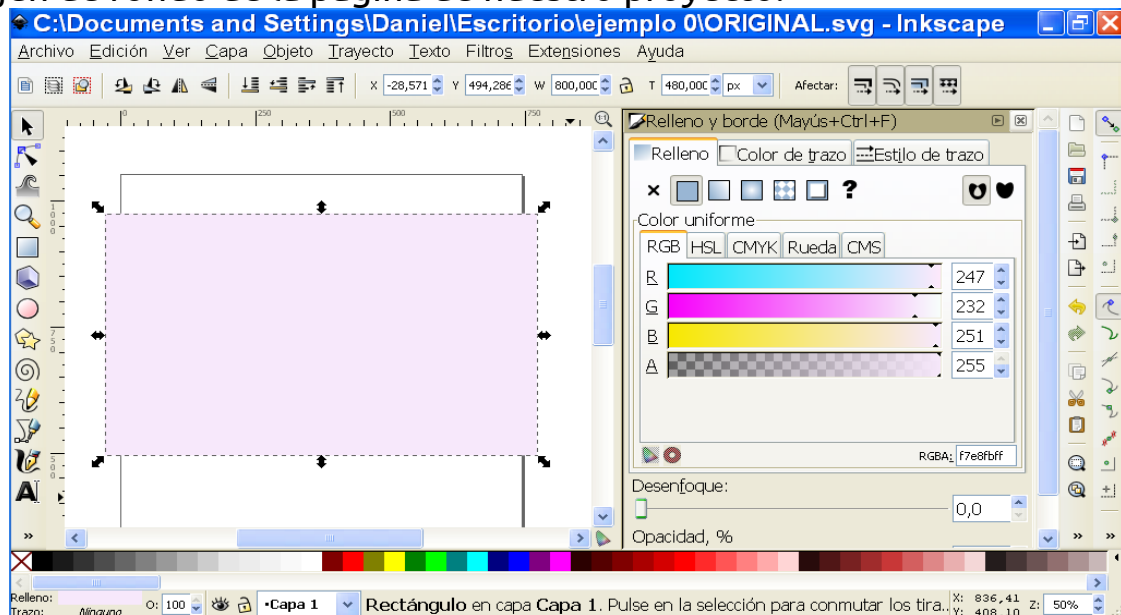


# EJEMPLO 0 parte 1: Generación de imágenes para las páginas.

Vamos a utilizar el programa inkscape , que se descarga gratis de <http://sourceforge.net/projects/inkscape/files/latest/download?source=files> . El programa se instala en la PC.

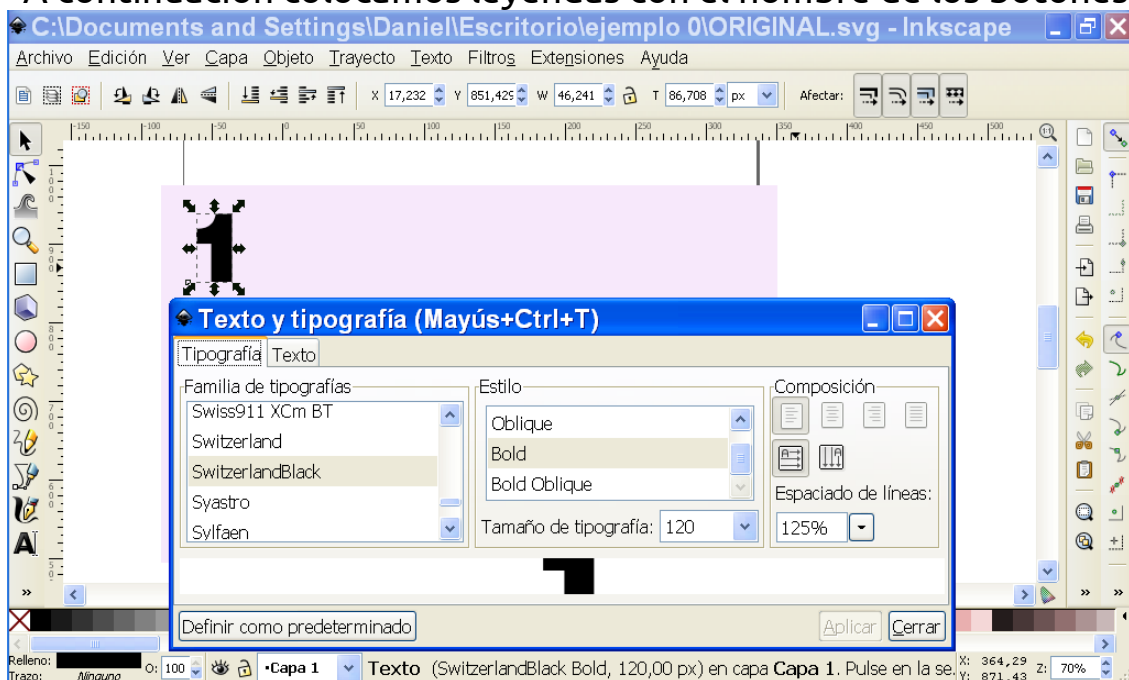
Supondremos una tablet típica de 7 pulgadas de tamaño y una resolución de 800x480 pixels .

