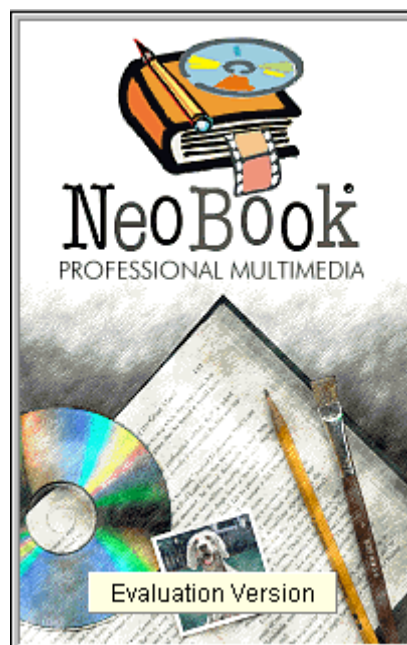




Apuntes de neobook 4.0

Máximo Prudencio Conejo



1. Introducción	3
2. La Paleta de Herramientas (Tools)	5
Puntero o cursor flecha (Selection Tool)	5
Botón pulsador o punto de acción (Push Button)	5
Importar Texto (Article/Text File)	10
Herramienta rectángulo (Rectangle)	12
Casillas de verificación (Check Box)	12
Importar Imagen (Picture/Graphic File)	14
Herramientas Elipse/Círculo (Ellipse)	15
Botones de Opción (Radio Button)	15
Cuadro de Lista (List Box)	16
Herramienta Línea (Line)	17
Insertar Texto (Text Entry)	17
Cuadro de Lista Combinado (Combo Box)	19
Títulos (Simple Text)	19
Corredera (Track Bar)	19
Temporizador (Timer)	21
Insertar GIFs animados(Animated Gif)	22
Media Player	23
Navegador (Web Browser)	24
Herramienta Desplazar(Nudge)	25
Paleta Disminuir (Contract Palette)	25
Paleta Ampliar (Expand Palette)	25
Características del relleno (Fill)	25
Aspecto de la línea	25
Propiedades del texto	26
3. Variables	27
Uso de Variables	27
Crear Variables	28
Matrices (Arrays)	29
Variables Globales Predefinidas	29
Uso de Caracteres Especiales	31
4. Comandos de Acción	32

1. Introducción

Neobook permite construir aplicaciones compiladas y ejecutables independientemente del entorno de diseño. Una vez realizada la aplicación, **Neobook** posibilita la creación de un programa ejecutable para su distribución e instalación en cuantos ordenadores deseemos bajo plataforma Windows, aún cuando en ellos no esté instalado **Neobook**.

La concepción del programa simula la construcción de cada aplicación siguiendo el modelo de un libro electrónico donde las páginas son las diferentes pantallas de la aplicación.

Neobook permite trabajar en dos modos o tiempos distintos: en modo diseño y en modo de ejecución. En **modo diseño** el usuario construye interactivamente la aplicación colocando objetos en las pantalla, definiendo sus propiedades y desarrollando las funciones que realizarán. Cada paquete o aplicación resultante constituye un conjunto de páginas o pantallas interconectadas con propiedades variadas y objetos con propiedades específicas.

La aplicación se prueba en **modo de ejecución**. En este caso el usuario actúa sobre el programa y prueba como responde. Para forzar el modo de ejecución se pulsa la tecla F8 o sobre el icono:



situado en el Menú Principal, que cambiará a la forma de una mano abierta



Para volver al modo diseño haremos clic sobre la mano, o pulsaremos la tecla Escape (**Esc**).

Una de las ventajas o inconvenientes, según se mire, de **Neobook** es la Paleta de Herramientas flotante. Su disposición en pantalla nos permite reubicarla o plegarla y desplegarla a nuestro antojo; pero no deja de ser un incordio para el principiante hasta que llega a familiarizarse con su manipulación.

La versión 4.0 de **Neobook** mantiene el mismo tipo de interfaz de la versión anterior 3.2f. Aparte de algunas modificaciones, la inclusión de nuevos comandos y posibilidades, destacan las variaciones que ha sufrido la Paleta de Herramientas. Estas variaciones y la inclusión de la ventana **Object List** nos recuerdan, aunque sea modestamente, el Entorno de Desarrollo Integrado (IDE) de Visual Basic.

En **Neobook** cada elemento añadido a la publicación, incluso cada página o pantalla, se considera un objeto que posee propiedades específicas. Para crear un objeto seleccionamos la herramienta deseada de la paleta de herramientas y trazamos sobre la pantalla un rectángulo.

Al crear cada objeto, el programa despliega una o varias pantallas consecutivas que requieren información adicional al usuario.

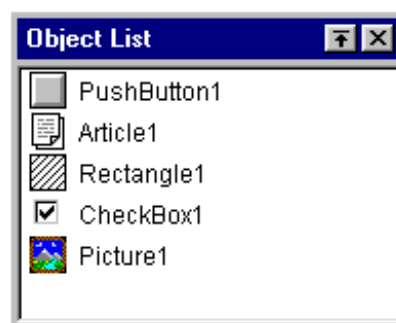
Una vez creados, los objetos pueden ser modificados, reubicados o redimensionados. Para modificar un objeto hay que seleccionarlo con la herramienta puntero y modificar sus propiedades, a las que accederemos pulsando sobre el botón secundario (derecho) del ratón.

Para acceder a las propiedades generales de una página lo haremos en el apartado **Página > Propiedades de Página** (*Page > Page Properties*) del menú principal. También podemos acceder a las propiedades de la página pulsando sobre el icono siguiente, que encontramos en la barra de herramientas del programa:

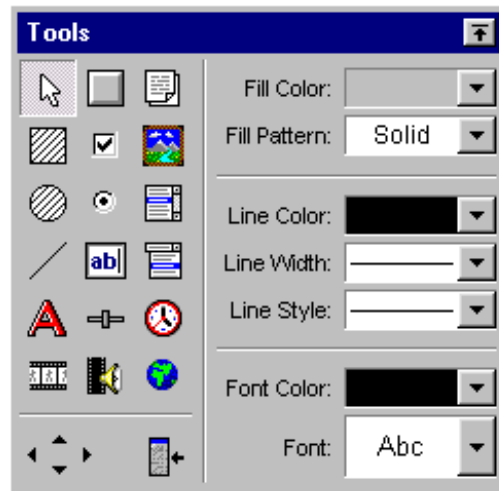


Otra forma de seleccionar un objeto y acceder a sus propiedades es la **Lista de Objetos** (*Objet List*) que esta versión de Neobook incluye. A medida que vamos creando nuevos objetos los nombres de éstos van apareciendo en la lista, donde podremos seleccionarlos y acceder a sus propiedades. Para ello pulsaremos con el botón secundario del ratón sobre el título del objeto que nos interesa.

La Lista de Objetos aparece por defecto la primera vez que se arranca el programa, No obstante, si no está activa la traeremos a pantalla pulsando en **Opciones > Motrar Lista de Objetos** (*Options > Show Object List*) del Menú Principal.



2. La Paleta de Herramientas (*Tools*) de Neobook 4.0



Puntero o cursor flecha (*Selection Tool*)

Se utiliza para seleccionar objetos creados, situándose sobre ellos y pulsando en el botón izquierdo del ratón. Al hacerlo aparecerán ocho pequeños cuadros (tiradores) enmarcando el objeto seleccionado, que permiten ajustar las dimensiones del objeto.



Podemos seleccionar diversos objetos de forma simultánea para operar sobre todos ellos a la vez. Para esto, hacemos clic consecutivamente sobre cada uno de los objetos que vamos a seleccionar al mismo tiempo que mantenemos pulsada la tecla Mayúsculas.

Para mover el objeto u objetos seleccionados situamos el cursor flecha sobre el objeto y, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, situaremos el objeto en la posición deseada de la pantalla. Observaremos cómo el cursor se transforma en una mano abierta inclinada (manito) al hacerlo.

Otra de las posibles funciones de esta herramienta es la posibilidad que ofrece de copiar, cortar, pegar o eliminar un objeto una vez que ha sido seleccionado. Para acceder a las propiedades de un objeto bastará pulsar el botón secundario del ratón (derecho) sobre el objeto seleccionado.

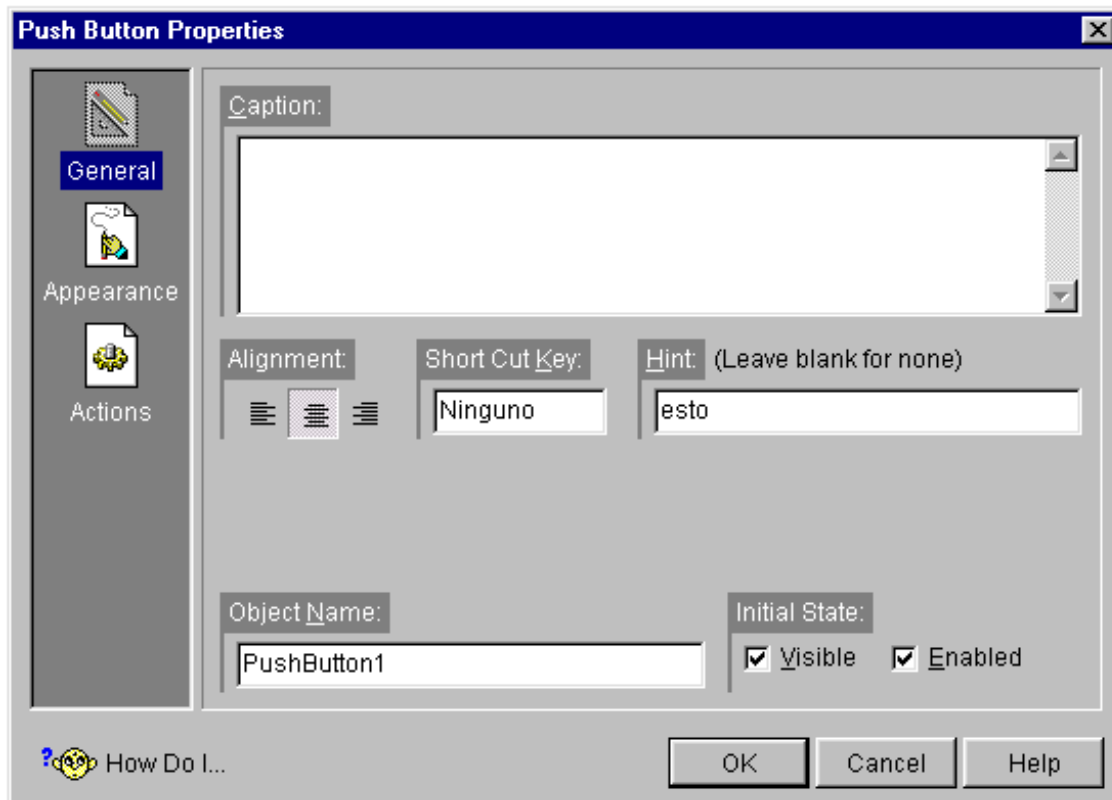


Botón Pulsador o punto de acción (*Push Button*)

Para crear un Botón Pulsador dibujar un rectángulo con el ratón. Al soltar el ratón mostrará la primera pantalla de propiedades del botón para definir su comportamiento y características.

Las propiedades del botón pulsador se dividen en tres secciones diferenciadas con tres iconos diferentes en el margen izquierdo: **General** (*General*), **Apariencia** (*Appearance*) y **Acciones** (*Actions*).

