

EJEMPLO 1

BOTONES CON SALTO DE PÁGINA

Con este ejemplo vamos a ver como definir los saltos entre páginas.

Vamos a suponer una instalación con:

TV

Receiver

Decoder de cable

BluRay,

Dimmer de luces

Cortinas eléctricas

Aire acondicionando.

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

Vamos a suponer que las imágenes ya están dibujadas.

En la carpeta "DIBUJOS ORIGINALES" se encuentran los dibujos de las páginas en formato vectorial para poder modificarlos a gusto.

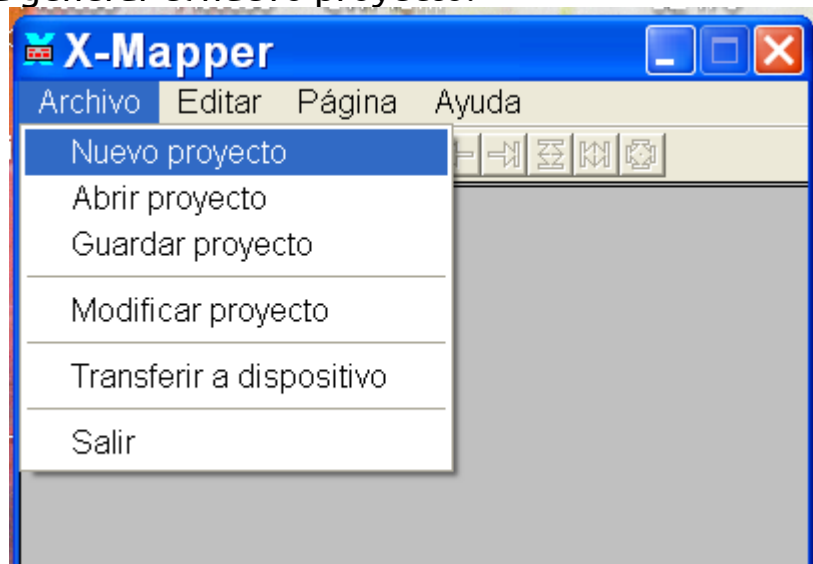
En la carpeta "ejemplo 1" se encuentran las imágenes de las páginas ya convertidas al formato .png .

Se puede 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.

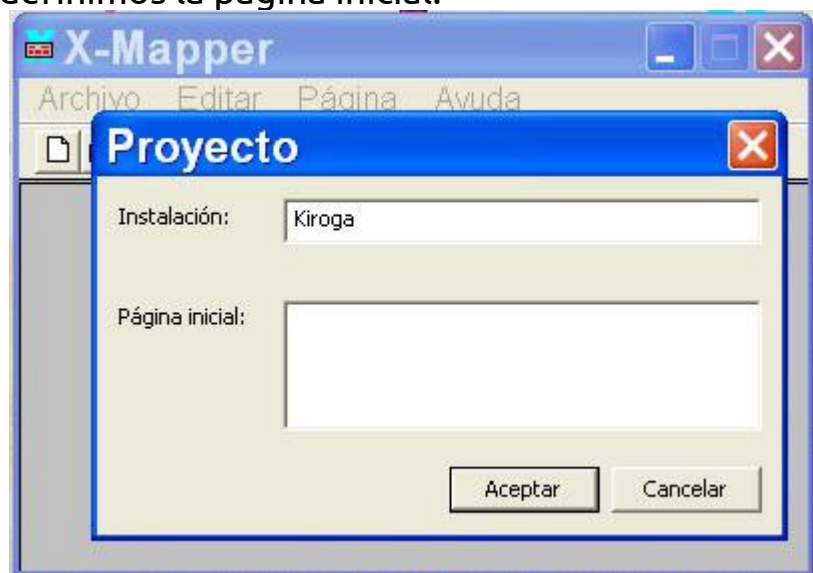
Supondremos una tablet típica de 7 pulgadas de tamaño y una resolución de 800x480 pixels .

EJEMPLO 1 parte 2: Convertir imágenes en páginas.

