

AutoPlay Media Studio



AutoPlay Media Studio es un programa para facilitar la interesante aventura de desarrollar programas interactivos a aquellos que se interesan por el tema pero no lo conocen en profundidad.

La principal característica de este programa, y que facilita su uso, es que su manejo se basa en elementos visuales (videos, imágenes, animaciones Flash, HTMLs, sonidos, textos o documentos) a los que simplemente hay que copiar, pegar y asignarle una función o característica desde la sencilla interfaz. Entre los desarrollos que se pueden hacer están: crear CDs multimedia auto ejecutables, Pack de utilidades, álbumes de fotos, etc.

Índice

1. [Crear un nuevo proyecto](#)
2. [Diseñar el Proyecto](#)
3. [Botones, Acciones etc....](#)
4. [Construir el ejecutable](#)

1. Creando un nuevo proyecto

Al abrir el programa, Inicio → Todos los programas → Indigo Rose Corporation → AutoMedia Play Studio 6.0, nos aparece esta pantalla, para que escojamos una opción:



Create a new project: Para crear un nuevo proyecto

Open an existing Project: Para abrir un proyecto ya existente y que tenemos guardado

Restore last open Project: Abrir el último proyecto con el que hemos trabajado

Exit Autoplay Media Studio: Salir del programa

Como lo que queremos es crear un nuevo proyecto, pinchamos en la primera opción y se nos abrirá una nueva ventana, en la cual podemos elegir entre varias plantillas ya creadas.



En **Enter Project Name**, ponemos el nombre con el que queremos identificar a nuestro proyecto, a continuación elegimos la plantilla que se acomode a la idea que teníamos y pulsamos **Create Project Now**.

Si no nos gusta ninguna o si lo que queremos es crearla nosotros mismo, entonces elegimos la llamada **Blank Project**.

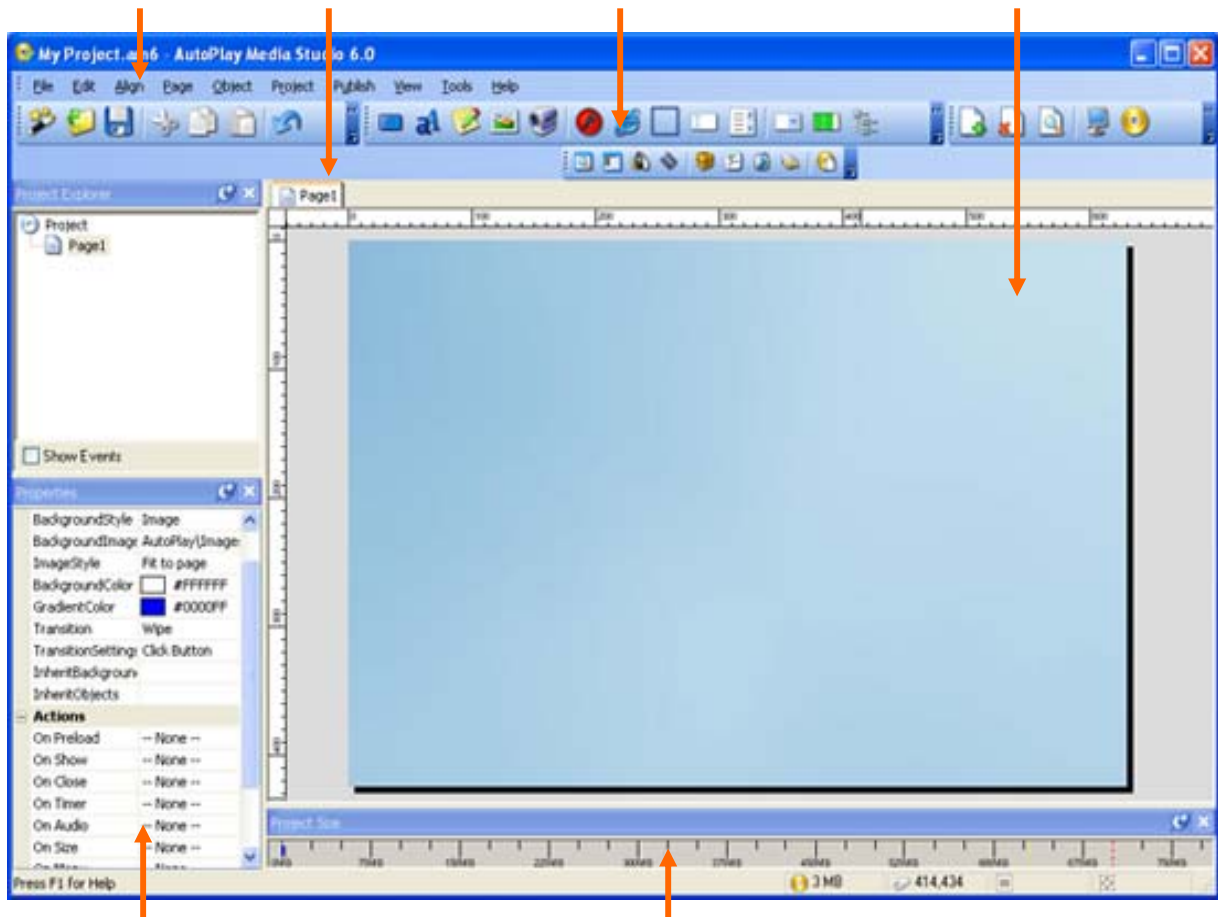
2. Diseñar el proyecto

Antes de empezar y para familiarizarnos con la interfaz del programa, voy a explicaros un poco las diferentes partes de la misma.

Arriba, justo debajo de la barra del título está el Menú. Si haces clic en este menú, accedes a varios comandos, ajustes y herramientas.

Debajo del Menú, está la Barra de Herramientas. Esta Barra se puede personalizar fácilmente desde el Menú **Tools** → **Customize**.