1. General (*General*)



- **Título** (*Caption*): El texto que introduzcamos en el campo **Título** (*Caption*) aparecerá dentro del botón. Puede dejarse en blanco.
- **Alineamiento** (*Alignment*): La sección Centrado (*Alignment*) se utiliza para alinear el texto y/o imagen que incluyamos en el interior del botón.
- **Atajo de Teclado** (*Short Cut Key*) permite asignar una tecla (por ejemplo: A) o combinación de teclas alternativas (por ejemplo Ctrl+A) al clic del ratón para actuar sobre el botón.
Si deseamos que nuestro botón sugiera la tecla que es preciso pulsar para activar su uso, al estilo Windows, escribiremos el Título (*Caption*) precedido de un acento circunflejo y en Atajo de Teclado (*Short Cut Key*) la primera letra del título. Un ejemplo ilustrará su uso:

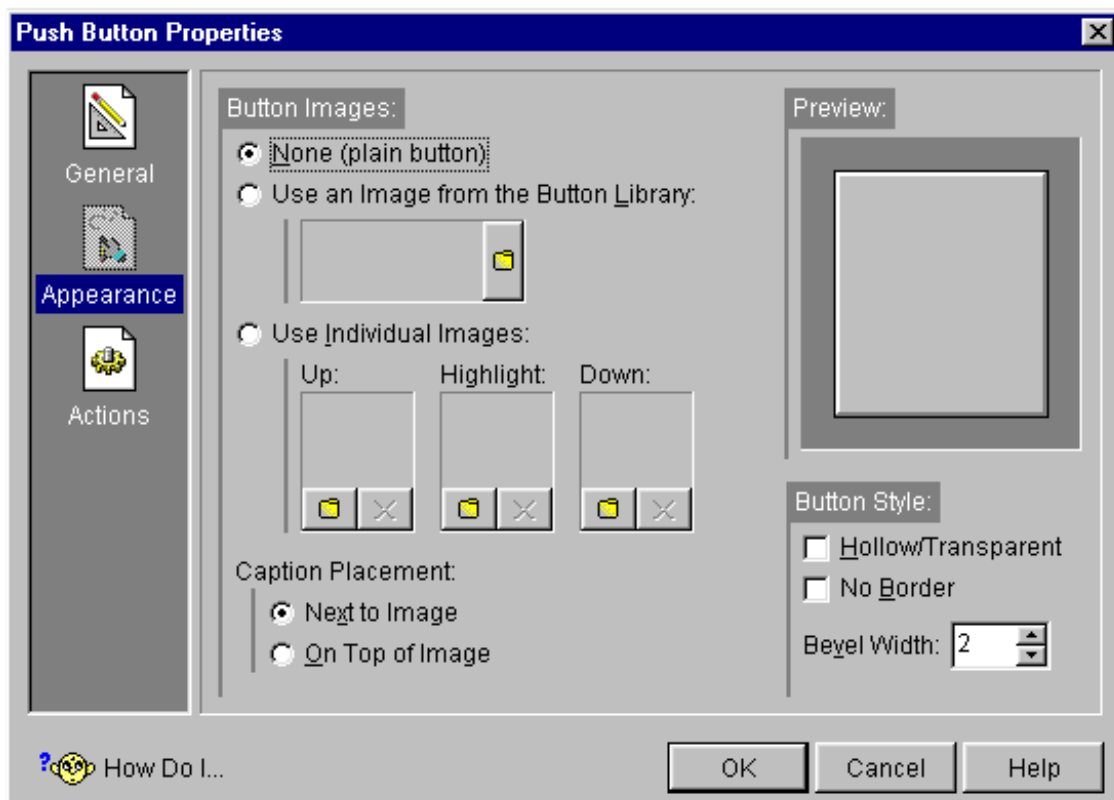
Siguiente

Este botón ha sido realizado incluyendo, como **Título** (*Caption*), la expresión **^Siguiete**. Y, en Atajo de Teclado (Short Cut Key), escribimos la letra S, cuya pulsación tendrá el mismo efecto que hacer clic sobre el botón.

- **Indicación** (*Hint*) es el contenido de la etiqueta que mostrará el programa al pasar el ratón sobre el botón, al estilo de iconos de los programas de Windows. Podemos dejarla en blanco si así lo deseamos.
- **Nombre del Objeto** (*Object Name*) es el nombre que asigna automáticamente Neobook al botón. Si lo deseamos, podemos cambiar el nombre. La única restricción es que no puede haber objetos con nombres repetidos.
- **Estado Inicial** (*Initial State*) nos permite manipular las características iniciales del botón. **Visible** (*Visible*) y **Enabled** (*Activado*).

2. Apariencia (*Appearance*)

Además de texto, los botones pueden contener también imágenes o iconos para representar cada uno de los tres estados: **Sin pulsar** (*Up*), **Pulsado** (*Down*) y **Seleccionado** (*Highlight*).



- **Imágenes del botón**

- **Nada** (*None (plain button)*): Para crear un botón sencillo, con texto solamente.
 - **Usar una Imagen de un Librería de Botones** (*Use an Image from the Button Library*): Permite escoger imágenes de una librería de archivos conteniendo imágenes para los tres estados del botón.
 - **Usar Imágenes individuales** (*Use individual Images*): Para seleccionar archivos de imágenes independientes para cada uno de los estados del botón.
 - **Ubicación del título** (*Caption Placement*): Tiene dos opciones, a continuación de la imagen (*Next to Image*) o sobre la imagen (*On Top of image*).
- **Vista previa** (*Preview*): Nos va mostrando el aspecto que presentará el botón.
 - **Estilo del botón** (*Button Style*): Permite seleccionar entre las opciones de **Hueco** (*Hollow*) o **Transparente** (*Transparente*) y con o sin borde (*No Border*)
Ancho del Bisel (*Bevel Width*) nos permite escoger el ancho del bisel del botón. El valor por defecto es 2.
A medida que realicemos los cambios, Vista Previa nos irá mostrando el aspecto que tendrá el botón.

Botón Invisible: Para crear un botón invisible deberemos establecer la siguiente combinación de valores: En **Ancho del bisel** (*Bevel Width*), 0 y en la sección derecha de la Paleta de Herramientas, en **Rellenar muestra** (*Fill Pattern*), 4. Por último, en **Ancho de línea** (*Line Width*), None.

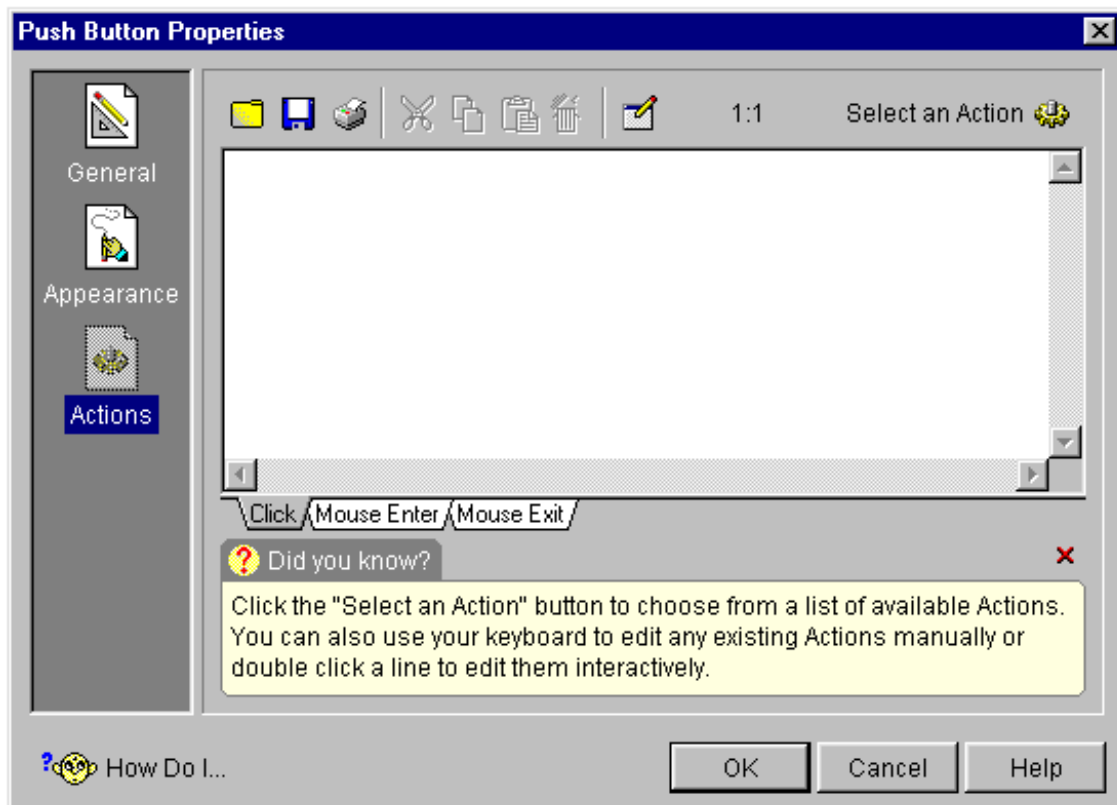
Ancho del bisel (*Bevel Width*), **0**
Rellenar muestra (*Fill Pattern*), **4**
Ancho de línea (*Line Width*), **None**

3. Acciones

El propósito de un botón es que, al ser pulsado por el usuario, tenga algún tipo de efecto sobre el programa. Estos efectos son los que llamamos acciones. Las acciones se pueden producir, no sólo por presión (clic) sobre el botón, sino también al pasar sobre el botón o al salir del área ocupada por un botón, según le indiquemos. Incluso éstas acciones se pueden definir como atributos de la página, al entrar o salir de ella.

Neobook 4.0, a este propósito, cuenta con la posibilidad de incluir hasta 134 posibles acciones diferentes.

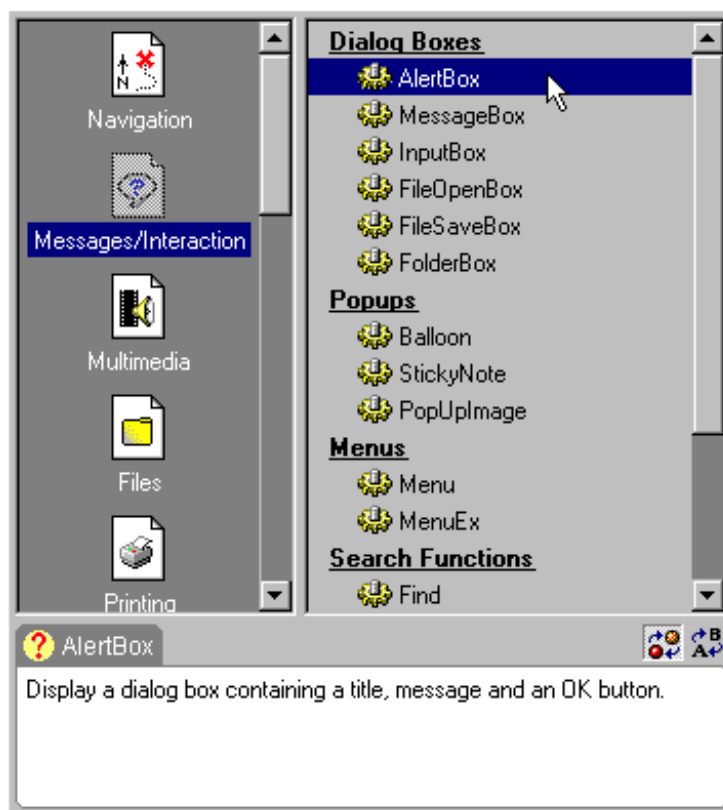
La pantalla de configuración de acciones muestra un editor de textos donde se irán incorporando las líneas de programación a medida que vayamos seleccionando, en **Select an Action**, las acciones que deseamos realice el botón, bien al hacer clic (**Click**) sobre él, al pasar el ratón sobre el área que ocupa en la pestaña **Mouse Enter** o al salir de la misma, en **Mouse Exit**.




