

10 - Página de fotografías

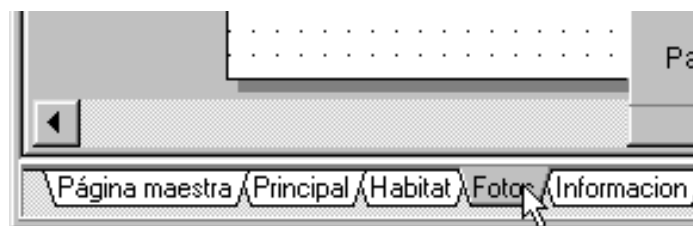
La página que haremos a continuación contiene tres fotografías, dos de las cuales se pueden ampliar, mientras de la tercera se pueden ampliar dos detalles.

Algunas de las soluciones que utilizaremos admiten variaciones. En NeoBook hay diferentes maneras de hacer las mismas cosas, con resultados idénticos (o parecidos). En este caso usaremos procedimientos similares a los que usamos en la publicación realizada con la versión para DOS, habida cuenta del carácter introductorio del proyecto.



Esta página contiene

- 1) El botón de Salir, que está en la Página maestra.
- 2) El botón de volver, que copiamos antes
- 3) Una fotografía de la que se pueden ampliar los detalles recuadrados
- 4) Dos fotografías que se pueden ampliar
- 5) El título.

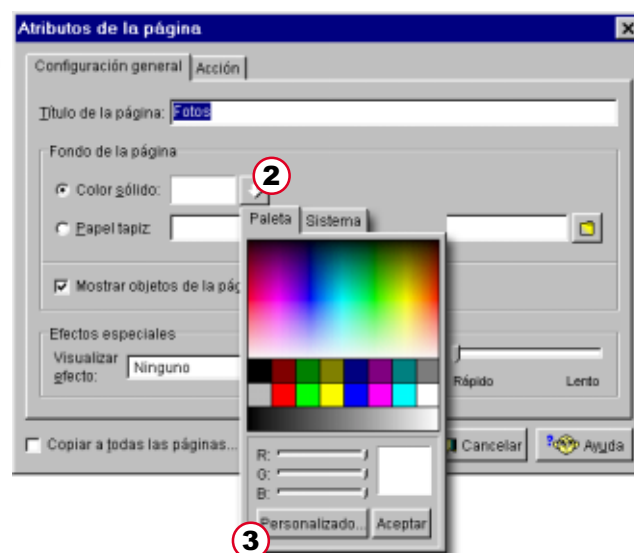


1

- 1) Cambiamos a la página Fotos con un clic en la oreja respectiva.



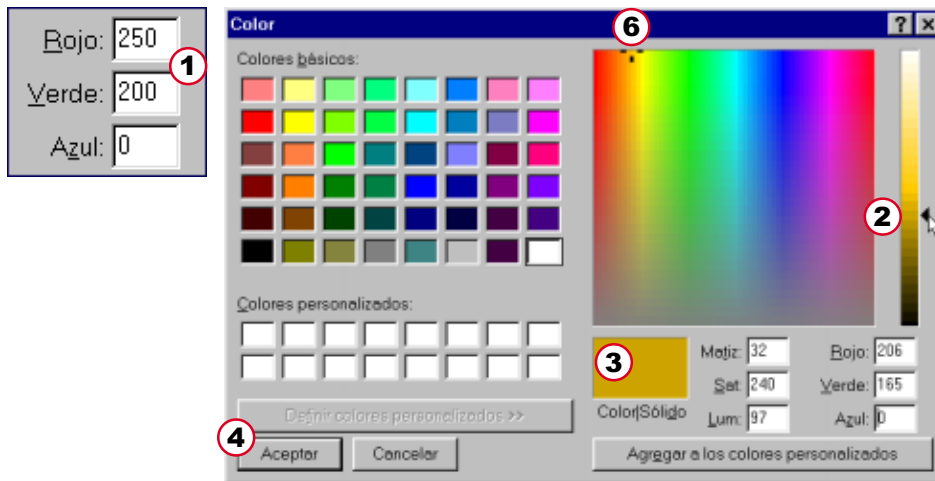
1



2

Vamos a colocar un color de fondo para la página.

- 1) Clic sobre el botón de propiedades de página
- 2) Clic sobre el botón de color de fondo
- 3) Clic sobre el botón de configurar colores.



3

Necesitamos un color armónico con los otros, pero que se diferencie de los botones.

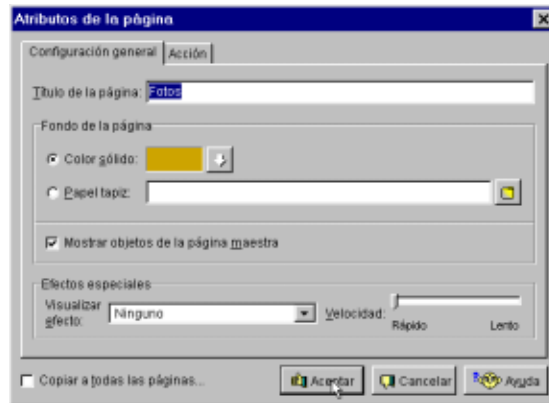
Un truco para «armar» un color de la «familia» de otro:

- 1) Colocamos los valores del amarillo-naranja que venimos utilizando.
- 2) Lo oscurecemos desplazando un poco la corredera hacia abajo.
- 3) El color resultante (tirando a ocre) tiene los mismos componentes cromáticos, con el agregado de negro.
- 4) Confirmamos con aceptar.



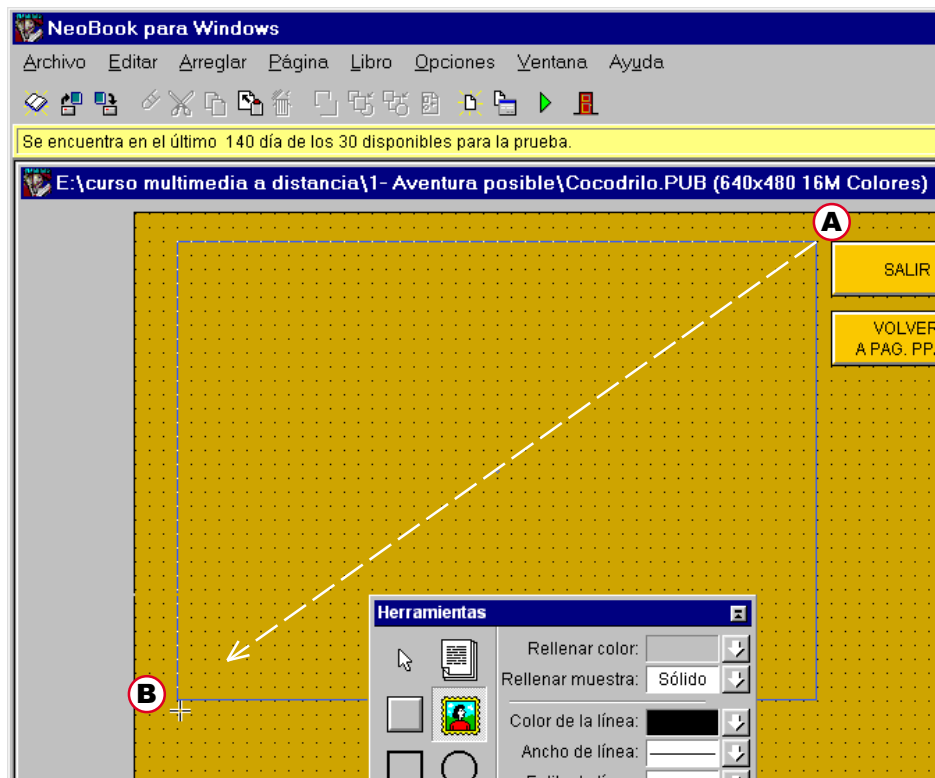
CUESTIÓN DE GUSTOS

Si el color resultante nos parece demasiado «frío», podemos cambiarlo quitándole negro (corredera (2) hacia arriba) y desplazando el cursor (6) hacia la izquierda (naranja más oscuro)



4

- 1) Confirmamos con Aceptar.



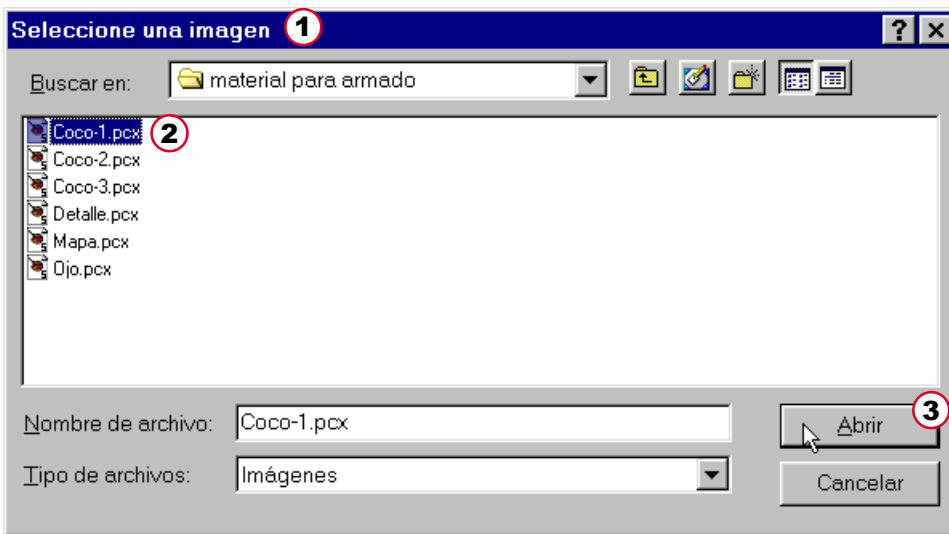
5

Vamos ahora a cargar la fotografía principal.