En el Inkscape comenzamos definiendo el rectángulo que será la imagen de fondo de la página de nuestro proyecto:



El nombre de la imagen será ORIGINAL.svg .

A continuación colocamos leyendas con el nombre de los botones:

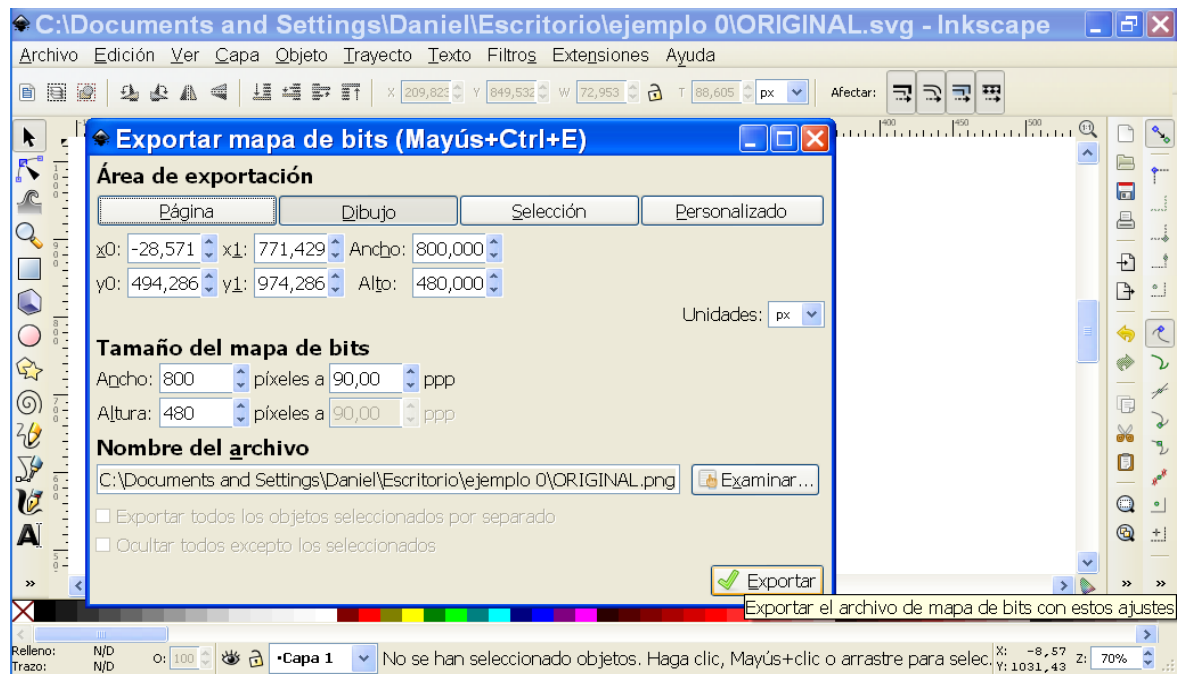


La imagen de esta página finalmente queda:



Como el X-Mapper acepta solamente imagenes en formato .png, convertimos a ese formato.