Menú Pestaña de Páginas Barra de Herramientas Área de Trabajo

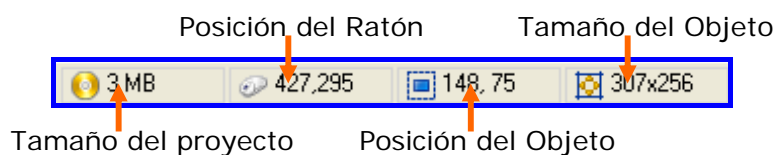


Panel de Propiedades

Barra de Estado

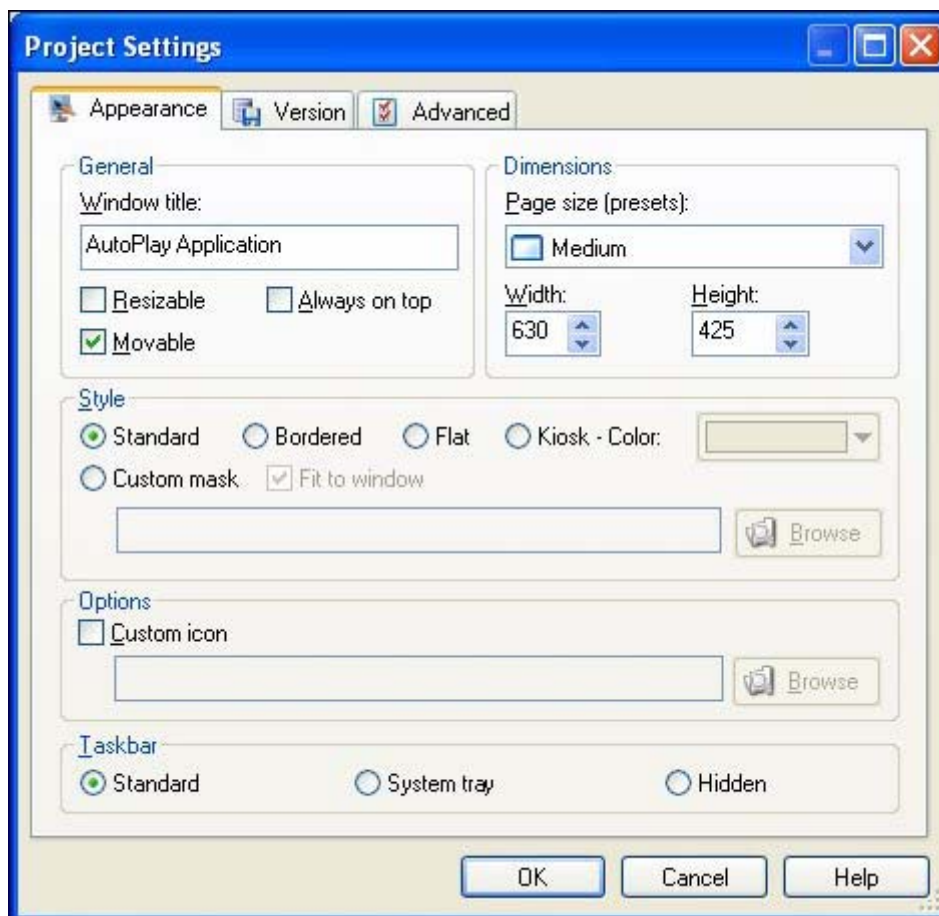
Los paneles, pueden estar visibles u ocultos según sea nuestro gusto. Desde **View**→**Panes**, podemos elegir que paneles se muestran.

Abajo del todo, a la derecha, nos aparece la Barra de Estado. En ella nos indican unos datos que pueden ser de interés. (Ver imagen siguiente)



Pasemos ahora a realizar los ajustes, para nuestro proyecto.

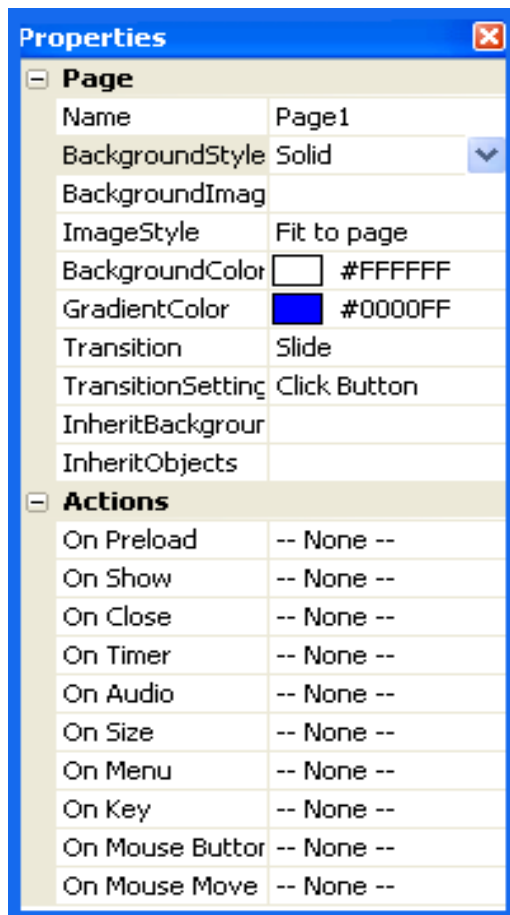
El programa nos da unos ajustes por defecto, los cuales podemos modificar nosotros. Para ellos vamos a **Project → Settings...** y se despliega esta ventana:





Aquí podemos modificar el título de la ventana, si queremos que la ventana sea modificable, movable o que esté siempre delante, las dimensiones de la página, el estilo, el icono y la barra de tareas, entre otras cosas.

Una vez que hemos decidido como queremos que sea nuestro proyecto, comenzamos con su diseño.

Lo primero es elegir el estilo del fondo, para ello hacemos doble clic sobre él, clic derecho → Properties (Ctrl. + Shift + Enter) o si nos parece mas cómodo, podemos trabajar directamente en el menú que aparece abajo a la izquierda.