Select an Action nos proporciona la posibilidad de seleccionar uno o varios comandos de acción asociados a la acción del objeto, de entre un total de 134 funciones. Las líneas de programación generada con estos comandos se incorporarán al editor de pantalla, donde facilitan su modificación "a mano" para usuarios avanzados.




Para llevar a cabo la introducción de una acción es necesario, una vez seleccionada una de las tres situaciones en las que tendrá lugar, escoger y –en algunos casos– cumplimentar la ficha de configuración del comando en cuestión. A este propósito, al pulsar sobre **Select an Action** se despliega un menú de funciones



Las funciones aparecen agrupadas en trece bloques temáticos: Navegación, Mensajes/Interacción, Multimedia, Archivos, Impresora, Utilidades de líneas de programación, Objetos, Internet, Aplicaciones, Windows, Control, Variables, Reproductor de archivos MP3.

 Este icono nos muestra el menu de comandos en orden alfabético.

 La opción alternativa nos devuelve los mandatos de acción agrupados por temas.



Importar Texto (Article / Text File)

Para importar documentos extensos. Ofrece tres opciones: Seleccionar un documento existente sin formato o con formato enriquecido (RTF), crear un nuevo documento utilizando el procesador de textos de **Neobook** o convertir un documento creado con otro programa, por ejemplo, Microsoft Word.

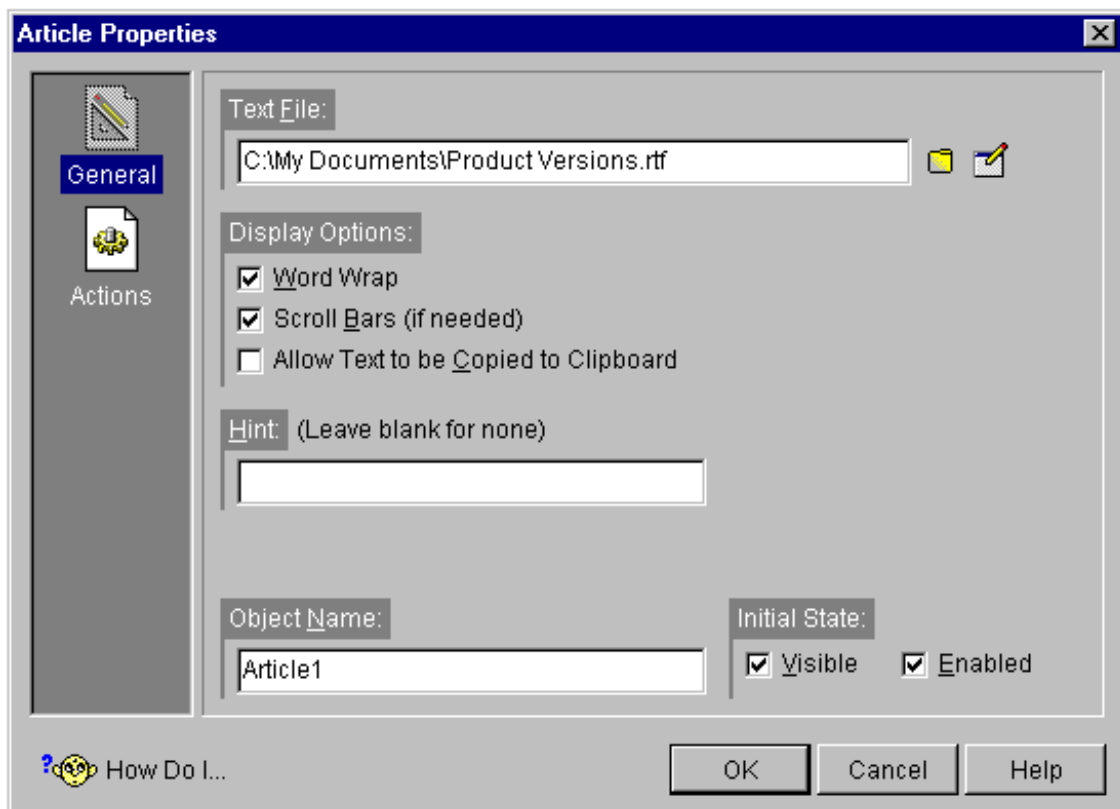
Para fijar la fuente y el color del texto se utilizan las opciones ubicadas a la derecha de la paleta de herramientas.

Con respecto al texto plano, sin formato, se compone de texto simple sin tabulaciones ni saltos de línea. Por otra parte, es preciso advertir que los archivos de texto enriquecido, o con formato RTF, aumentan considerablemente el tamaño de la publicación.

Cuando se opte por crear un documento nuevo con el procesador de textos de **Neobook** se abrirá una pantalla en blanco lista para comenzar a componer el texto.

Si decidimos convertir un archivo creado con otro programa deberemos indicar a **Neobook** la ubicación del archivo que deseamos mostrar.

Haciendo clic sobre el botón secundario del ratón accederemos a las propiedades del objeto creado. Éstas se dividen en dos secciones diferenciadas con sendos iconos diferentes en el margen izquierdo:



1. General (*General*)

- **Archivo de Texto** (*Text File*): Requiere se indique el archivo de texto que deseamos introducir y su ubicación.
- **Opciones en Pantalla** (*Display Options*): Nos muestra tres opciones no excluyentes:
 - **Word Wrap**: Esta opción fuerza al documento a ajustarse a los límites del objeto. Cuando word wrap está seleccionado, redimensiona el objeto de texto automáticamente formateando el documento para ajustarlo al espacio disponible.
 - **Barras de desplazamiento** (*Scroll Bars*): Esta opción resulta bastante útil cuando el texto es excesivamente largo para el tamaño de la ventana.

- **Permitir que el texto pueda ser copiado en el Portapapeles** (*Allow Text to be Copied to the Clipboard*): Si activamos esta opción permitiremos a los usuarios seleccionar, copiar y pegar texto siguiendo el procedimiento habitual en windows (Seleccionar texto>Ctrl+C>Ctrl+P).
- **Indicación (Dejar en blanco si se desea)** (*Hint (Leave blank for none)*): Una etiqueta de este tipo es, simplemente, una palabra o frase que indica el propósito del objeto. Si no resulta necesario, basta con no rellenar este campo.
- **Nombre del Objeto** (*Object Name*) es el nombre que asigna automáticamente Neobook a la ventana de texto. Si lo deseamos, podemos cambiar el nombre. La única restricción es que no puede haber objetos con nombres repetidos.
- **Estado Inicial** (*Initial State*) nos permite manipular las características iniciales del objeto. **Visible** (*Visible*) y **Enabled** (*Activado*).



Herramienta rectángulo (*Rectangle*)

Para dibujar rectángulos en pantalla. Las opciones que aparecen a la derecha en la paleta de herramientas permiten fijar los atributos para los colores del borde e interior

Para crear rectángulos con bordes redondeados mantener pulsada la tecla CTRL al arrastrar el rectángulo.

Para dibujar cuadrados perfectos podemos activar la característica **Mostrar Cuadrícula** del menú **Opciones** (*Options > Show Grid*), o pulsando y manteniendo pulsada la tecla Mayúscula al variar el tamaño del objeto.



Casillas de verificación (*Check Box*)

Permite al usuario seleccionar o desactivar opciones. Requieren que se especifique una variable en la que se almacenará el valor seleccionado.

Tras seleccionar la herramienta y dibujar un rectángulo en pantalla accederemos al formulario de configuración de la casilla.

- **Título** (*Caption*): El texto que introduzcamos aquí será el que acompañe a la casilla.
- **Alineamiento** (*Alignment*): La casilla puede aparecer en tres posiciones con respecto al texto, controlables mediante algunas de las tres opciones. El resultado será similar a alguna de estas tres posibilidades:

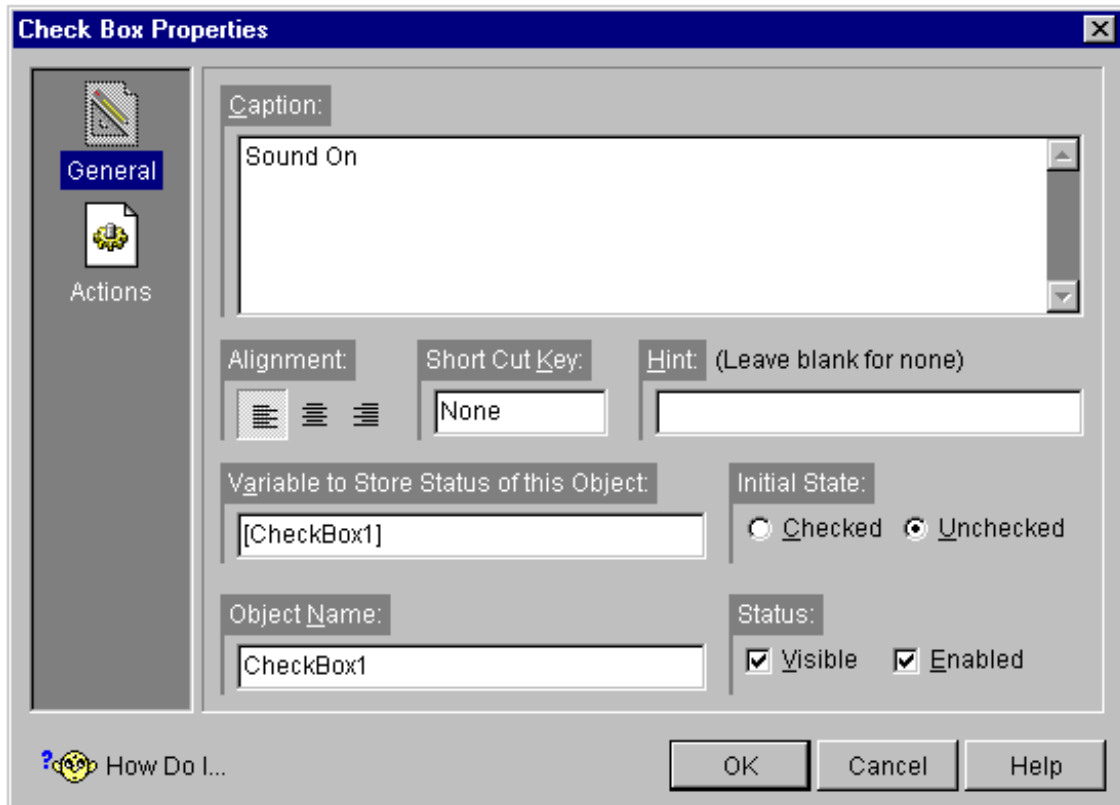
Fútbol

Natación



Baloncesto

- **Atajo de Teclado** (*Short Cut Key*) permite asignar una tecla (por ejemplo: A) o combinación de teclas alternativas (por ejemplo Ctrl+A) al clic del ratón para marcar la casilla.



- **Indicación** (*Hint*) es el contenido de la etiqueta que mostrará el programa al pasar el ratón sobre el objeto, al estilo de iconos de los programas de Windows. Podemos dejarla en blanco si así lo deseamos.
- **Nombre del Objeto** (*Object Name*) es el nombre que asigna automáticamente Neobook al objeto. Si lo deseamos, podemos cambiar el nombre. La única restricción es que no puede haber objetos con nombres repetidos.
- **Estado Inicial** (*Initial State*) nos permite manipular las características iniciales de la casilla de verificación, **Marcada** (*Checked*) o **Sin marcar** (*Unchecked*).
- **Estado** (*Status*): Controla si la casilla será inicialmente **Visible** (*Visible*) y estará **Activada** (*Enabled*) o no.