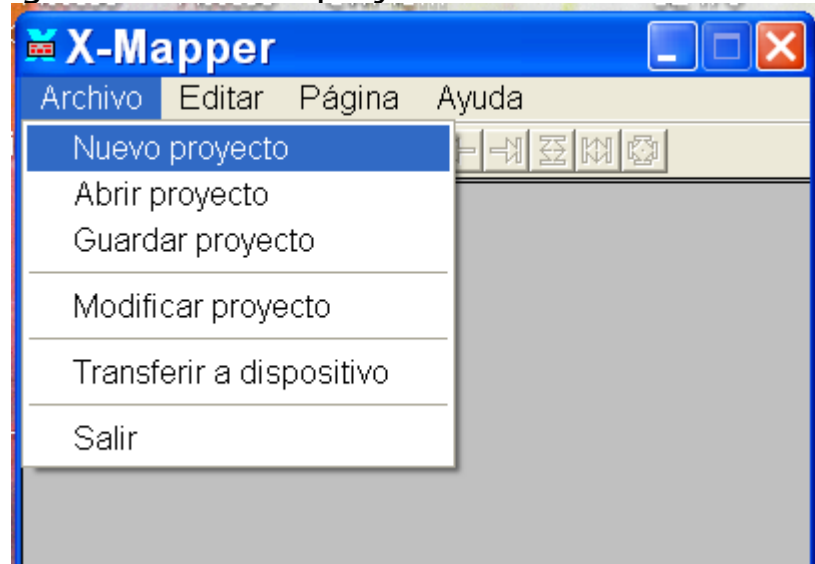




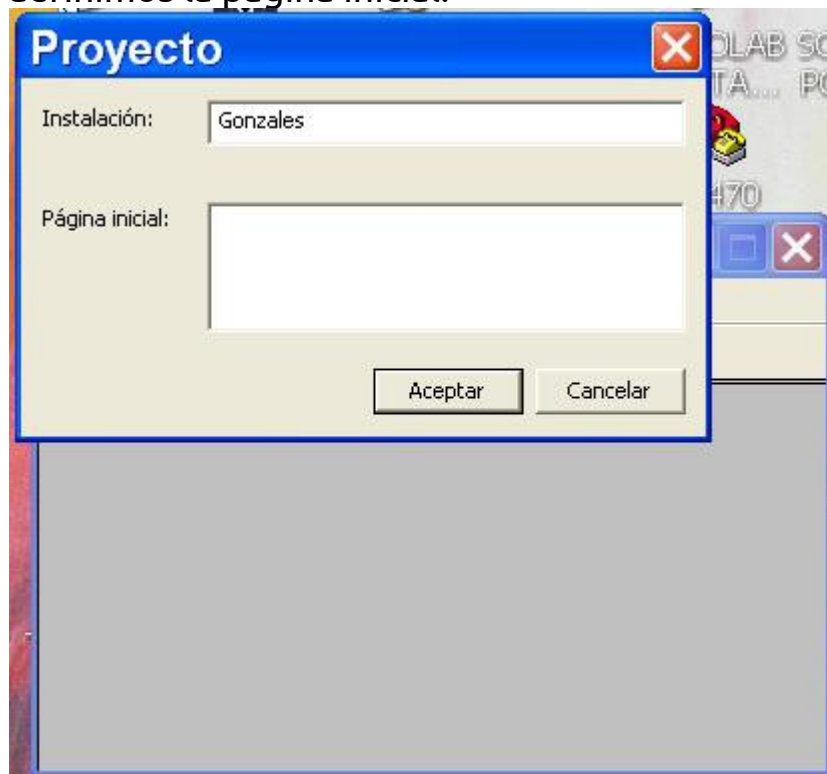
La imagen definitiva queda ORIGINAL.png .

## EJEMPLO 0 parte 2: Convertir imágenes en páginas.

Abrimos el programa X-Mapper en la PC.  
Vamos a generar el nuevo proyecto:



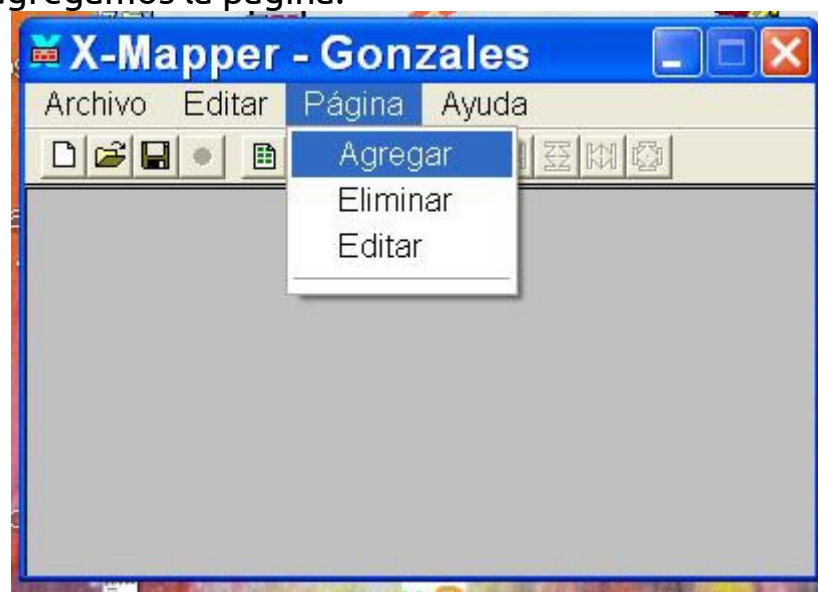
Ingresamos el nombre de la instalación. Debe coincidir con el nombre de la instalación que se carga en el XCR309 con el programa X-Composer. Por ahora no definimos la página inicial.



