Obtiene datos de portapeles

Obtiene los datos copiados en Portapapeles (Clipboard) y los guarda en una variable.

Seleccionar Item

Selecciona un objeto en un item o combobox a partir de su selector.

Scroll en un objeto

Simula el movimiento de la rueda del mouse sobre un objeto.

Escribir texto en un objeto editable

Escribe una cadena de texto en un objeto.

Enviar texto a un objeto

Envía pulsaciones de teclado a un elemento.

Obtener texto

Windows \ **Obtener texto**

Con este comando podrás obtener el texto de un objeto.

Nota:
Para utilizar correctamente este comando, con Desktop Recorder tendrá que grabar la aplicación a la que requiere conectarse así como las acciones que quiere realizar en ella. Al importar la grabación **.json** visualizará el comando creado, el cual ya viene con los datos necesarios como el selector de la app grabada.

Dato de entrada	Descripción	Ejemplo
Selector	Propiedad de texto utilizada para encontrar un elemento de IU particular. Es un fragmento XML o JSON que especifica los atributos del elemento de GUI que está buscando y de algunos de sus padres.	{“win”: “ControlType: WindowControl, “title”: “Calculadora”, “app”: “ApplicationFrameHost.exe”, “class”: “ApplicationFrameWindow”, “handle_”: 394914}
Identificador de la ventana	Escribir solo si se ingresó un identificador en el comando conectar ventana.	ventana1
Variable donde almacenar resultado	Variable Rocketbot donde se guardará el texto extraído del objeto.	{res}

Imagen de ejemplo

Click en Objeto

Hace click en un objeto a partir de su ID

Conectar con Aplicación

Conecta con una aplicación que se está ejecutando y toma el control.

Instalación Rocketbot Studio

Descubre en esta guía todos los pasos necesarios para llevar a cabo la instalación de Rocketbot Studio de manera sencilla y eficiente. Desde la descarga hasta la resolución de posibles alertas durante la instalación, te proporcionamos una completa orientación para que puedas comenzar a automatizar tus procesos de manera exitosa.

Windows

Requisitos Previos

Mínimos

Procesador	Intel Core i3-4340 or AMD FX-6300
Almacenamiento	10GB
Memoria	4GB RAM

Recomendados

Procesador	Intel Core i5
Almacenamiento	175GB
Memoria	8GB RAM

Descarga

1. Ir la página de Rocketbot Descargar Studio, al final de la página debemos clickear el botón Descargar para Windows, fijarse que sea la última versión.

2. Una vez descargado, descomprimimos el archivo .zip en la ubicación que queramos
3. Abrir como **Administrador** el ejecutable llamado rocketbot.exe

Licenciamiento

Veremos 2 opciones, selecciona el tipo de licenciamiento

- **Get License:** Si no cuentas previamente con una licencia de Orquestador,

entonces elige esta opción para solicitar la licencia exclusiva de Rocketbot Studio.
- **Login:** Si tu administrador del Orquestador te proporcionó credenciales y token, entonces elige esta opción y úsalos para iniciar Rocketbot Studio.

Get License

Abrirá Rocketbot Studio en nuestro navegador predeterminado con la dirección **localhost:5000** y nos indicará que no contamos con una licencia activa, damos click en el botón Close

Nos mostrará un token el cual debemos copiar con el botón rojo ubicado a la derecha

Clickeamos en la palabra aquí la cual nos redirigirá a la página de licencias.

Licencia de Desarrollo:

Debemos completar los datos solicitados y en **Ambiente** debe estar marcado Desarrollo.

Licencia de Producción:

Debemos completar los datos solicitados y en **Ambiente** debe estar marcado Producción, esto habilitará 2 opciones más:

1. Orden de compra: Donde debemos adjuntar el PDF con la OC
2. CRM Code: Código entregado por tu PAM

Finalmente en la casilla de **Token** pegaremos el token anteriormente copiado desde Rocketbot Studio y enviamos el formulario.

A la casilla de correo indicada en el formulario, nos llegará la licencia

La copiamos, volvemos a Rocketbot Studio y la pegamos, finalmente damos click en el botón Validar

Nos mostrará un mensaje en la esquina inferior izquierda indicando que el licenciamiento fue exitoso.