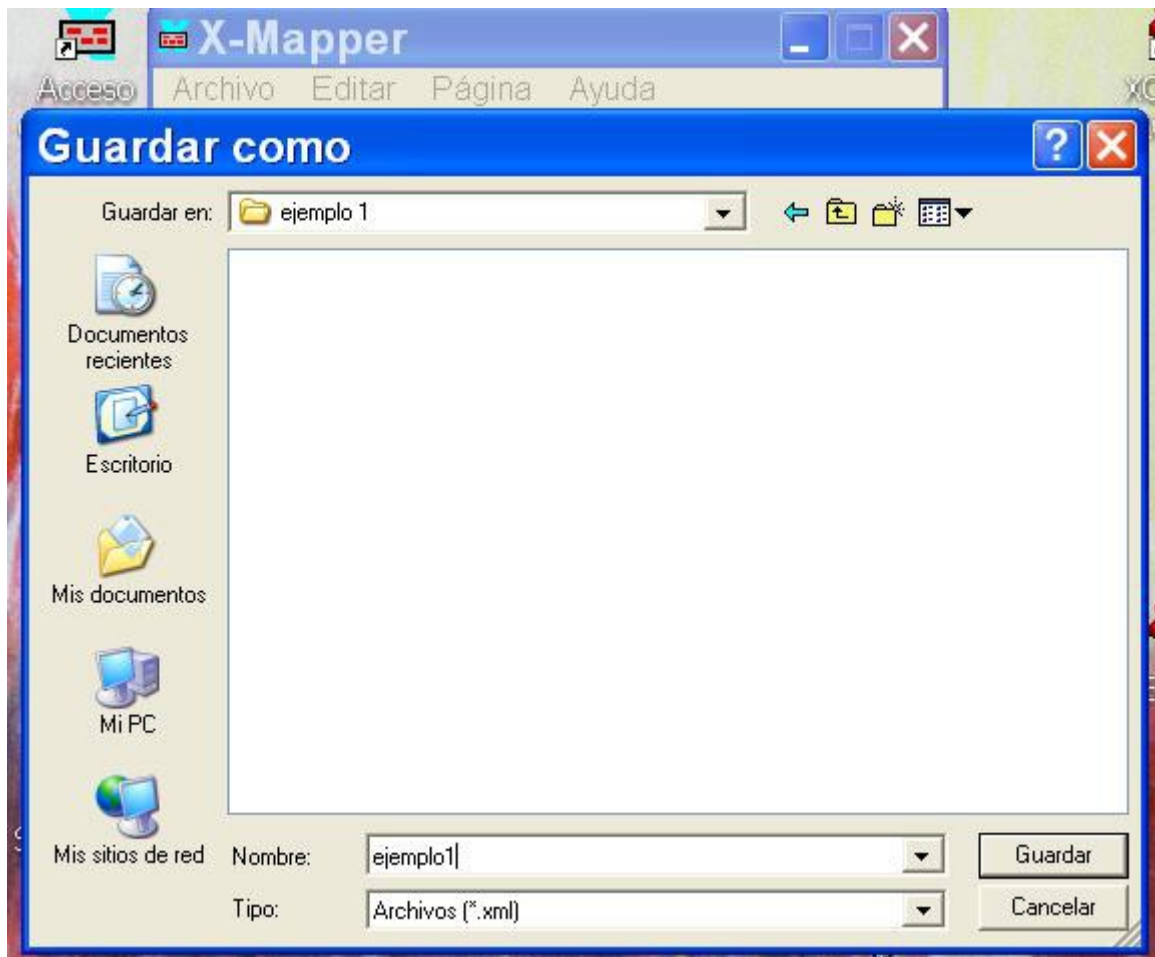
Abrimos el programa X-Mapper en la PC.
Vamos a generar el nuevo proyecto:



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.