El programa nos pedirá un nombre para guardarlo. En este caso "ejemplo 0".

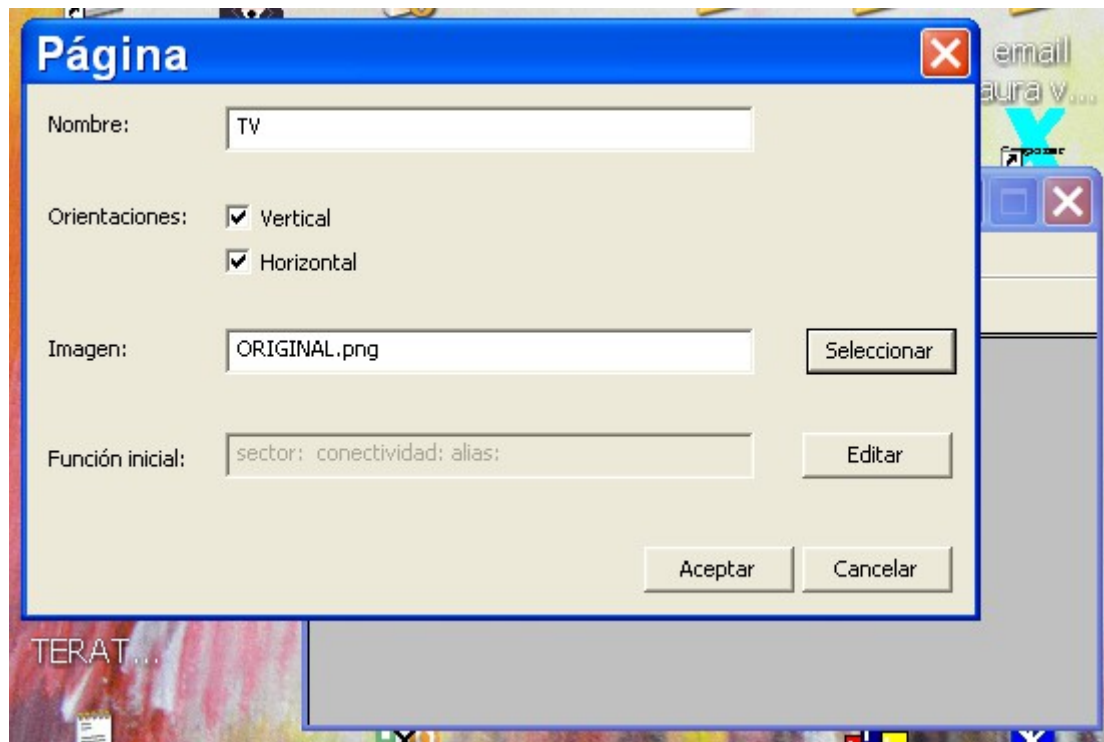


Luego agregamos la página.

