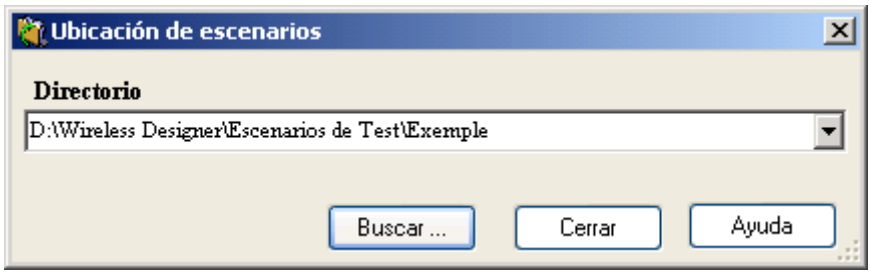
Esta barra le permite ejecutar las acciones de más rápido que por intermedio de la barra de menú ya que sólo es necesario hacer clic sobre el ícono correspondiente a la acción. Todas estas acciones son explicadas en el capítulo VI.

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:



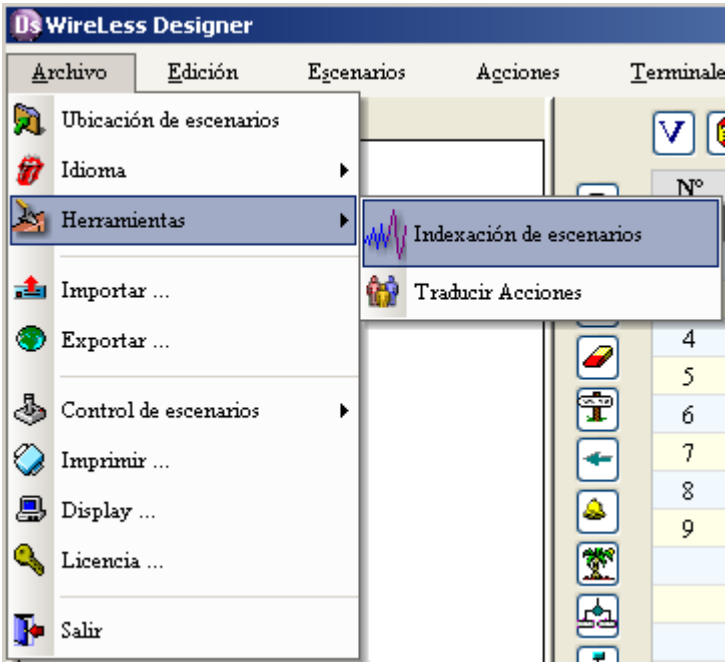
La lista desplegable contiene todos los directorios en donde se pueden encontrar escenarios.

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

2. Herramienta de reindexación 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 (Mostrar texto, Mostrar menú 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 traducir, 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.*

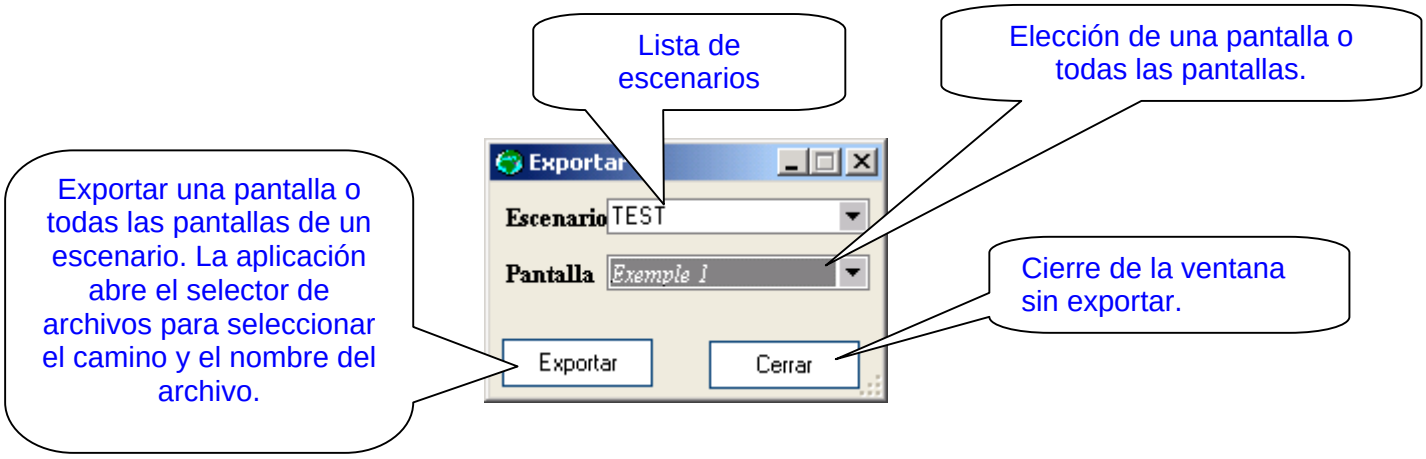
Designer: seleccione el idioma de `WireLess Designer`. La bandera a la derecha de la ventana indica el idioma de trabajo elegido.

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:

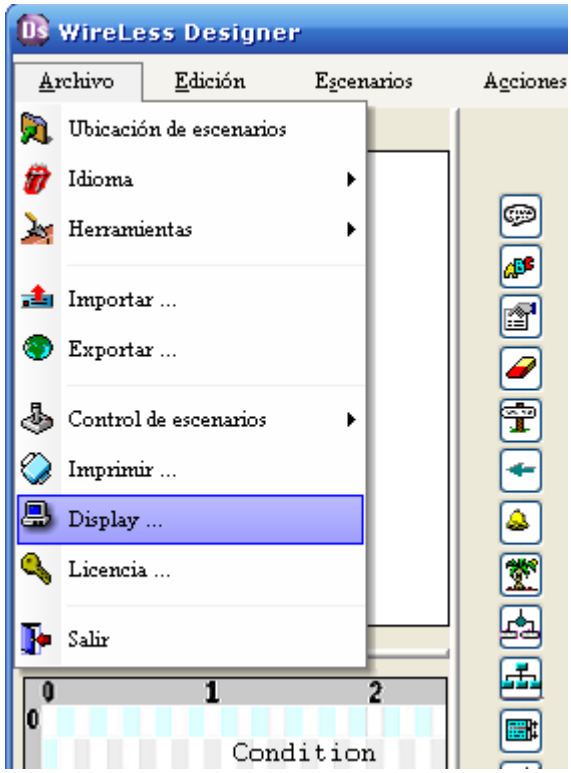
7. Impresión de escenarios

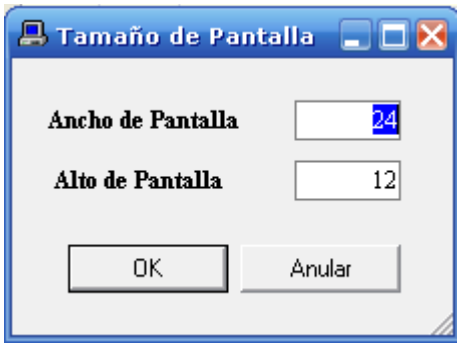
En el menú *Archivo* seleccione la opción *Imprimir.*

Aparecerá una ventana en la que se puede seleccionar el escenario que se quiere imprimir con todas sus pantallas.

8. ***Display***

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

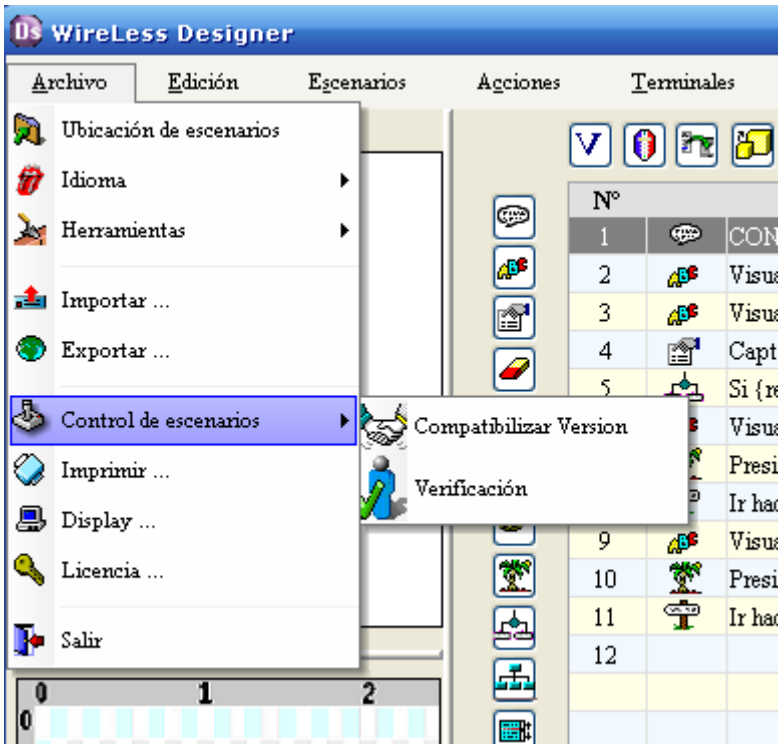




Se accederá a esta ventana, la cual permite definir el tamaño (en píxeles) de la pantalla o grilla que se encuentra en el margen inferior izquierdo de `WireLess Designer`. Esta grilla representa la pantalla de la terminal portátil.

9. Control de escenarios

En el menú *Archivo* seleccione la opción *Control de escenarios.* Dentro de esta opción se presentan dos alternativas:

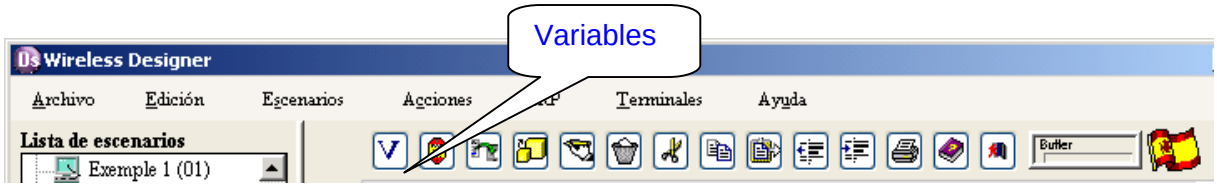


Compatibilizar Versión: verifica la existencia de variables de sistema (“System.xxxx”); en caso de no existir ninguna, las crea. **Es necesario ejecutar este proceso cuando se cambia de versión de `WireLess Designer` y se desea continuar ejecutando aplicaciones creadas con versiones anteriores.**

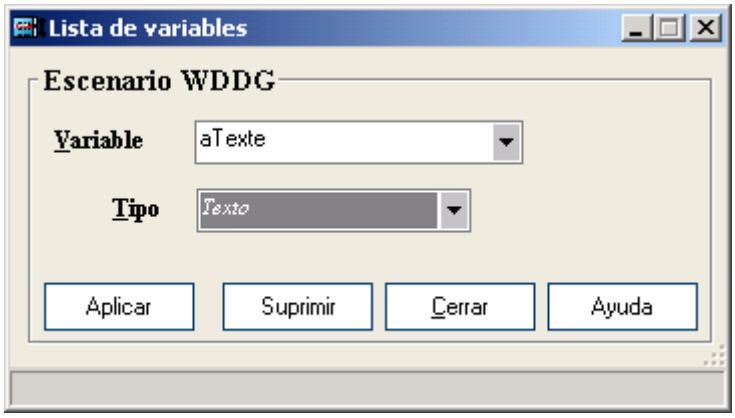
Verificación: este proceso recorre las diferentes acciones del escenario controlando la existencia de las variables utilizadas, y, a la vez, verificando si los destinos de las acciones son válidos.

10. 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.

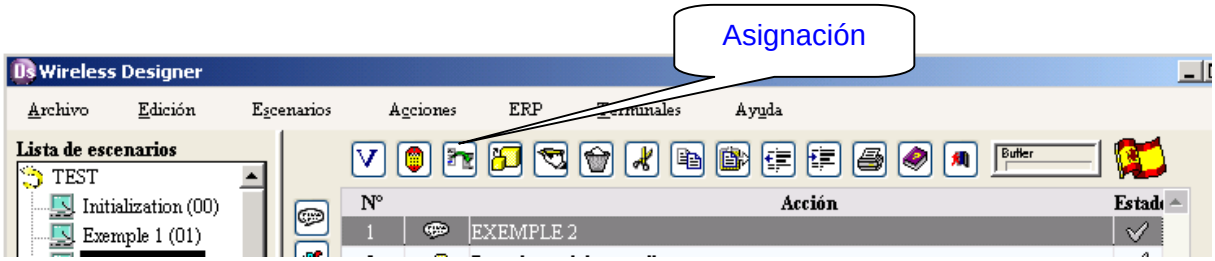
Existen algunas variables predefinidas por el sistema que sólo están habilitadas para lectura:

- 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.

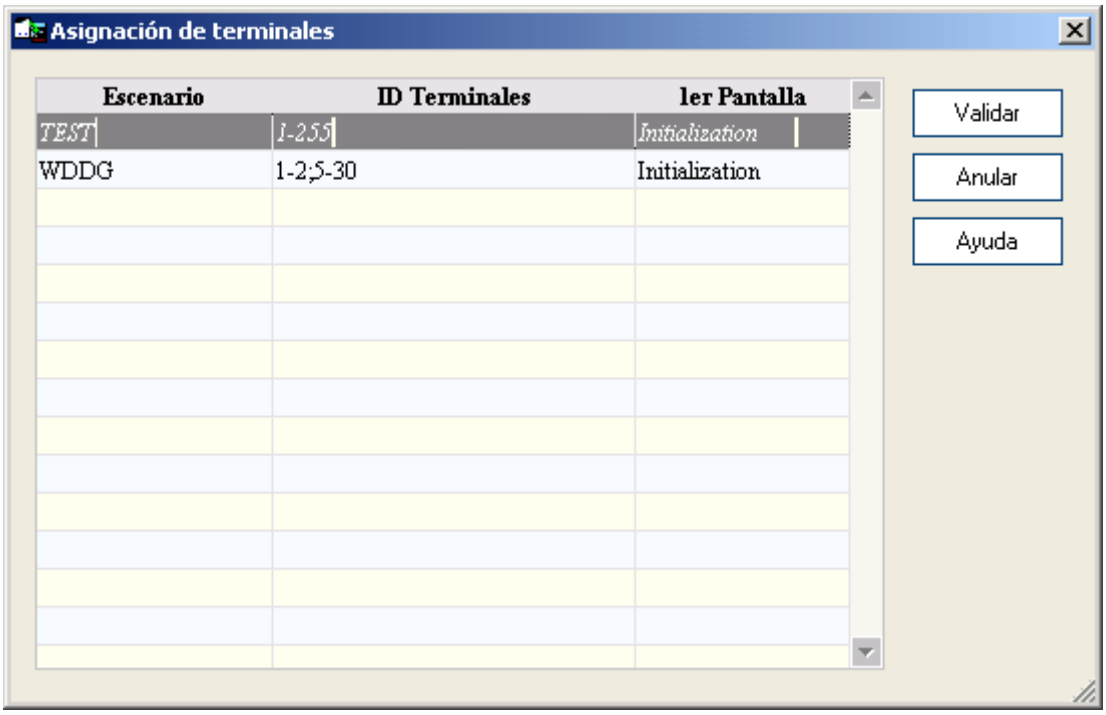
Las siguientes variables también están predefinidas por el sistema pero están habilitadas no sólo para la lectura sino que también para la escritura:

- 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.

11. Asignación de escenarios



Esta ventana permite seleccionar las terminales que pueden acceder a los escenarios e indicar cuál será la primera pantalla de un escenario.



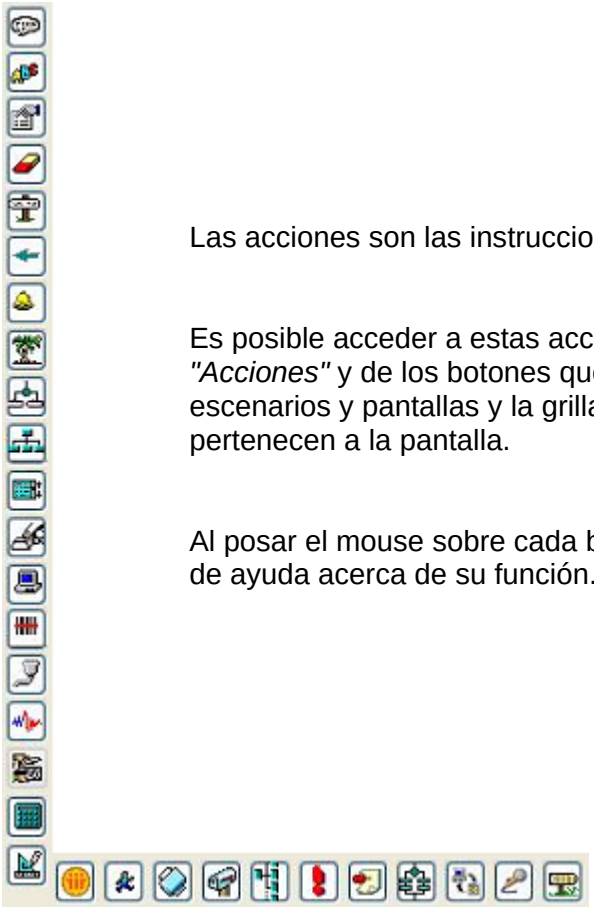
La tabla contiene la lista de escenarios que han sido creados.