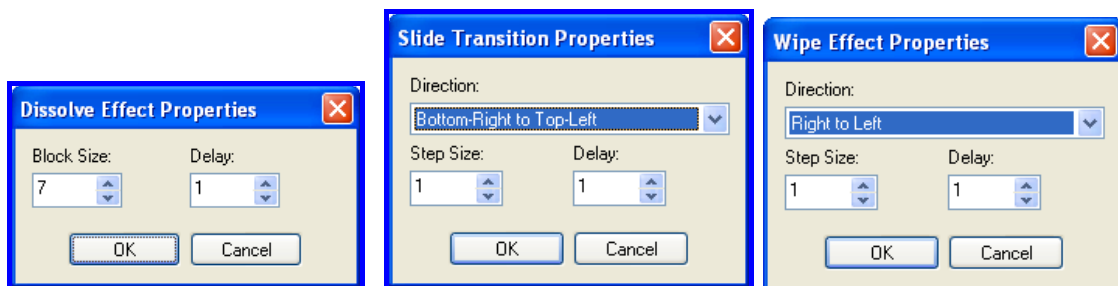


Voy a explicaros lo que significa cada una de las opciones que aparecen:

- **Name.** Es el nombre de la página. No confundir con el nombre del proyecto. Debemos poner un nombre que nos ayude a identificar cada página, sobre todo si nuestro proyecto tiene varias. Así lo tendremos más fácil si queremos poner enlaces entre ellas.
- **BackgroundStyle.** Pinchamos y se despliegan tres opciones: *Solid*, para tener un fondo sólido, de un solo color. *Gradient*, si queremos que el fondo aparezca degradado, entre dos colores. *Image*, si queremos poner una imagen en el fondo.
- **BackgroundImage.** Si en la opción anterior elegimos *Image*, aquí debemos indicar la ruta de la imagen. Pinchamos en el espacio en blanco y aparece un icono , pinchando en él se abre un explorador para buscar la imagen.
- **ImageStyle.** Tenemos tres opciones para elegir el estilo. *Fit to page*, ajusta la imagen al tamaño de la página; *Tile*, para mostrar el fondo en forma de mosaico, y *Actual Size*, en la que la imagen no cambia de tamaño.
- **BackgroundColor.** Si hemos elegido el estilo de fondo *Solid*, aquí seleccionamos el color que queremos que tenga. Para ello pinchamos en la flechita de la derecha  y se despliega una tabla de colores para que elijamos el color deseado, si no aparece, podemos ver más pinchando en *More Colors...*



- **GradientColor.** Si el estilo del fondo es *Gradient*, aquí seleccionamos el color del degradado. El proceso es el mismo que para la opción anterior y el degradado será entre aquel color y éste.
- **Transition.** Aquí podemos elegir el efecto que se mostrará al pulsar un Botón. Hay cuatro opciones; *None*, no se muestra ningún efecto; *Dissolve*, al pulsar el botón, este comenzará a disolverse hasta llegar al enlace hacia el que envía. Si elegimos *Side* la siguiente página aparecerá desde un margen. Eligiendo *Wide* la página irá desapareciendo hasta mostrar el contenido del enlace al que nos dirigimos.
- **Transition Settings.** Según la opción escogida en anteriormente, aquí tenemos diversas opciones:





- **Inherit Background.** Si nuestro proyecto tiene varias paginas, con esta opción podemos poner en la página actual el background de otra página.
- **Inherit Object.** Si tenemos varias páginas, podemos poner objetos, textos, imágenes y demás cosas, de otras páginas, en la página actual.

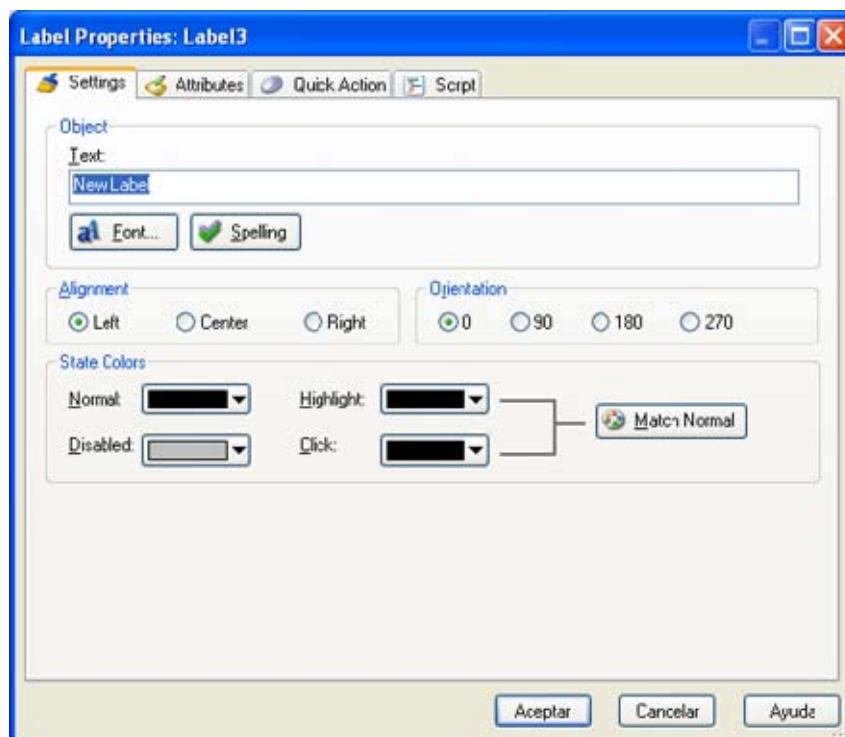
Una vez visto esto, pasaré a explicar la barra de herramientas.



Empezaremos por la derecha:

 **New Button Object.** Al pinchar en esta opción, no aparece una ventana, para que elijamos el botón que deseamos crear y sus diversas opciones. En el capítulo 3, veremos estas opciones.


 **New Label Object.** Con esta opción, creamos etiquetas de texto. Al pulsar sobre el icono, automáticamente se crea una etiqueta de texto, en la esquina superior izquierda. Al hacer doble clic sobre ella, se abre una ventana de diálogo donde podremos configurar la etiqueta.