- 1) Elegimos la herramienta de importar gráficos



- 2) Dibujamos un rectángulo, desplazando el cursor desde (A) hasta (B), manteniendo presionado el botón principal del mouse.



6

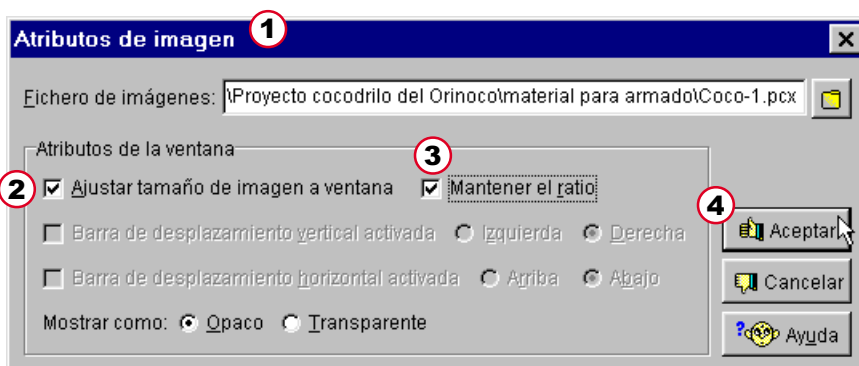
- 1) Cuando soltamos aparece la ventana de navegación que nos permite llegar hasta la carpeta indicada y seleccionar el gráfico.
- 2) Elegimos *coco1.pcx*
- 3) Confirmamos con Aceptar.



7

Aparecerá la imagen (que es la misma que usamos como fondo para la página principal. Como el tamaño es mayor que la ventana que acabamos de dibujar, no podemos verla completa.

Hacemos un clic con el botón derecho (secundario) del mouse sobre ella, o un clic sobre el botón de atributos de objeto



8

- 1) Aparecerá la pantalla de atributos de imagen.
- 2) Tildamos la casilla **Ajustar tamaño de imagen a ventana**, que achicará la foto para que entre completa en la ventana que acabamos de dibujar.
- 3) Tildamos la casilla **Mantener el ratio**.

Esto es muy importante, ya que conserva las proporciones de la fotografía, sin deformarla.

Podemos probar lo que sucede cuando no tildamos la casilla: la fotografías e deforma para adaptarse a las proporciones de la caja.

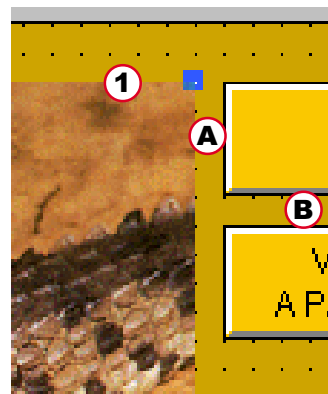
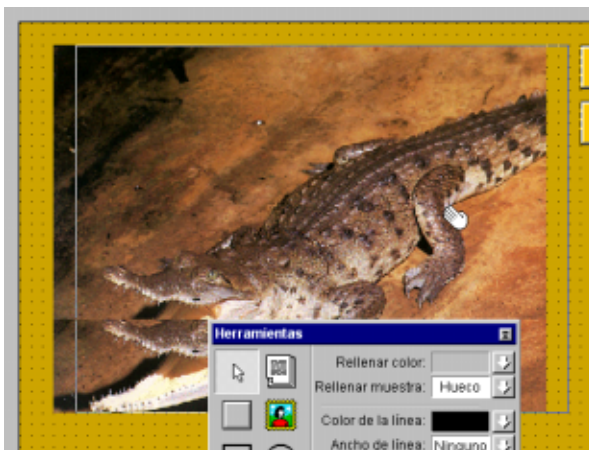
- 4) Confirmamos con Aceptar.



9

Ahora la foto se muestra completa. Observaremos que la caja sobra en uno de los lados (a la derecha o abajo, según el dibujo que hayamos hecho)

- 1) Tomamos la herramienta puntero.
- 2) Tomamos el punto de control que corresponda (en este caso el horizontal) y eliminamos el «sobrante» de la caja (lo corremos desde (A) hasta (B))

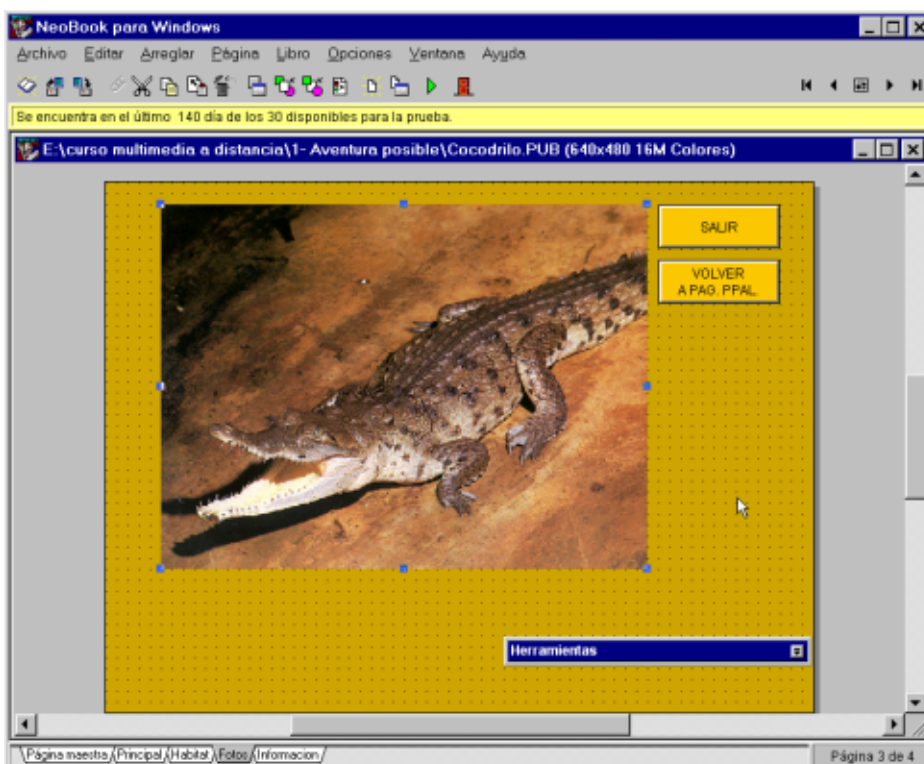


10

Corremos la fotografía hasta su lugar definitivo.

- 1) Cuidemos que quede alineada con el borde superior del botón.
- 2) La separación con los botones (A) debería ser igual a la que hay entre ellos (B)

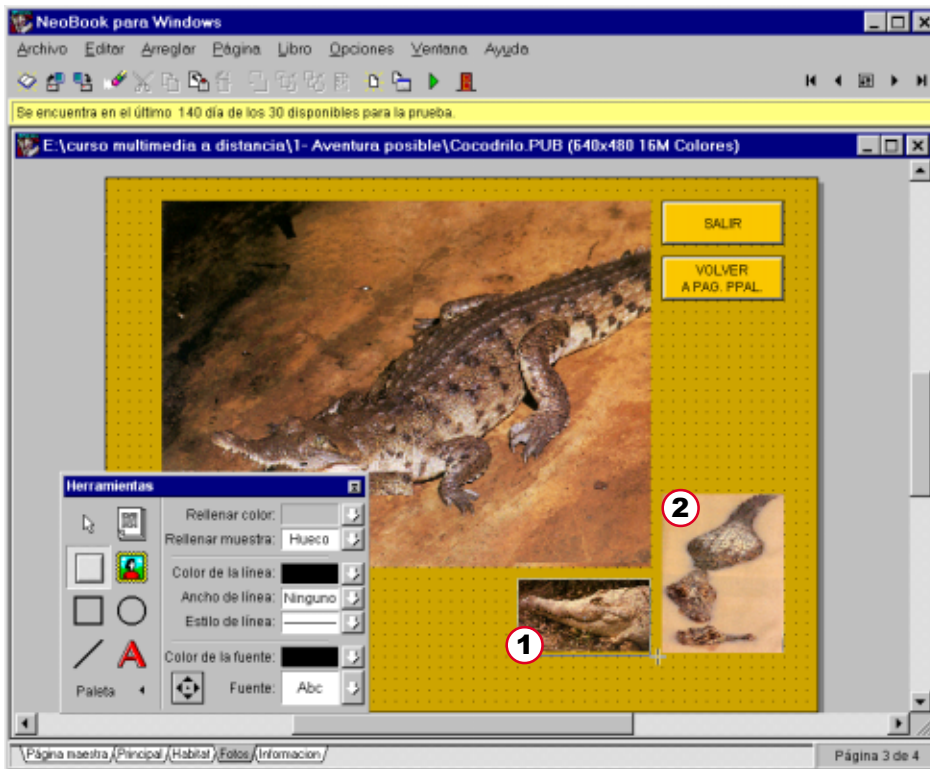
En el ejemplo hemos dejado una línea de la grilla.



11

El resultado debería ser aproximadamente el que muestra la captura.