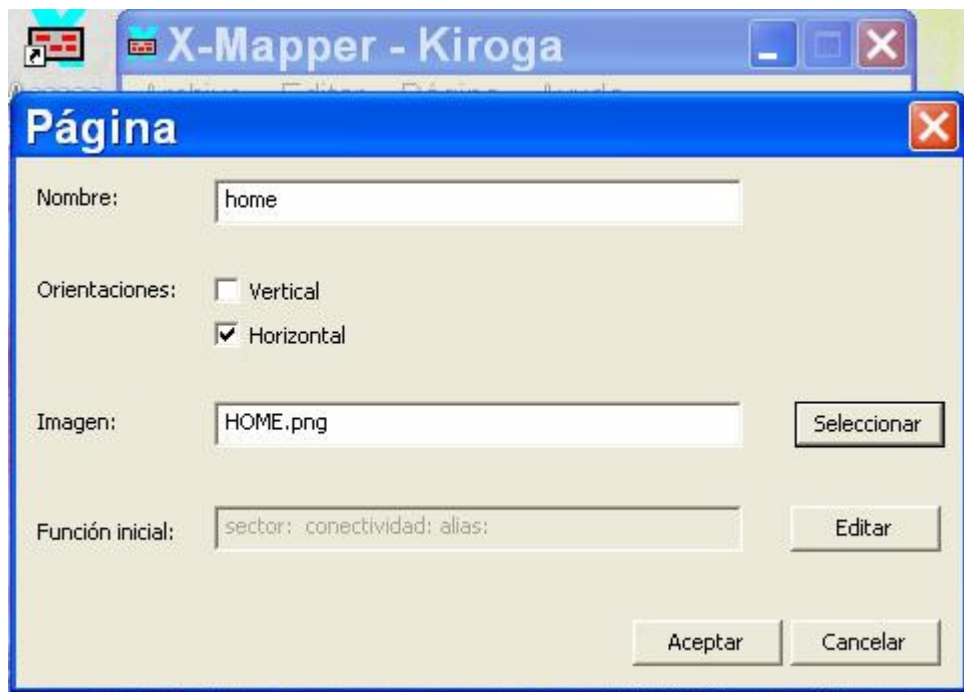
El programa nos pedirá un nombre para guardarlo. En este caso "ejemplo 1".



Luego agregamos la primer página.

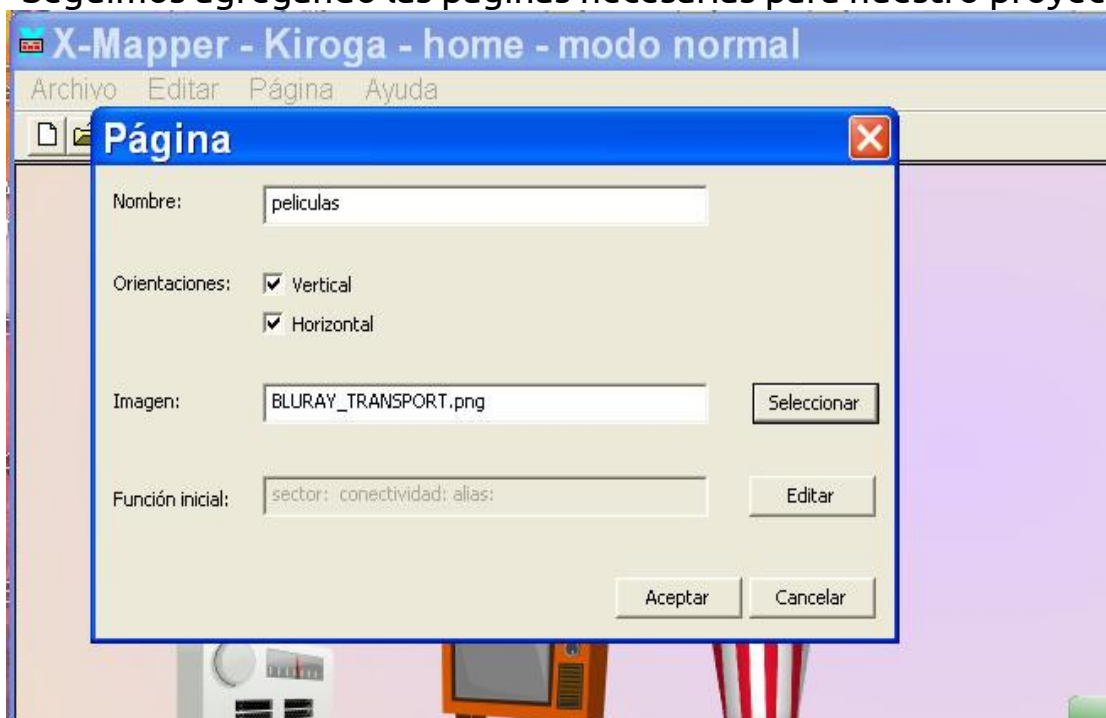


A la página agregada le ponemos el nombre "home". Y le indicamos que la imagen es la que generamos anteriormente con el nombre HOME.png .