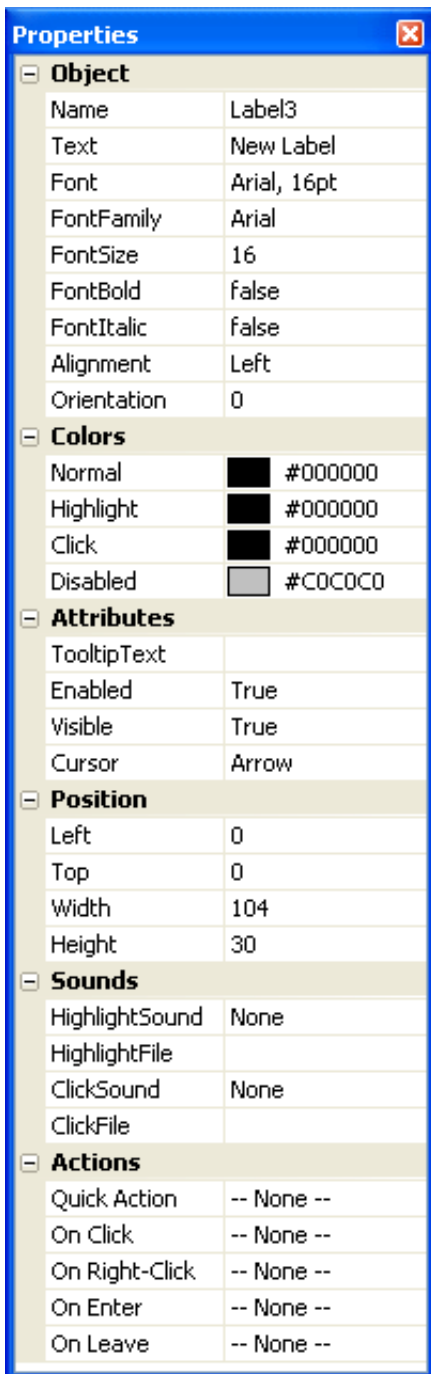


También podremos configurar la etiqueta desde el menú que aparece a la izquierda, ver imagen siguiente.

Pasaré a explicar detalladamente cada opción:

Object:

- **Name:** Es el nombre de la etiqueta. Conviene poner un nombre que nos ayude a distinguirla de otra, sobre todo si trabajamos con muchas etiquetas
- **Text:** El texto que tendrá la etiqueta.
- **Font:** Fuente del texto. Se puede modificar pinchando en el icono  que aparece al hacer clic en **Font**. Se puede modificar la familia de la fuente, el tamaño, poner negrita, subrayado, cursiva, etc...



- **Font Family:** Para cambiar la familia de la fuente. Se puede cambiar tanto aquí como en la opción anterior.
- **Font Size:** Tamaño de la fuente. Se cambia aquí o en *Font*.
- **Font Bold:** Negrita o normal. Si dejamos *false* no será negrita. Si es *true*, si lo será.
- **Font Italy:** *Cursiva* o no cursiva. Si marcamos *false* no será cursiva la fuente, si marcamos *true*, si lo será.
- **Alignment:** Alineación. *Left* es alinear a la izquierda, *Right* es alinear a la derecha y *Center* es centrado.
- **Orientación:** Para orientar la dirección del texto. Podemos girarla 90, 180 o 270 grados.

Colors:

- **Normal:** El color de la etiqueta.
- **Highlight:** El color de la etiqueta al pasar el puntero del ratón sobre ella.
- **Clic:** El color de la etiqueta al hacer clic sobre ella.
- **Disable:** Color que se mostrará, si la etiqueta está deshabilitada.

Attributes:

- **Tooltip Text:** Aquí ponemos el texto que queremos que aparezca, al poner el ratón encima de la etiqueta.
- **Enabled:** Para habilitar (*true*) o deshabilitar (*false*) la etiqueta.
- **Visible:** Para indicar si queremos que esté visible (*true*) o invisible (*false*).

- **Cursor:** Aquí seleccionamos el cursor que queremos que aparezca al poner el ratón encima de la etiqueta.

Position:

- **Left:** Indica la posición horizontalmente.
- **Top:** Indica la posición verticalmente.
- **Width:** Indica el ancho de la etiqueta.
- **Hight:** Indica el alto de la etiqueta.

Sounds:

- **HightLight Sound:** Sonido al pasar el ratón sobre la etiqueta. Si elegimos *None*, no habrá sonido. Si elegimos *Standard*, el sonido será el predeterminado, algo así como un clic. Si elegimos *Custom*, será uno definido por nosotros.
- **HightLight File:** Si en la opción anterior, hemos elegido *Custom*, aquí debemos indicar la ruta del archivo de sonido. El archivo debe estar en formato **.ogg**
- **Click Sound:** Sonido que oiremos al hacer click sobre la etiqueta. Las opciones son las mismas que en **HightLight Sound**
- **Click File:** Aquí debemos hacer lo mismo que hicimos en **HightLight File**.

Actions:

Las etiquetas pueden tener diversas acciones, en el capítulo 3 veremos la manera de aplicar estas acciones.



New Paragraph Object. Crea un cuadro de texto. Sirve para poner notas, explicaciones, créditos, licencias, etc... Sus opciones son las mismas que en las etiquetas, aunque hay una opción más:

Scrollbars:

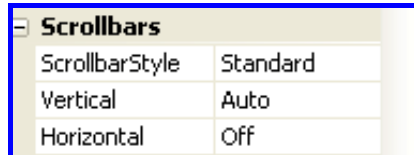


Imagen 1

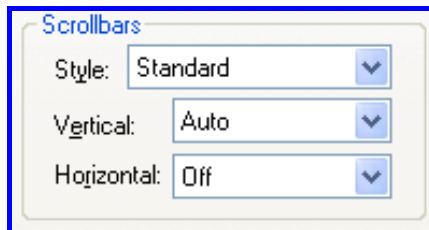


imagen 2

Esta es la barra de desplazamiento que aparece, cuando el texto es mayor que la ventana sobre la que queremos que aparezca. Se puede configurar desde el menú de la izquierda (**imagen 1**) o desde la ventana de diálogo que aparece al hacer doble clic sobre el cuadro de texto (**imagen 2**).

Estas son las opciones:

- **ScrollbarStyle:** Aquí elegimos el modelo de la barra de desplazamiento. Hay varios modelos para elegir.
- **Vertical:** Elegimos si queremos que el scroll vertical aparezca siempre (*On*), nunca (*Off*) o solo cuando sea necesario (*Auto*).
- **Horizontal:** Igual que en Vertical, pero para el scroll horizontal.



New Imagen Object: Para insertar una Imagen. Al insertarla aparecerán sus opciones en un menú a la izquierda o en la ventana de diálogo que aparece al hacer doble clic sobre ella. Son las mismas que en las de las etiquetas, salvo en el submenú Object.