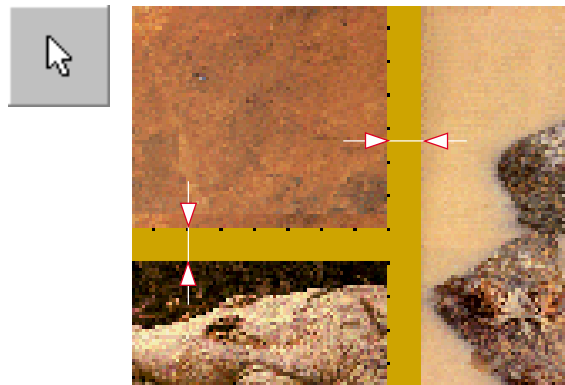
Si aparecen líneas perimetrales las eliminamos, configurando el ancho de línea como *ninguna*.



12

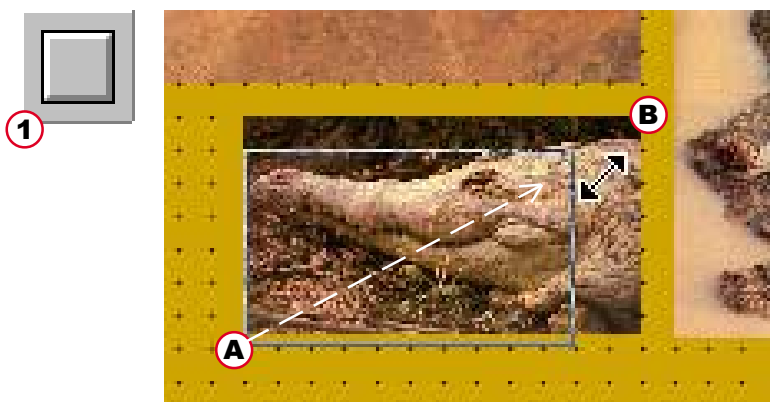
Repetimos la operación para las dos fotografías menores.

- 1) Cargamos *coco2.pcx*
- 2) Cargamos *coco3.pcx*



13

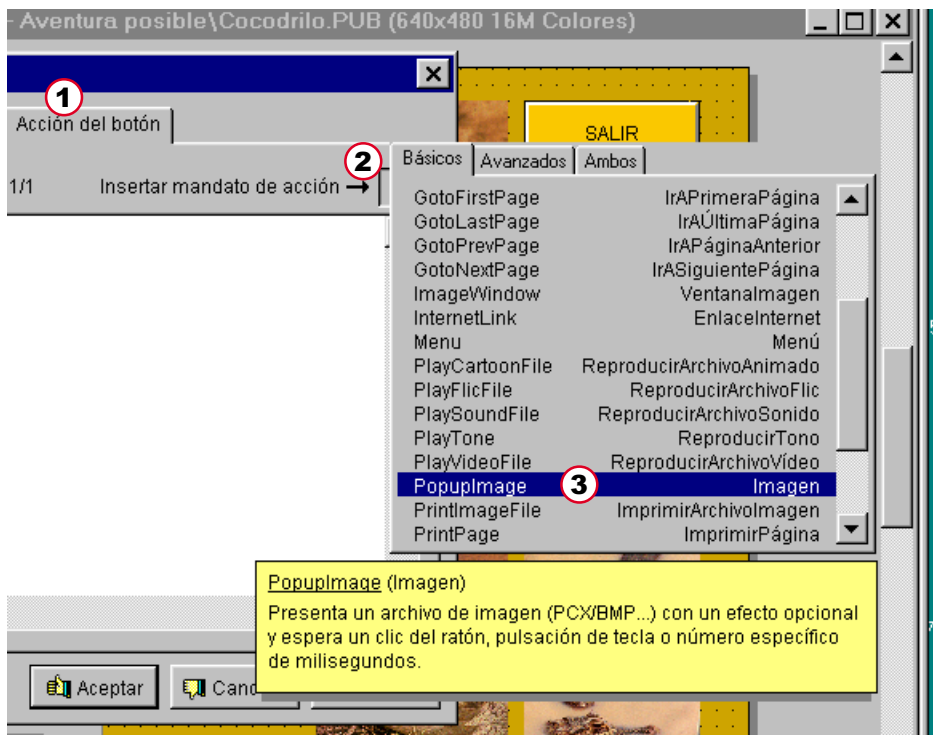
Cuidamos que las «calles» entre las fotografías mantengan la misma dimensión que estamos usando para separar elementos: una línea de la grilla.



14

Vamos a colocar un botón invisible sobre la fotografía.

- 1) Tomamos la herramienta de dibujar botones.
- 2) Trazamos un rectángulo desde (A) hasta (B), manteniendo presionado el botón principal del mouse. El rectángulo debe cubrir toda la superficie de la fotografía.



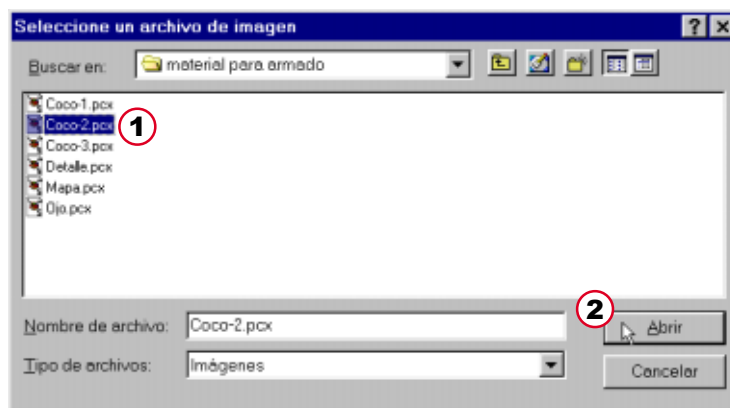
15

Aparecerá la pantalla de configurar botones.

- 1) Vamos a la oreja **Acción del botón**.
- 2) Clic sobre el botón que abre la paleta Insertar mandato de acción.
- 3) Elegimos el comando **PopupImage**.

IMÁGENES POPUP

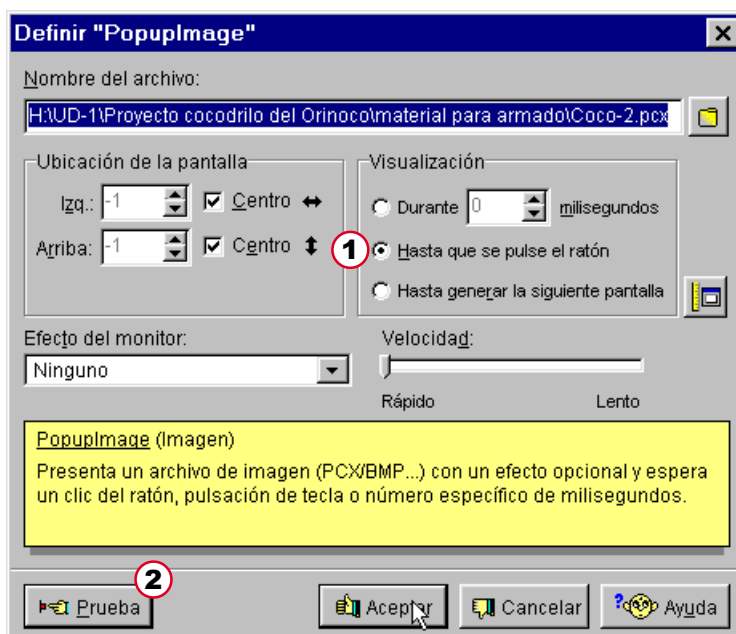
Las imágenes PopUp son imágenes emergentes. Aparecen en el lugar de la pantalla que se indique (sin marco ni barra de título) y duran hasta el próximo clic del mouse (o lo que se estipule).



16

Aparecerá la pantalla de cargar imágenes.

- 1) Seleccionamos **coco2.pcx**
- 2) Confirmamos con **Abrir**



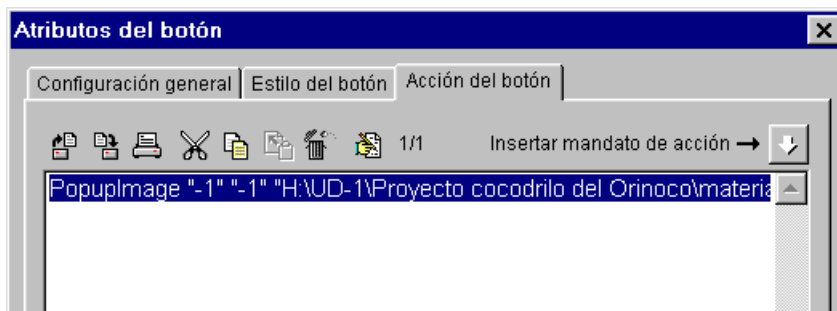
17

La pantalla siguiente (que aparece luego de confirmar el nombre de archivo en el paso anterior), es la de configuración de la imagen PopUp.

Permite configurar una cantidad de parámetros, los que no abordaremos ahora.

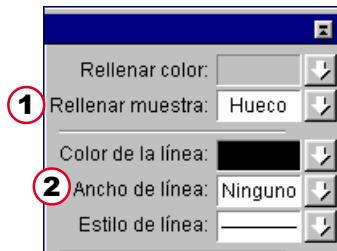
Por ahora nos aseguramos que

- 1) esté marcada la opción «Hasta que se pulse el ratón»,
- 2) y confirmamos con **Aceptar**.