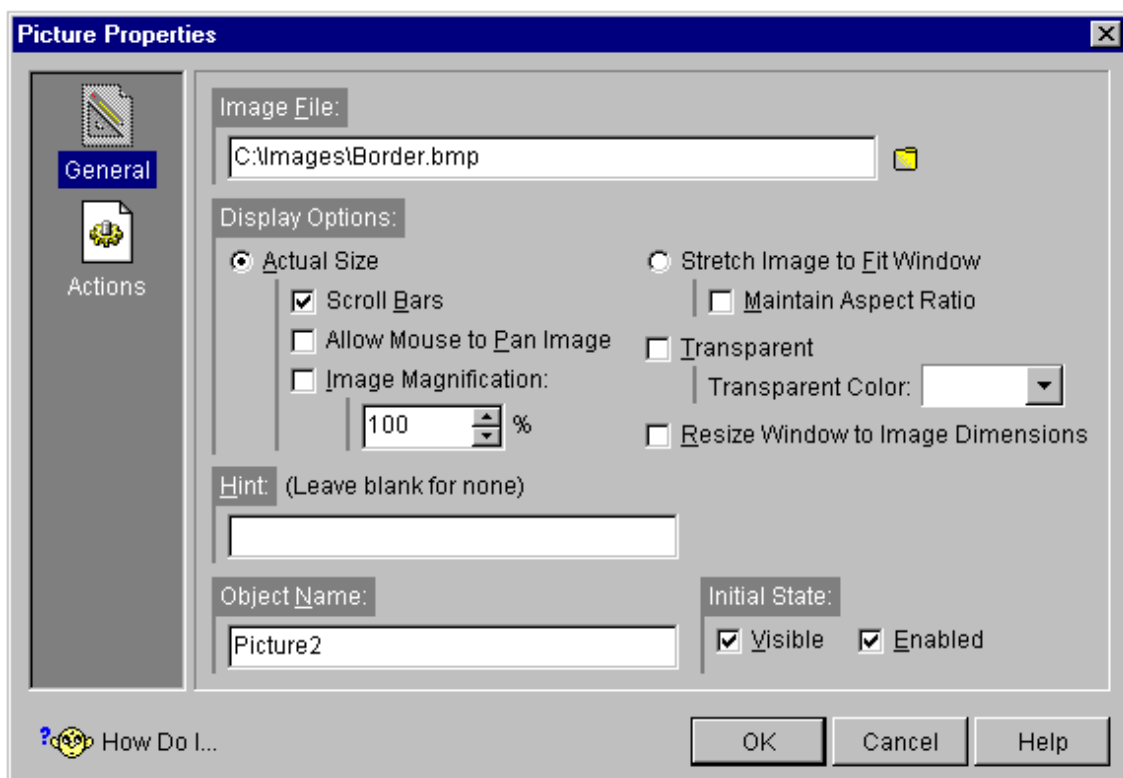


Importar Imagen (Picture / Graphic File)

Para cargar una imagen desde un archivo de imágenes. Localizar y seleccionar el archivo a importar. Con la imagen seleccionada, los tiradores que aparecen en torno a la imagen permiten ajustar forma y tamaño del recorte. El manito permite reubicar el objeto seleccionado.

Neobook soporta la inclusión de imágenes con formato BMP, JPEG, GIF, PCX, PNG, TIFF, ICO y WMF.

La pantalla de configuración de imágenes presenta las siguientes opciones:



- **Archivo de Imagen (Image File):** Indicar la imagen que deseamos introducir y su ubicación.
- **Opciones de presentación (Display Options):** Permite controlar como aparecerá la imagen.
 - **Tamaño Real:** Al habilitar esta opción podremos mostrar la imagen exactamente como se dibujó. Si es demasiado grande para el espacio dispuesto se pueden añadir **Barras de Desplazamiento (Scroll Bars)**. En combinación con las Barras de Desplazamiento, si activamos **Allow Mouse to Pan Image** podremos arrastrar la

imagen con el ratón. La opción **Image Magnification**, seguida de un porcentaje, permite variar el tamaño original de la imagen por reducción o incremento del tanto por ciento mostrado.

- **Extender la Imagen para ajustarla a la Ventana** (*Stretch Image to Fit Window*) puede realizarse **Manteniendo el Aspecto de la Ratio** (*Maintain Aspect Ratio*), haciendo una parte de la imagen **Transparente** (*Transparent*), eligiendo el color que se transparentará y/o **Redimensionado la Ventana al Tamaño de la Imagen** (*Resize Image to Window Dimensions*).

Algunas de estas opciones son incompatibles entre sí. Por ejemplo Tamaño Actual y Transparente no pueden mantenerse en una misma imagen. Obviamente, tampoco son compatibles las opciones **Tamaño Actual** y **Extender la Imagen para ajustarla a la Ventana**.

- **Indicación** (*Hint*) es el contenido de la etiqueta que mostrará el programa al pasar el ratón sobre la imagen, al estilo de iconos de los programas de Windows. Podemos dejarla en blanco si así lo deseamos.
- **Nombre del Objeto** (*Object Name*) es el nombre que asigna automáticamente Neobook al objeto. Si lo deseamos, podemos cambiar el nombre. La única restricción es que no puede haber objetos con nombres repetidos.
- **Estado Inicial** (*Initial State*) nos permite manipular las características iniciales de la casilla de verificación: **Visible** (*Visible*) y **Enabled** (*Activado*).



Herramienta Elipse/Círculo (*Ellipse*)

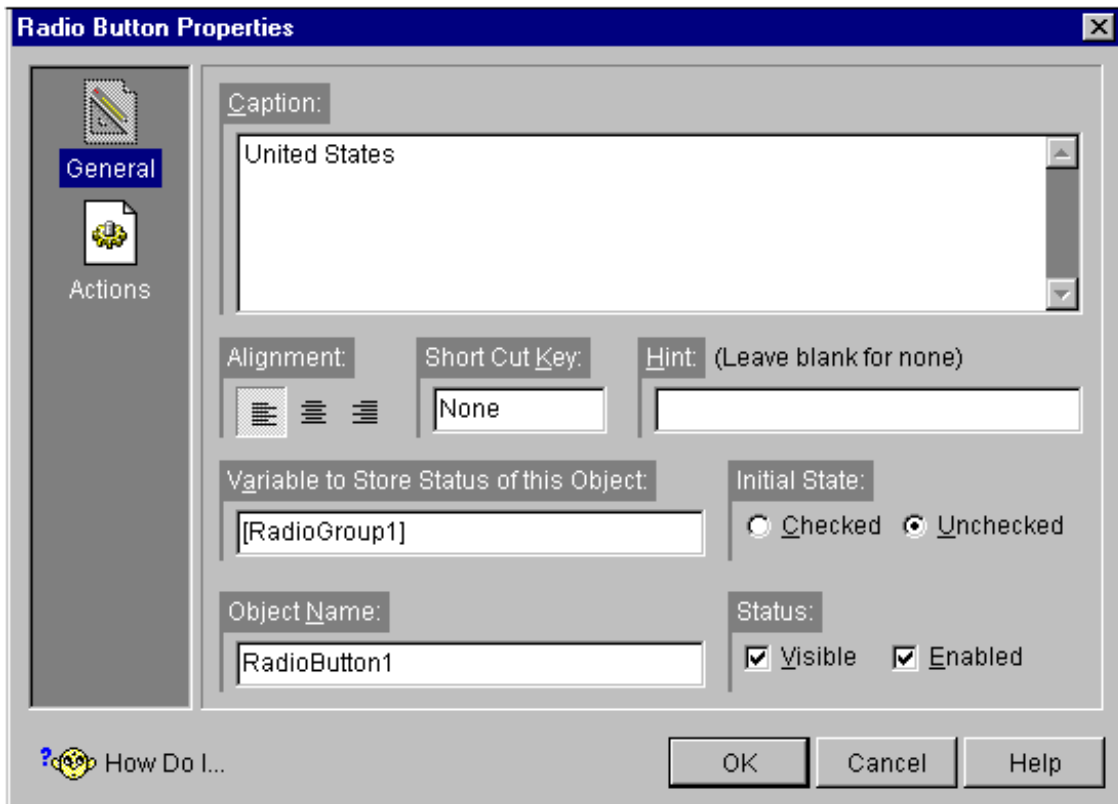
Para dibujar óvalos. Las opciones que aparecen a la derecha de la paleta de herramientas permiten fijar los atributos para los colores del borde e interior.

Para dibujar círculo podemos activar la característica **Mostrar Cuadrícula** del menú **Opciones** (*Options > Show Grid*), o pulsando y manteniendo pulsada la tecla Mayúscula al variar el tamaño del objeto.



Botones de Opción (*Radio Button*)

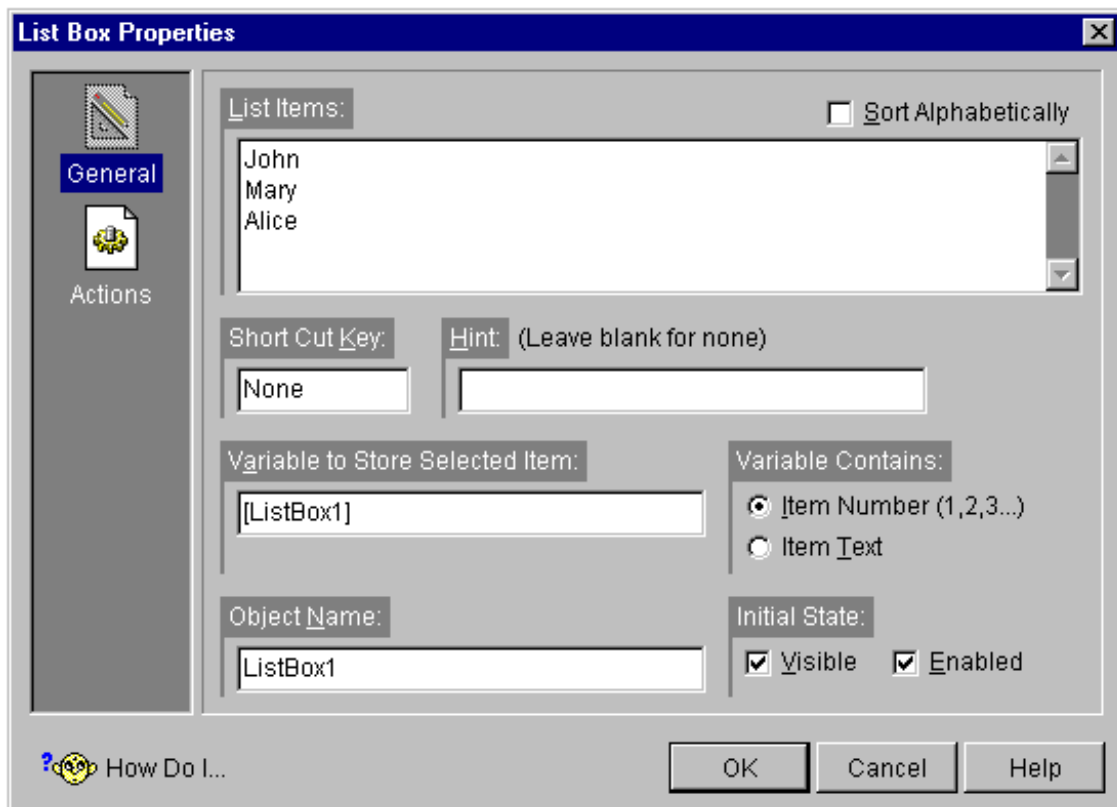
Se utiliza para ofrecer al usuario una sola selección. Los botones de acción siempre actúan juntos. Al activar una elección (si es que hay más botones) quedan desactivadas automáticamente las demás opciones. Requiere que se especifique una variable en la que se almacenará el valor de la opción elegida.