Object	
Name	Image1
ImageFile	AutoPlay\Images\titulo.png
UseTransparentColor	False
TransparentColor	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
TransparentTolerance	10
Opacity	100
HitTest	Standard

- **Name:** El nombre de la imagen. Es conveniente poner uno que nos ayude a identificarla, igual que hicimos con las etiquetas; sobre todo si vamos a tener varias imágenes. Así será todo más sencillo.
- **ImageFile:** La ruta de la imagen. Para modificarla, pulsar en el icono con tres puntos que aparece a la derecha y cuya imagen ya hemos visto más arriba.
- **UseTransparentColor:** Para usar los colores en modo transparencia. Si elegimos *False*, la opción estará deshabilitada y si elegimos *True*, estará habilitada.
- **TransparentColor:** El color que usamos en la transparencia, si elegimos *True* en la opción anterior. Podemos elegir el color en la ventana que se despliega al pulsar en la flechita o elegir otro personalizado, pinchando en *More Colors...* (Ver imagen)

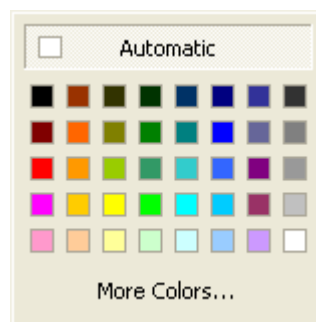


Imagen 3

- **TransparentTolerance:** La tolerancia o nivel de transparencia, si elegimos *True* en la opción de *UseTransparentColor*.
- **Opacity:** La opacidad de nuestra imagen.
- **HitTest:** Este es otro efecto para la imagen, pero yo no he conseguido saber que hace. Se puede elegir entre *Standar* y *Alpha*.



New Video Object: Opción para insertar video. Tiene varias opciones de configuración, que veremos a continuación. (Ver imagen en la pág. siguiente)

Object:

- **Name:** El nombre del objeto de video. La misma recomendación que para la imagen; poner un nombre que ayude a identificarle.
- **VideoFile:** La ruta del video. Podemos elegir videos de formato AVI, MPG, MPEG, etc.
- **StageColors:** Color del cuadro de fondo, sobre el que irá el video. Este color se verá o no, en función de la elección que hagamos en la siguiente opción.

- **VideoScalingMode:** Hay dos opciones: *Stretch*, con la cual el video se ajustará al tamaño del cuadro que hayamos definido, hay que tener cuidado, ya que si hacemos el cuadro muy grande, se puede deformar la imagen del video; y *Maintain Aspect*, con la cual el video mantiene su aspecto original.

Object	
Name	Video1
VideoFile	AutoPlay\Videos\Magnolia.mp
StageColor	 #CCFFFF
VideoScalingMode	Stretch ▼
Control Panel	
ControlStyle	Standard
Time	Elapsed
PanelColor	 #ECE9D8
TextColor	 #000000
ControlButtons	True
Slider	True
Special	
AutoStart	True
Loop	False
Border	False
ObjectMask	
ApplyWindowMask	False
FitToObject	True
MaskFile	

Control Panel:

- **ControlStyle:** Aquí elegimos el estilo de los botones de reproducción. Hay varios para elegir, solo hay que desplegar el menú pinchando en la flechita.
- **Time:** Para elegir la forma de representar el tiempo de duración. Este tiempo se ve en la ventana de reproducción, en la esquina inferior derecha. Eligiendo *None*, no aparece nada; eligiendo *Elapsed*, se ve el tiempo transcurrido del video; eligiendo *Length*, se mostrará el tiempo total de duración, y eligiendo *Both*, se mostrarán ambos tiempos, el transcurrido y el total.
- **PanelColor:** Para elegir el color del Panel de Reproducción. Aparece el mismo cuadro de la imagen 3, para elegir el color; en caso de querer personalizar el color, pinchar en *More Colors...*
- **TextColor:** Elegir el color del texto del cuadro de reproducción.
- **ControlButtons:** Si elegimos *False*, los botones de reproducción se deshabilitan y no se ven; si elegimos *True* se habilitan
- **Slider:** Eligiendo *False* se deshabilita la barra que muestra el transcurso del video; eligiendo *True* se habilita.

Special:

- **AutoStart:** Eligiendo *True*, al ejecutar el autorun el video se reproduce automáticamente; eligiendo *False* no se reproducirá automáticamente.
- **Loop:** Con *True*, el video se repetirá una y otra vez; con *False*, al terminar la reproducción se parará.

- **Border:** Eligiendo *True* aparecerá un borde negro en el cuadro del video; eligiendo *False*, no habrá borde.

Object Mask:

- **ApplyWindowMask:** Para aplicar una máscara para la reproducción. Eligiendo *True*, se habilita; con *False*, se deshabilita.
- **FitToObject:** Ajusta la máscara al cuadro de reproducción. Si hemos elegido *True* en *ApplyWindowMask*, aquí también hemos de elegir *True*, en caso contrario se puede deformar la máscara.
- **MaskFile:** Para indicar la ruta del archivo de la máscara.

El resto de las opciones **Attributes**, **Position**, **Sounds** y **Actions**, son igual que en las etiquetas y en las imágenes, por lo que no creo necesario repetirlas.



New Flash Object: Esta opción sirve para insertar un archivo de Flash SWF, en el proyecto. Las opciones a configurar son las siguientes:

Object	
Name	Flash1
FlashFile	AutoPlay\Flash\globe.swf
Alignment	Default
ContextMenu	Full
Quality	Auto High
FlashScalingMode	Show All
OverrideBackground	False
BackgroundColor	<input type="text" value="#FFFFFF"/>
DeviceFont	False

Object:

- **Name:** Nombre del objeto de Flash.
- **FlashFile:** Ruta del archivo de flash.
- **Alignment:** Alineación del flash. Hay varias opciones: *Default*, Se alinea el flash según su posición original; *Top* alinearlos arriba; *Left*, alinearlos a la izquierda; *Bottom*, alinearlos abajo; *Right*, alinearlos a la derecha; *Top Left*, arriba a la izquierda; *Top Right*, arriba a la derecha; *Bottom Left*, abajo a la izquierda; *Bottom Right*, abajo a la derecha.
- **ContextMenu:** Si elegimos *Standar*, el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el flash, el menú que aparece será un menú estándar. Si elegimos *Full*, el menú tendrá más opciones.
- **Quality:** Para elegir la calidad del Flash.
- **FlashScalingMode:** Eligiendo *Show All*, el flash mantendrá un tamaño proporcional; con *No Border*, el flash podrá salir de los bordes del objeto y con *Exact Fit*, podremos modificar el tamaño sin proporcionalidad.
- **OverrideBackground:** Eligiendo *True*, podremos elegir el color del fondo del flash; eligiendo *False*, el fondo será de color negro.