18

Al volver a la pantalla de atributos del botón veremos el *script* de la acción que acabamos de configurar. Aprobamos con el botón Aceptar.



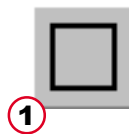
19

El botón debe ser invisible, por lo que necesitaremos...

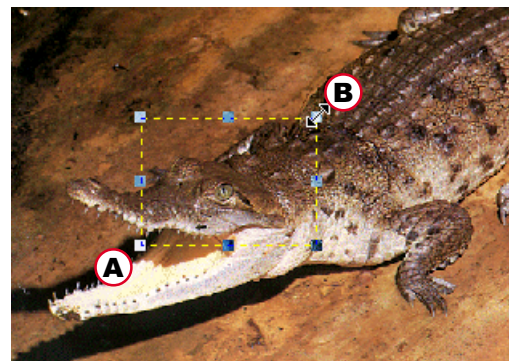
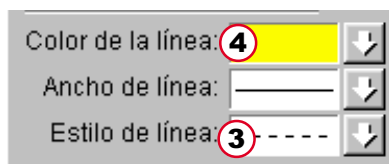
- 1) configurar el relleno como **Hueco**, y
- 2) el ancho de línea como **Ninguno**

En ambos casos, si no lo estuvieran.

- 3) Repetimos toda la operación (colocar un botón invisible) sobre la tercera fotografía. Cargamos allí el gráfico *coco3.pcx*



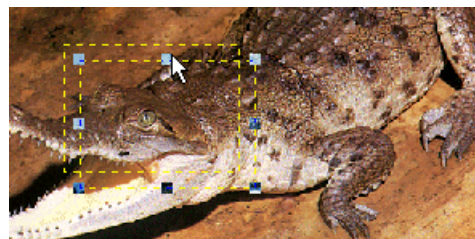
1



20

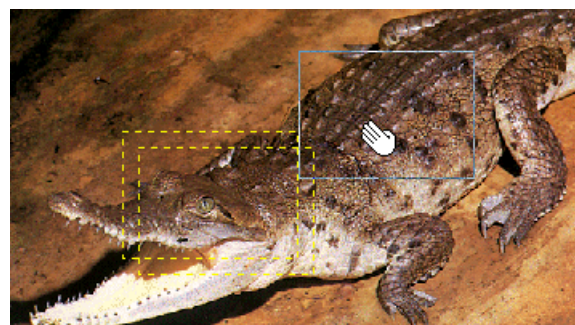
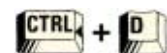
Vamos a colocar los dos botones sobre la foto principal.

- 1) Tomamos la herramienta de dibujar rectángulos.
- 2) Dibujamos uno sobre la zona del ojo del cocodrilo de la foto, arrastrando el cursor desde (A) hasta (B), manteniendo el botón del mouse presionado.
- 3) Elegimos una línea punteada y
- 4) Color amarillo para la misma.



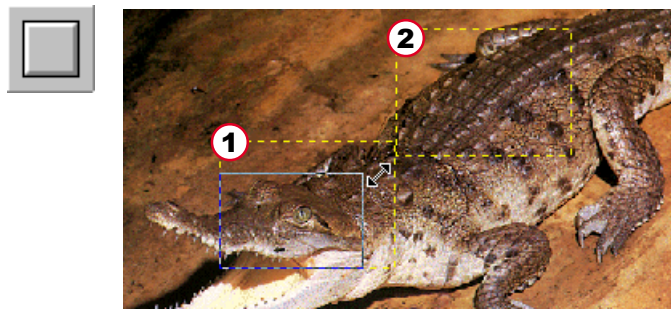
21

Duplicamos el rectángulo con las teclas



22

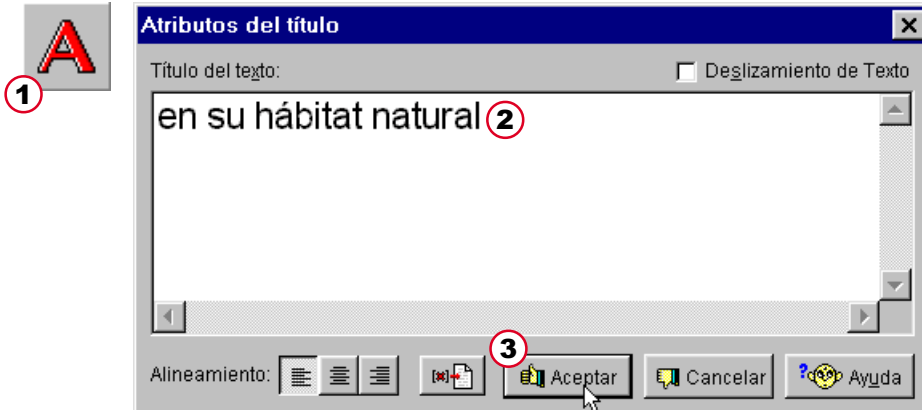
Lo sujetamos con el puntero y lo corremos hasta la zona del lomo.



23

Dibujamos un botón invisible sobre cada recuadro.

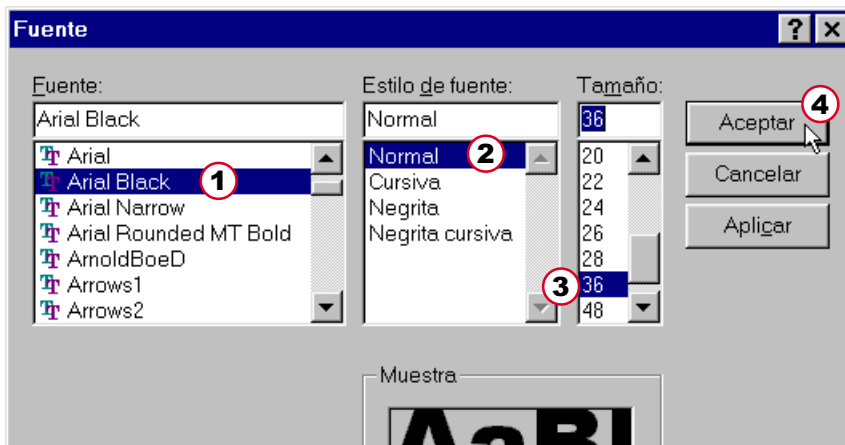
- 1) Con el primero cargaremos como imagen PopUp el gráfico *ojo.pcx*
- 2) Con el segundo cargaremos el gráfico *detalle.pcx*



24

Vamos a escribir el título. Comenzaremos por la segunda línea, cuyo tamaño «manda» (es más crítico).

- 1) Tomamos la herramienta de títulos. Hacemos un clic sobre la pantalla.
- 2) Cuando aparece la ventana, escribimos el texto de la segunda línea del título.
- 3) Confirmamos con Aceptar.



25

Abrimos la pantalla de tipografías (Fuente) y elegimos

- 1) Arial Black
- 2) Normal
- 3) Tamaño 36
- 4) Confirmamos con Aceptar.



26

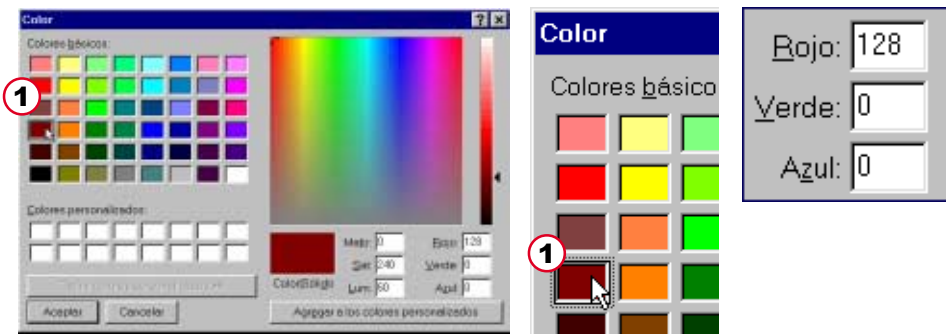
No veremos todo el texto, por lo que deberemos abrir la ventana, hasta que aparezca completo.



27

Lo acomodamos en su lugar. Lo enviamos «atrás» para que no tape los botones, impidiendo su funcionamiento.



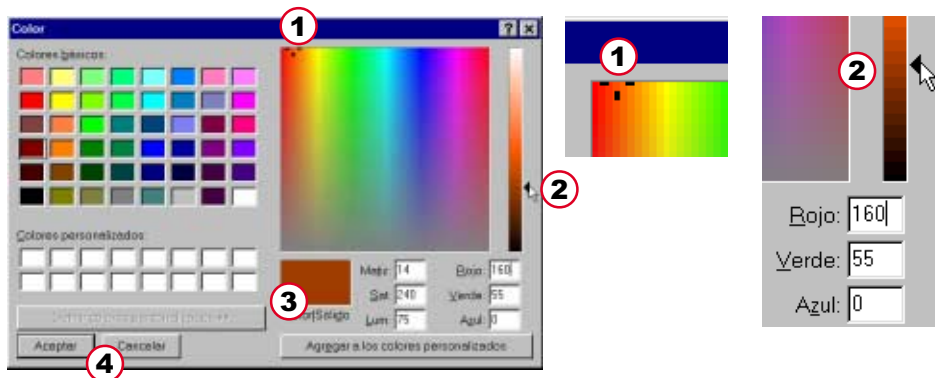


28

Vamos a aplicarle color. Algo similar a un rojo lacre.

Veremos otro método para obtener colores.