Cuadro de Lista (*List Box*)

Se utiliza para ofrecer al usuario la elección entre varias opciones de una lista. El número de orden o valor literal seleccionado se almacenará como valor de una variable. Requiere, por tanto, que se especifique el nombre de la variable. La elección de un valor de la lista descarta el resto de los valores posibles.

Un control ListBox muestra una lista de elementos entre los cuales el usuario puede seleccionar uno. Si el número de elementos supera el número que puede mostrarse, se agregará automáticamente una barra de desplazamiento al control ListBox.



La única novedad que incluye esta herramienta es el apartado **Contenido de la Variable** (*Variable Contains*), que nos permite optar por almacenar en la variable el **Valor textual** del ítem (*Item Text*) o el **Valor numérico** del orden que ocupa en la relación (*Item Number (1, 2, 3 ...)*).



Herramienta Línea (*Line*)

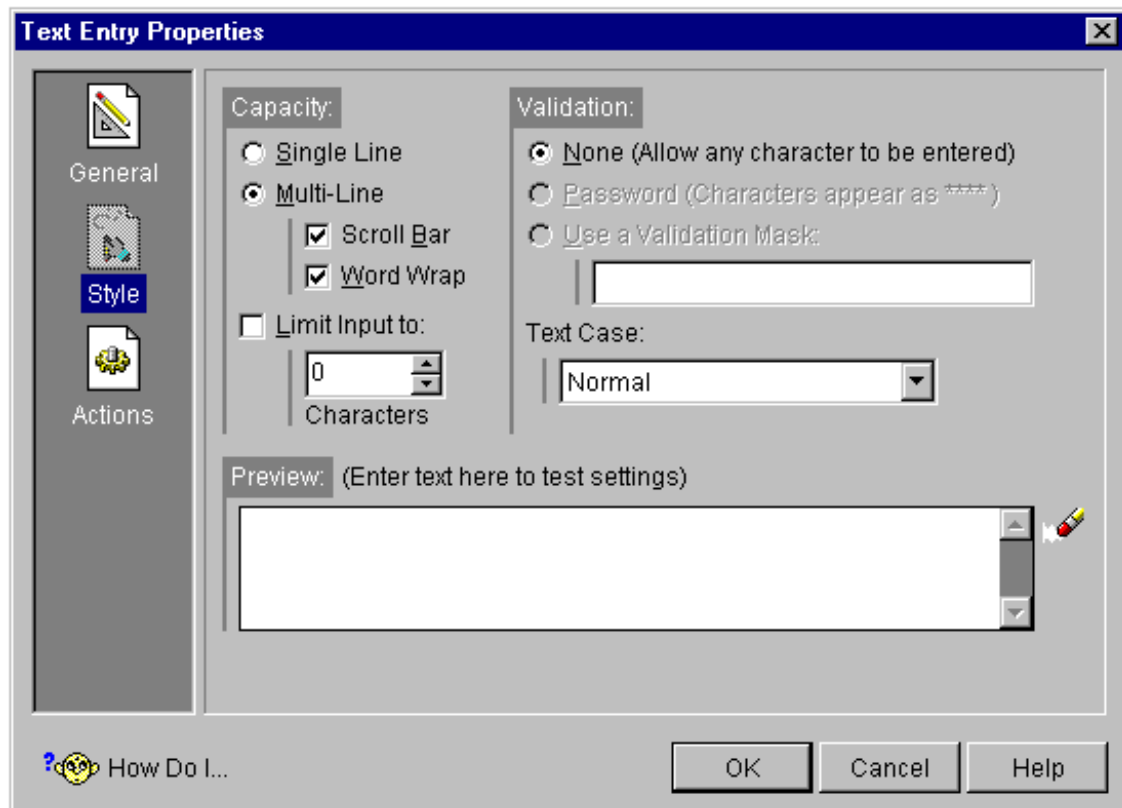
Para dibujar líneas. Los atributos para el color, ancho y estilo de la línea se fijan usando las selecciones que aparecen a mano derecha de la Paleta de herramientas. Para dibujar líneas en ángulos de 45° grados podemos activar la característica **Mostrar Cuadrícula** del menú **Opciones** (*Options > Show Grid*) o pulsando y manteniendo pulsada la tecla Mayúscula a la vez que dibujamos la línea.



Insertar Texto (*Text Entry*)

Los datos introducidos se pueden guardar como una variable. Lo más destacable de esta herramienta es la sección **Estilo** (*Style*). En la opción **Capacidad** (*Capacity*) nos encontramos con la alternativa de habilitar espacio para **Una sola línea** (*Single-Line*) o **Varias líneas** (*Multi-Line*). La opción **Limitar entrada a** (*Limit input to*) permite restringir el número de caracteres autorizados. La opción **0** caracteres supone la carencia de restricciones; por ello la opción aparece inicialmente sin marcar.

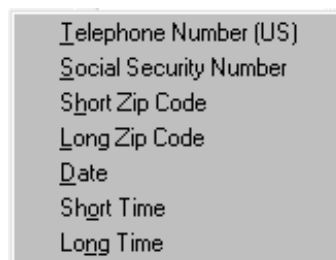
El aspecto más novedoso de esta herramienta es el apartado **Validación** (*Validation*): Mediante esta opción podemos controlar exactamente la clase de texto que se puede introducir.



Ninguna (*None (Allow any character to be entered)*): Para permitir cualquier carácter.

Clave (*Password*): Muestra asteriscos al ir introduciendo texto, al estilo de las claves de usuario en algunos programas.

Usar una Máscara de Validación (*Use a Validation Mask*): Para limitar la introducción de texto a determinados caracteres y formatos. Podemos utilizar alguna de las Máscaras de Validación predefinidas al pulsar sobre el símbolo # que aparecerá a la derecha al seleccionar esta opción:



También podemos componer nuestra propia **Máscara de Validación** usando códigos de una tabla que el programa proporciona.

**Cuadro de Lista Combinado** (*Combo Box*)

Un control ComboBox combina las características de un control TextBox y un control ListBox; los usuarios pueden introducir información en la parte del cuadro de texto o seleccionar un elemento en la parte de cuadro de lista del control.

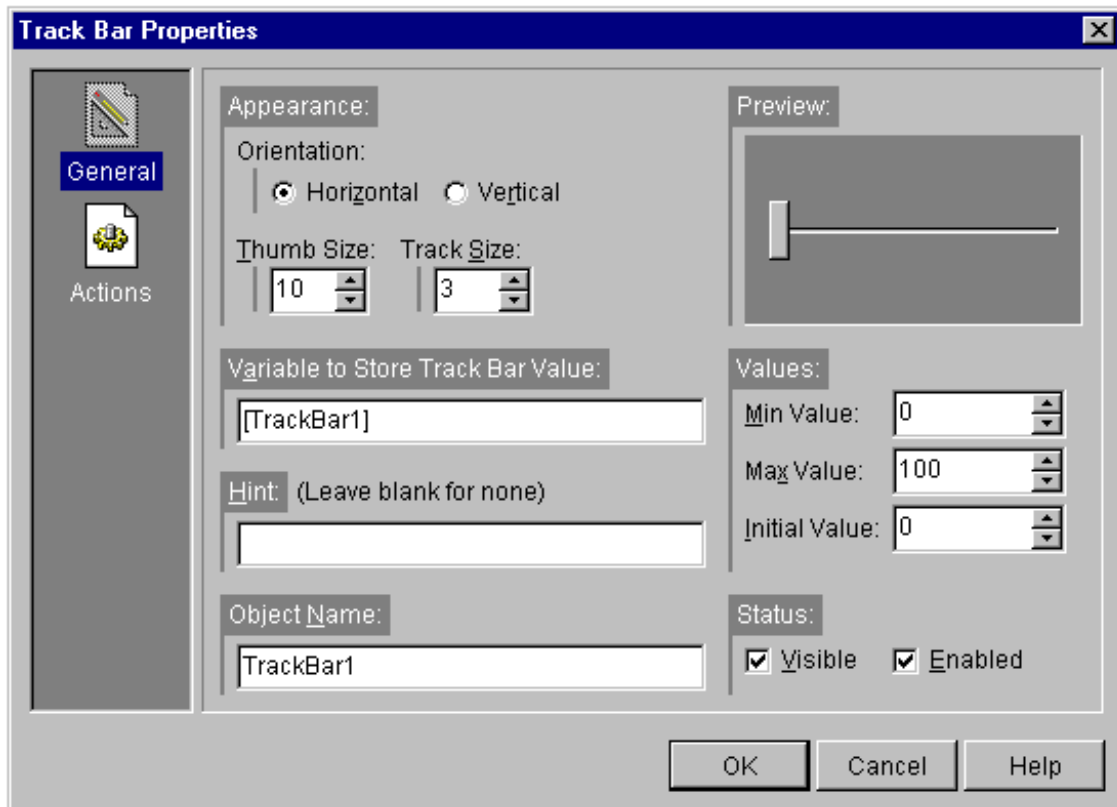
Se utiliza para ofrecer al usuario la elección entre varias opciones de una lista desplegable. La presentación que ofrece es una combinación (Combo) de insertar texto y lista desplegable. Presenta una caja donde introducir manualmente un valor o seleccionar de entre los valores de la lista desplegable. El número de orden o valor literal seleccionado se almacenará como valor de una variable. Requiere, por tanto, que se especifique el nombre de la variable. La elección de un valor de la lista descarta el resto de los valores posibles.

**Títulos** (*Simple Text*)

Para insertar títulos o textos cortos en pantalla sin tener que importar un archivo de texto. La pantalla de configuración consiste en un pequeño procesador de textos para componer rótulos.

**Corredera** (*Track Bar*)

Permite a los usuarios seleccionar un valor numérico comprendido entre dos valores predeterminados mediante el deslizamiento de una barra similar a los controles de volumen. El valor seleccionado se almacenará en una variable.