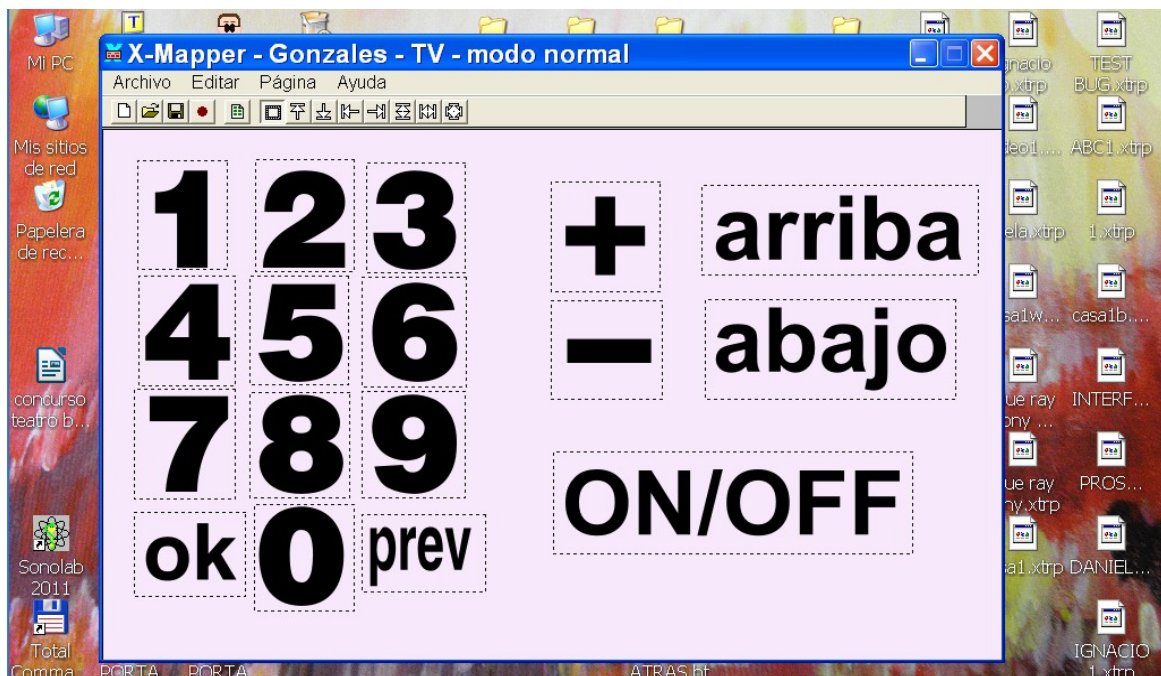


A la página agregada le ponemos el nombre “TV”. Y le indicamos que la imagen es la que generamos anteriormente con el nombre ORIGINAL.png

Podemos definir las orientaciones. Si solo se selecciona “horizontal” ó “vertical”, la imagen de la página en la tablet no rotará ante movimientos de la misma.



Luego seleccionamos las áreas de la imagen que representan un botón. El área es siempre rectangular, pero el tamaño y proporciones son arbitrarias. Para definirla se arrastra el mouse manteniendo presionado el botón izquierdo del mouse.