- 1) Elegimos un color parecido en la paleta, para tomarlo como base.



28

- 1) Movemos el cursor, hacia la derecha, sujetándolo con el puntero del mouse.

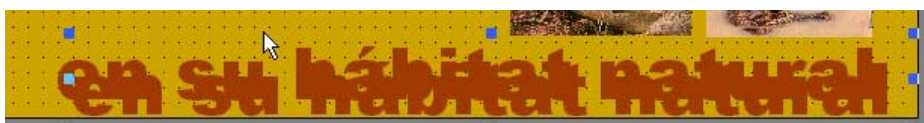
- 2) Subimos muy poco la corredera
- 3) Vigilamos la casilla donde se muestra el color, hasta obtener el resultado deseado.

- 4) Cuando estamos conformes presionamos Aceptar.



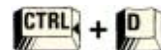
29

- 1) Cerramos la paleta con Aceptar.



30

Duplicamos el texto con las teclas



31

Editamos el texto con el botón de propiedades del objeto.

Reemplazamos el texto de la segunda línea por el que corresponde.



31

- 1) Acomodamos el texto en su lugar, alineándolo con el borde de la foto. Podemos ayudarnos con las teclas de dirección.



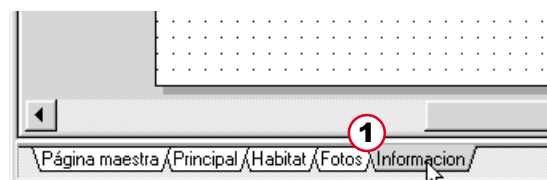
- 2) Achicamos la «caja» del texto para que no tape los botones

II - Página de información adicional

Esta página tiene un texto relativamente largo sobre el Cocodrilo del Orinoco, con la posibilidad de imprimirlo.

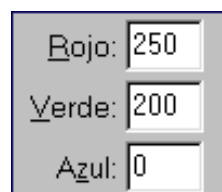
Esta página contiene

- 1) El botón de Salir, que está en la Página maestra.
- 2) El botón de volver, que copiamos antes
- 3) Un botón para imprimir el texto
- 4) Una ventana con un texto largo, que no entra en la pantalla, con la correspondiente barra de desplazamiento (5) para acceder a las partes ocultas del texto.



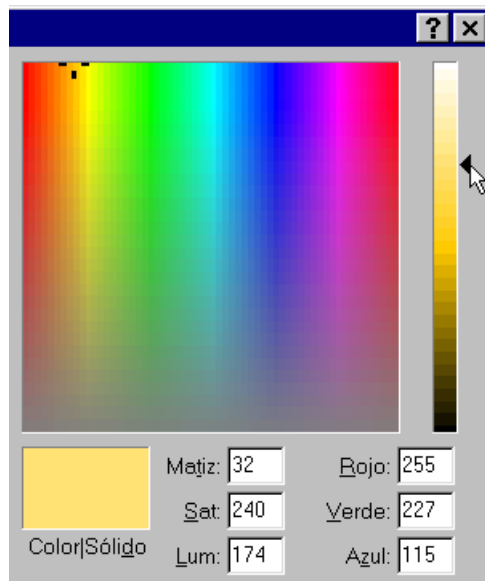
1

- 1) Vamos a la página Información mediante un clic sobre la oreja respectiva.



2

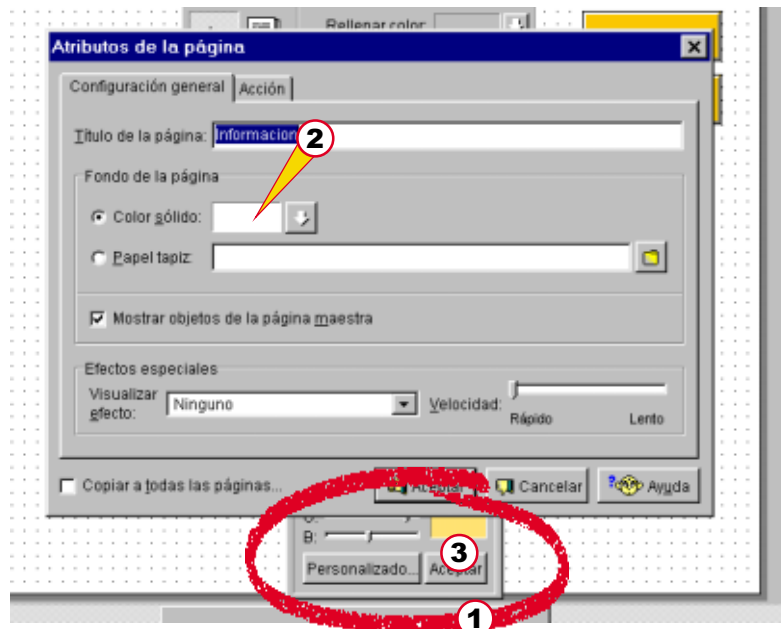
- 1) Con el botón de Atributos de página abrimos la pantalla.
- 2) Clic sobre el botón de Color sólido para el fondo de la página
- 3) Clic sobre el botón Personalizado
- 4) En la pantalla Color colocamos los valores que hemos usado para los botones.



3

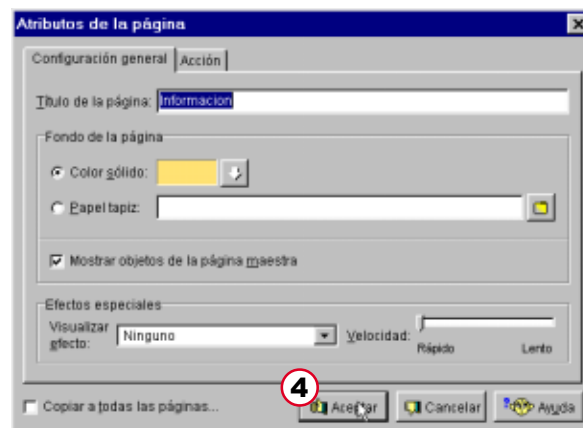
Vamos a construir ahora un color «de la familia», pero más claro.

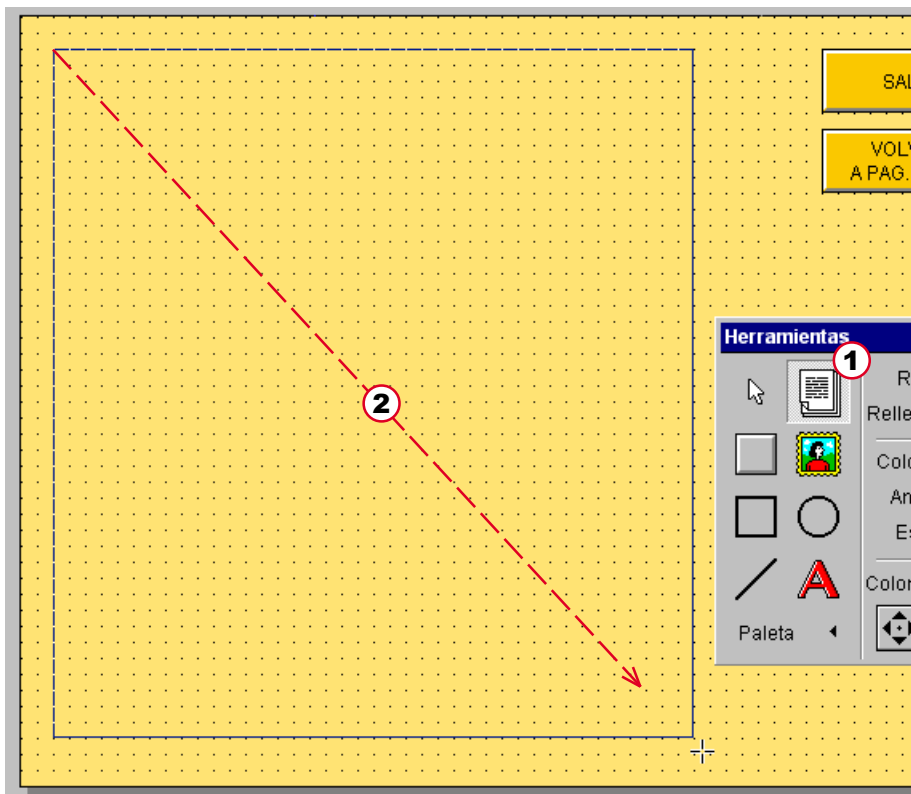
- 1) Llevamos la corredera hacia arriba
- 2) Verificamos en la casilla la tonalidad.
- 3) Cuando estamos conformes confirmamos con Aceptar.



4

- 1) Cuando cerramos la ventana **Color**, regresamos a la paletita de colores sólidos. En muchas ocasiones, la misma, en lugar de aparecer **sobre** la ventana de atributos de página (como debiera), **aparece detrás**.
- 2) Observemos que el color elegido no aparece en la ventana de muestra. Si presionamos el **Aceptar** de la ventana de **Atributos de página**, el fondo quedará blanco, como estaba.
- 3) Debemos presionar primero el **Aceptar** de la paleta.
- 4) Recién entonces hacemos clic sobre el **Aceptar** de **Atributos de página**.





5

Vamos a colocar el texto.

- 1) Tomamos la herramienta respectiva.