Escenario:
Nombre del escenario.

ID Terminales:
Lista de terminales que pueden acceder al escenario.
No es necesario ingresar toda la dirección IP de la terminal, basta con el último miembro de la dirección en modo dot decimal.
El punto y coma separa dos terminales. El guión permite seleccionar un rango de terminales.
Ejemplo: 1-5;15;20-23 (las terminales con la IP que finalizan con 1,2,3,4,5,15, 20,21,22,23 pueden acceder al escenario).

1era pantalla:
Esta será la primera pantalla del escenario a ejecutar.

VI. Las acciones



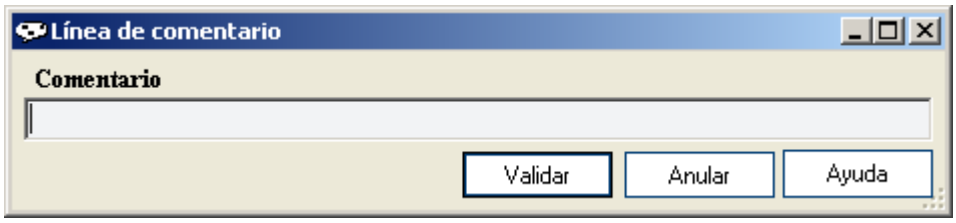
Las acciones son las instrucciones de un escenario.

Es posible acceder a estas acciones a través del menú *"Acciones"* y de los botones que se encuentran entre el árbol de escenarios y pantallas y la grilla que contiene las acciones que pertenecen a la pantalla.

Al posar el mouse sobre cada botón, aparecerá una descripción de ayuda acerca de su función.

1. Línea de comentario

La ventana de la acción '*Línea de comentario'* se obtiene presionando el botón .

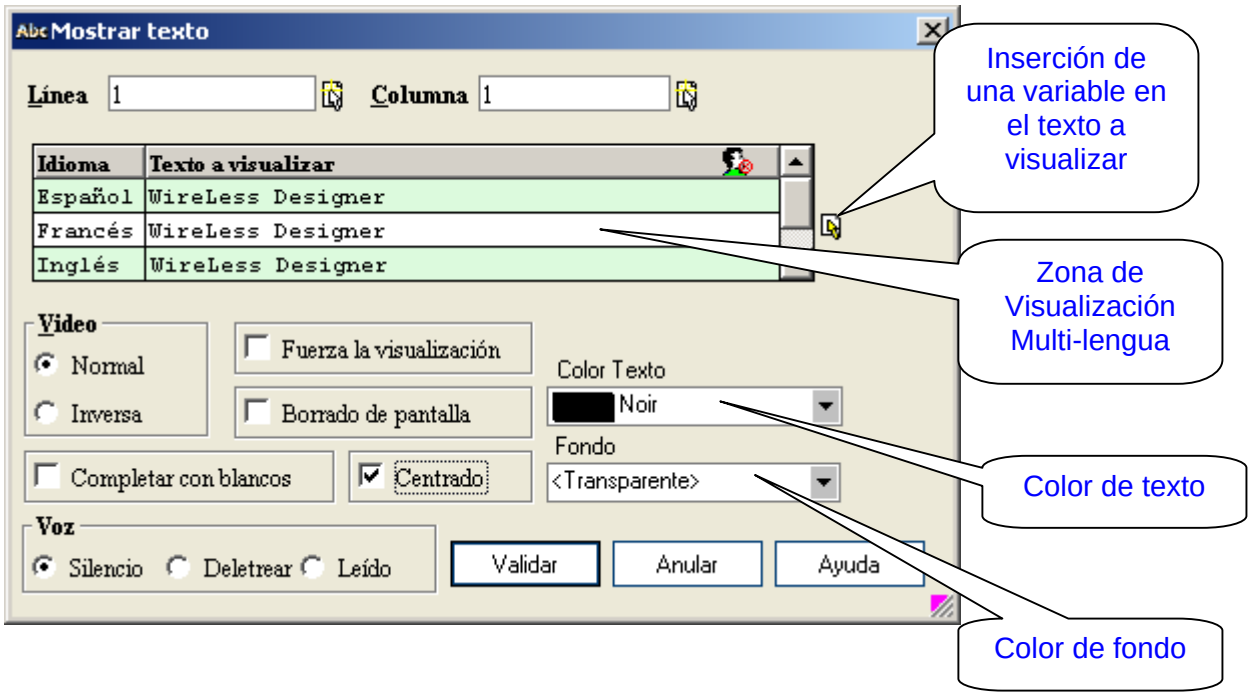


Esta acción permite ingresar una línea de comentario en la grilla de acciones, donde podrá escribir acotaciones sobre el escenario. Los comentarios pueden resultar útiles para organizar la creación de los escenarios y mejorar su visualización.
Aparecen resaltados en rojo en la grilla de acciones y en la ventana de selección de *Destino*, lo que permite ubicarlos rápidamente (ver Ventana de selección de Destino).

El botón VALIDAR permite registrar el comentario.
El botón ANULAR cancela la inserción del comentario y vuelve a la pantalla principal.

2. ***Mostrar 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.

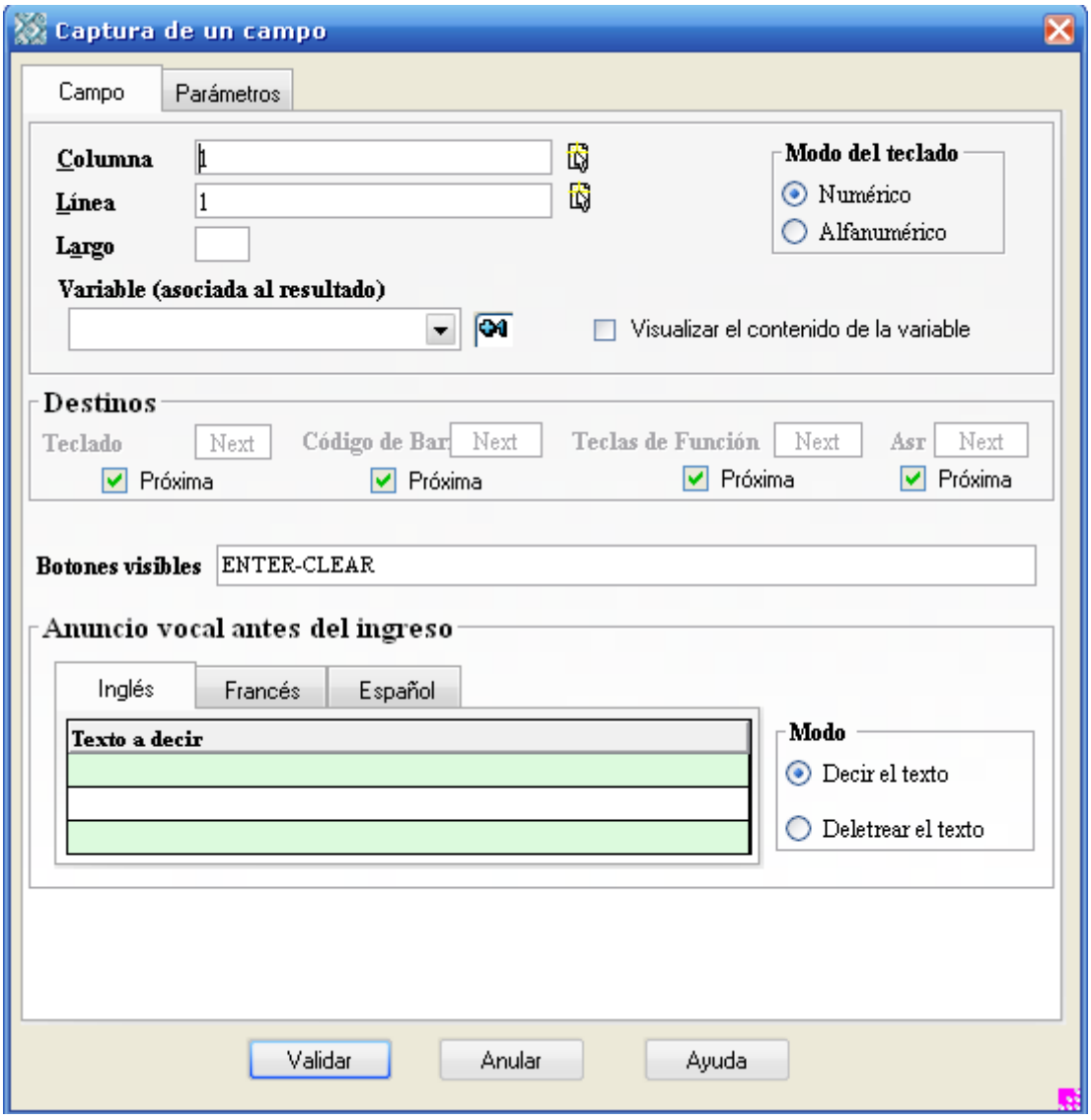
Voz:
Función configurable en las terminales que cuentan con TTS (*Text To Speech*).
- Silencio: permanece en silencio.
- Deletrear: deletrea el texto ingresado en 'Texto a visualizar'.
- Leído: lee el texto ingresado en 'Texto a visualizar'.

Para más información sobre los sistemas de reconocimiento y síntesis vocal vea http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

3. Captura de un campo

El botón permite acceder a la ventana *Captura de un campo*. Esta ventana permite ingresar datos en la terminal portátil. La captura de datos puede hacerse desde el teclado o por lectura de códigos de barras.

Esta ventana consta de dos solapas: "Campo" y "Parámetros". En la primera de ellas se debe determinar la fuente de la captura, la variable a afectar, el destino del escenario, entre otras opciones.



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.

Modo del teclado:
Permite determinar si el ingreso será numérico o alfanumérico.

Variable asociada al resultado:
Variable afectada a la captura.

Visualizar el contenido de la variable:
Si se activa esta opción, se mostrará en el campo de ingreso el contenido de la "Variable asociada al resultado", y en este caso, se puede validar o modificar este valor. Si se usa esta opción es importante inicializar la "Variable asociada el resultado" con un valor pertinente.
Si no se activa esta opción, el campo de ingreso aparece vacío.

Destinos:
Al ingresar los datos se puede redirigir el escenario hacia otra acción, según la fuente de procedencia:

- el teclado
- una lectura de código de barras
- una tecla de función (F1,F2 ... CLEAR)
- el motor ASR (*Automatic Speech Recognition*)

El check "Próxima" debajo de cada uno de los campos permite dirigir el escenario a la acción siguiente sin necesidad de detallar el número de la acción destino. Cuando dicho check se encuentra marcado, en la zona de texto correspondiente aparece la palabra “Next”.
En caso de desear redirigir el escenario hacia otra acción, desactive el check "Próxima" y haga clic en la zona de texto. Se abrirá la ventana de selección de D*estino*, que permite seleccionar fácilmente la acción hacia la cual redirigir el escenario (ver Ventana de selección de Destino).

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 presionaran 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

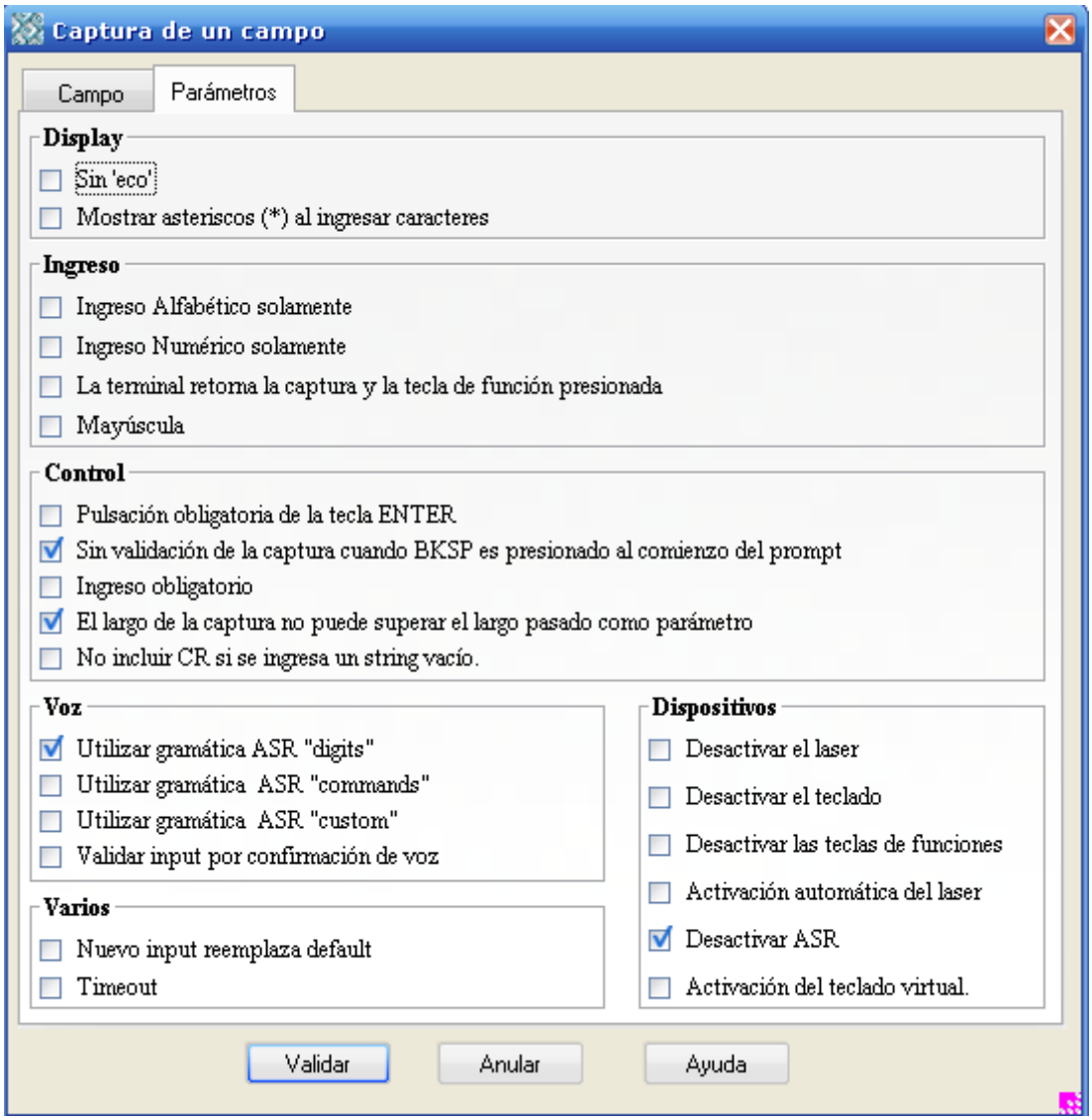
Por ejemplo:
- la sintaxis "ENTER:CONFIRMAR" mostrará un botón con el texto CONFIRMAR que se comportará como la tecla ENTER,
- la sintaxis "F1:IMPRESIÓN" mostrará otro botón con el texto IMPRESIÓN que se comportará como la tecla F1.

Anuncio vocal antes del ingreso:
En este campo se puede escribir el mensaje que la terminal le dirá al usuario a través de TTS (*Text To Speech*) antes de la captura de datos.
Existe un campo por cada idioma. La terminal dirá el texto en el idioma configurado por medio del menú *Archivo>Idioma>Terminal* o a través de la función 'SetIdiomaTerminal' durante la ejecución de un escenario.

Para más información sobre los sistemas de reconocimiento y síntesis vocal vea http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Modo:
Esta opción permite elegir el modo de enunciación del texto, si será leído normalmente o deletreado. El modo "deletreado" no está implementado aún.

En la solapa "Parámetros" se pueden personalizar la configuración del display, el ingreso de datos, el ASR, entre otros.
Los parámetros se activan haciendo clic en las casillas que se encuentran a la izquierda.