- **BackgroundColor:** Si en la opción anterior elegimos *True*, aquí elegiremos el color del fondo de nuestro Flash.

Las demás opciones, son similares a las explicadas para otros objetos.



New Web Object: Con esta opción, insertaremos objetos con enlaces a sitios webs. Hay dos opciones que debemos indicar:

- **Name:** Nombre del objeto web.
- **URL:** Dirección web que se cargará en el objeto.

El resto de opciones, no son diferentes a las ya explicadas con anterioridad para otros objetos.



New Hotspot Object: Mediante esta opción se puede crear un botón transparente con el cual podremos realizar diferentes acciones. Las acciones, como ya se indicó mas arriba, se explican en el capítulo 3.



New Input Object: Con esta opción podemos crear un cuadro, en el cual se podrá escribir una vez creado y construido el proyecto. Sus opciones son iguales a las de las etiquetas de texto, con alguna pequeña variación, que se detalla a continuación:

Options	
MultilineEnabled	False
VerticalScrollbar	True
HorizontalScrollbar	False
InputStyle	Standard
InputMask	
PlaceholderCharacter	
InputMaskReturn	Formatted
Special	
BorderMode	Sunken
ReadOrder	Left to Right
BackgroundColor	<input type="text" value="#FFFFFF"/>
ReadOnly	False

Options:

- **MultilineEnabled:** Para indicar si queremos que se pueda escribir mas de una línea. Con *True* lo habilitamos y con *False* lo deshabilitamos.
- **VerticalScrollbar:** Si en la opción anterior hemos marcado *True*, aquí hemos de indicar si queremos que haya barra vertical de desplazamiento (Scroll Vertical) o no lo haya. Con *True*, lo habilitamos y con *False* lo deshabilitamos.
- **HorizontalScrollbar:** Igual a la anterior opción, pero para la barra de desplazamiento horizontal (Scroll Horizontal).
- **InputStyle:** Para decidir si el objeto es de escritura *Standard*; para poner un *Password*; o para tener un texto fijo, *Input Mask*.
- **InputMask:** Si en la opción anterior hemos elegido *Input Mask*, es aquí donde hemos de definir el texto máscara. ¿Para qué sirve esto?... Pues, por ejemplo, si queremos que se escriba un numero de teléfono (en España tienen 9 dígitos, de los cuales los 3

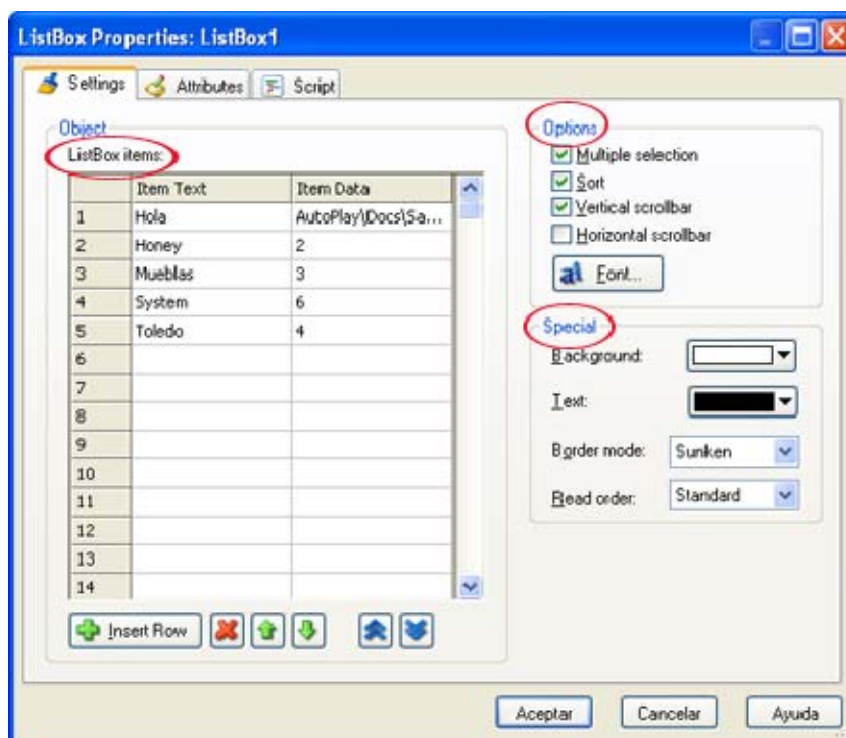
primeros son el prefijo), la máscara a poner sería "### # # #". Así sólo podríamos escribir números y no más de 9 dígitos. Si queremos que se puedan poner caracteres, utilizaríamos "?". Por ejemplo, si queremos que se recoja el número del DNI (en España son 8 números y una letra), pondríamos como máscara "#####?". En este caso, solamente se podrán escribir 8 números y una letra; justo lo que queríamos.

Si lo que queremos es que se puedan poner caracteres especiales, utilizaremos la barra "\". Por ejemplo, para poner una fecha, lo haríamos así ##\-##\-####. Con esto, en el proyecto se podría escribir algo así "16-10-2006". Espero que haya quedado bien explicado.

- **PlaceholderCharacter:** Esta opción sirve para que el input muestre un ejemplo de lo que queremos que se escriba. Si lo que queremos es recoger una fecha, en **InputMask** habríamos puesto ##\-##\-####; aquí ponemos 1 y en el proyecto saldría lo siguiente: 11-11-1111, a la espera de que el usuario escriba la fecha.
- **InputMaskReturn:** Tenemos dos opciones *Formatted*, con la cual se recogerán los datos que el usuario escriba y *As Typed*, con la que se recogerá todo.