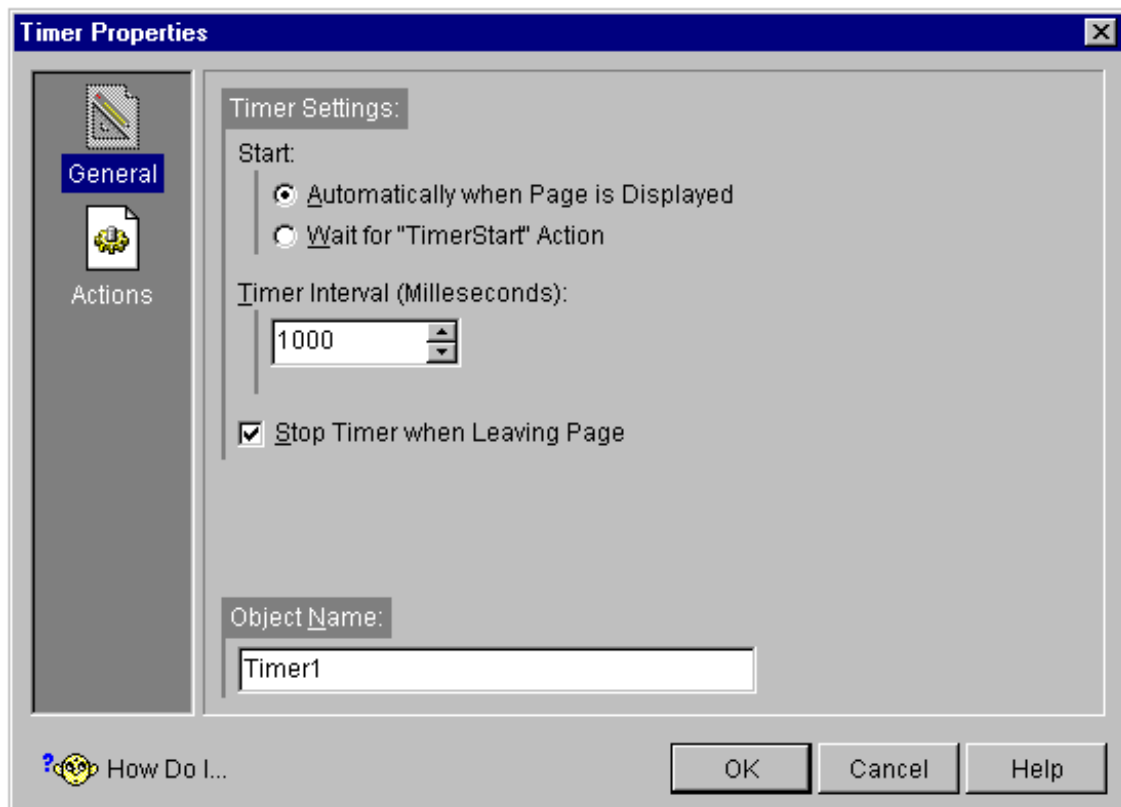
El apartado **Apariencia** (*Appearance*) se refiere al aspecto visual (orientación y tamaño) de la corredera.

Valores (*Values*): Permite establecer el **Valor Mínimo** (*Min Value*) y **Valor Máximo** (*Max Value*), en intervalos de unidades enteras, que tomará la Variable a medida que desplazemos el cursor. **Valor Inicial** (*Initial Value*) es el valor inicial que tendrá la variable representada por la corredera.



Temporizador (*Timer*)

Mide el tiempo que lleva cualquier acción y/o permite desencadenar acciones en un momento determinado. El icono no será visible cuando esté corriendo la aplicación.



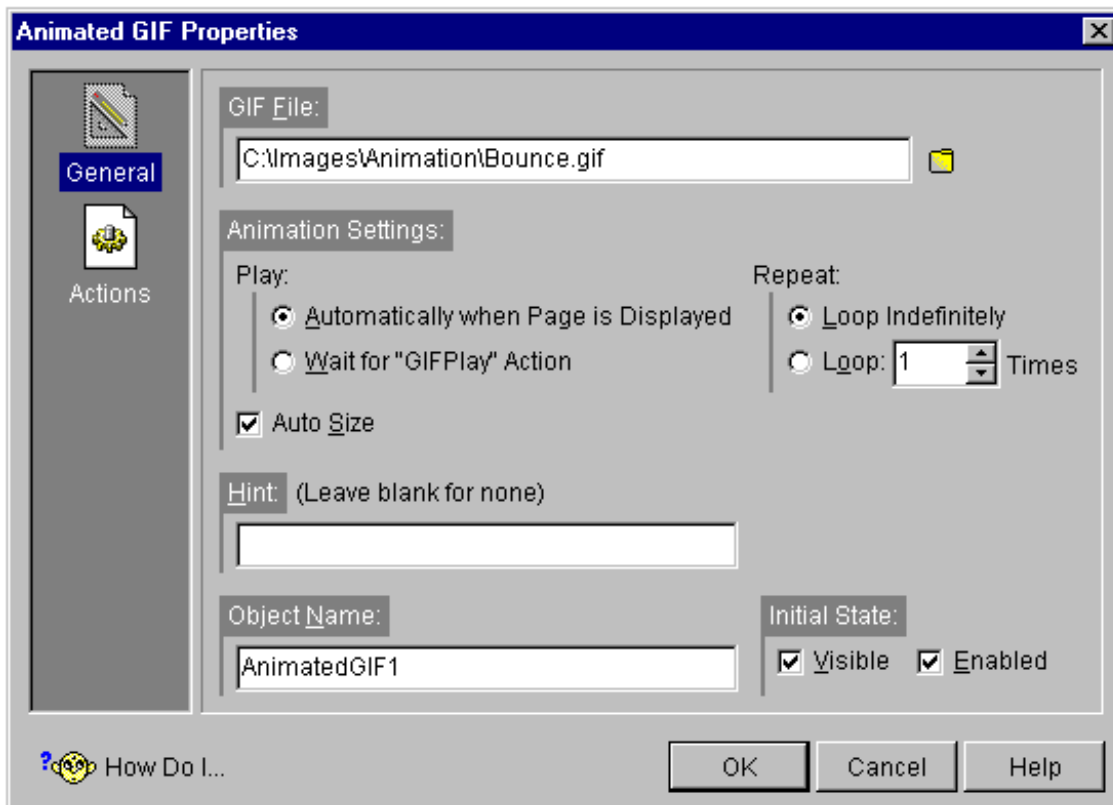
El temporizador se puede activar manual o automáticamente. La opción **Activar Automáticamente al Abrir la Página** (*Automatically when Page is Displayed*) pondrá en funcionamiento el temporizador al abrirse la página. Con la opción alternativa, **Esperar el Comando de Acción Arrancar el Temporizador** (*Wait for "TimerStart" Action*), el temporizador permanecerá inactivo hasta que reciba una orden de comienzo que puede ser desencadenada, por ejemplo, por el clic de un botón de acción.

Intervalo del Temporizador (milisegundos) (*Timer Interval (Milleseconds)*): Expresa en milésimas de segundo la programación del temporizador.



Insertar gifs animados (*Animated Gif*)

Permite incrustar animaciones con formato GIF



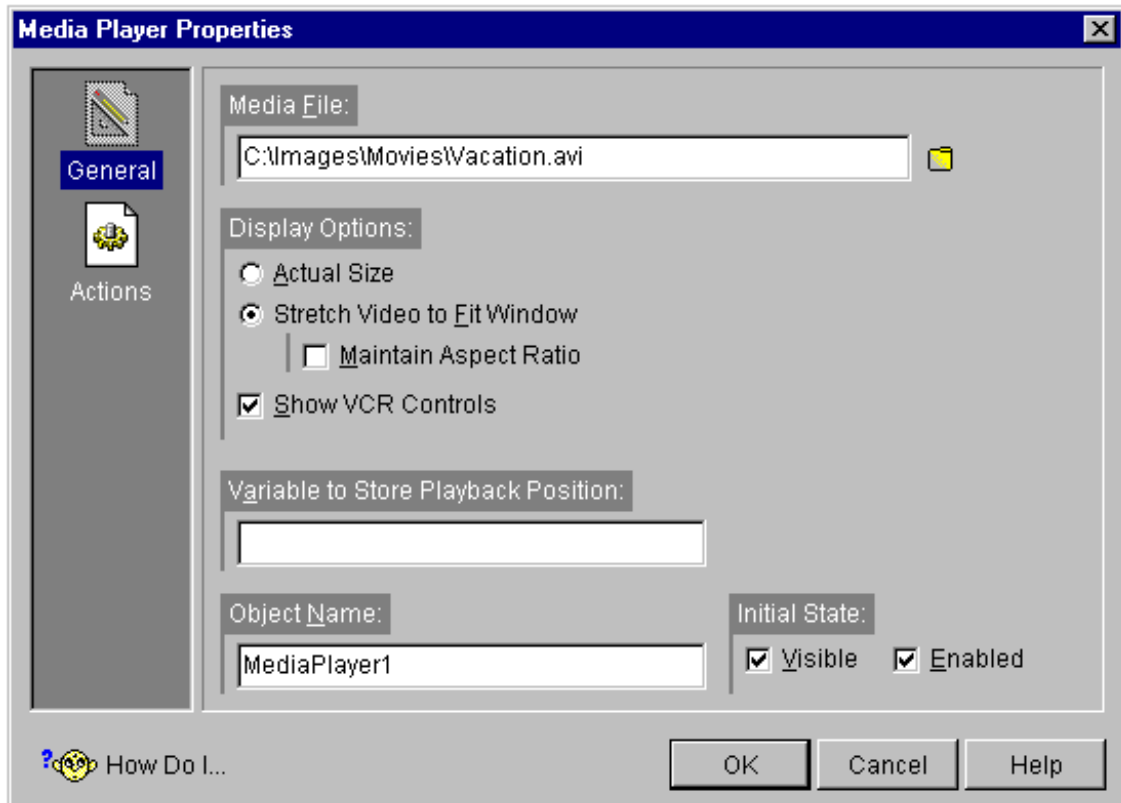
Al igual que el temporizador, admite dos opciones de reproducción, **Automática** y **Esperando un comando de acción**.

Bucle (*Loop*): Expresa la repetición de la secuencia un número determinado de veces o de forma indefinida.



Media Player

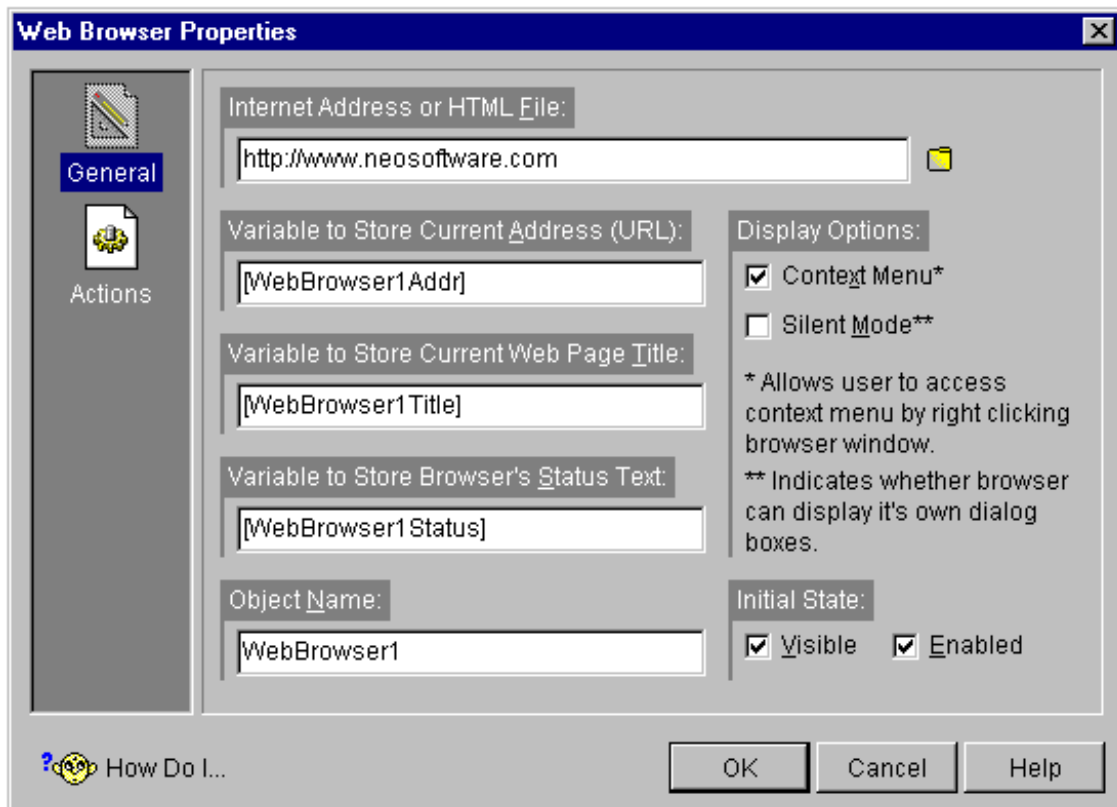
Para acceder a la reproducción de un archivo de video/audio. Permite mostrar controles de la reproducción activando la opción **Mostrar Controles VCR** (*Show VCR Controls*):





Navegador (*Web Browser*)

Permite mostrar documentos HTML y otros contenidos de Internet dentro de la publicación. Para ello basta con introducir la localización del archivo en **Dirección de Internet o del Archivo HTML** (*Internet Address or HTML File*).