Display:
Parámetros de visualización de los datos capturados.
- Sin eco: no muestra los datos capturados.
- Mostrar asteriscos al ingresar caracteres: los caracteres ingresados son reemplazados por asteriscos.

Ingreso:
Parámetros de los caracteres de los datos ingresados.
- Ingreso alfabético solamente: permite ingresar sólo caracteres alfabéticos.
- Ingreso numérico solamente: permite ingresar sólo caracteres numéricos.
- La terminal retorna la captura y la tecla de función presionada: devuelve los datos ingresados y la tecla de función presionada.
- Mayúscula: transforma los datos ingresados a mayúsculas. Si esta opción no es seleccionada, no se modifican los datos capturados.

Control:
Parámetros de la longitud de la captura.
- Pulsación obligatoria de la tecla ENTER: es necesario presionar la tecla ENTER para validar el ingreso.
- Sin validación de la captura cuando BKSP es presionado al comienzo del prompt: no vuelve de la función si se presiona la tecla BKSP y no se ingresaron datos. Si no se activa esta opción, al presionar BKSP se saldrá de esta función con la "Variable asociada al resultado" (definida en la solapa anterior) vacía.
- Ingreso obligatorio: no vuelve de la función con una entrada vacía. De no estar configurado el ingreso obligatorio, al presionar ENTER se saldrá de esta función con la "Variable asociada al resultado" (definida en la solapa anterior) vacía.
- El largo de la captura no puede superar el largo pasado como parámetro: el largo de la captura no puede superar el largo definido en la opción "Largo" en la solapa anterior. Si esta opción no está activada, se permiten más caracteres que los definidos en el campo "Largo" (sujeto a limitaciones del sistema).
- No incluir CR si se ingresa una string vacía: si se ingresa una cadena vacía, no se incluye un retorno de carro (013, 0x0Dh). Si esta opción no se encuentra activada, se incluye un retorno de carro (013, 0x0Dh) al ingresarse una cadena vacía.

Voz:
Parámetros del ASR (*Automatic Speech Recognition*).
- Utilizar gramática ASR "digits": sólo acepta el ingreso de dígitos del 0 al 9. El usuario puede decir uno o varios dígitos. Si no hay una gramática definida, el ASR será desactivado.
- Utilizar gramática ASR "commands": sólo acepta el ingreso de palabras clave de comando. Si no hay una gramática definida, el ASR será desactivado.
- Utilizar gramática ASR "custom": permite el uso de una gramática especial personalizada.
- Validar captura por confirmación de voz: utiliza el modo de validación de ASR.

Para más información sobre los sistemas de reconocimiento y síntesis vocal vea http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Dispositivos:
Parámetros de las fuentes permitidas para el ingreso de datos.
- Desactivar el láser: desactiva el uso del láser como fuente de ingreso de datos.
- Desactivar el teclado: desactiva el uso del teclado como fuente de ingreso de datos.
- Desactivar las teclas de función: desactiva uso de las teclas de función como fuente de ingreso de datos.
- Activar automáticamente el láser: activa automáticamente el láser, sin necesidad de que el usuario presione el gatillo.
- Desactivar ASR: desactiva el ASR como fuente de ingreso de datos.
- Activar el teclado virtual: hace aparecer el teclado virtual en forma de ventana emergente (ocupando TODA la pantalla).

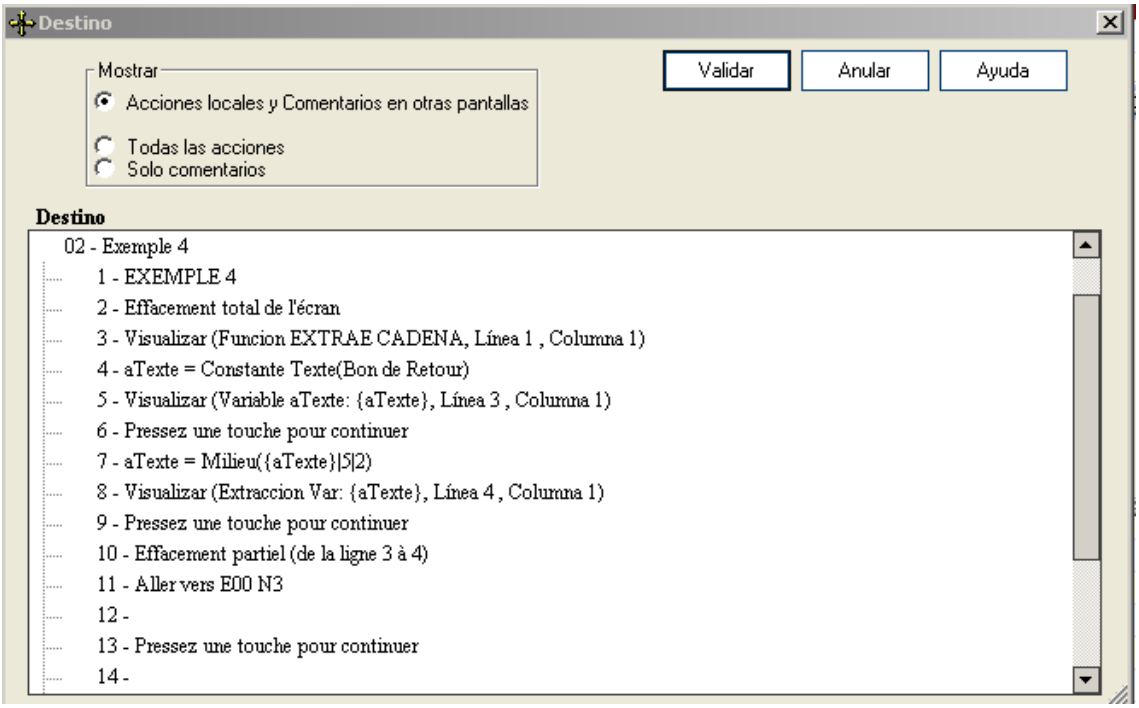
Varios:
Otros parámetros.
- Editar el valor por defecto: los datos que se van ingresando se agregan luego de los datos visualizados (hay datos visualizados únicamente si el check "Visualizar el contenido de la variable" ha sido seleccionado en la solapa anterior). Si no se activa este parámetro, los datos visualizados se borran al ingresar el primer caracter (oprimir la primera tecla).

*Nota: este parámetro sólo es válido para el ingreso por teclado, ya que el ingreso por código de barras y por ASR **siempre** reemplazará el contenido anterior.*

- Timeout: establece un tiempo máximo de espera para el ingreso de datos por parte del usuario. Si se cumple el tiempo de espera, la función vuelve con la "Variable asociada al resultado" vacía.

Nota: la duración de este timeout se puede modificar en el archivo de configuración del cliente WireLess Studio, a través de la opción "KeyTime" de la sección "TERMINAL".

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.

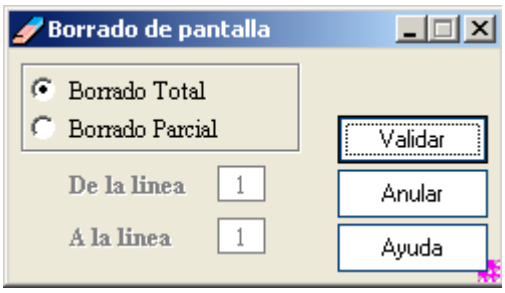
Todas las acciones:
Permite elegir como destino cualquier acción de cualquier pantalla.

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 clic 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 otra acción, Condición (Si... ir a..., Si no, ir a...), Mostrar menú, Según tecla de función, Según, Mensaje de error o Línea de etiqueta).

4. Borrado de pantalla

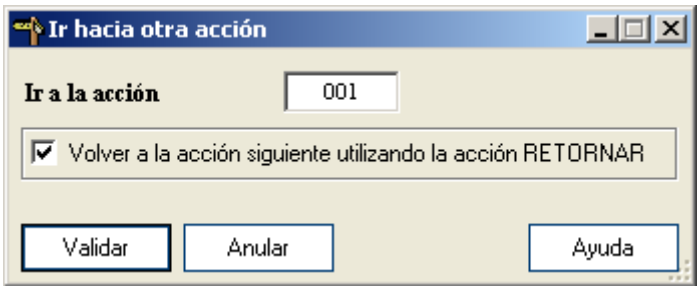
Se accede a la ventana de '*Borrado de pantalla'* mediante el botón .



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

5. Ir hacia otra acción

La ventana de configuración de la acción '*Ir hacia otra 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 comentarios y etiquetas 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. Retorno a la acción siguiente del llamado

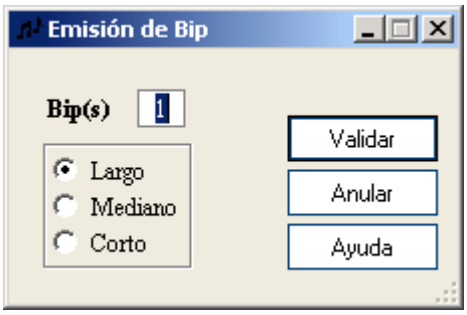
Esta acción se ingresará automáticamente seleccionando el botón .

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.

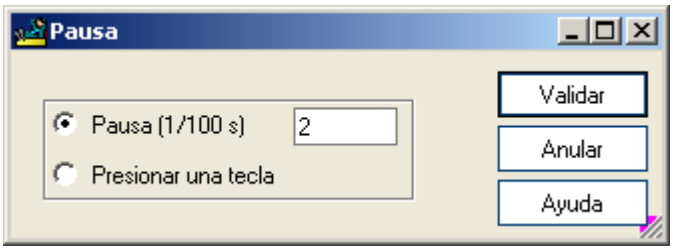
La ventana de '*Emisión de Bip'* se obtiene mediante el botón .



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

8. ***Pausa***

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

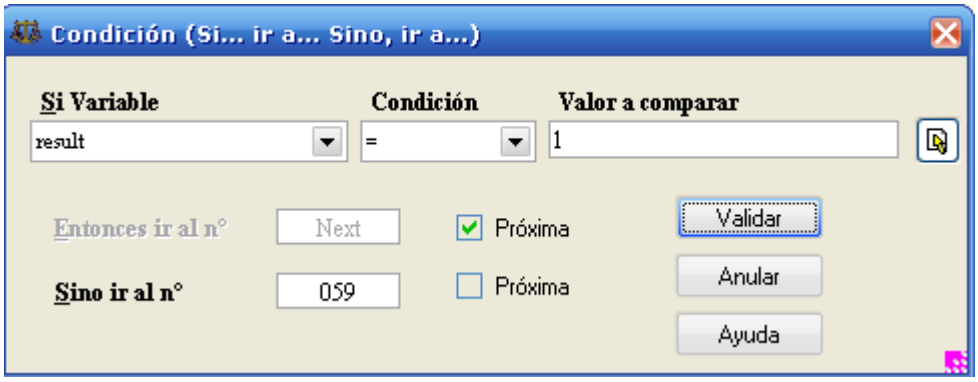


Esta acción permite hacer una pausa en la ejecución de un escenario. Una vez que ésta termina, el escenario continúa con la acción siguiente.

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 presione una tecla. Para este último caso pueden utilizarse también las teclas de función, de manera que la aplicación puede pedir, por ejemplo, "Presione F1 para continuar".

9. ***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.

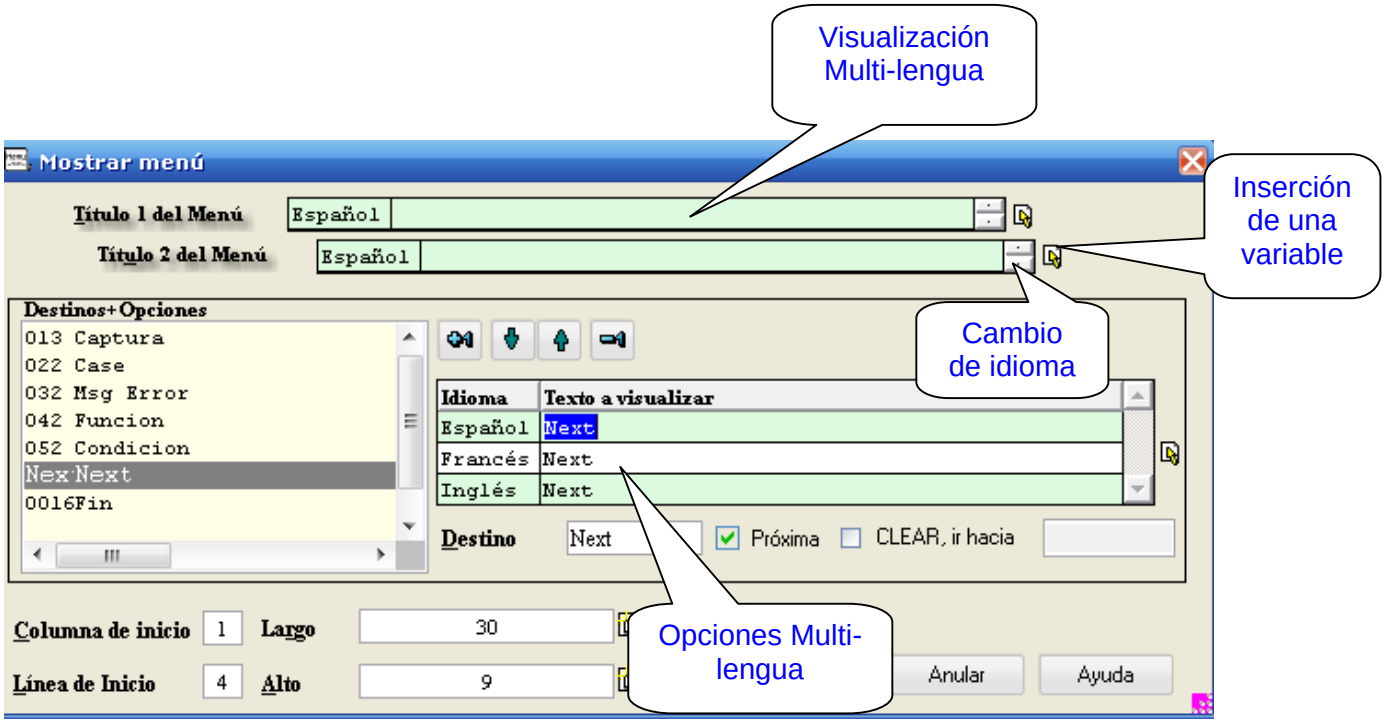
Valor a comparar:
Este valor puede ser una constante u otra variable. Las variables se pueden seleccionar con el botón situado a la derecha del campo. Éstas se distinguen de las constantes por estar encerradas por llaves.

Entonces ir al nº:
Si la condición se cumple, el escenario continúa con esta acción.
Si el check "Próxima" está activado, continúa con la acción siguiente. En la zona de texto aparecerá la palabra "Next".
Si desea redirigir el escenario hacia otra acción, desactive el check y haga clic en la zona de texto. Obtendrá la ventana de selección de *Destino*, que permite seleccionar fácilmente la acción hacia la cual desea redirigir el escenario (ver Ventana de selección de Destino).

Si no ir al nº:
Si la condición no se cumple, el escenario continúa en esta acción.
Si el check "Próxima" está activado, continúa con la acción siguiente. En la zona de texto aparecerá la palabra "Next".
Si desea redirigir el escenario hacia otra acción, desactive el check y haga clic en la zona de texto. Obtendrá la ventana de selección de *Destino*, que permite seleccionar fácilmente la acción hacia la cual desea redirigir el escenario (ver Ventana de selección de Destino).

10. Mostrar menú

La ventana de '*Mostrar menú*' 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.
Por defecto, aparecerá la palabra “Next” en la zona de texto y el check “Próxima” activado. Esto indica que el escenario se dirigirá a la siguiente acción sin necesidad de detallar el número de acción de destino.
En caso de desear establecer un destino diferente, bastará desactivar el check y hacer clic en la zona de texto. Se 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.