New ListBox Object: Es un cuadro que permite crear una lista de sub-objetos y relacionarla con Ítems, aunque los Ítems no se mostrarán y es opcional relacionarlos. Para ver sus opciones, lo mejor es ver la imagen siguiente:



- **ListBoxItems:** Aquí es donde añadiremos los Ítems. Hacemos doble click en la fila 1, en el cuadro correspondiente a *Item Text*. Ese será el nombre de nuestro primer Item, el cual aparecerá dentro del cuadro. Ahora a ese Item podemos relacionarle un documento, un fichero, etc. Para ello hacemos click derecho sobre su correspondiente en *Item Data* y pinchamos en *Insert File Reference* y ahí podremos seleccionar el archivo que queremos relacionar con el Item. Si queremos meter más de un Item simplemente repetimos el proceso en la fila 2, así sucesivamente.
- **Options:** Tenemos las siguientes opciones: *Multiple Selection*, marcando esta casilla, al seleccionar en el ListBox, se podrá marcar más de un Ítem a la vez. *Sort*, ordena

nuestros Ítems alfabéticamente. *Vertical ScrollBar*, añade una barra de desplazamiento vertical. *Horizontal ScrollBar*, barra horizontal de desplazamiento. *Fonts*, para seleccionar la Fuente.

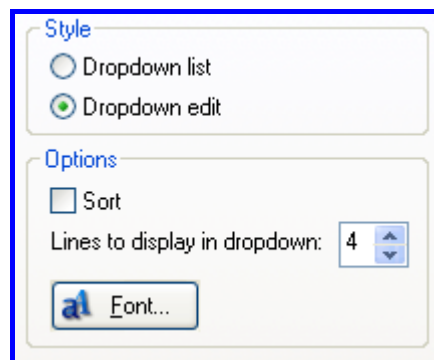
- **Special:** Aquí tenemos las opciones siguientes: **Background**, que es el color del fondo del ListBox. **Text**, que es el color del texto. **Border Mode**, para seleccionar el borde del ListBox; podemos elegir entre *None*, sin borde; *Flat*, un borde de una línea delgada, y *Sunken*, un borde de dos líneas. **Real Order**, para elegir la alineación; *Standar*, la alineación es izquierda y *Right to Left*, quedarán alineados a la derecha.

Las demás opciones de configuración, que podremos ver en el menú de la izquierda, son iguales o muy parecidas a las ya vistas con anterioridad para las Etiquetas, Videos, Imágenes, etc...



New ComboBox Object: Es igual que *ListBox*, con la peculiaridad de que aquí nos aparece como un menú desplegable y de que también se puede editar y escribir en el.

La configuración es muy similar a la de *ListBox*, por lo que solo haré mención a las diferencias. Para configurarla, se puede hacer desde el menú de la izquierda, o desde la ventana de diálogo que sale al pinchar dos veces sobre el ComboBox.



Style:

- **Dropdown list:** Los Ítems aparecen pinchando en la flechita del desplegable.
- **Dropdown edit:** Eligiendo esta opción, podemos editar los Ítems.

Options:




- **Sort:** Marcando esta opción, los Ítems quedarán ordenados alfabéticamente.
- **Lines to display in dropdown:** Para elegir el número de líneas que queremos que muestre el *ComboBox*.
- **Font:** Para seleccionar la fuente de nuestro ComboBox.



New Progress Object: Con esta opción, podemos crear barras de progreso totalmente personalizadas. Las opciones de configuración son las siguientes (ver imagen):

Object:

Las primeras opciones, creo que no son necesario explicarlas, ya que son iguales a las vistas con anterioridad. Las nuevas son estas:

Object	
Name	Progress1
Text	cargando
Font	Palatino Linotype, 10pt
FontFamily	Palatino Linotype
FontSize	10
FontBold	true
FontItalic	false
Orientation	Horizontal
Style	Bars
XPStyle	true
Colors	
TextColor	 #000000
BackgroundColor	 #FFFFFF
BarColor	 #28D22B
Range	
Minimum	0
Maximum	100
Step	10

- **Orientación:** Aquí elegimos el sentido del progreso de la barra. O sea, como van a progresar las barritas de dentro de la barra. Podemos elegir entre *Vertical* u *Horizontal*.
- **Style:** Para elegir el estilo de la barra. *Bars*, el progreso se verá con barritas pequeñas; *Smooth*, se verá una única línea sólida.
- **XP Style:** Si marcamos *True*, tendrá la barra el estilo de XP, si marcamos *False*, no lo tendrá.

Colors:

- **Text Colors:** Color del texto, si es que ponemos algún texto. Este texto, si queremos ponerlo, hemos de hacerlo en la opción *Text* de **Object**.
- **Background Color:** El color del fondo.
- **Bar Color:** El color de las barritas del progreso.

Range:

- **Minimum:** El valor mínimo de nuestra barra de progreso.
- **Maximum:** El valor máximo de la barra de progreso.
- **Step:** El valor de cada paso. O sea el valor que le resta al máximo cada vez que progresa.



New Tree Object: Con esto podemos crear un árbol de opciones, listas, etc. Es muy útil cuando queremos hacer un menú muy amplio. Veamos a continuación las opciones de configuración.

Object	
Name	Tree1
Items	Click to Edit
Options	
Checkboxes	False
HasLines	True
LinesAtRoot	True
HasButtons	True
EditLabels	False
AlwaysShowSelection	True
Font	Arial, 9pt
FontFamily	Arial
FontSize	9
FontBold	false
FontItalic	false
BackgroundColor	<input type="text" value="#FFFFFF"/>
TextColor	<input type="text" value="#000000"/>
BorderMode	Sunken
ReadOrder	Left to Right
UseImageList	false
ImageList	
ImageListTransparentColor	<input type="text" value="#FFFFFF"/>
Attributes	
TooltipText	
Enabled	True
Visible	True

Object:

- **Name:** El nombre del objeto.
- **Ítems:** Aquí añadimos los Ítems de nuestro objeto. Hacemos click en el icono con los puntitos y veremos esto:



Ahora hacemos doble click sobre "Item 1" o sobre "Properties" y se abre esta otra ventana:



Aquí hemos de configurar las siguientes opciones:

- **Ítem Text:** Es el nombre del ítem.
- **Ítem data:** Los datos que contiene el ítem; esto se mantiene oculto y sólo sirve para relacionar el ítem con un dato.
- **Image Index:** Este número lo dejaremos a 0, si queremos que la imagen asociada al ítem aparezca cuando se muestre el Tree Object, o lo ponemos a 1 si queremos que aparezca cuando pulsemos en el ítem.
- **Selected Image Index:** Seleccionamos 0 si queremos que muestre la imagen cuando esté seleccionado y el 1, si queremos que no muestre la imagen.