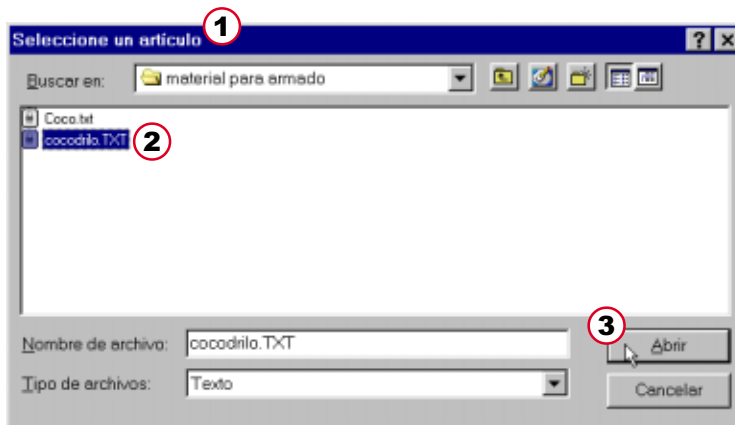


- 2) Dibujamos un rectángulo de la medida de la ventana de texto.

Aunque tenemos mucha superficie disponible, no conviene usar todo el ancho, ya que las líneas de texto muy largas son más difíciles de leer.

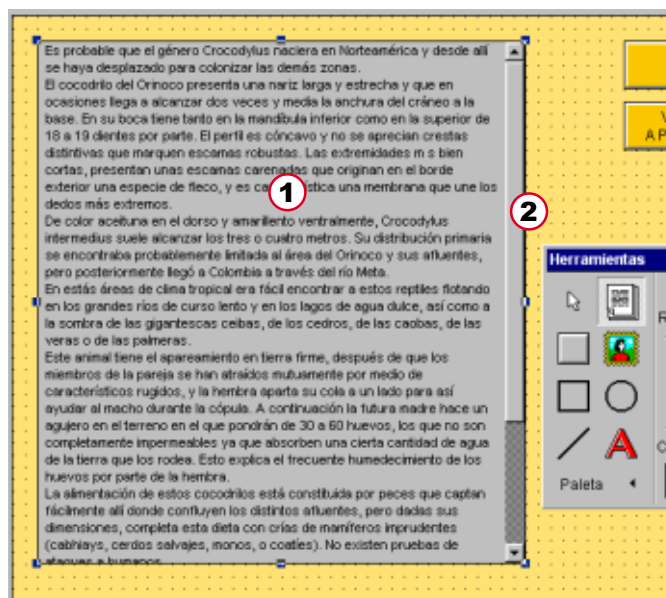
Las dimensiones de la caja pueden modificarse en cualquier momento.

Como siempre, desplazamos el cursor en diagonal, manteniendo presionado el botón principal del mouse.



6

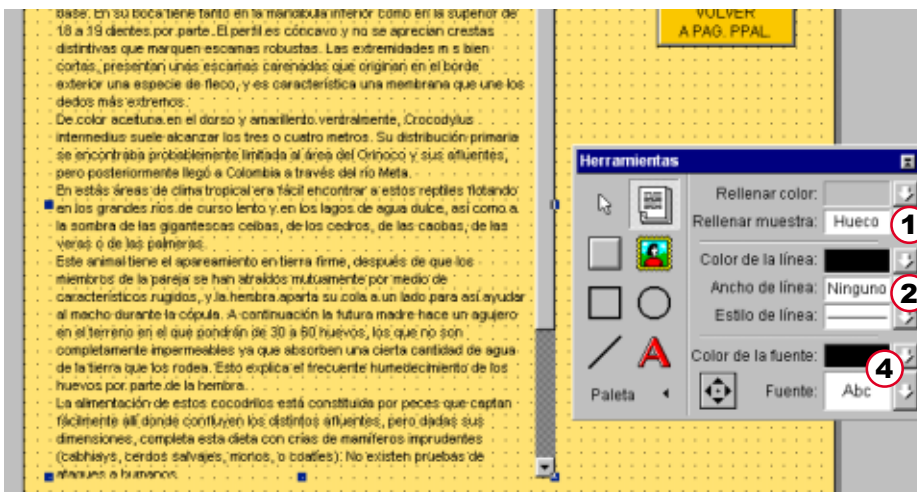
- 1) Aparecerá la pantalla para navegar, buscar y cargar el texto.
- 2) Elegimos cocodrilo.txt
- 3) Confirmamos con Aceptar.



7

- 1) Aparecerá el texto con el color de fondo, línea perimetral y tipografía que esté configurada previamente.

- 2) Aparecerá (según configuración previa) una barra de scroll (o dos).

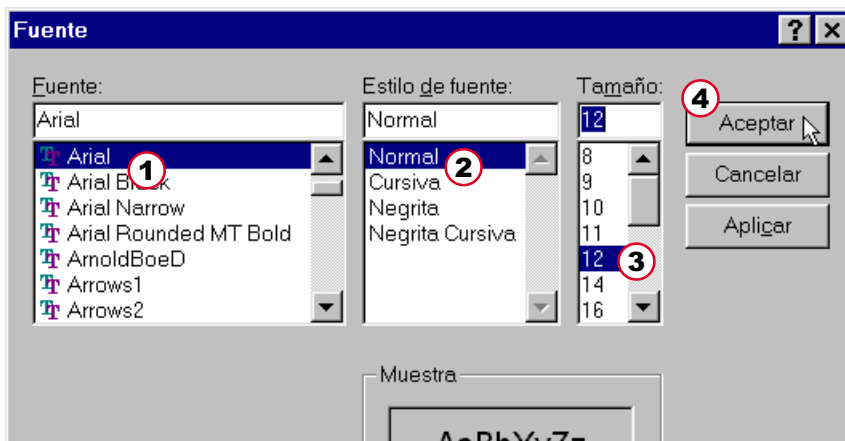


8

- 1) Establecemos para el relleno: **Hueco**
- 2) Colocamos como ancho de línea perimetral: **Ninguno**
- 3) Acomodamos y dimensionamos (con la herramienta puntero).



- 3) Abrimos la paleta **Fuente**.

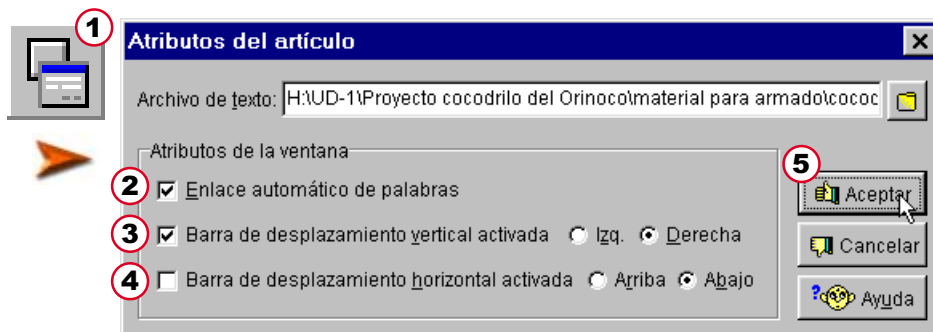


9

- 1) Elegimos la tipografía **Arial**
- 2) Estilo: **Normal**
- 3) Tamaño: **12**.

La lectura en pantalla requiere de tipografías grandes. Se puede usar un tamaño 14, si se considera necesario.

- 4) Confirmamos con **Aceptar**.



10

Aunque en este caso la configuración previa de la caja de texto es la que necesitamos, mostramos cómo puede modificarse, por otras situaciones

- 1) Con el texto seleccionado hacemos clic sobre el botón de propiedades de objeto.
- 2) Nos aseguramos que esté tildada la opción Enlace automático de palabras. Pésima traducción de word wrap, que es la expresión que en ámbitos informáticos se usa para los textos que se ajustan a determinados contornos (en este caso la caja).
- 3) Mantenemos activa la barra de desplazamiento vertical (usualmente a la derecha)
- 4) Desactivamos (siempre!!!) la barra de desplazamiento horizontal.
- 5) Confirmamos con Aceptar.

BARRAS DE DESPLAZAMIENTO (SCROLL)



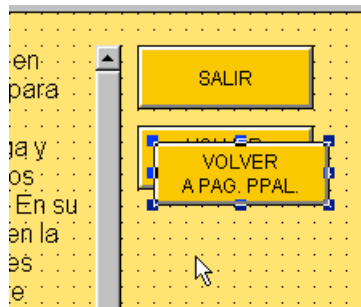
Las barras de **scroll** son **enemigas** de la lectura. En la medida de lo posible, evitar tener que utilizarlas.

Más adelante, en el curso, veremos estrategias en ese sentido.

Las barras horizontales son decididamente inaceptables.

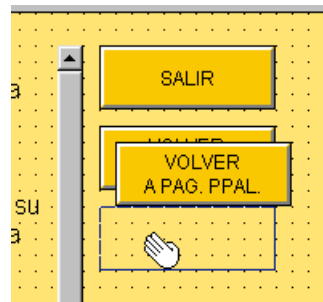
Leemos en sentido horizontal, de manera que con cada renglón deberíamos activar las barras para llegar a las «puntas invisibles» de la línea.

Cuando coloquemos textos largos en una página, acompañémoslos con un botón que permita imprimirlos y leerlos fuera de la compu.