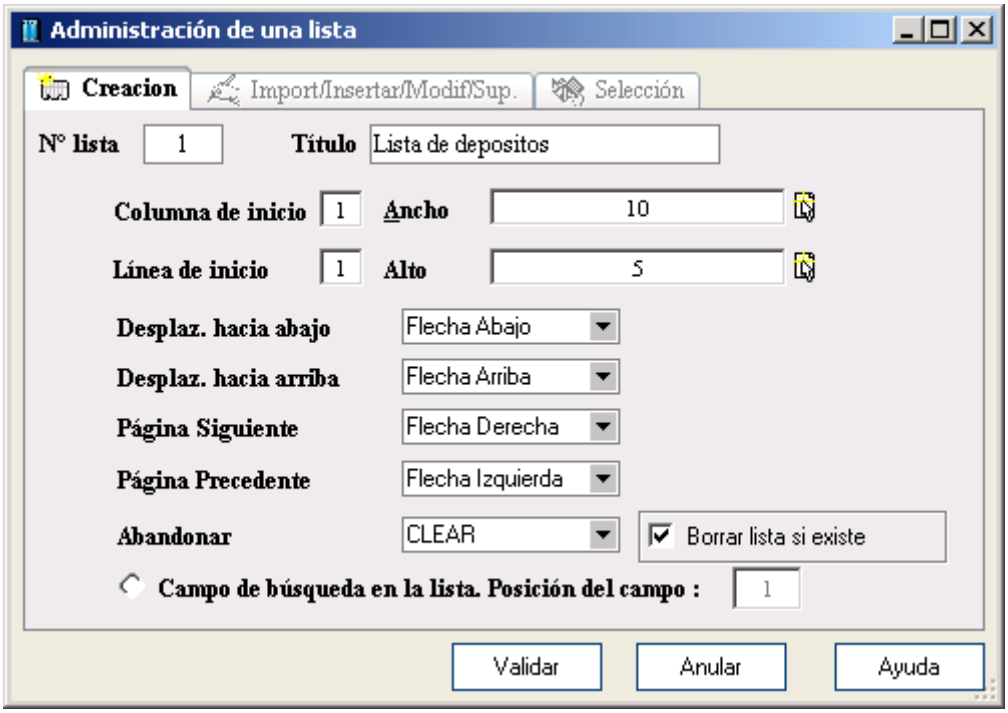
Ejemplo :
Para una pantalla de 8 líneas y la línea de inicio en 2, el campo Alto no debe pasar 7.
Para una pantalla de 20 columnas y la columna de inicio en 3, el campo largo no debe pasar de 18.

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.

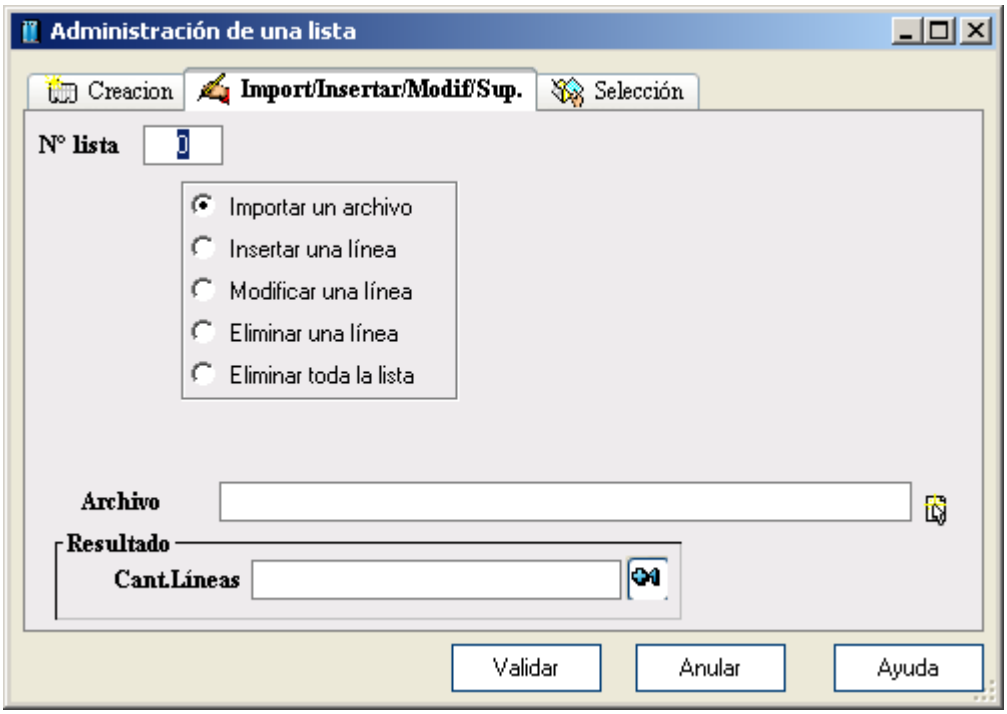
Diseño de la lista:
- Columna de inicio
- Línea de inicio
- Largo
- Alto

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.

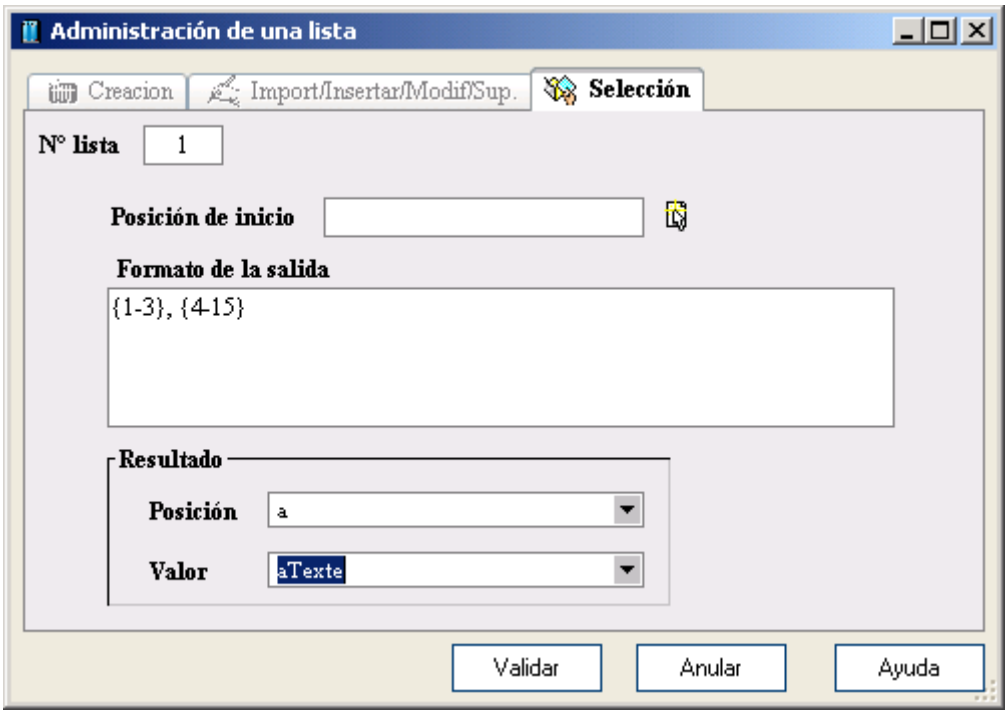
Opciones:
- Importar un archivo
- Insertar una línea
- Modificar una línea
- Eliminar una línea
- Eliminar toda la lista

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



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

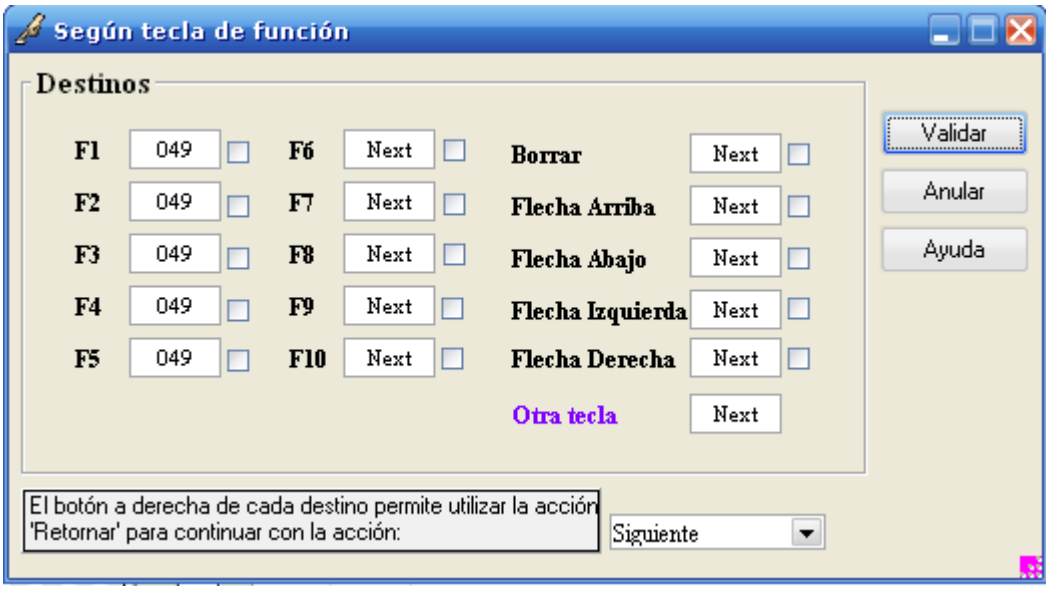
Nota: cuando se utilizan llaves, la aplicación suprime los espacios no significativos.

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. Según tecla de función

La ventana de configuración de '*Según tecla de función*' se obtiene con el botón .



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

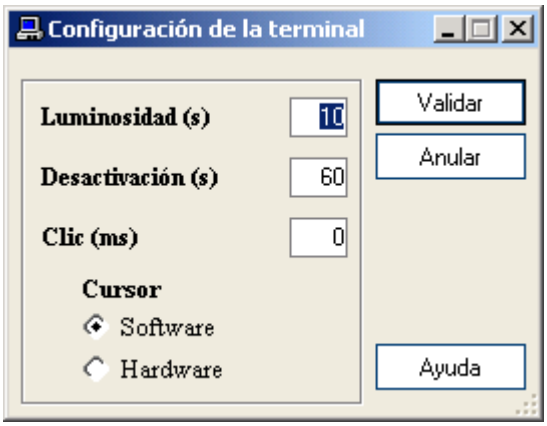
Por defecto, aparecerá la palabra "Next" en la zona de texto contigua al nombre de cada tecla de función. Esto indica que la tecla dirigirá el escenario a la acción siguiente sin necesidad de detallar el número de acción de destino.
En caso de desear establecer un destino diferente, basta hacer clic en la zona de texto. Se abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver Ventana de selección de Destino), donde podrá elegir una acción de una de las pantallas.

Para cada destino, haciendo clic 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.

No es necesario seleccionar un destino para cada una de las teclas de función, pero en ese caso, deberá indicar en 'Otra tecla' un destino para todas aquellas teclas para las que no se haya especificado uno.

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 ®.

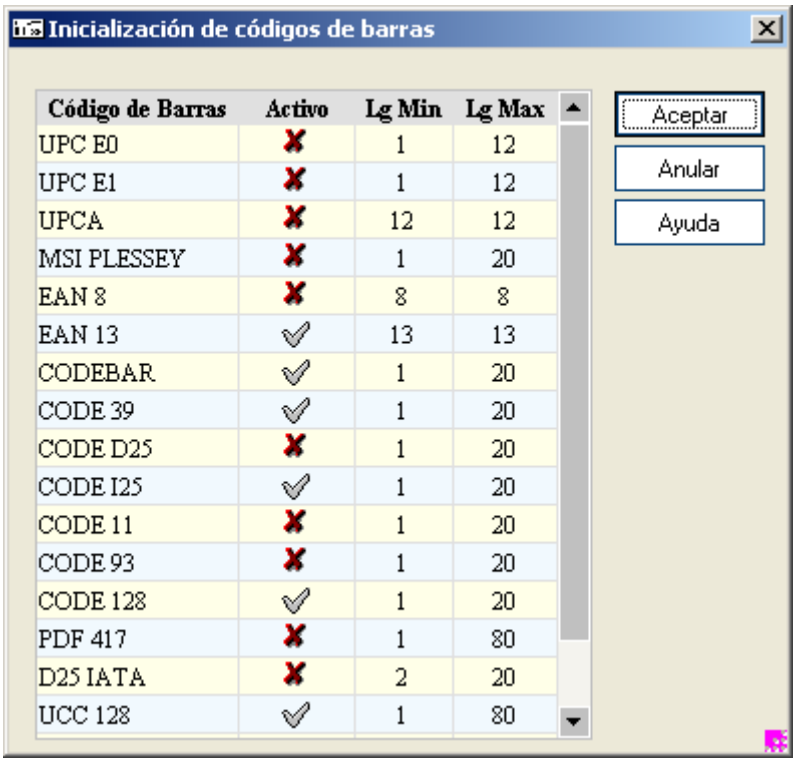
Desactivación:
Tiempo de inactividad (en segundos) necesario para desactivar la terminal.

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 códigos 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.

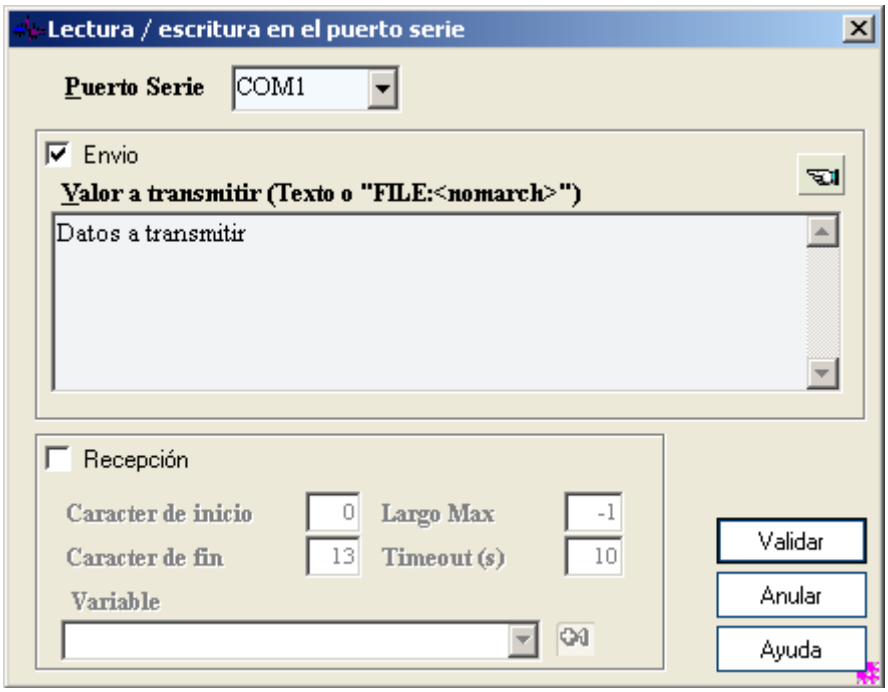
15. Configuración del puerto serie

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

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 desplegables.

16. Lectura / escritura en el puerto serie

La ventana de '*Lectura / escritura en el 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 caracter.

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

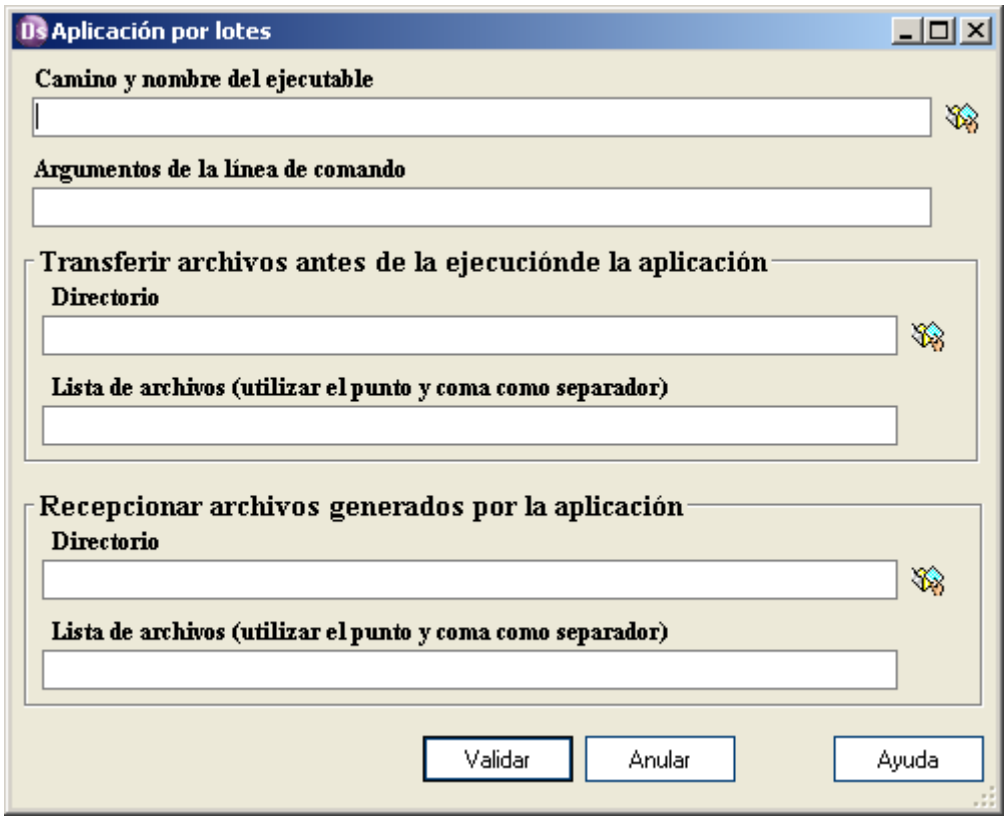
Longitud Máxima:
Longitud máxima del tramo a recibir. El valor -1 permite ilimitar la longitud de los datos recibidos (máximo 256 caracteres).