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.

Seguimos agregando las páginas necesarias para nuestro proyecto.



Como vemos, el nombre de la página “películas” no tiene porque coincidir con el nombre de la imagen, en este caso “BLURAY_TRANSPORT”.

Continuamos así hasta haber agregado todas las páginas.

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.



Hacemos esto para todas las páginas.

Para pasar de editar una página a editar otra, vamos a "Página" y seleccionamos la página a editar.

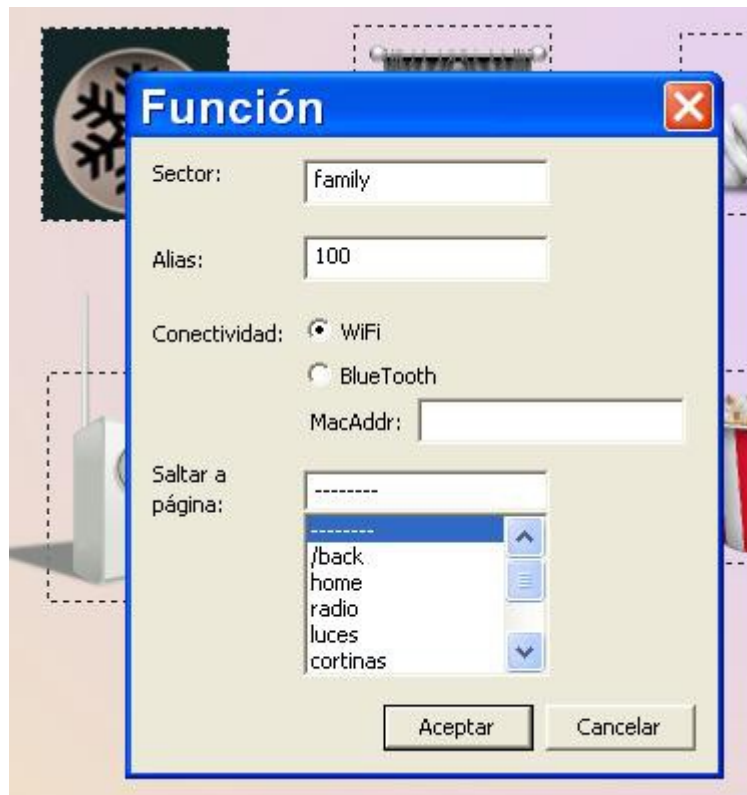


En la figura anterior, estábamos editando "películas menu" y queremos continuar con la edición de "radio".

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. La imagen del área de botón que se está editando aparece en negativo.

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. En este caso, el alias 100 hará un on/off del aire acondicionado.



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 este botón no hace un salto de página, no hay que ingresar nada en el ítem "Saltar a página" .

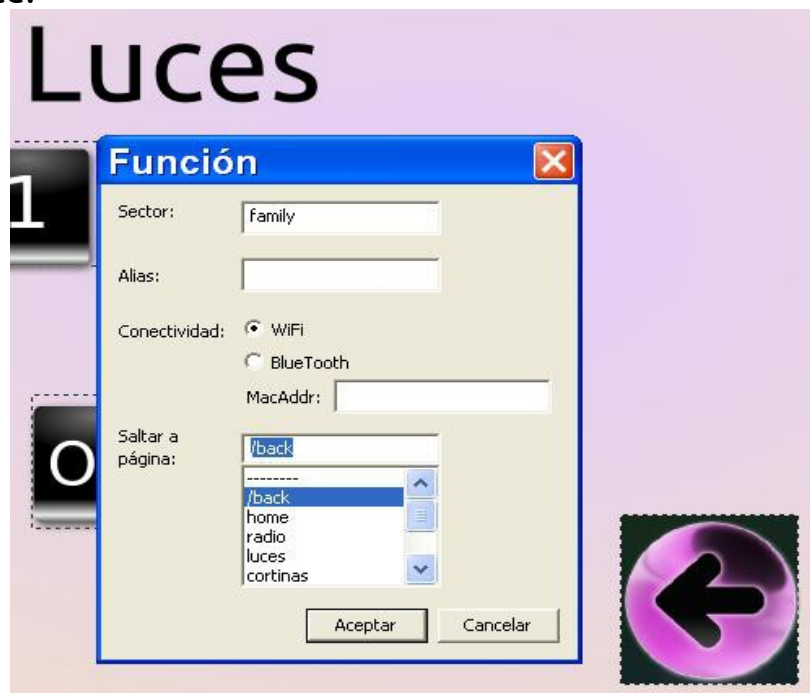
Se adjuntan las imágenes y el guión del XCR309 para este ejemplo. Seguimos con el resto de los botones. Por ejemplo:



En este caso se trata solo de un salto a la página "cortinas". No tiene que ejecutar la acción de ningún botón. Por eso "Alias" está en blanco. Pero en:



Ejecutará la acción del alias 6 y saltará a la página "radio". Obviamente lo que hará el alias 6 es seleccionar tuner en el receiver. Finalmente:

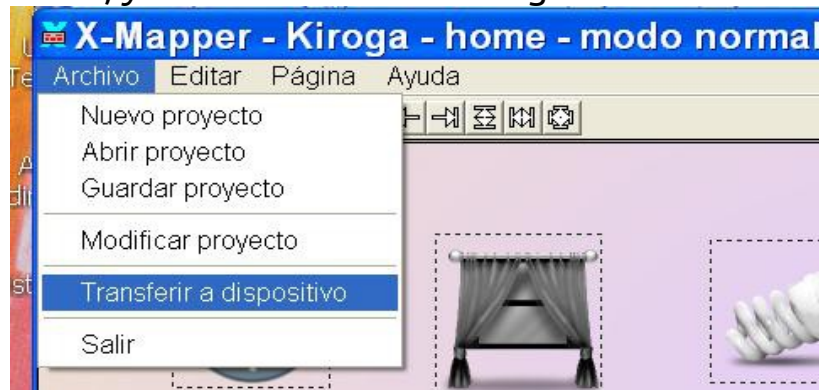


Es un botón sin acción y que salta a la página anterior, cualquiera sea esta. Esto nos va a permitir acceder a la página del dimmer desde cualquier otra página, para luego volver a desde donde saltamos.

EJEMPLO 1 parte 3: Transferencia de las páginas a la tablet.

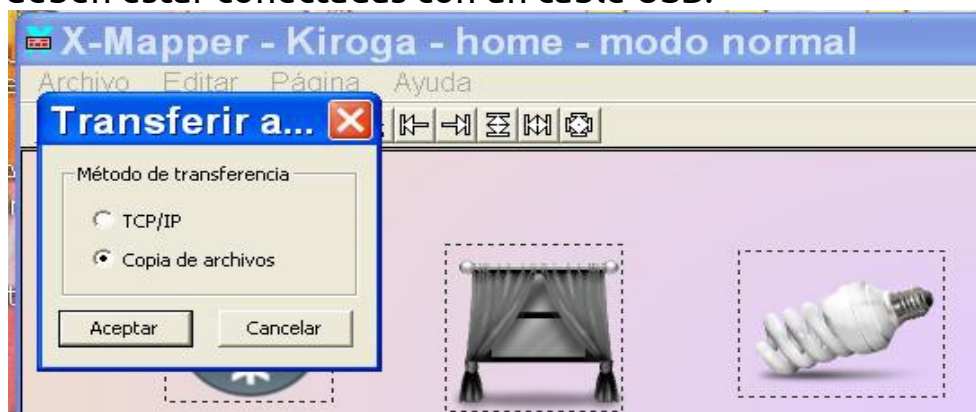
Vamos a suponer que ya se instaló la aplicación X-Launcher en la tablet. Para ver como hacer esto último ver el manual del X-Launcher.

Vamos a transferir el proyecto desde la PC a la tablet. El X-Mapper lo enviará desde la PC, y el X-Launcher se encargará de recibirlo en la tablet.