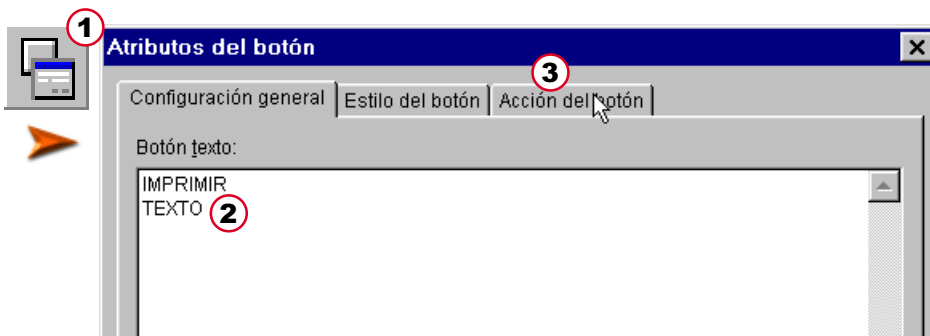
11

Duplicamos el botón *Volver...* con las teclas



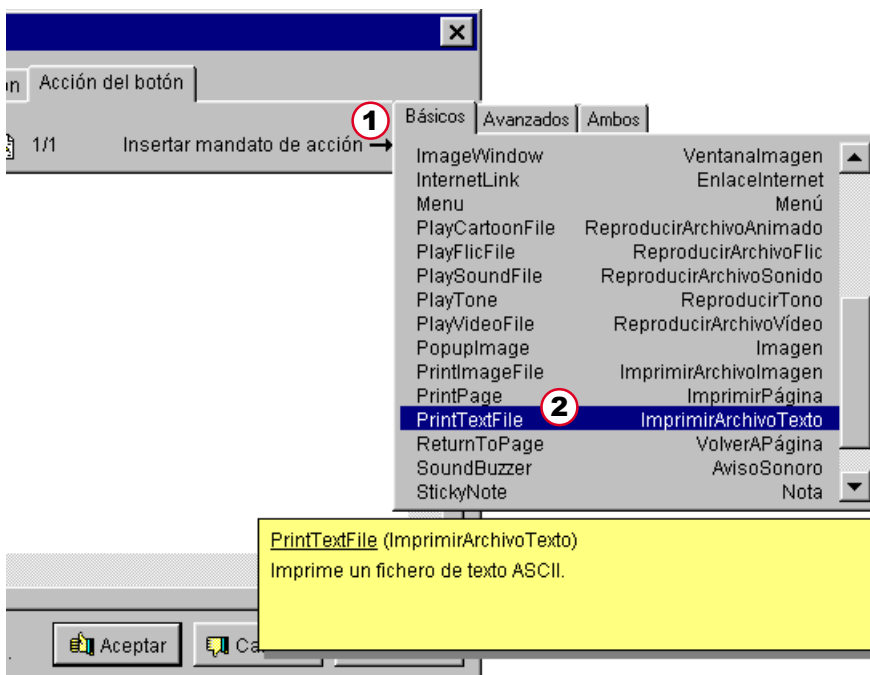
12

Desplazamos el botón hasta su lugar, dejando una línea de la grilla de separación.



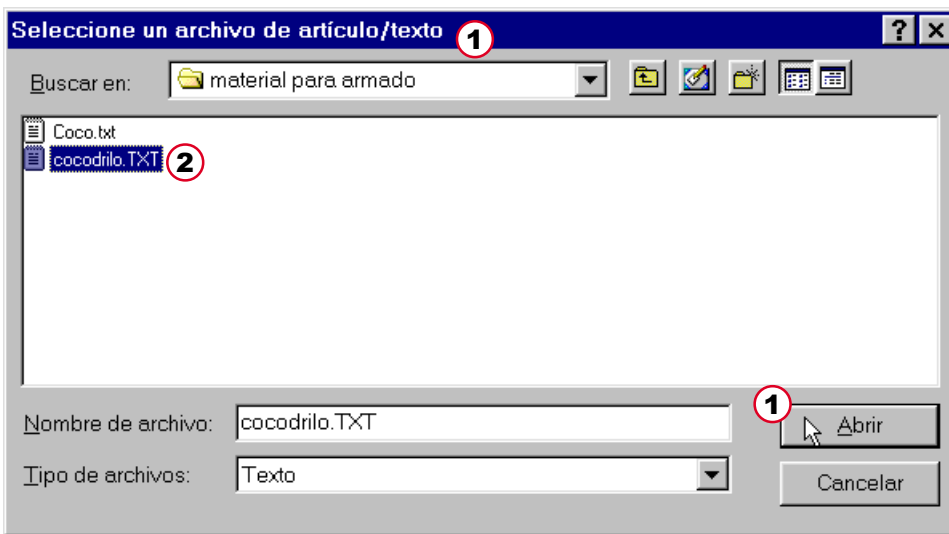
13

- 1) Clic sobre el botón de propiedades del objeto.
- 2) Reemplazamos el texto por el que corresponde
- 3) Clic sobre la oreja Acción del botón



14

- 1) Clic sobre el botón de Insertar mandato de acción
- 2) Elegimos el comando *PrintTextFile*



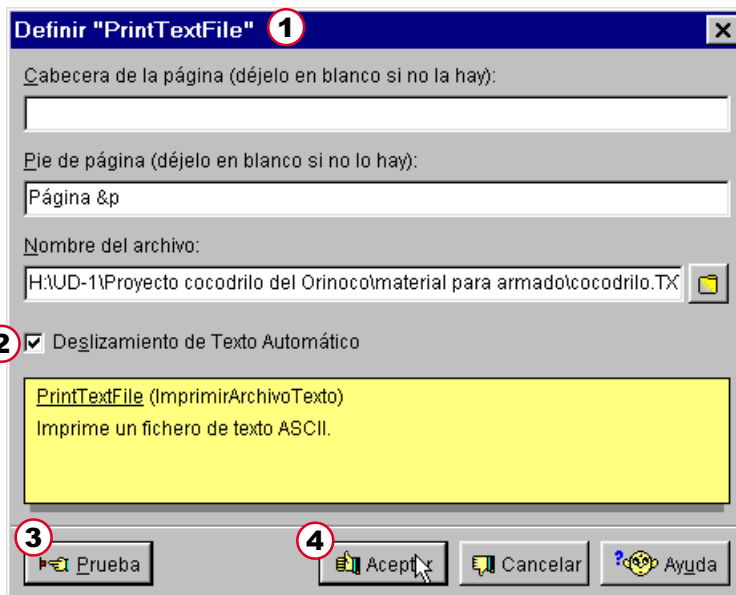
15

- 1) Aparecerá la ventana para buscar y elegir el archivo de texto a imprimir.
- 2) Elegimos *cocodrilo.txt*
- 3) Confirmamos con *Abrir*.

NeoBook permite imprimir un archivo de texto diferente del que muestra en pantalla.

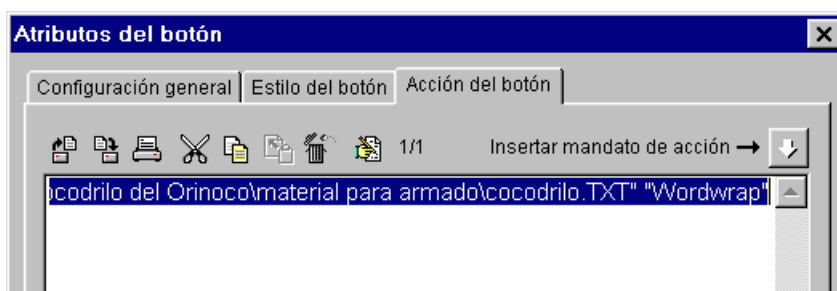


Ello permite colocar un texto adecuado para leer en pantalla por un lado, y un RTF diagramado especialmente para la impresora, por el otro.



16

- 1) Aparecerá la ventana para configurar la impresión, en la que podemos agregarle pie de página o cabezal, si quisiéramos.
- 2) Nos aseguramos que esté tildada la opción Deslizamiento de texto automático.
- 3) Podemos probar cómo aparece la impresión.
- 4) Confirmamos con *Aceptar*.



17

Cuando volvemos a la pantalla de acciones del botón, aparecerá el *script* completo. Cerramos con *Aceptar*. Guardamos...



... y hemos finalizado el proyecto.

Compilar



Compilar es el nombre que lleva la operación mediante la cual la publicación se convierte en un archivo exe, ejecutable (como cualquier programa) sin necesidad de que esté NeoBook presente. La versión 3.2f shareware **no compila**. Sólo lo hace la versión registrada. El proceso de compilación lo veremos en la UD-8 del curso.

Unidad Didáctica I Desarrollo Temático

Listado de comandos básicos de NeoBook 3.2f

El listado de comandos de NeoBook 3 fue desarrollado sobre la base del Help del programa.

Comandos (Acciones)

Los comandos, que instruyen a NeoBook para la realización de acciones (el Help los llama **Eventos de Acciones**), son instrucciones en un lenguaje de scripts propio de NeoBook.

La estructura general de los comandos es:

Comando "parámetros".

Los parámetros deben ir **siempre** entre comillas.

No es necesario aprender la **sintaxis** de cada comando, ya que NeoBook permite colocarlos automáticamente, seleccionándolos de una lista (**Insertar mandato de acción**), y ofreciendo pantallas de configuración que guían paso a paso la configuración del comando. Sin embargo, para un uso avanzado de NeoBook, el dominar el lenguaje de scripts del mismo permite realizar acciones complejas.

Los comandos pueden utilizarse en páginas, al ingresar o al salir de las mismas. También en botones y enlaces de hipertexto.

Hemos mantenido la traducción de los nombres de comandos, tal como aparecen en el Help de NeoBook, aunque hemos ordenado y completado las palabras utilizadas, ya que se trata de una traducción sólo ilustrativa: los comandos se **usan** en inglés.

