

DESKTOP RECORDER ROCKETBOT

Aplicación web que graba las acciones realizadas en computador y genera un robot para ejecutar en Rocketbot Studio.

Trabajando con el grabador

1. Iniciar DesktopRecorder.exe.

Nombre	Fecha y hora	Extensión de la aplic.	Tamaño
base_library.zip	08/11/2019 10:25	WinRAR ZIP archive	758 KB
DesktopRecorder.exe	08/11/2019 10:27	Aplicación	6.632 KB
DesktopRecorder.exe.manifest	08/11/2019 10:27	Archivo MANIFEST	2 KB

2. Para grabar una secuencia de "Clicks", hacer click en el botón "Rec". Este permitirá grabar cada click que se realice hasta que el botón "Esc" sea presionado.



Nota: Para evitar la grabación de clicks innecesario, cambie de aplicación usando el teclado. Puede ser usando "Alt + tab" o "Windows + tab"

Todos los clicks realizados se mostrarán en la sección de eventos y cada evento tendrá tres botones:

- **Trash event:** Elimina el evento
- **Mark object:** Marca el seleccionado
- **Check object:** Verifica si el selector del objeto seleccionado es correcto.

Eventos:

1 Click App: ApplicationFrameHost.exe - Titulo: Calculator

Act.	Ctrl Id	Clase	Title	Idx
<input checked="" type="checkbox"/>		Windows.UI.Core.CoreWindow	Calculator	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		LandmarkTarget		undefined
<input checked="" type="checkbox"/>	NumberPad	NamedContainerAutomationPeer	Number pad	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>	num7Button	Button	Seven	undefined

Trash event Mark object Check object

2 Click App: ApplicationFrameHost.exe - Titulo: Calculator

Act.	Ctrl Id	Clase	Title	Idx
<input checked="" type="checkbox"/>		Windows.UI.Core.CoreWindow	Calculator	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		LandmarkTarget		undefined
<input checked="" type="checkbox"/>	NumberPad	NamedContainerAutomationPeer	Number pad	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>	num5Button	Button	Five	undefined

Trash event Mark object Check object

- Para realizar solo un click en algún objeto, hacer click en el botón "Click". Este solo grabará solo el primer click realizado.

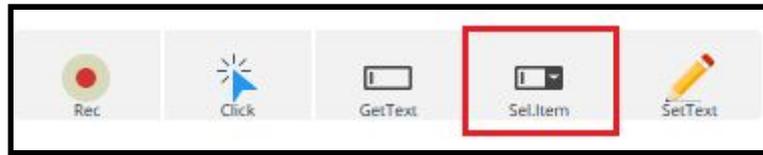


Al igual que en la acción anterior, en la sección de eventos, aparecerá el evento del click realizado.

- Para obtener texto de algún objeto, hacer click en el botón "GetText". Este grabará el texto de un objeto al hacerle click.



- Este botón sólo obtiene texto de un objeto donde se pueda escribir.
- Para seleccionar un ítem en algún combobox, hacer click en el botón “*Sel.Item*”. Este botón permitirá a Rocketbot, seleccionar un combobox.



Al hacer click en el combobox, en la sección de eventos aparecerá un input para poder escribir el combobox que se quiere seleccionar.

1 SelectItem App: mspaint.exe - Titulo: Boton-SetText.png - Paint

Act.	Ctrl Id	Clase	Title	Idx
<input checked="" type="checkbox"/>		UIRibbonCommandBarDock	UIRibbonDockTop	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		UIRibbonCommandBar	Ribbon	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		UIRibbonWorkPane	Ribbon	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		NUIPane		undefined
<input checked="" type="checkbox"/>		NetUIHWND	Ribbon	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>			Cinta inferior	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>				undefined
<input checked="" type="checkbox"/>			Inicio	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>			Imagen	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>			Seleccionar	undefined
<input checked="" type="checkbox"/>			Seleccionar	undefined

Buttons: Trash event, Mark object, Check object, Seleccionar Todo

Seleccionar

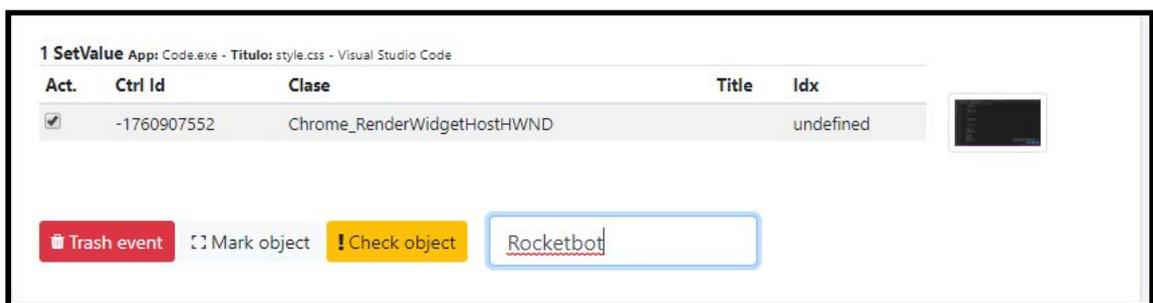
- Para escribir texto, hacer click en el botón “*SetText*”. Este botón permitirá escribir en un objeto.



Al hacer click en el objeto que se quiere escribir, aparecerá una ventana en la cual se debe ingresar el texto que se desea escribir.

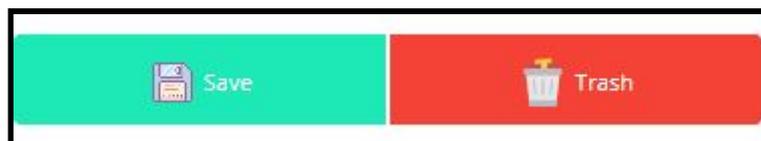


El texto puede ser cambiado en el evento obtenido, cambiando el valor en el cuadro de texto que aparecerá al lado de "Check object".

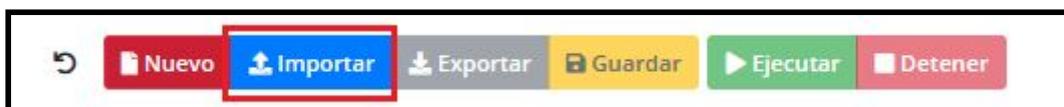


Rocketbot Studio

1. Para crear el robot para **Rocketbot Studio**, hacer click en el botón "Save" y se descargará un archivo json. Si se desea eliminar todos los eventos realizados, hacer click en el botón "Trash".



2. En **Rocketbot Studio**, hacer click en "Importar" y abrir el archivo json descargado.



Se crearán los comandos necesarios para replicar los eventos obtenidos por el grabador.