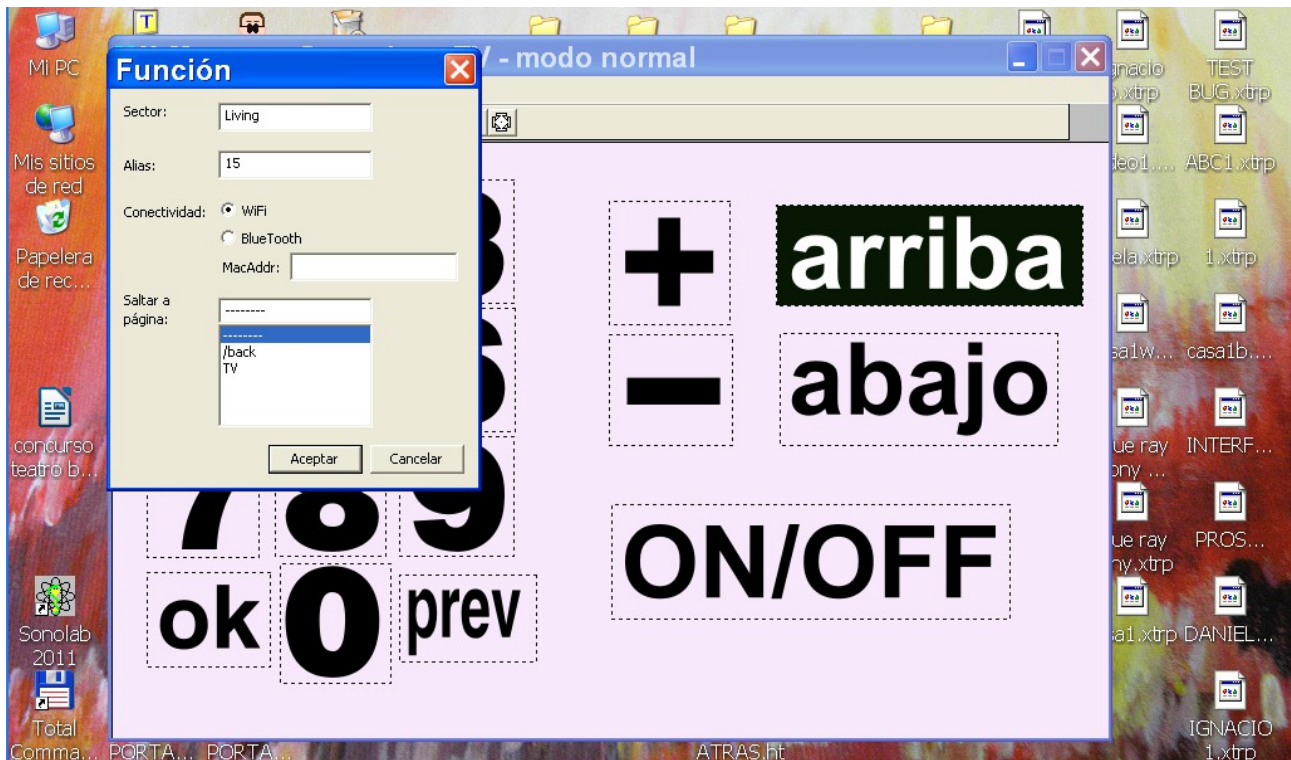


Luego definimos que hacen cada uno de los botones. Para ello hacemos click en el botón derecho del mouse sobre el área que delimitamos para el botón, o bien hacemos click con el botón izquierdo mientras se mantiene presionada la tecla "Ctrl". En el primer caso es útil para trabajar con computadoras de escritorio. En el segundo para notebooks y nebooks.



El “sector” es el que se carga en el XCR309 con el programa X-Composer.

El “Alias” es el número de botón que se carga en el XCR309 con el programa X-Composer.



La conectividad puede ser WiFi o BlueTooth . En este último caso hay que ingresar la “mac address” que se puede encontrar impreso en la base del XCR309B .

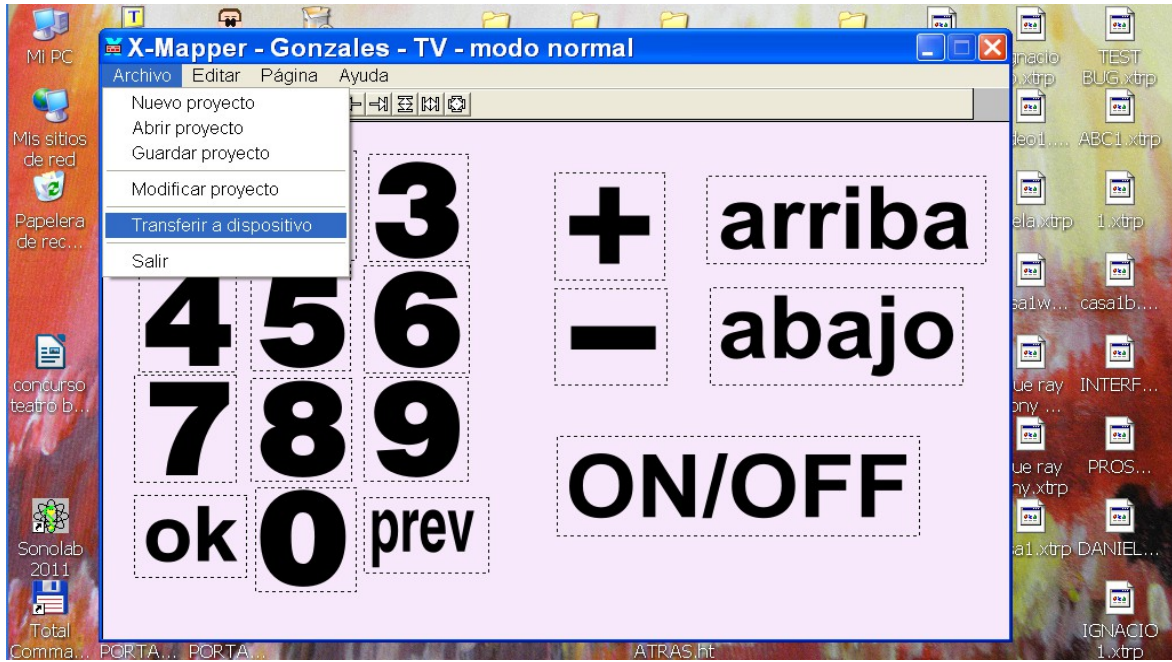
Como nuestro ejemplo consta de una sola página, no hay que ingresar nada en el ítem “Saltar a página” .

Se adjuntan las imágenes y el guión del XCR309 para este ejemplo.