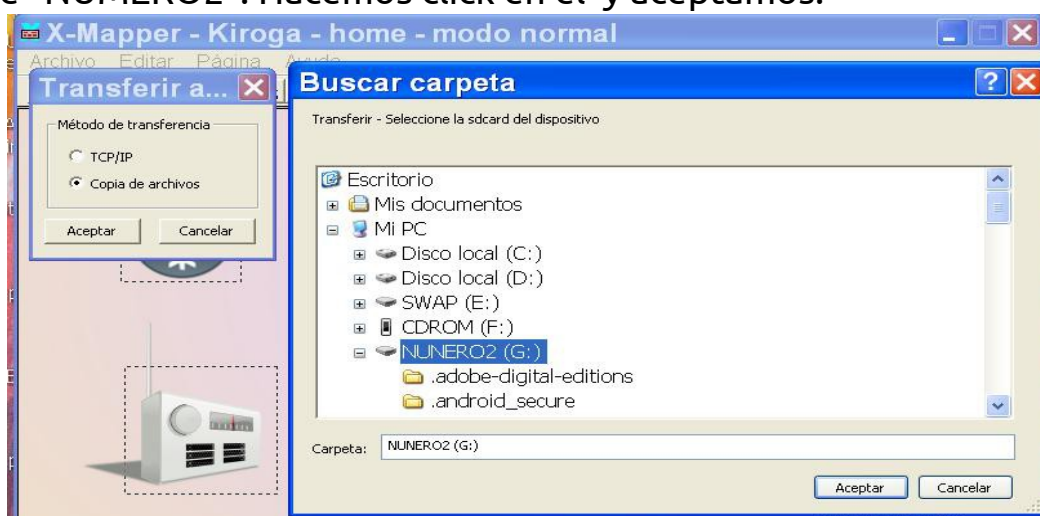


Vamos a transferir el proyecto por copia de archivos . Para ello la PC y la tablet deben estar conectadas con un cable USB.

En este caso, la tablet



conectada a la PC con un cable USB, aparece como la unidad G: con el nombre "NUMERO2". Hacemos click en él y aceptamos.

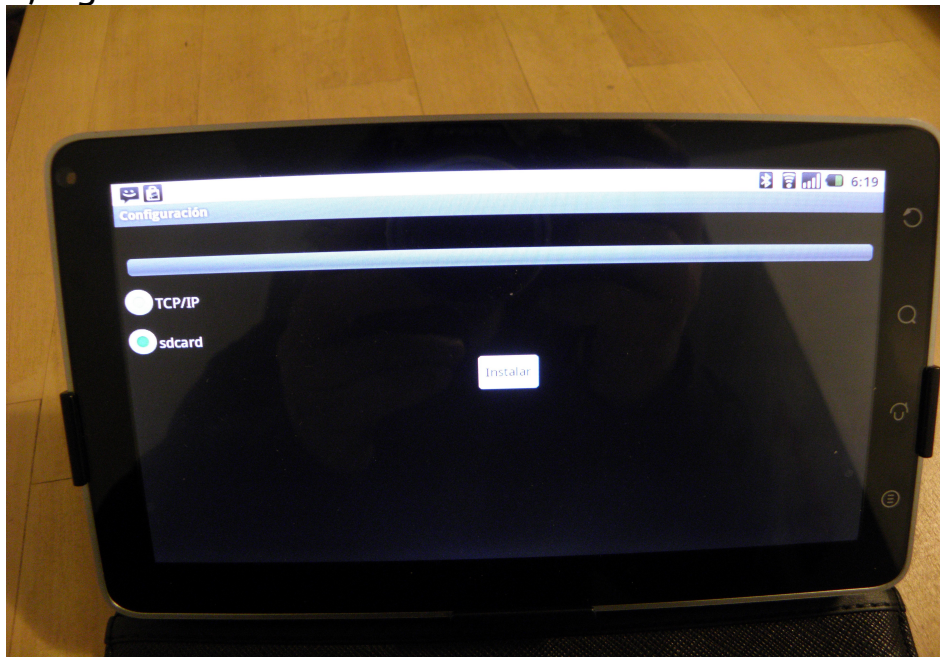


A continuación el X-Mapper copiará todos los archivos necesarios a la tarjeta SD de la tablet.



Desconectamos el cable USB.

En la tablet lanzamos la aplicación X-Launcher. Si es la primera vez que la lanzamos, ingresará directamente al modo transferencia.



Elegimos "SD card". Entonces el X-Launcher tomará todos los archivos que necesita de la memoria SD.

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.