Los comandos los hemos separado, como se presentan en NeoBook 3, en **Básicos** y **Avanzados**. La presente lista incluye sólo los básicos.

Utilizamos la palabra **autor** para nombrar a quien está creando la publicación, y reservamos **usuario** para el *usuario* final del producto terminado.

AlertBox (Ventana de Alerta)

Sintaxis: AlertBox "título" "mensaje"

Abre una ventana de diálogo con su título y un mensaje (introducidos por el autor) y un botón aceptar.

Balloon (Globo)

Sintaxis: Balloon "mensaje"

En el punto donde el usuario hace clic con el mouse aparece un globo como el de las historietas que contiene el mensaje que introduce el autor. No se puede modificar el color del globo ni la tipografía que se utiliza.

CloseWindow (Cerrar Ventana)

Sintaxis: CloseWindow "Nombre de la ventana"

Cierra una ventana abierta previamente con el comando **ImageWindow** o **TextWindow**. Dejar el nombre de la ventana en blanco para cerrar todas las ventanas abiertas.

Delay (Demora)

Sintaxis: Delay "milisegundos"

Introduce una pausa temporal. Los valores que se introducen están expresados en milésimas de segundo.

Ejemplo:

Delay «2000»

...determina una pausa de 2 segundos.

DOSCommand (Comando DOS)

Sintaxis: DOSCommand "mandato" "parámetros"

Ejecuta un programa o un comando externo DOS o Windows. Los parámetros se colocan si son necesarios para el cumplimiento de la acción. Por ejemplo, cargar un archivo determinado, o indicar alguna forma especial de ejecutar la acción.

Exit (Salir)

Sintaxis: Exit "título" "mensaje"

Le permite al usuario salir de la publicación mediante una **ventana de diálogo** con confirmación. El título y el texto de la ventana los introduce el autor.

Para que el usuario pueda salir inmediatamente sin pasar por la **ventana de diálogo**, deje los campos del título y mensaje en blanco (no eliminar las comillas)

Find (Buscar texto)

Sintaxis: Find "nombre de la primera página | nombre de la segunda página"

Activa la ventana de diálogo **buscar texto**.

Las búsquedas pueden quedar limitadas a un grupo de páginas, a la página actual, o a toda la publicación.

Los nombres de las páginas deben separarse con el carácter "|" (Alt+124). Utilizar "ALL" para buscar en todas las páginas y "CURRENT" para limitar la búsqueda a la página actual.

GotoPage (Ir a Página)

Sintaxis: GotoPage "nombre de la página"

Ir a la página especificada de la publicación.

GotoFirstPage (Ir a Primera Página)

Sintaxis: GotoFirstPage

Ir a la primera página de la publicación.

GotoLastPage (Ir a Última Página)

Sintaxis: GotoLastPage

Ir a la última página de la publicación.

GotoNextPage (Ir a SiguientePágina)

Sintaxis: GotoNextPage

Ir a la siguiente página de la publicación.

GotoPreviousPage (Ir a Página Anterior)

Sintaxis: GotoPreviousPage

Ir a la página anterior de la publicación.

ImageWindow (Ventana de Imagen)

Sintaxis: ImageWindow "título" "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "nombre del archivo"

Muestra un archivo de imagen bitmap en una ventana flotante de windows.

La ubicación en la pantalla de esta ventana puede determinarse numéricamente o visualmente, mediante el botón, que abre una ventana para ello.



Tenga en cuenta que al usar la herramienta Insertar acción, puede colocar la ventana pulsando el botón Colocar/Escala ubicado a la derecha del diálogo.

InternetLink (Enlace Internet)

Sintaxis: InternetLink "Dirección URL"

Inicia el **browser** de Internet y accede a la dirección URL de una página o FTP especificada.

Menu (Menú)

Sintaxis: Menu "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "primera | segunda selección | ..."

Activa un **menú** en pantalla.

Cada una de las opciones del menú se corresponden con un comando, colocado a continuación del comando Menu y sus parámetros.

El orden de las opciones debe ser igual al de los comandos que se desea activar.

Ejemplo

Menu "-1" "-1" "Rojo|Verde|Azul"

AlertBox "" "Eligió el color rojo"

AlertBox "" "Eligió el color verde"

AlertBox "" "Eligió el color azul"

PlayCartoonFile (Reproducir Animación)

Sintaxis: PlayCartoonFile "empezar desde la izquierda" "empezar desde arriba" "finalizar a la izquierda" "finalizar arriba" "nombre del archivo" "tiempos" "demora" "modalidad"

Reproduce un archivo de animación generado con NeoToon.

Las animaciones pueden ejecutarse según diversas variables.

El botón de ubicar objetos permite configurar visualmente el comportamiento de la animación, y comprobar el resultado.



PlayFlicFile (Reproducir animación Flic)

Sintaxis: PlayFlicFile "desde la izquierda" "desde arriba" "ancho" "alto" "nombre del archivo" "repeticiones" "modalidad"

Ejecuta un archivo de animación en formato Flic (FLI/FLC).

Las animaciones pueden ejecutarse según diversas variables.

El botón de ubicar objetos permite configurar visualmente el comportamiento de la animación, y comprobar el resultado.



PlaySoundFile (Reproducir archivo de sonido)

Sintaxis: PlaySoundFile "nombre del archivo" "tiempo"

Reproduce un archivo de sonido (WAV) o de música (MDI).

Con la opción «Iniciar reproducción y continuar» luego de comenzar la ejecución del archivo de sonido, el programa continúa con las acciones siguientes.

Con la opción «Esperar que termine antes de continuar», el programa no ejecuta (ni permite que el usuario lo haga) ninguna acción hasta la finalización del archivo de sonido.

Con la opción «Ejecutar en forma continua...», el programa coloca el sonido como fondo, ininterrumpidamente, hasta que se ejecuta el comando **StopMedia**. En el caso de archivos Wav, puede suceder que los mismos se interrumpan al ejecutarse otras acciones.

Sólo se puede reproducir **un** archivo del mismo tipo de sonido simultáneamente.

PlayTone (Reproducir Tono)

Sintaxis: PlayTone "frecuencia"

Reproduce un tono en el parlante interno de la computadora.

PlayVideoFile (Reproducir Archivo Vídeo)

Sintaxis: PlayVideoFile "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "ancho" "alto" "nombre del archivo" "modalidad"

Reproduce un archivo de vídeo o animación en formatos AVI, MOV o MPG.

Los videos pueden ejecutarse según diversas variables.

El botón de ubicar objetos permite configurar visualmente el comportamiento del video y comprobar el resultado.



PopupImage (Imagen «popup»)

Sintaxis: PopupImage "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "nombre del archivo" "demora" "efecto del nombre" "velocidad"

Muestra un archivo de imagen bitmap con un **efecto especial** opcional y espera un clic del mouse, que el usuario presione una tecla o según el comando **Delay** su parámetro.

Los efectos especiales incluyen:

"Ninguno", "Disolver", "Desplazamiento a la izquierda", "Desplazamiento a la derecha", "Desplazamiento hacia arriba", "Desplazamiento hacia abajo", "Explosión", "Implosión", "Entrelazado horizontal", "Entrelazado vertical", "División horizontal", "División vertical", "Limpiar izquierda", "Limpiar derecha", "Limpiar arriba" y "Limpiar abajo".

El botón de ubicar objetos permite configurar visualmente el comportamiento de la imagen, y comprobar el resultado.



PrintImageFile (Imprimir un archivo de Imagen)

Sintaxis: PrintImageFile "nombre del archivo" "factor de escala"

Imprime un archivo de imagen bitmap.

PrintPage (Imprimir Página)

Sintaxis: PrintPage "nombre de la página"

Imprime la página especificada de la publicación.

PrintTextFile (Imprimir un Archivo de Texto)

Sintaxis: PrintTextFile "texto del encabezado" "texto pie de página" "nombre del archivo"

Imprime un archivo de texto ASCII (formato TXT)

ReturnToPage (Volver a Página)

Sintaxis: ReturnToPage

Vuelve a la última página visitada por el usuario.

SoundBuzzer (Aviso Sonoro)

Sintaxis: SoundBuzzer

Reproduce un tono de error a través del parlante interno de la computadora.

StickyNote (Nota «amarilla»)

Sintaxis: *StickyNote* "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "mensaje" "demora"

Muestra en pantalla una nota (tipo **sticky**, amarilla) conteniendo un mensaje indicado por el autor.

StopMedia (Detener ejecución multimedia)

Sintaxis: StopMedia "nombre del archivo"

Detiene la reproducción de archivos multimedia (sonido, vídeo o animaciones) seleccionados individualmente o todos los que están en ejecución.

Para detener **todos** los archivos multimedia., dejar el nombre del archivo en blanco (no eliminar las comillas).

Utilice "**Sound**" en el campo del nombre del archivo para detener la reproducción de todos los sonidos.

Use "**Video**" para detener la reproducción video.

TextWindow (Ventana de texto)

Sintaxis: *TextWindow* "título de la ventana" "pixels desde la izquierda" "pixels desde arriba" "nombre del archivo"

Coloca un archivo de texto en una ventana flotante.



El presente archivo puede distribuirse libremente, pero sólo para uso personal. Queda prohibido incluirlo en cualquier publicación que se venda, o en CDs que acompañen publicaciones comerciales de cualquier tipo. Queda prohibida cualquier modificación o alteración. Todos los derechos reservados.