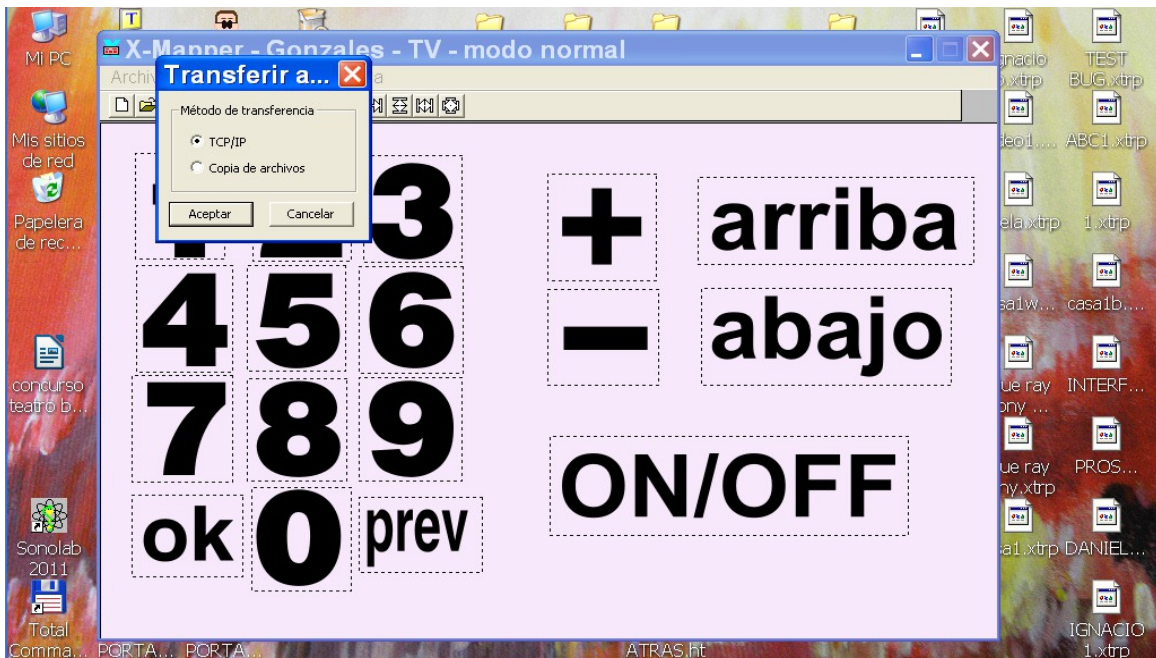
## EJEMPLO 0 parte 3: Transferencia de las páginas a la tablet.

Vamos a suponer que ya se instaló la aplicación X-Launcher en la tablet. Para ver como hacer esto último ver el manual del X-Launcher.

Vamos a transferir el proyecto a la tablet. El X-Launcher se encargará de recibirlo.