Timeout:
Tiempo de espera (en segundos) antes de cerrar la recepción. El valor 0 (cero) 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 un programa Batch en la terminal

La ventana de la acción *'Ejecutar un programa Batch en la terminal'* se obtiene mediante el botón



Esta acción permite ejecutar una aplicación en la terminal portátil.

Camino y nombre del 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.

Transferir archivos antes de la ejecución de la aplicación

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

Lista de archivos:
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.

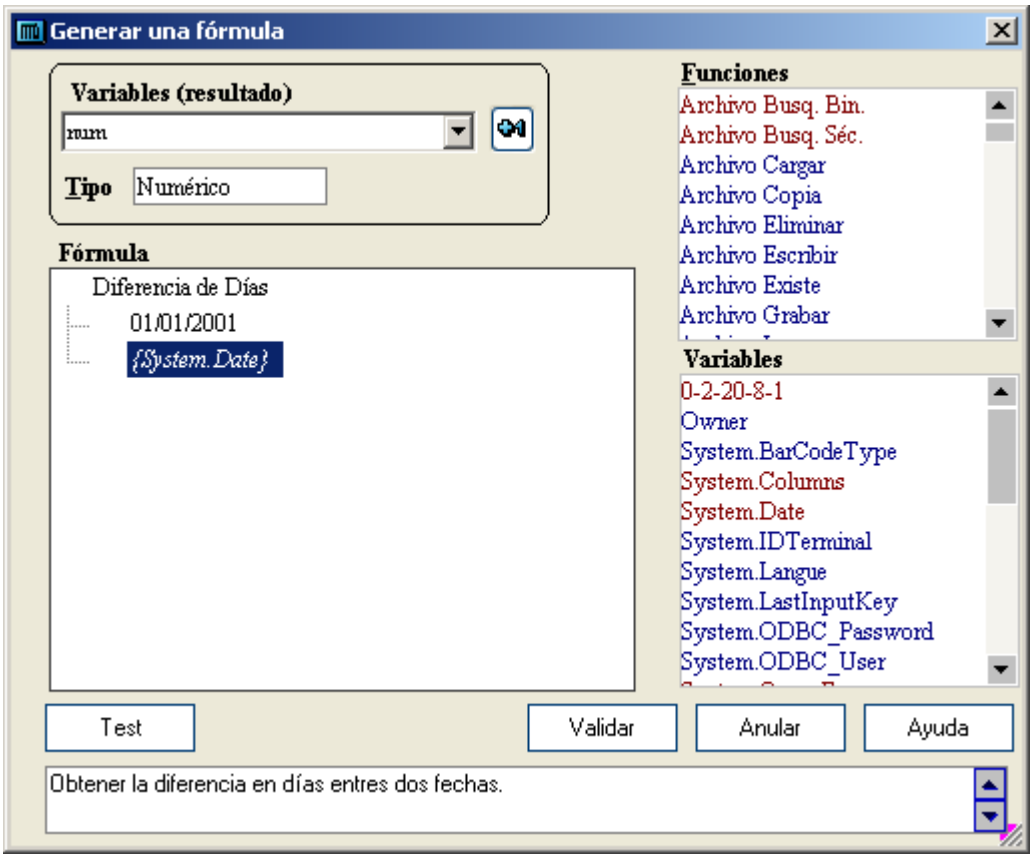
Recibir archivos generados por la aplicación

Directorio:
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:
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. Generar una fórmula

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



Esta ventana permite manejar 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.

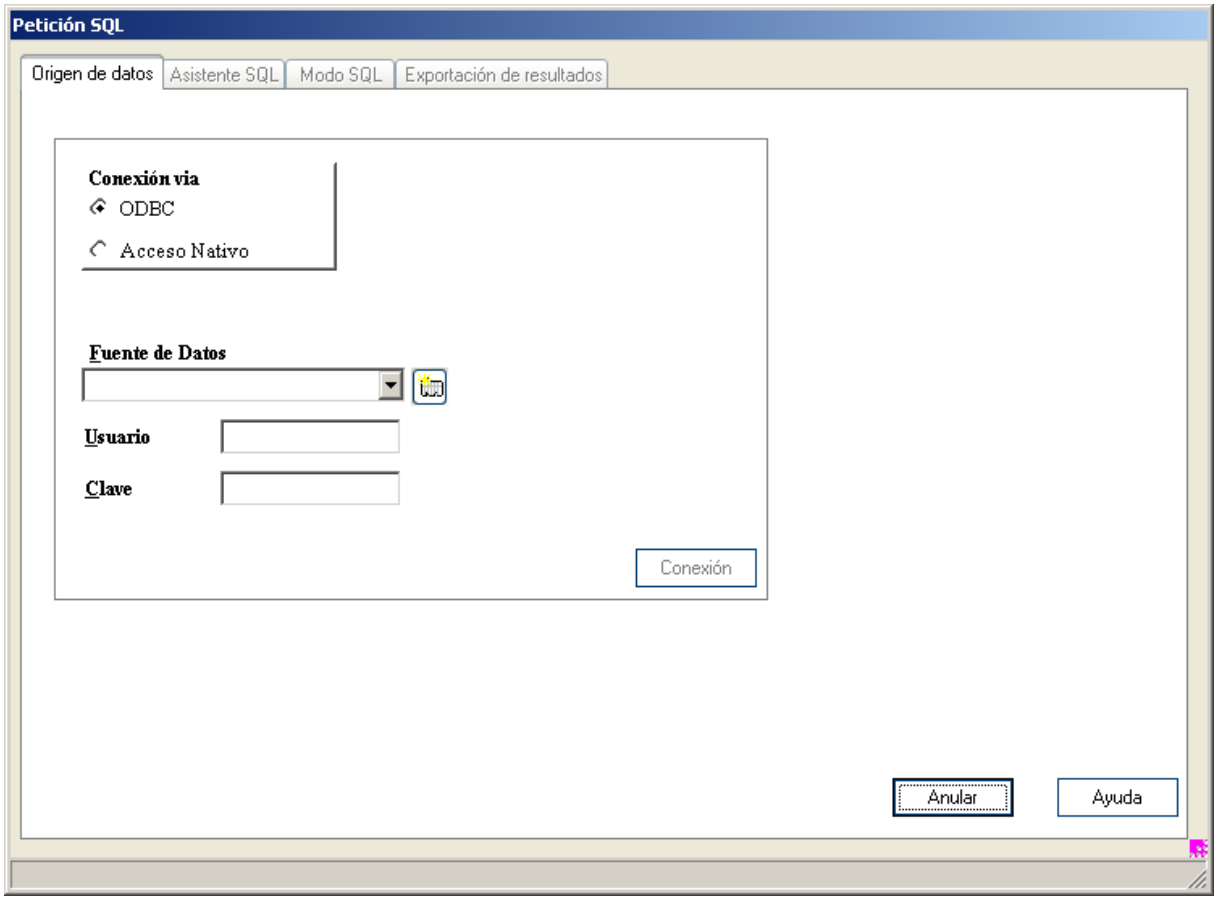
El botón TEST permite verificar la fórmula. Para cada una de las variables de la fórmula se abrirá una ventana de diálogo en la que deberá ingresar un valor de prueba.

19. Petición SQL

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.

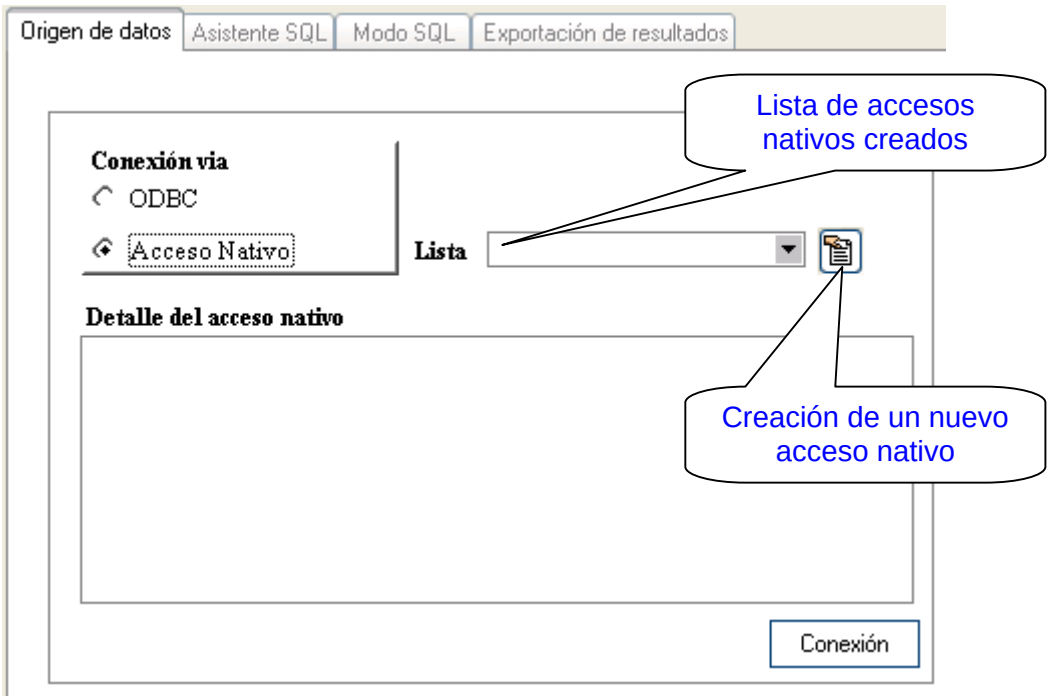
Fuente de datos:
Seleccione de la lista desplegable el vínculo ODBC de su base de datos. De no estar creado, puede ejecutar el administrador ODBC 32 bits haciendo clic sobre el botón que se encuentra a la derecha.

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.

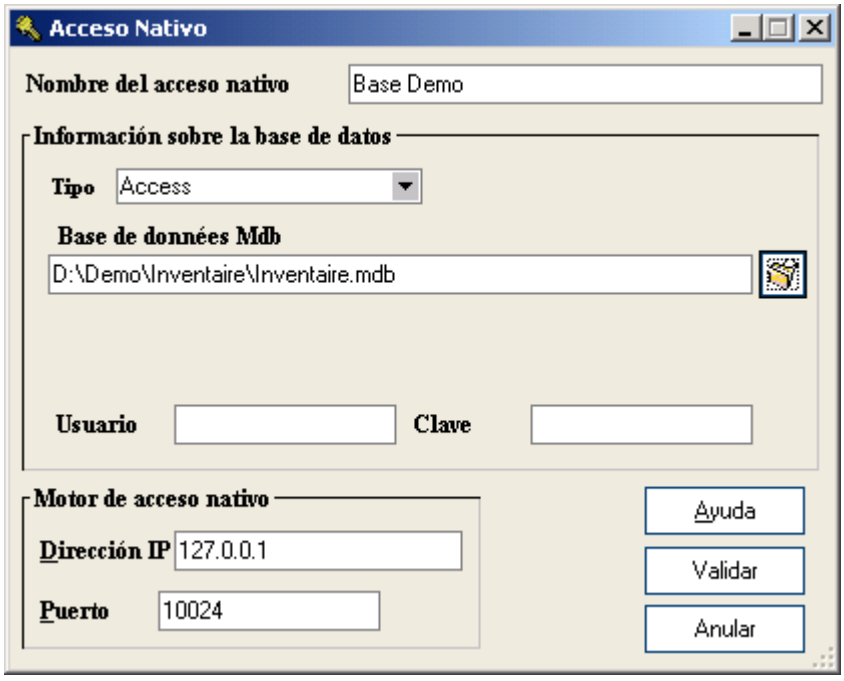
b) Acceso Nativo



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

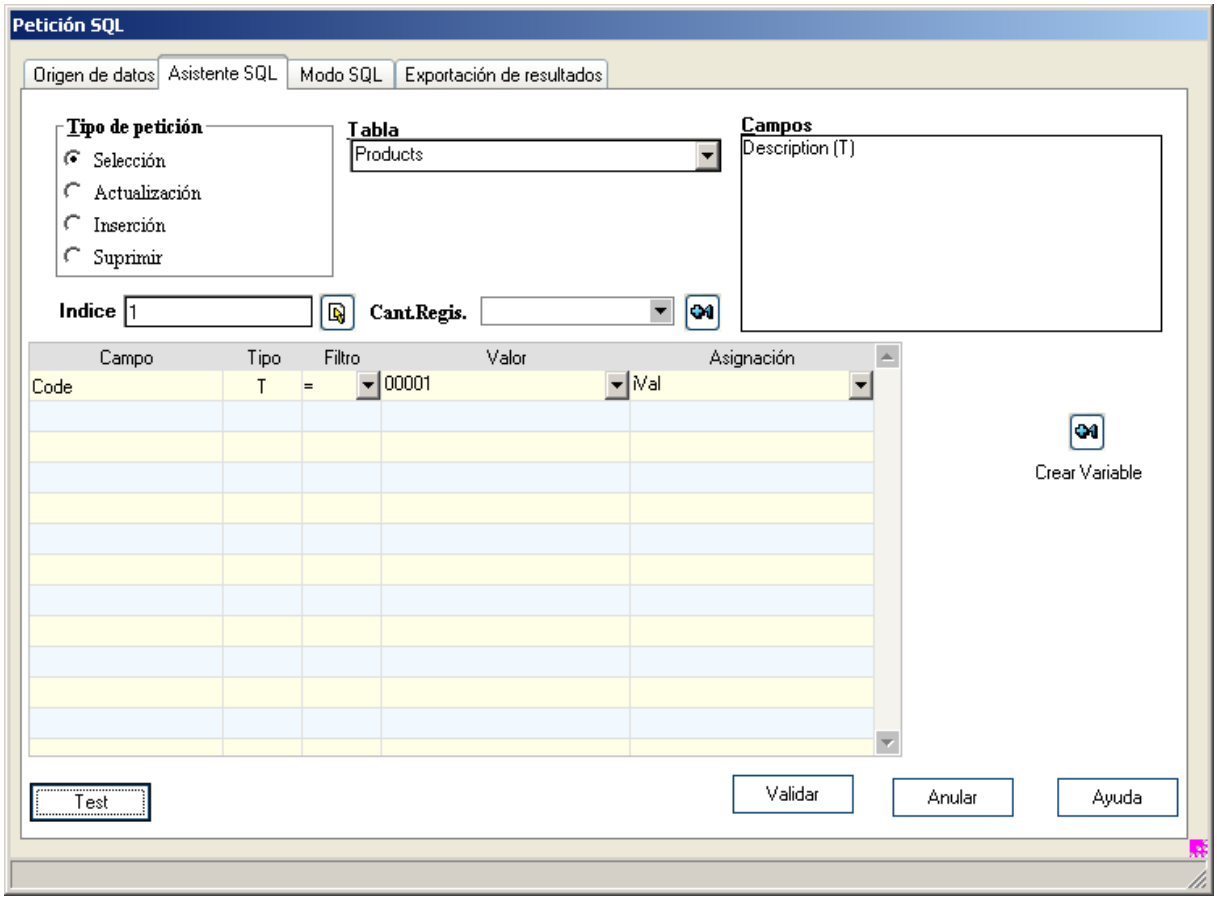
Motor de acceso nativo

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.

`WireLess Designer` 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.