Variable para almacenar la URL actual (*Variable to Store Current Address URL*): Esta variable se actualizará automáticamente cada vez que el contenido del navegador cambie.

Variable para almacenar el Título de la Página Web actual (*Variable to Store Current Web Page Title*): Esta variable contendrá el título del documento HTML mostrado en el navegador.

Variable para almacenar el texto de estado de Navegador (*Variable to Store Browser's Status Text*): Esta variable se actualizará cuando el navegador tiene información de estado al presentar un documento.

Menú Contextual (*Context Menu*): Controla la posibilidad de usar el menú contextual que se despliega al hace clic sobre el botón secundario del ratón.

Modo Silente (*Silent Mode*):. Para evitar que el Navegador genere mensajes o cajas de diálogo por sí mismo. Por ejemplo, cuando está desactivado, la acción de imprimir mostrará la pantalla de impresión de Windows en primer lugar. Cuando el modo silente está activado, si se usa la opción de impresión, el documento se imprimirá sin más.



Herramienta Desplazar (*Nudge*)

Sirve para mover el objeto y objetos seleccionados pixel a pixel hacia la dirección indicada por la flecha. Su uso es recomendable para realizar alineaciones y ajustes finos.



Paleta Disminuir (*Contract Palette*)

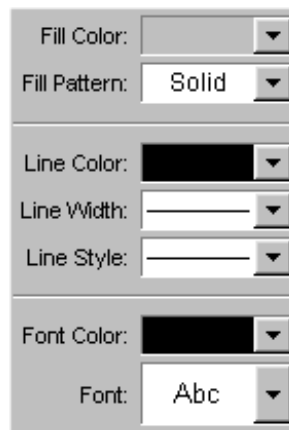
Para disminuir el tamaño de la Paleta de Herramientas.



Paleta Ampliar (*Expand Palette*)

Para restituir su tamaño original a la Paleta de Herramientas.

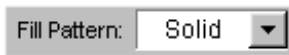
En el margen derecho de la Paleta encontramos las herramientas para configurar las características de relleno, aspecto de la línea y propiedades de texto.



- **Características del relleno**



Rellenar color (*Fill Color*)

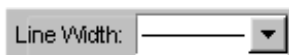


Rellenar muestra (*Fill Pattern*)

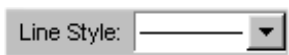
- **Aspecto de la línea**



Color de línea (*Line Color*)



Ancho de línea (*Line Width*)



Estilo de línea (*Line Style*)

- **Propiedades de texto**



Color de la fuente (*Font Color*)



Fuente (*Font*)

3. Variables

Una variable es simplemente una zona de la memoria del ordenador que se puede usar para almacenar temporalmente información mientras una publicación está en funcionamiento. Las variables pueden contener texto, números, nombres, direcciones, fechas o cualquier cosa. El contenido de las variables se puede usar en cálculos, introducciones de texto, lectura de archivos, escritura en archivos, etc.

- **Usar Variables**

Muchos objetos, como las **Casillas de verificación** (*Check Boxes*) y los **Campos Insertar Texto** (*Text Entry Fields*) usan variables para guardar información relativa a su estado o contenido. Se pueden usar estas variables o las que creamos al cumplimentar los parámetros de Acción de diversos objetos.

Un sencillo ejemplo se puede ilustrar con la introducción del nombre de usuario de la aplicación, que ésta podrá guardar y usar posteriormente. Un **Campo Insertar Texto** (*Text Entry Field*), creado para ello, graba el nombre en una variable. Después, el contenido de esa variable podrá usarse en un registro de puntuaciones o para personalizar la publicación añadiendo el nombre en alguna pantalla.

En una misma publicación no pueden existir variables con idéntico nombre. Por ello, el nombre dado a cada variable usada en una publicación debe ser único. Para facilitar la tarea de composición de la aplicación, los nombres dados a las variables deberían ser también lo más descriptivos posible de los valores que pueden tener.

En **Neobook**, los nombres de las variables deben escribirse entre corchetes [...]. Algunos ejemplos de nombres de variables:

[Repuesta] **[Nombre]** **[Precio]** **[Puntuación]** **[x]** **[y]**

Para llamar a una variable, mediante los parámetros de Acción de los objetos, se inserta el nombre de la variable, **entre corchetes**, donde deseemos que se incluya su valor actual. Ejemplo:

```
AlertBox "Felicidades" "Hola [Nombre]. |Bienvenido a este Programa."
```

Si añadimos un botón de **Insertar Texto** (*Text Entry*) que recoja el valor del nombre de usuario en una variable llamada [Nombre], el resultado de la anterior línea de programación para un usuario llamado Francisco tendrá un efecto similar al siguiente:



Algunos comando avanzados de Acciones usan variables para darte información. En el ejemplo siguiente, el comando de acción **FileRead** extrae una línea de información de un archivo y la inserta en una variable llamada [Datos].

Las variables se pueden usar también para introducir su valor actual en cualquier lugar de una publicación donde se necesita el texto: Título de objeto, parámetros de acción, nombre de archivo, etc. Por ejemplo, la publicación que pide a los usuarios que introduzcan su nombre, pueden incluir también un **Botón Pulsador** con el siguiente título:

[Nombre], por favor haz clic aquí para continuar.

Un usuario llamado Francisco, tras introducir su nombre, podrá leer u botón semejante al siguiente:



- **Crear Variables**

En **Neobook** no es preciso realizar declaraciones previas de variables. Una variable se crea de forma automática desde el momento en que se hace una referencia a ella entre corchetes. No obstante, hay ocasiones en que interesa inicializar una variable. Para ello se utiliza el comando de acción **Fijar Variable** (*SetVar*). Ejemplos:

```
SetVar "[Nombre]" "Desconocido"
SetVar "[Ocupado]" "No"
SetVar "[Cantidad]" "1.000"
```

Tampoco es necesario borrar las variables al término de la publicación, **Neobook** se encarga de ello. No obstante, si usamos gran cantidad de variables temporales podemos mejorar el funcionamiento de la aplicación si las reseteamos manualmente cuando ya no las necesitamos. La forma de hacerlo es dejando en blanco el valor de la variable con el comando **SetVar**. Ejemplos:

```
SetVar "[Nombre]" ""  
SetVar "[Ocupado]" ""  
SetVar "[Cantidad]" ""
```

- **Matrices**

Las matrices, arrays o tablas de variables son estructuras que permiten almacenar, de forma conjunta, variables de una aplicación. Cada variable se identifica en un array por un nombre seguido de la posición que ocupa en el array. Ejemplo:

[Nombre1]	[Nombre2]	[Nombre3]	[Nombre4]	[Nombre5]
[Nombre6]	[Nombre7]	[Nombre8]	[Nombre9]	[Nombre10]
[Nombre11]	[Nombre12]	[Nombre13]	[Nombre14]	[Nombre15]
[Nombre16]	[Nombre17]	[Nombre18]	[Nombre19]	[Nombre20]

Para referirnos a una de las variables podemos citarla textualmente (Ejemplo: [Nombre7]) o mediante el nombre genérico y el lugar que ocupa en el array.

Al igual que con las variables individuales no es necesario borrarlas al término de la publicación. De todos modos, es posible borrar elementos individuales del array mediante **SetVar** o borrar todo el array mediante el Comando de Acción **DeleteArray**.

- **Variables Globales Predefinidas**

Hay algunas variables importantes que **Neobook** crea y actualiza automáticamente. Estas variables contienen información acerca del estado de la publicación, el ordenador del usuario, la fecha y hora actual, etc., y pueden ser utilizadas como una variable más.

El primer grupo de variables globales son de sólo lectura, es decir, pueden ser mostradas pero no modificadas usando el comando **SetVar** o cualquier otro comando de acción.

Variables Globales de Sólo Lectura	
Variable	Contenido
[PageTitle]	Título de la página actual.
[PageNumber]	Número de la página actual.
[Time]	Tiempo actual (h:m:s am/pm).
[Time24]	Tiempo actual en formato de 24 horas.
[Hour]	Hora actual.
[Minute]	Minuto actual.
[Second]	Segundo actual.
[DateShort]	Fecha actual en formato corto.
[DateLong]	Fecha actual en formato largo.
[Month]	Mes actual en formato de texto.
[MonthNum]	Mes actual en formato de número.
[Day]	Día actual en formato de texto.
[DayNum]	Fecha actual.
[Year]	Año actual.
[P]	Lo mismo que [PageNumber] .
[CDRomDrive]	Letra de la unidad principal de CD o mensaje de error.
[CommandLine]	Directorio de la aplicación.
[NetworkDrive]	Unidad de la primer <i>network drive</i> o mensaje de error.
[PubAuthor]	Autor de la aplicación especificado en Book Properties (F6).
[PubColors]	Número de colores de la aplicación especificado en Book Properties (F6).
[PubDir]	Unidad y directorio de la publicación.
[ScreenColors]	Número máximo de colores soportado por la tarjeta de video instalada.
[ScreenHeight]	Altura de la ventana expresada en pixels.
[ScreenWidth]	Anchura de la ventana expresada en pixels.
[SystemDir]	Directorio de Windows System (c: \windows\system).
[TempDir]	Directorio archivos temporales de Windows.
[WindowsDir]	Directorio de Windows (normalmente c: \windows).
[WindowsVer]	Número de la versión de Windows instalada (4.10 de Windows 98).
[WindowsPlatform]	Sistema operativo instalado (Windows 95, 98, ME = 1 ; Windows NT, 2000 = 2).
[WinHandle]	Código de la aplicación.
[UserName]	Nombre del equipo si hay instalada una red.
[CurrentDir]	Actual Carpeta de trabajo.

El segundo grupo de variables globales son variables que permiten ser leídas y modificadas.

Variables Globales de Lectura y "Escritura"	
Variable	Contenido
[Clipboard]	Contenidos del portapapeles de Windows. Sólo texto. Permite ser modificada mediante el comando SetVar.
[WindowLeft]	Abscisa de la esquina izquierda de la ventana de la aplicación.
[WindowTop]	Ordenada de la esquina izquierda de la ventana de la aplicación.
[WindowWidth]	Ancho de la ventana de la aplicación, incluyendo barra de título, bordes y barras de desplazamiento (si existen).
[WindowHeight]	Altura de la ventana de la aplicación, incluyendo barra de título, bordes y barras de desplazamiento (si existen).
[WindowState]	Estado de la ventana de la aplicación (Normal, Minimizada, Maximizada).
[PubWidth]	Ancho del interior de la ventana de la aplicación.
[PubHeight]	Altura del interior de la ventana de la aplicación.
[PubTitle]	Título de la barra de título de la aplicación.
[MailServer]	Servidor de correo del usuario. Se usa para enviar mensajes mediante el comando de acción SendMail.