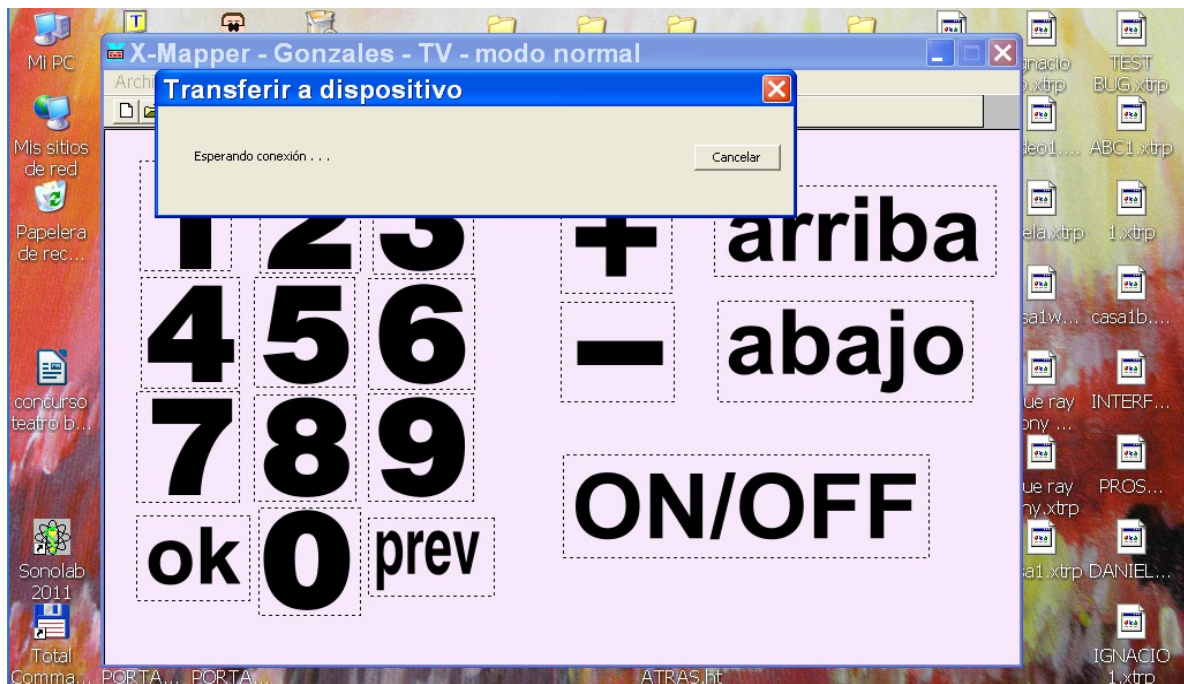


Vamos a transferir el proyecto por TCP/IP . Para ello la PC y la tablet deben estar en la misma red, es decir vinculados/conectados al mismo router.



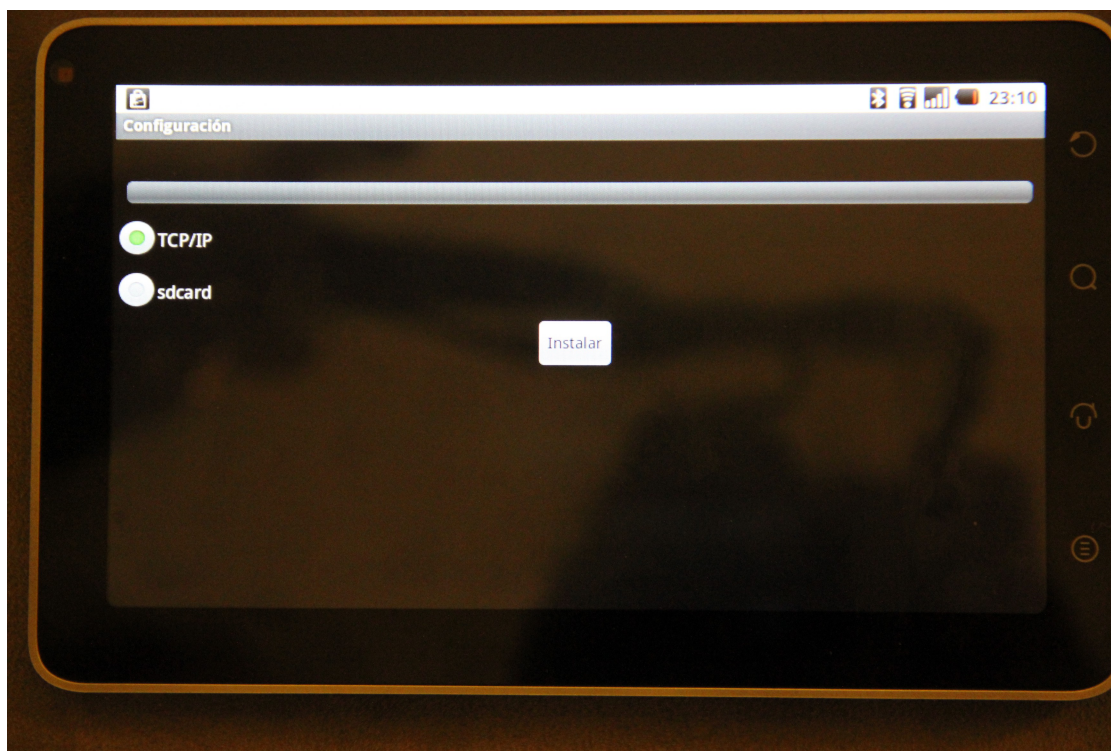
El X-Mapper comenzará a esperar que una tablet se comuniquen con él.





En la tablet lanzamos la aplicación X-Launcher.

Si es la primera vez que se lanza esta aplicación, ingresará directamente al modo transferencia.



Elegimos TCP/IP , igual que como hicimos en la PC.

Si el X-Launcher ya tiene una programación instalada, debemos ingresar al modo transferencia por el "back door" . Para ello mantenemos presionada la esquina superior izquierda de la pantalla durante 7 segundos y soltamos. Aparece entonces el cuadro de transferencia anterior.



Una vez concluida la transferencia, ya se puede comenzar a utilizar la tablet.