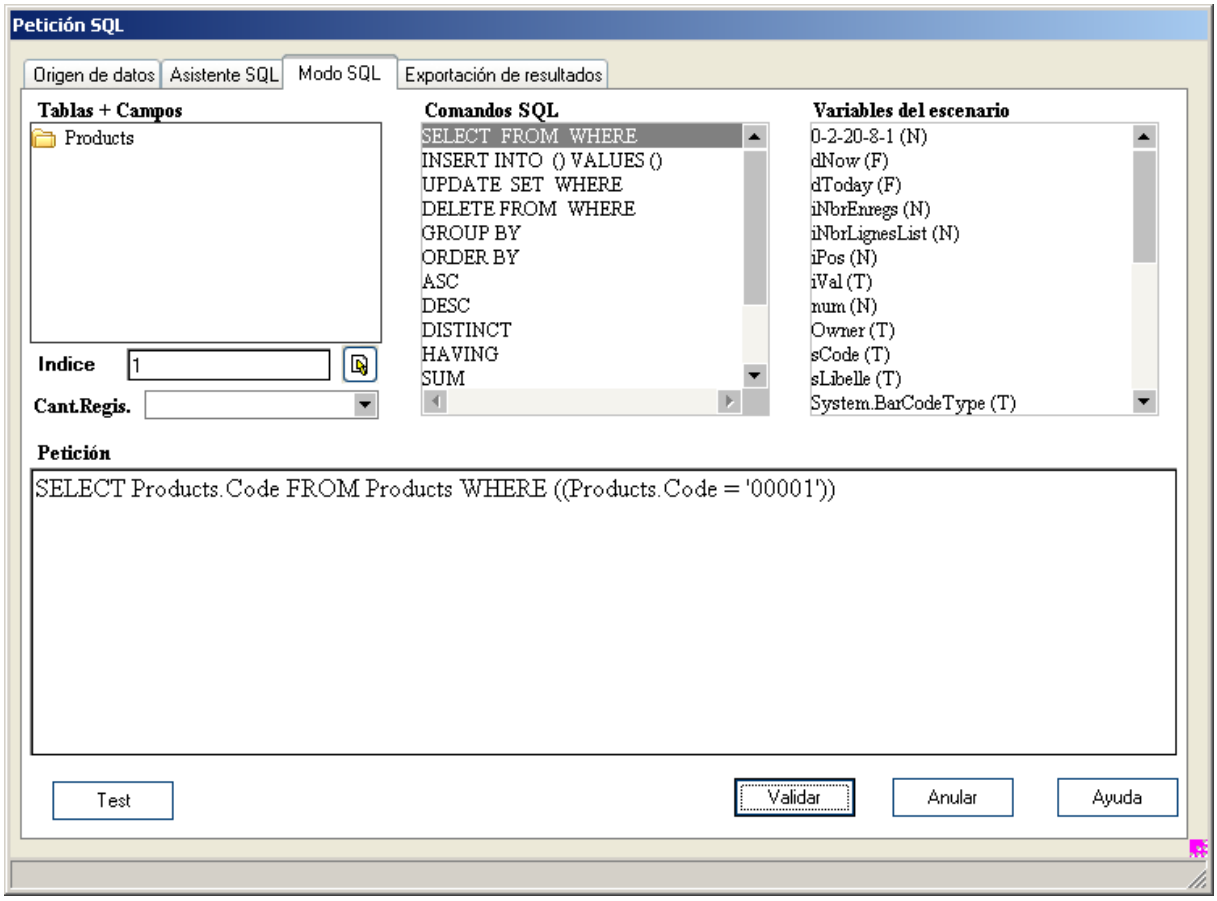
Nota: para eliminar un campo de la grilla de petición, utilice el menú contextual (clic derecho del mouse), luego seleccione "Eliminar el registro".

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 leguaje 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.



<u>Tablas + Campos</u>:
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.

<u>Comandos SQL</u>:
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.

<u>Variables del escenario</u>:
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*).*

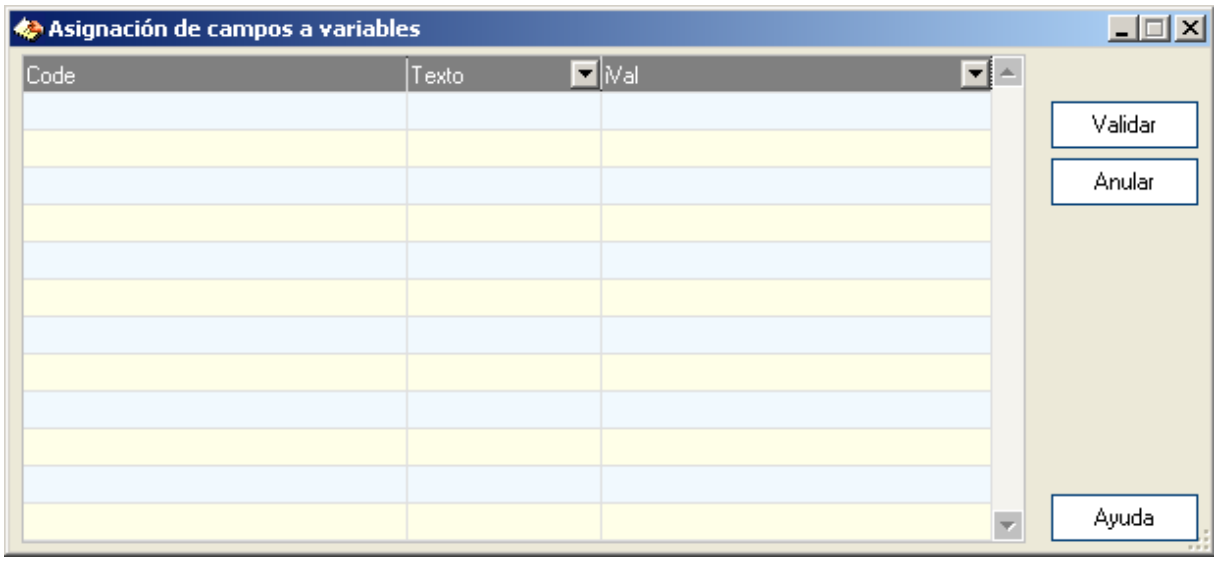
Cant. Regis.:
Este campo sólo es válido para las peticiones de tipo "Selección". Seleccione la variable donde desea que se asigne el número de registros obtenidos luego de una petición de "Selección".

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 a variables



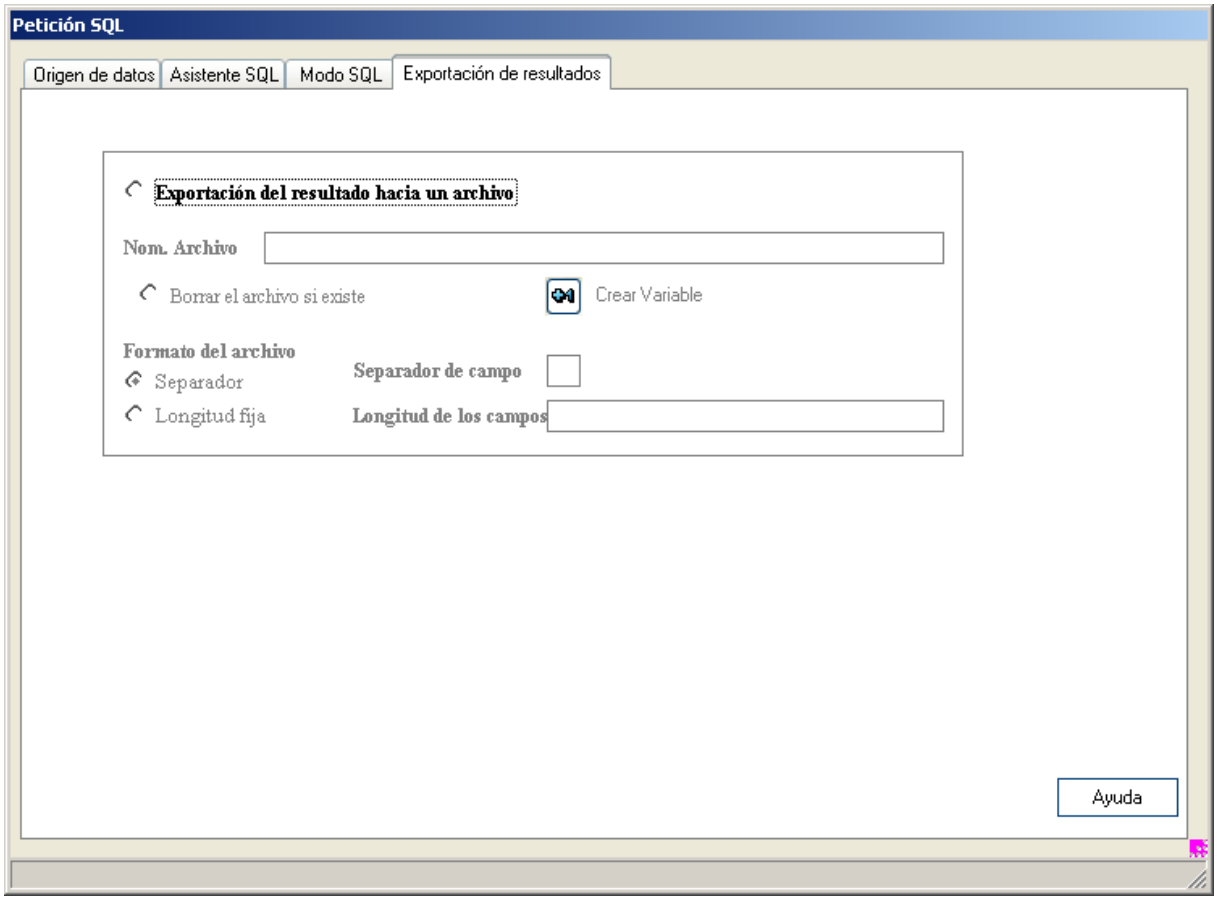
Esta ventana permite seleccionar las variables a asignar para cada campo de la petición de "Selección".

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 deslegable. 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

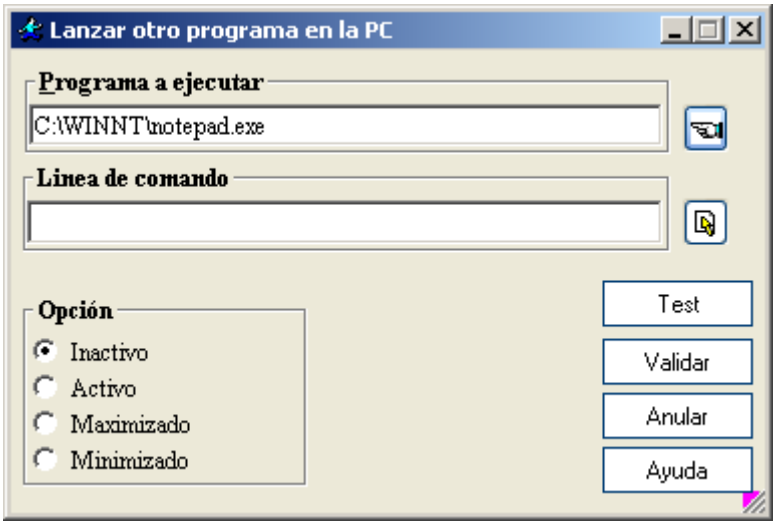
Intentionally blank page

21. Movex - Transacción

Intentionally blank page

22. Lanzar otro programa en la PC

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.

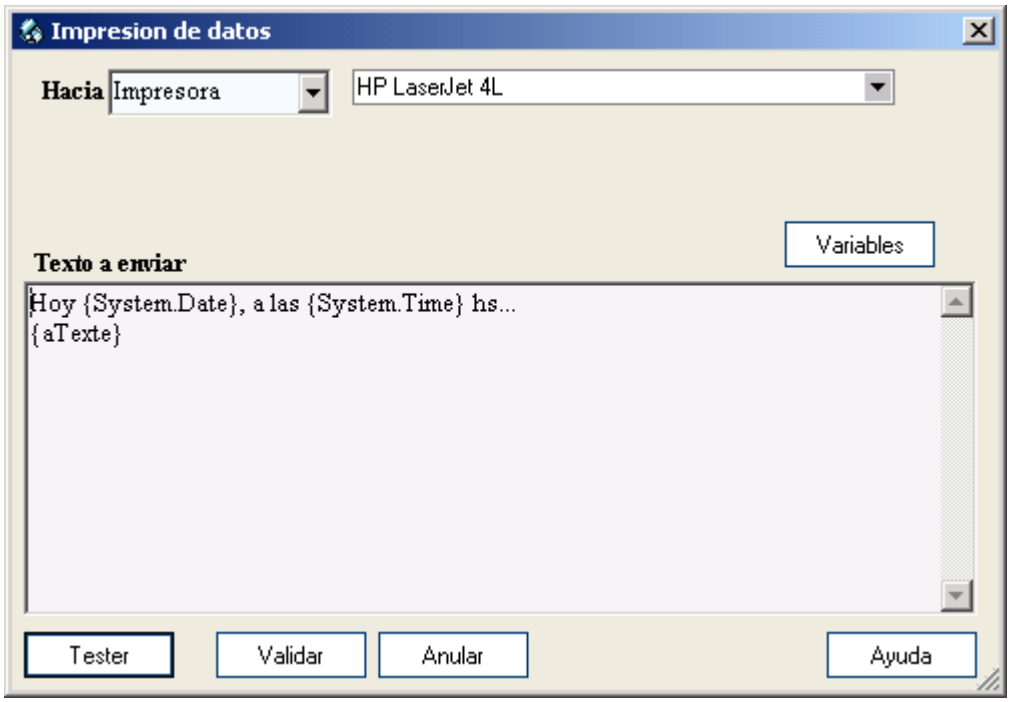
- Activo: el programa lanzado está activo, se ejecuta "de la mano" del programa en curso.

- 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. Escritura en archivo, impresora o puerto

La ventana de '*Escritura en archivo, impresora o puerto'* 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.

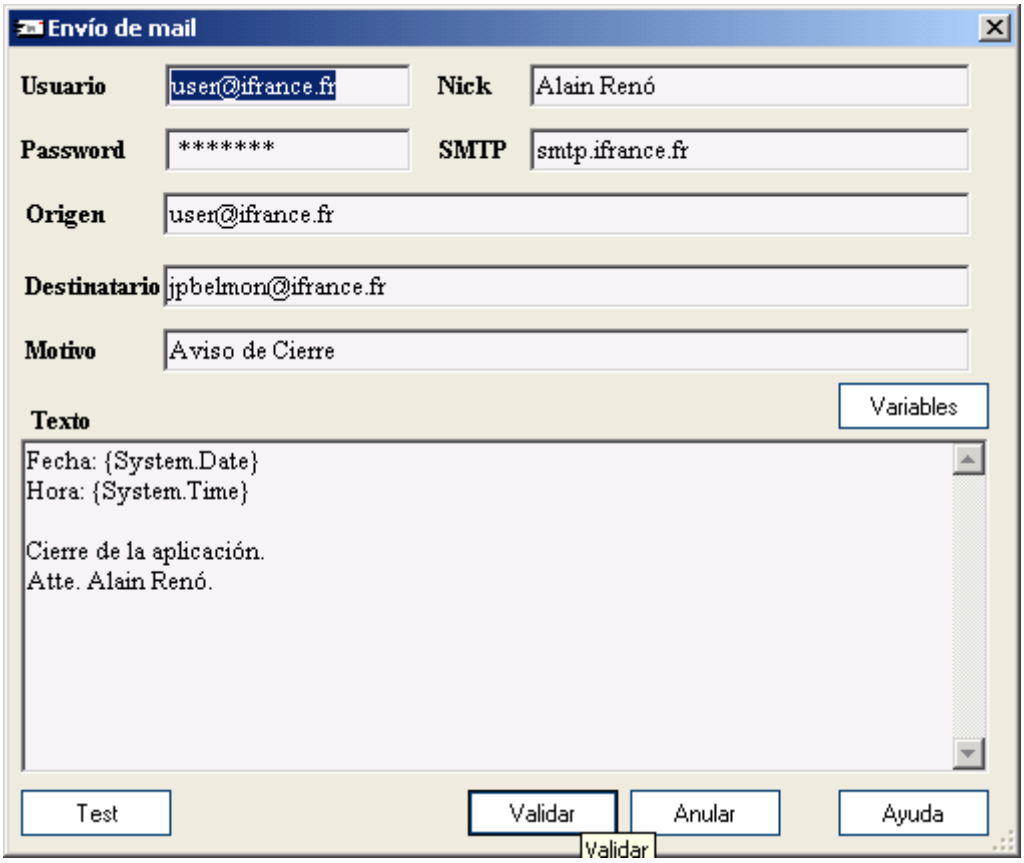
Texto a enviar:
Esta zona de texto contiene los datos a imprimir. Estos datos pueden ser constantes o variables (ingresadas con la ayuda del botón a derecha del campo).

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 .



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

Usuario:
El nombre de cuenta del usuario (ej.: nombredeusuario, 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.