- **Uso de caracteres especiales**

Neobook exige que los parámetros de los comandos de acción se escriban entre comillas y las variables entre corchetes. Esto hace que resulte imposible mostrar estos caracteres como parte del título de un botón o escribirlos en un archivo de datos. Para obviar el problema, si deseamos escribir estos caracteres usaremos sus códigos ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) precedidos del símbolo # como se muestra en el siguiente ejemplo:

AlertBox "Hello" "Look [#34]quotes.[#34]"

Otros caracteres especiales y sus valores ASCII:

"	#34
[#91
]	#93
	#124

4. Comandos de Acción

Comando de Acción	Propósito
AlertBox	Muestra una ventana con un mensaje de texto con un título y un botón de confirmación (OK)
ArticleJumpTo	Salta hasta un hipervínculo en un objeto de texto.
Ballon	Muestra un globo tipo cómic conteniendo un mensaje breve.
BrowserBack	Navega hacia la página anterior del Historial en la ventana del Navegador.
BrowserForward	Navega hacia la página siguiente del Historial en la ventana del Navegador.
BrowserGoTo	Muestra un archivo HTML o página Web en la ventana del Navegador.
BrowserHome	Navega hacia la página de Inicio en la ventana del Navegador.
BrowserPrint	Imprime la página mostrada actualmente en la ventana del Navegador.
BrowserSearch	Muestra el buscador predeterminado del sistema en la ventana del Navegador.
BrowserStop	Cancela la navegación o descarga pendiente en la ventana del Navegador.
Call	Llama a la ejecución de línea(s) de programación predefinidas de una biblioteca de funciones.
ClearVariables	Limpia todas las variables de la memoria.
ClickMouse	Simula un click de ratón.
CloseWindows	Cierra una ventana previamente abierta con un comando de acción Mostrar Imagen o Mostrar Ventana de Texto
CreateFolder	Crea un directorio o carpeta nuevo.
Delay	Se detiene durante un determinado tiempo expresado en milisegundos.
DeleteArray	Borra un array de variables.
DisableObject	Desactiva un objeto mostrándolo sombreado e ignorando cualquier pulsación de ratón o teclado.
DOSCommand	Ejecuta un comando externo de DOS o una aplicación Windows.
EnableObject	Activa un objeto. A partir de ese momento el objeto responde al clic del ratón y a la acción del teclado.
ExecuteAddon	Ejecuta un programa externo.
Exit	Para salir de la aplicación con un diálogo (opcional) de confirmación.
ExtractFile	Extrae un archivo de la publicación compilada.
ExtractFileDrive	Extrae el directorio raíz de un archivo y almacena el resultado en una variable.
ExtractFileExt	Extrae la extensión del nombre de un archivo y almacena el resultado en una variable.
ExtractFileName	Extrae el nombre y extensión de un archivo y almacena el resultado en una variable.

Comando de Acción	Propósito
ExtractFilePath	Extrae el directorio completo de un archivo y almacena el resultado en una variable.
FileCopy	Copia un archivo externo en la ubicación que se le especifique.
FileDelLine	Borra una línea determinada de un archivo de texto o datos. El archivo externo debe ser un archivo sin formato o con formato ASCII.
FileErase	Borra un archivo externo
FileExists	Determina si existe un determinado archivo externo.
FileInsLine	Inserta una línea en blanco en un archivo externo de texto o de datos. El archivo externo debe ser un archivo sin formato o con formato ASCII.
FileLen	Cuenta el número de líneas contenidas en un archivo externo de datos o texto.
FileOpenBox	Permite seleccionar un nombre de archivo usando una ventana estándar de diálogo Abrir Archivo.
FileRead	Lee datos en un número de línea determinado de un archivo externo de datos o texto. Los datos de la línea se almacenarán en la variable especificada.
FileSaveBox	Permite seleccionar un nombre de archivo mediante una ventana estándar de diálogo Salvar Archivo.
FileWrite	Escribe datos en un número de línea determinado de un archivo externo de datos o texto.
Find	Muestra una ventana de diálogo de búsqueda. Las búsquedas pueden limitarse a un grupo de páginas, la página actual o la publicación completa.
FindFirst	Busca la primera vez que aparece una palabra sin mostrar la ventana de diálogo de búsqueda.
FindNext	Continúa una búsqueda comenzada con FindFirst.
FocusObject	Selecciona un objeto. Se usa para situar el cursor en una ventana estándar de entrada de texto.
FolderBox	Permite al usuario seleccionar el nombre de un directorio y carpeta y almacena el resultado en una variable.
GetMousePos	Obtiene la posición del ratón con respecto a la esquina superior izquierda de la ventana de la publicación.
GetObjectHandle	Obtiene el código Windows de un objeto determinado.
GetObjectInfo	Obtiene información relativa a un objeto, tal como su tamaño actual, posición, estado visible, etc.
GetVolume	Obtiene el nivel del volumen de sonido de un dispositivo especificado y almacena el resultado en una variable.
GIFPlay	Activa la ejecución de un gif animado.
GIFStop	Desactiva un gif animado en funcionamiento.
GoSub	Ejecuta una parte de una subrutina de acción de la publicación.
GotoFirstPage	Salta a la primera página de la publicación.
GotoLastPage	Salta a la última página de la publicación.
GotoLine	Salta a un número de línea especificado o etiqueta en este script de acción y continúa la ejecución desde ese punto.

Comando de Acción	Propósito
GotoNextPage	Salta a la página siguiente de la publicación.
GotoPage	Salta a una página específica de la publicación.
GotoPrevPage	Salta a la página anterior de la publicación.
HelpTopic	Muestra un archivo de ayuda indicado.
HideObject	Oculto un objeto con un efecto animado de entre un conjunto de posibles efectos.
If	Cambio el flujo de acción en base a los resultados de una comparación entre dos ítems.
ImageWindows	Muestra un archivo de imagen en una ventana movable.
InputBox	Muestra una caja de diálogo permitiendo la entrada de texto.
InternetLink	Conecta con el navegador por defecto y va directamente a la página web especificada.
ListBoxAddItem	Añade un ítem a un cuadro de Lista o a un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxChangeItem	Modifica un ítem existente en un cuadro de Lista o en un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxDeleteItem	Borra un ítem existente en un cuadro de Lista o en un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxFindItem	Busca un ítem existente en un cuadro de Lista o en un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxGetItem	Recupera el texto de un ítem de un cuadro de Lista o de un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxMoveItem	Mueve un ítem existente en un cuadro de Lista o a un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxSize	Devuelve el número total de ítems de un cuadro de Lista o en un cuadro de Lista Combinado.
ListBoxSort	Ordena alfabéticamente los ítems de un cuadro de Lista o en un cuadro de Lista Combinado.
LoadVariables	Carga variables de un archivo creado previamente con SaveVariables.
Loop	Repite un grupo de acciones un determinado número de veces.
Math	Realiza un cálculo matemático y almacena el resultado en una variable.
MCICommand	Envía una orden al interfaz de control Multimedia de Windows.
MediaPlayerPause	Realiza una pausa en la ejecución de un archivo de audio o video.
MediaPlayerPlay	Ejecuta un archivo de audio o video.
MediaPlayerRewind	Rebobina un archivo de audio o video.
MediaPlayerStop	Detiene la ejecución de un archivo de audio o video.
Menu	Muestra un menú emergente permitiendo hacer una selección de una lista de ítems.

Comando de Acción	Propósito
MenuEx	Muestra un menú emergente y almacena el número del ítem seleccionado en una variable.
MessageBox	Muestra un mensaje en una ventana de diálogo. El número de botón seleccionado por el usuario se almacena en una variable.
MoveObject	Cambia la posición de un objeto en la pantalla.
Mp3Play	Ejecuta un archivo de sonido en formato mp3.
Mp3Stop	Anula la ejecución de archivo de sonido en formato mp3.
Mp3Pause	Detiene la ejecución de archivo de sonido en formato mp3.
ObjectToBack	Mueve un objeto a un segundo plano tras todos los demás objetos en la página.
ObjectToFront	Mueve un objeto a primer plano delante de todos los demás objetos en la página.
PictureMagnify	Cambia el tamaño del zoom de una imagen.
PlayCartoonFile	Ejecuta un archivo de animación creado con Neo Toon.
PlayFlicFile	Ejecuta un archivo de animación con formato FLIC.
PlaySoundFile	Ejecuta un archivo de sonido de ondas (wave) o música (midi).
PlayTone	Ejecuta un tono, especificado en Hertzios, usando el altavoz interno del PC.
PlayVideoFile	Ejecuta un archivo de video (avi/mpg).
PopUpImage	Muestra un archivo de imagen bmp con un efecto especial opcional.
PrintDataFile	Imprime un archivo de datos ASCII creado, normalmente, con el comando FileWrite
PrintImageFile	Imprime un archivo de imagen (bmp, pcx, gif, etc.)
PrintPage	Imprime una determinada página de la publicación.
PrintSetup	Muestra la ventana de diálogo de impresión, permitiendo confirmar o cancelar una petición de impresión.
PrintTextFile	Imprime un texto sin formato (ASCII/ANSI) o con texto enriquecido.
Random	Genera un número aleatorio.
RefreshObject	Actualiza el contenido de un objeto.
RegistryRead	Lee un valor de la base de datos del Registro de Windows.
RegistryWrite	Escribe un valor en la base de datos del Registro de Windows.
RemoveFolder	Borra una carpeta llena existente en el disco duro del ordenador.
Return	Abandona el script o subrutina de acción en curso y devuelve el control a la anterior.

Comando de Acción	Propósito
ReturnToPage	Vuelve a la última página visitada por el usuario.
Run	Ejecuta un comando DOS o una aplicación Windows. Es un mandato de acción idéntico a DOSCommand.
SaveVariables	Guarda los contenidos de todas las variables actuales en un archivo.
SearchStr	Busca una cadena de caracteres y almacena la posición del primer carácter encontrado en una variable.
SendKeys	Envía pulsaciones de tecla a otra aplicación de Windows.
SendMail	Envía un mensaje de correo electrónico con un archivo adjunto.
SetMousePos	Mueve el puntero del ratón a una posición de la pantalla determinada por la distancia (en pixels) a la esquina superior izquierda.
SetVar	Asigna un valor a una variable.
SetVolume	Controla el nivel del volumen de un dispositivo
ShowObject	Muestra un objeto oculto bajo un efecto animado.
SizeObject	Cambia el ancho y alto de un objeto.
SoundBuzzer	El altavoz interno del ordenador produce un sonido de error.
StickyNote	Muestra una tarjeta amarilla con un mensaje en pantalla.
StopMedia	Detiene la reproducción de archivos de video y/o sonido en ejecución.
StrDel	Borra caracteres en una línea de programación y almacena el string modificado en una variable.
StrIns	Inserta caracteres en una línea de programación y almacena el string modificado en una variable.
StrLen	Calcula la longitud de un string y almacena el resultado en una variable.
StrLower	Convierte los contenidos de un string a minúsculas. No afecta a números ni signos de puntuación.
StrParse	Separa un string en varias partes y almacena las partes en una variable.
StrReplace	Reemplaza toda la aparición de un carácter o subcadena de programación con otra cadena.
StrUpper	Convierte los contenidos de un string a mayúsculas. No afecta a números ni signos de puntuación.
SubStr	Copia una porción de un string y coloca los resultados en una variable.
SystemInfo	Obtiene información acerca del ordenador y almacena los resultados en una variable.
SystemSound	Genera un sonido de los definidos en el Sistema de Registro de Windows.
TextWindow	Muestra un archivo de texto en formato RTF o sin formato en una ventana móvil.
TimerStart	Activa manualmente el funcionamiento de un temporizador (Timer).

Comando de Acción	Propósito
TimerStop	Desactiva manualmente el funcionamiento de un temporizador (Timer).
TrackSetMax	Fija el valor máximo para una corredera (Track Bar).
TrackSetMin	Fija el valor mínimo para una corredera (Track Bar).
While	Repite una serie de acciones hasta que una condición especificada deja de ser válida.