Login

Nos mostrará una ventana para introducir las credenciales entregadas por nuestro administrador de Orquestador

Una vez ingresadas, si el login es correcto, nos mostrará el mensaje en la consola de Rocketbot y levantará Studio en nuestro navegador por defecto.

---

macOS

Requisitos Previos

1. Debemos tener instalado xcode, si no lo tenemos, lo podemos realizar con la siguiente instrucción desde el Terminal xcode-select --install
2. Debemos habilitar el Terminal en Privacidad y Seguridad
    - En versiones anteriores a Ventura, ir a **Seguridad y Privacidad → Privacidad → Herramientas para desarrolladores**

    - Desde Ventura en adelante ir a **Seguridad y Privacidad → Herramientas para desarrolladores**

Descarga

1. Ir la página de Rocketbot Descargar Studio, al final de la página debemos clickear el botón Descargar para macOS, fijarse que sea la última versión.
2. Una vez descargado, descomprimimos el archivo .zip en la ubicación que queramos
3. Abrir la carpeta y dar doble click en el archivo ejecutable llamado **rocketbot**

4. Al dar doble click en el ejecutable, nos mostrará un mensaje de aviso donde indica que no se puede abrir la aplicación ya que no es un desarrollador identificado, damos click en OK para cerrar el aviso y realizar los siguientes pasos

Ir a **Preferencias del Sistema → Seguridad y Privacidad**

Nos aparecerá el siguiente mensaje, damos click en “Abrir”.

Esto nos abrirá nuestro navegador predeterminado con la dirección **localhost:5000**, damos click en Close

Licenciamiento

Veremos 2 opciones, selecciona el tipo de licenciamiento

- **Get License:** Si no cuentas previamente con una licencia de Orquestador, entonces elige esta opción para solicitar la licencia exclusiva de Rocketbot Studio.
- **Login:** Si tu administrador del Orquestador te proporcionó credenciales y token, entonces elige esta opción y úsalos para iniciar Rocketbot Studio.

Get License

Abrirá Rocketbot Studio en nuestro navegador predeterminado con la dirección **localhost:5000** (*o el puerto que hayamos configurado en rocketbot.ini*) y nos indicará que no contamos con una licencia activa, damos click en el botón Close

Nos mostrará un token el cual debemos copiar con el botón rojo ubicado a la derecha

Clickeamos en la palabra aquí la cual nos redirigirá a la página de licencias.

Licencia de Desarrollo:

Debemos completar los datos solicitados y en **Ambiente** debe estar marcado Desarrollo.

Licencia de Producción:

Debemos completar los datos solicitados y en **Ambiente** debe estar marcado Producción, esto habilitará 2 opciones más:

1. Orden de compra: Donde debemos adjuntar el PD con la OC

2. CRM Code: Código entregado por tu PAM

Finalmente en la casilla de **Token** pegaremos el token anteriormente copiado desde Rocketbot Studio y enviamos el formulario.

A la casilla de correo indicada en el formulario, nos llegará la licencia

La copiamos, volvemos a Rocketbot Studio y la pegamos, finalmente damos click en el botón Validar

Nos mostrará un mensaje en la esquina inferior izquierda indicando que el licenciamiento fue exitoso.

Login

Nos mostrará una ventana para introducir las credenciales entregadas por nuestro administrador de Orquestador

Una vez ingresadas, si el login es correcto, nos mostrará el mensaje en la consola de Rocketbot y levantará Studio en nuestro navegador por defecto.

Errores comunes

1. Si cuando ejecutamos Rocketbot nos arroja alertas de Python o de alguna librería como estos ejemplos:

   Debemos cancelar la alerta y dar los permisos de seguridad correspondientes, ir a □□ Activar el Terminal

2. Si no tenemos la opción de Herramientas para desarrolladores (Developer Tools), debemos abrir una ventana de Terminal y escribir el siguiente comando spctl developer-mode enable-terminal con eso ya nos debe aparecer.
3. Si al abrir **localhost:5000** nos aparece un error de acceso denegado a localhost, debemos cambiar el puerto de Rocketbot

   Para cambiar el puerto debemos ir a la carpeta de Rocketbot y abrir el archivo rocketbot.ini

Nota:
Al cambiar el puerto debemos reiniciar rocketbot para que se vuelva a abrir con el nuevo