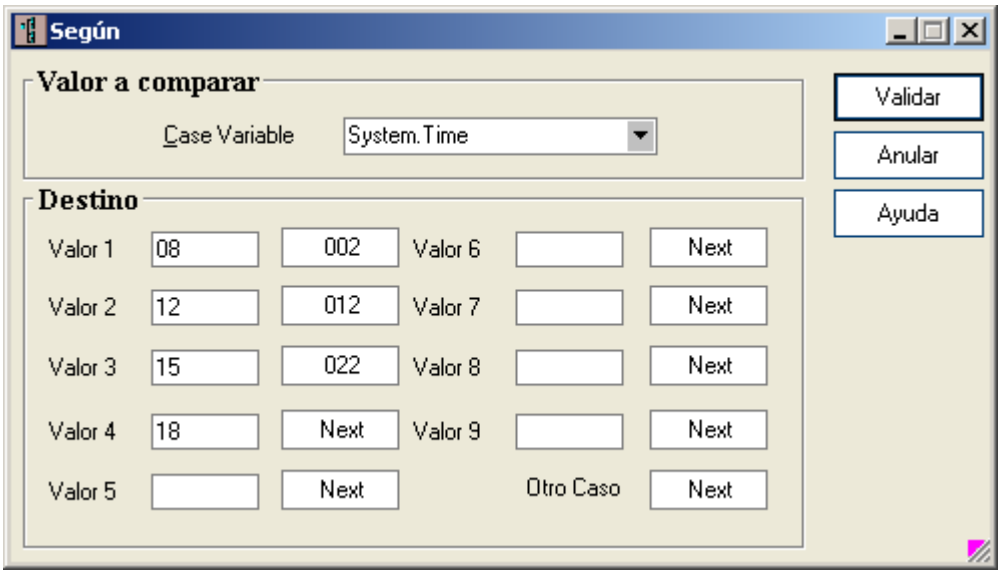
Motivo:
Motivo del mensaje a enviar.

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.

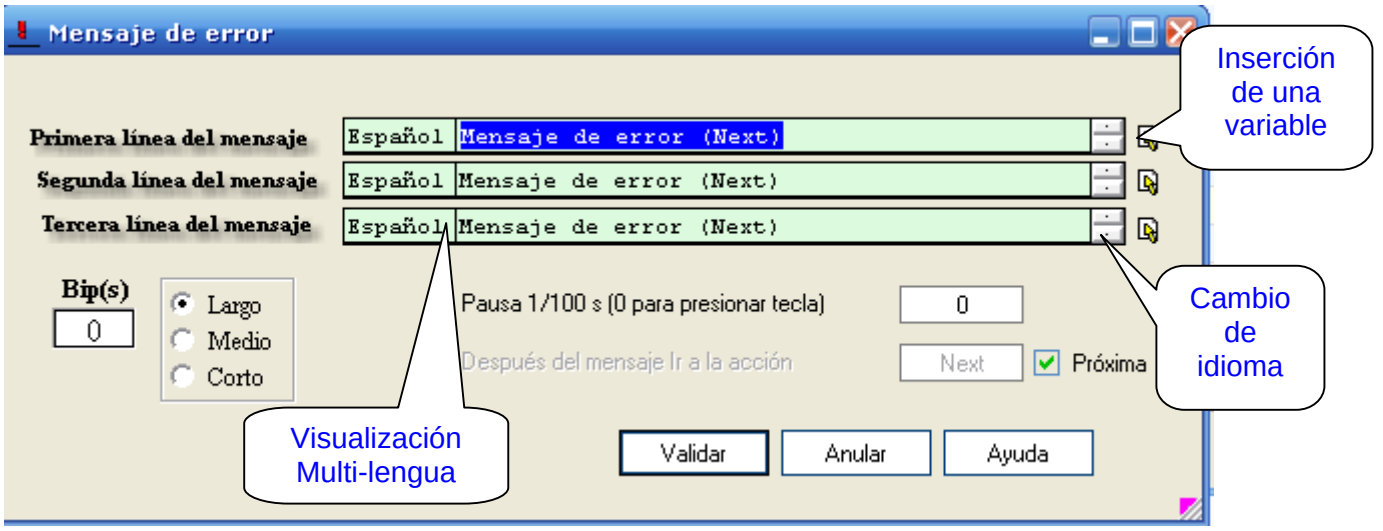
Destino:
-Valor 1 a 9: no es necesario llenar todos los campos. En el primer campo indique un valor y en el segundo indique la acción a la que desea que se dirija la ejecución cuando la variable "Case Variable" adopte ese valor.

Por defecto, en el segundo campo aparecerá la palabra “Next” que indica que el escenario se dirigirá a la acción siguiente, sin necesidad de determinar su número. En caso que se quiera dirigir el escenario a otra acción, basta hacer clic sobre 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.

-Otro caso: este campo es obligatorio. Elija la acción a la que desea que se dirija el escenario cuando la variable "Cas Variable" tiene un valor distinto de los definidos anteriormente.
Por defecto, en el campo aparecerá la palabra "Next", que indica que el escenario se dirigirá a la acción siguiente. Para seleccionar un destino diferente, basta con hacer clic en la zona de texto; se abrirá la ventana de selección de *Destino* (ver Ventana de selección de Destino).

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.

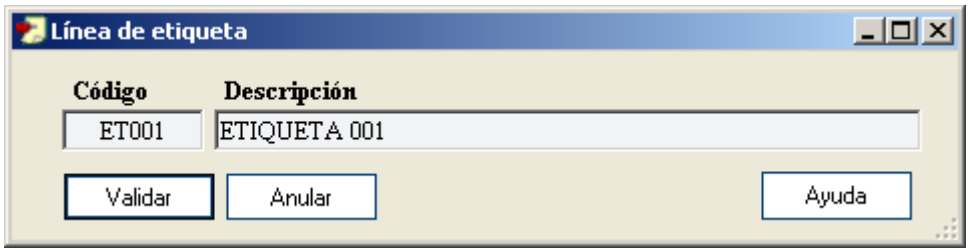
Bips:
Ingresar la cantidad y la duración del bip (largo, mediano, corto).

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:
El check "Próxima" se encuentra marcado por defecto. Dicho check permite dirigir el escenario a la acción siguiente sin necesidad de detallar el número de acción de destino. En ese caso, en la zona de texto aparece la palabra “Next”.
Para seleccionar un destino diferente, desactive el check y haga clic sobre la zona de texto. 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. Línea de etiqueta

Esta acción se obtiene presionando el botón .



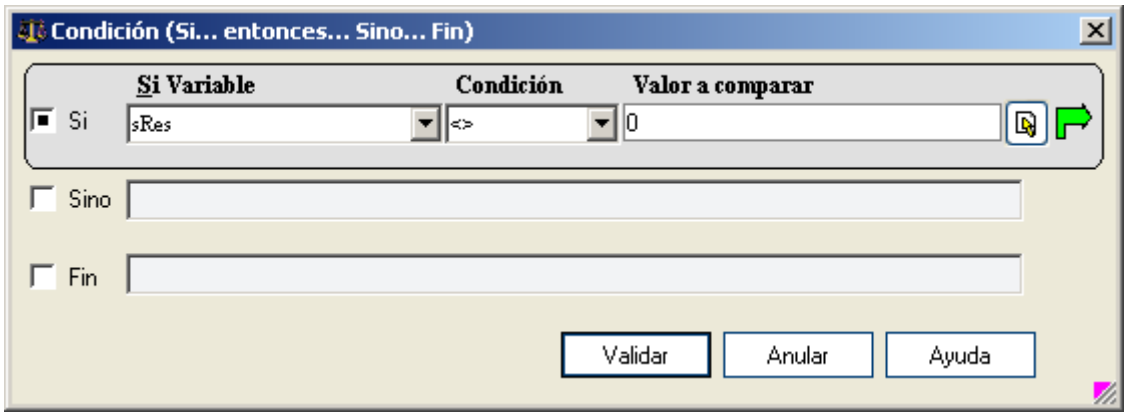
Esta ventana permite crear etiquetas, que permiten para facilitar la programación. Las etiquetas aparecen resaltadas en verde en la grilla de acciones y en la ventana de selección de Destino; debido a su rápida visualización, es conveniente que las acciones que redirigen la ejecución del escenario tengan 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. 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:

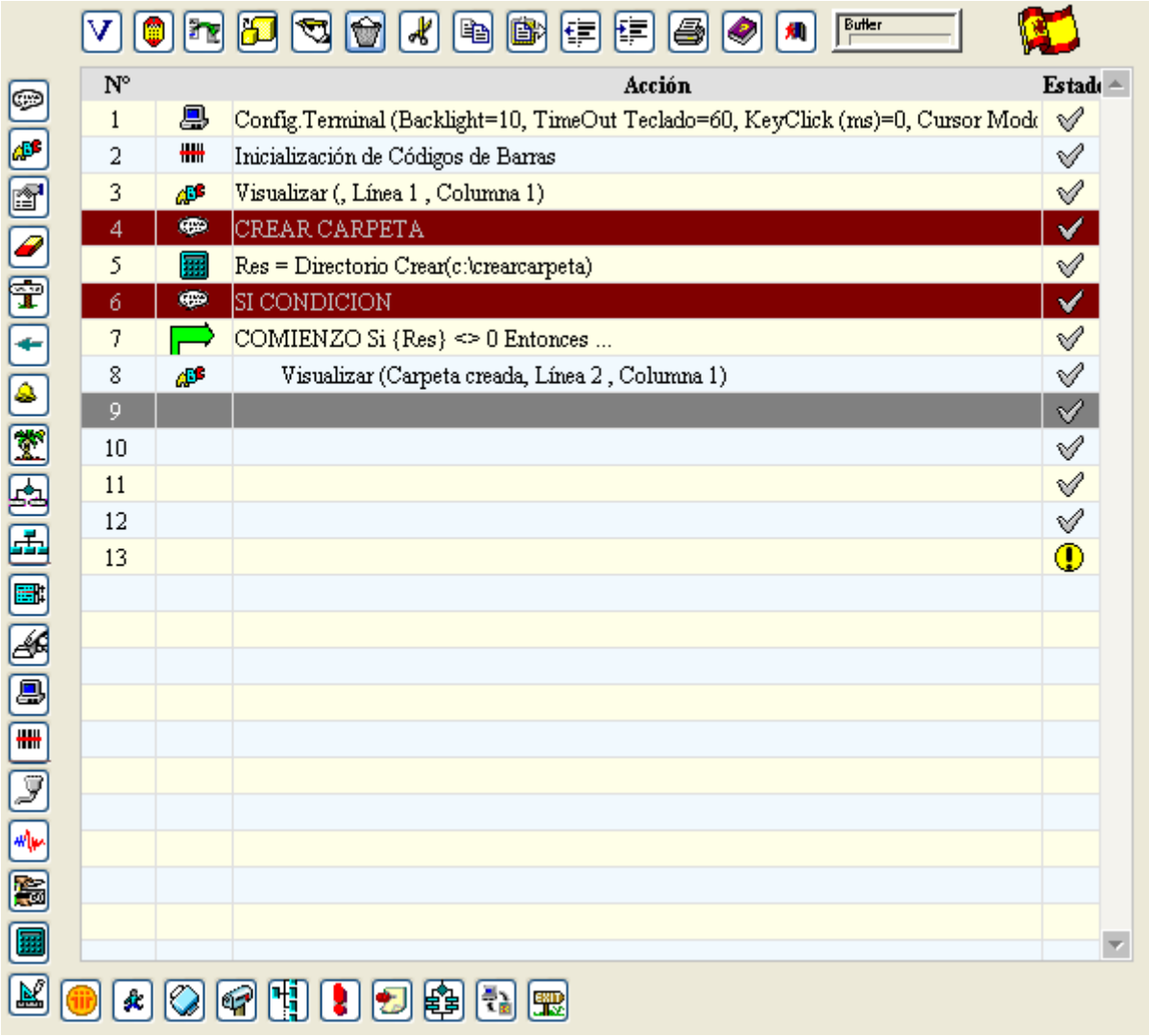


Si variable:
Seleccione la variable que estará sujeta a la condición.

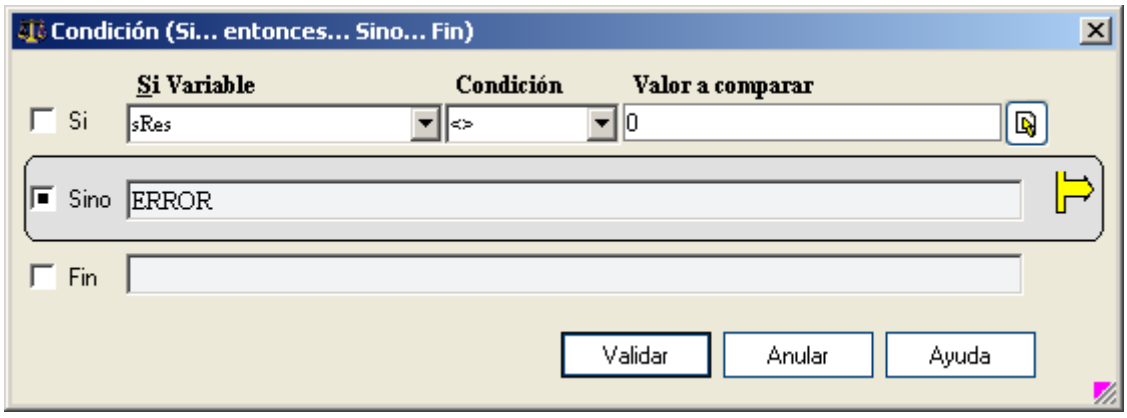
Condición:
Filtro de la condición.

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.

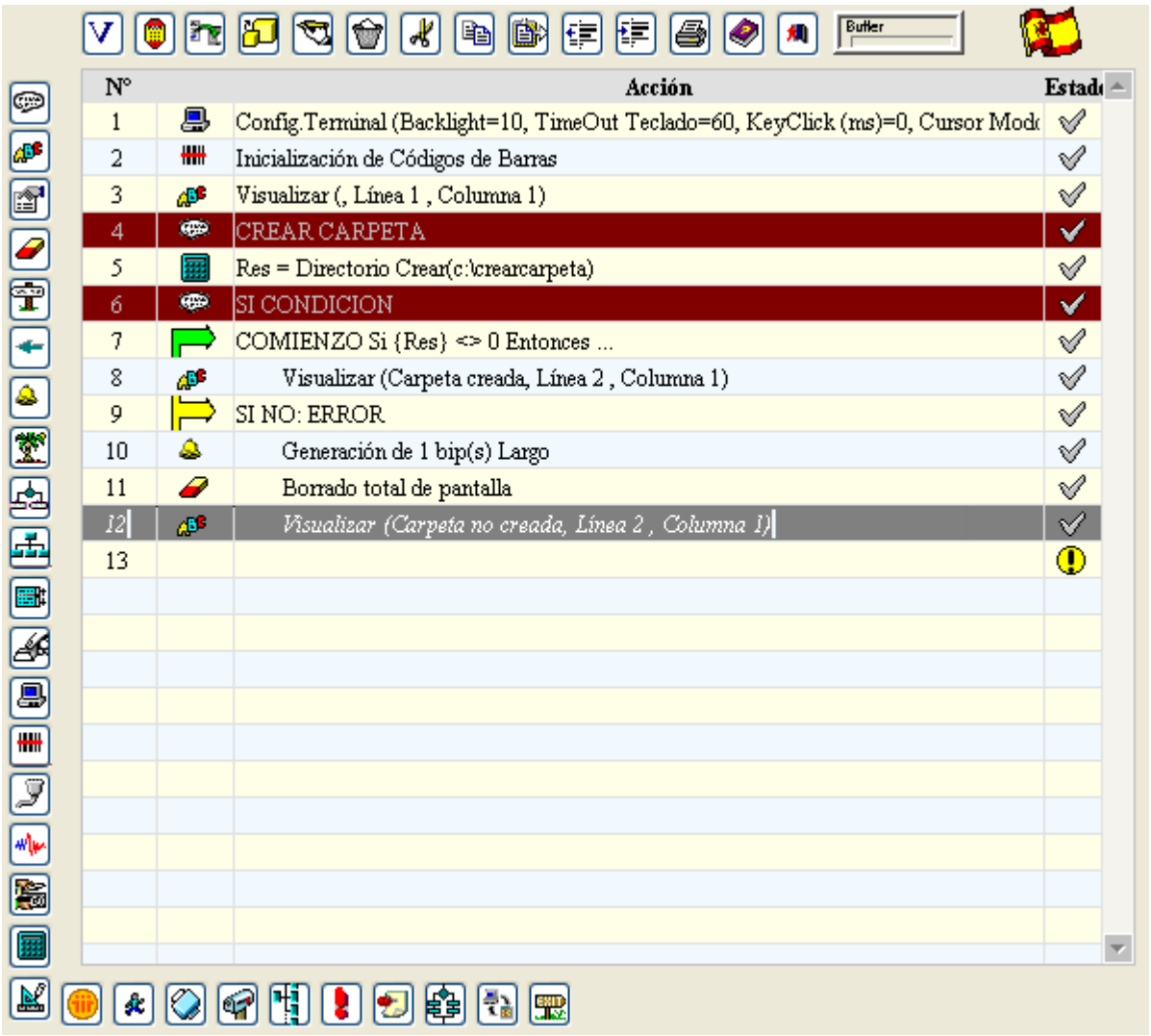
A continuación, en la pantalla principal, seleccione la/s acción/es que desea que se realice/n si la condición es verdadera:



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":



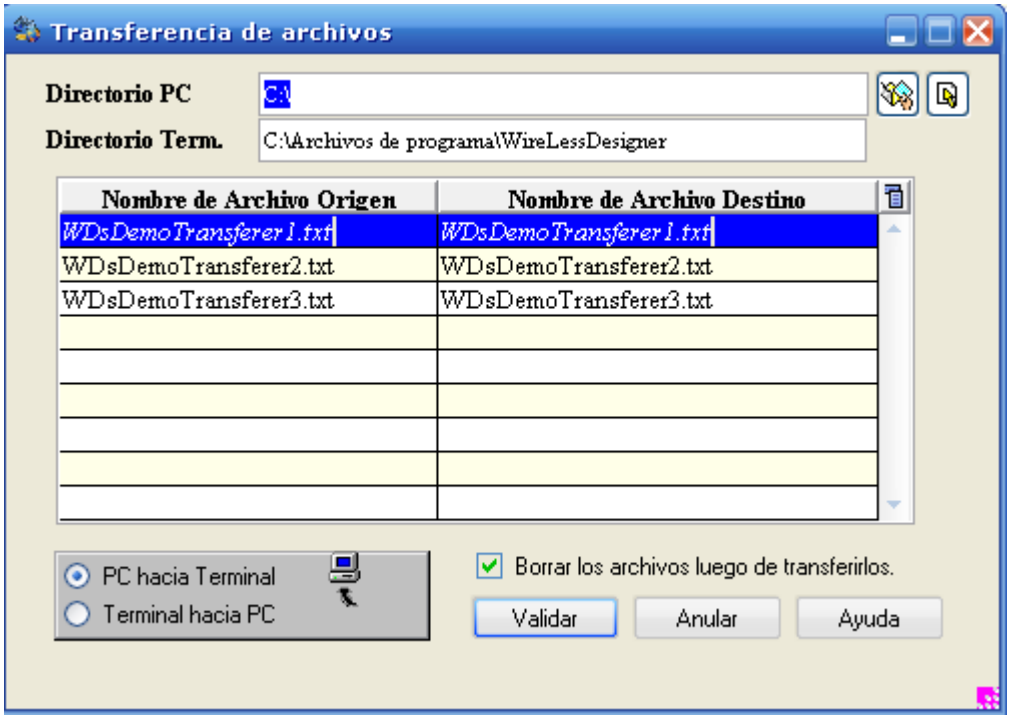
En el campo que se encuentra a la derecha, puede escribir un comentario a la condición "Si no". Luego, en la pantalla principal, elija la/s acción/es a realizar si la condición elegida en "Si" es falsa.



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

29. Transferencia de archivos

Esta acción permite transferir archivos desde o hacia la terminal portátil. Haga clic en este botón para abrir la siguiente ventana:



Directorio PC:
Seleccione la carpeta de la PC desde donde o hacia donde desea transferir archivos. Puede ingresar una variable en el campo haciendo clic derecho o mediante el botón asociado.

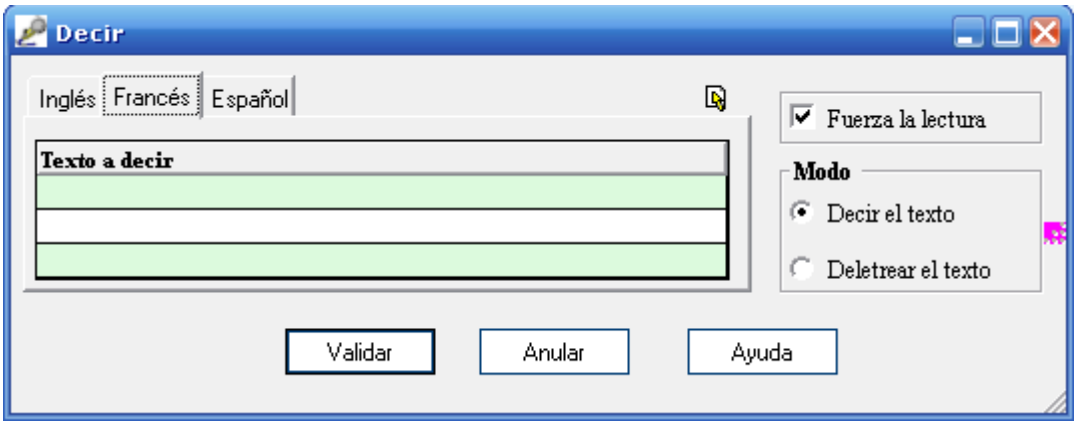
Directorio en la terminal portátil:
Seleccione la carpeta de la terminal portátil desde donde o hacia donde desea transferir archivos. Puede ingresar una variable en el campo haciendo clic derecho.

Lista de archivos a transferir:
Esta lista contiene los archivos a transferir.

Borrar los archivos luego de transferirlos:
Este check ordena borrar el/los archivo/s de origen luego de haber sido transmitidos.

30. Decir

Esta acción permite ingresar un mensaje que la terminal dirá al usuario en forma oral. Haga clic en este botón para abrir la ventana *Decir*:



Texto a decir:
En este campo se puede escribir el mensaje que la terminal le dirá al usuario a través de TTS (*Text To Speech*).
Existe un campo por cada idioma. La terminal dirá el texto en el idioma que configurado por medio del menú *Archivo>Idioma>Terminal* o con la función 'SetIdiomaTerminal' durante la ejecución de un escenario.

Para más información sobre los sistemas de reconocimiento y síntesis vocal vea http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Fuerza la lectura:
Si se selecciona esta opción, el texto es leído en el momento en que la ejecución del escenario llega a esta acción.
Si no se selecciona esta opción, el texto se va acumulando en el buffer junto a otras acciones "Decir" para decirlas luego todas juntas.

Modo:
Esta opción permite elegir el modo de enunciación del texto, si será leído normalmente o deletreado.

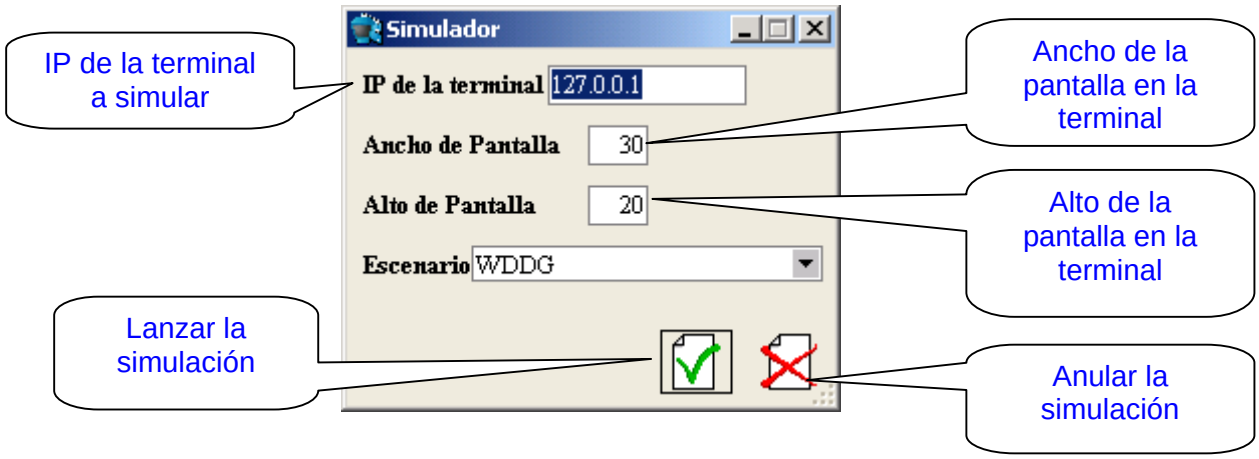
31. Fin del escenario

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

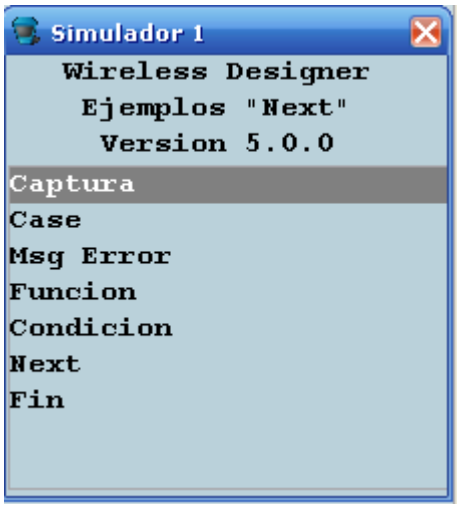
VII. Simulación

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:



Si presiona sobre el tic, se abrirá la siguiente ventana:



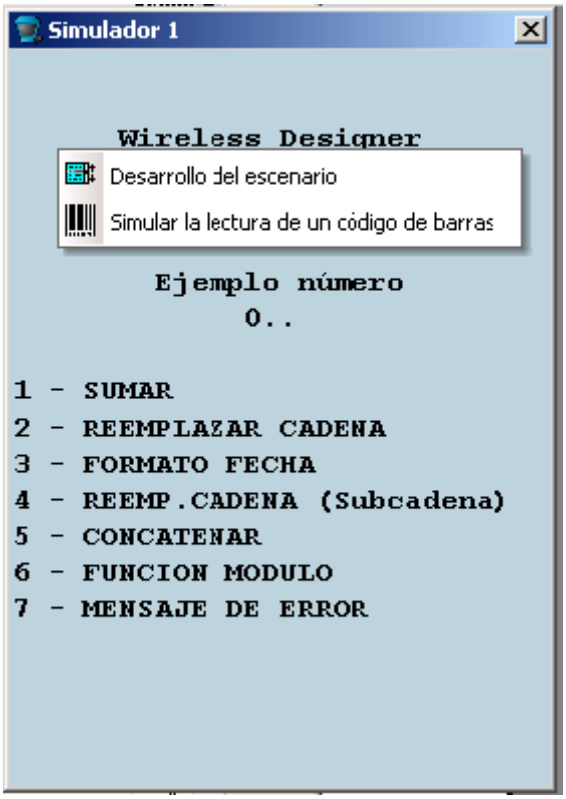
Mientras el foco esté sobre esta ventana se pueden ingresar valores por teclado y funciones para simular capturas.

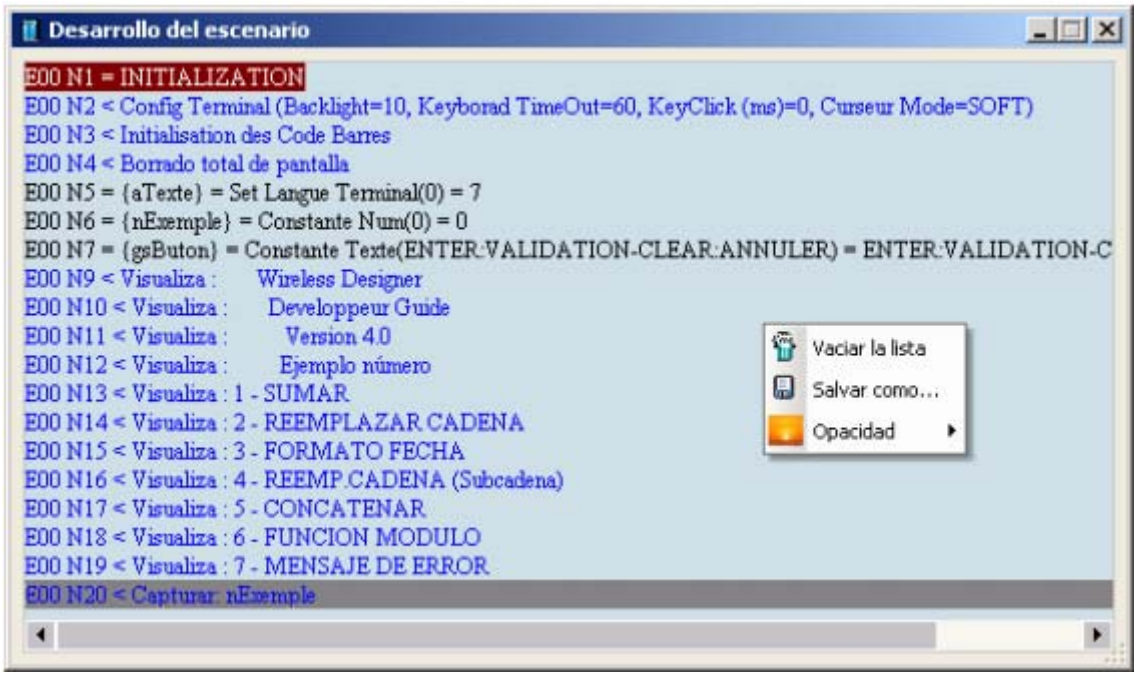
2. Desarrollo del escenario

Existen dos alternativas para visualizar el desarrollo del escenario:

1. desde WDs Runtime Configuration, activando la opción “Visualizar la pantalla de las terminales” y seleccionando la opción "Desarrollo del escenario" (ver Pantalla de la terminal portátil),

2. desde WDs Developer, utilizando el menú contextual (clic derecho del mouse sobre la ventana del simulador) y seleccionando la opción "Desarrollo del escenario" obtenemos las siguientes ventanas:



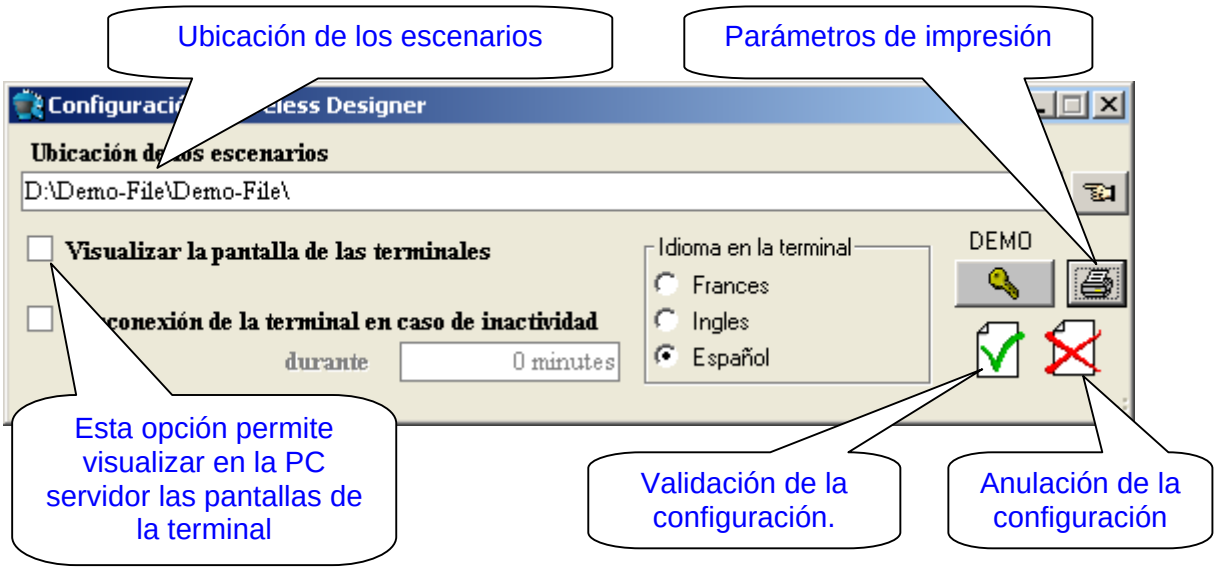


El menú contextual (clic izquierdo del mouse) permite vaciar el listado de comandos o grabar el listado en un archivo de texto.

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`. Aparecerá 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 que simula la pantalla de la terminal. Para que esto suceda debe estar marcada la opción de 'Visualizar la pantalla de las terminales' en la pantalla inicial de WDs Runtime Configuration.
El menú contextual (clic derecho sobre la ventana) permite seleccionar las opciones de simulación de desarrollo del escenario y opacidad de la ventana.