- **Expand Item:** Si marcamos esta opción al aparecer el objeto, el ítem saldrá desplegado, si no la marcamos, no saldrá desplegado.

Options:

- **CheckBoxes:** Indicamos *True*, para que al lado de cada ítem aparezca un cuadradito para marcar, *False*, para que no aparezca.
- **HasLines:** *True* si queremos mostrar las líneas del árbol al desplegarlo y *False* si queremos mantenerlas ocultas.
- **LinesAtRoot:** *True* para mostrar la línea principal del primer ítem; *False* para ocultarla.
- **HasButton:** *True* para mostrar esa casilla que lleva un signo "-" o un signo "+", según hayamos desplegado o no el árbol y *False* si no la queremos mostrar.
- **EditLabel:** Con *True* el usuario puede modificar el nombre del ítem, con *False* no se pueden renombrar.
- **AlwaysShowSelection:** Si elegimos *True*, al marcar un ítem, éste quedará marcado aunque nos desplacemos por otras ventanas. Si elegimos *False*, no ocurrirá eso.
- **BorderMode:** Hay tres opciones para elegir, *None* para que no tenga borde; *Flat* para que tengan un borde de una línea y *Sunken* para tener un borde mas grueso, en relieve.
- **ReadOrder:** Sentido de lectura. Si elegimos *Left to Right*, el sentido será de izquierda a derecha; si elegimos *Right to Left*, el sentido será de derecha a izquierda, como se lee en la escritura árabe, por ejemplo.
- **UseImage:** Eligiendo *True*, a la izquierda de cada ítem, aparecerá una imagen. Con *False*, no aparecerá.
- **ImageList:** Aquí seleccionamos la imagen a mostrar, en caso de que en la opción anterior hayamos seleccionado *True*. Esta imagen debe ser BMP y su tamaño de 16*16.
- **ImageListTransparentColor:** Elegir el color que se mostrará en caso de que la imagen elegida sea transparente.

Las opciones restantes, Font, Font family, Font Size, etc., son iguales a las ya explicadas con anterioridad.



Object Properties: Si después de pinchar sobre un objeto de nuestro proyecto, hacemos click en este icono, se abre una ventana de diálogo con las propiedades del objeto seleccionado.



Add Page: Pinchando en este icono, se añade una nueva pagina a nuestro proyecto. También desde el menú **Page→Insert** podemos añadir una página.



Remove Page: Para eliminar una pagina. Hay que tener en cuenta que se elimina la página que tengamos en primer plano. Si hay cinco páginas y estamos viendo la tercera, al pinchar en el icono, se elimina ésta, la tercera. De todas maneras, si nos equivocamos, siempre podemos volver atrás, pinchando en la flecha correspondiente.



Page Properties: Para acceder a las propiedades de la página.



Preview: Para ver como va a quedar nuestro proyecto. Veremos su aspecto final y podremos movernos por él, para ver si todo está como queríamos, también será útil, ya que si hemos cometido algún error, no va a avisar y podremos corregirlo.



Build: Para construir el proyecto. Más adelante explicaré esto con más detalle.



Help: Para obtener ayuda.

3. Botones, Acciones, etc...

Con anterioridad hemos hablado de páginas, botones, acciones, etc.... y ha llegado la hora de que os explique que es esto.

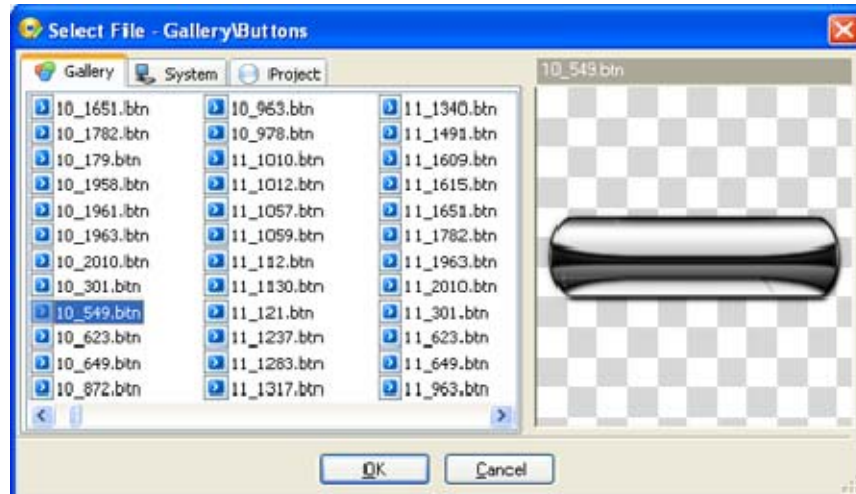
Al crear un proyecto, es casi seguro de que no nos va a caber todo en una sola página, o que sea nuestro deseo sea distribuirlo por diversas páginas, pero nos vamos a encontrar con un problema y es como movernos por esas paginas, como provocar diversos efectos, cambiar de imágenes, etc...

Todo esto lo vamos a conseguir con botones, a los cuales les vamos a asignar diferentes acciones.

AutoPlay Media Studio, tiene muchas acciones predeterminadas, aunque también nos permite crear nuestros propios scripts. Estos no son fáciles de crear y no nos vamos a extender aquí en la forma de hacerlos. Para el que quiera ver ejemplos y profundizar en esto de los script, puede visitar los [foros](#) de AutoPlay Media.

Bueno, vamos a empezar con los botones y así iremos entrando en materia.

Lo primero es crear un nuevo botón (**New Button Object**). Al pinchar en el icono, se nos abrirá una ventana, para que elijamos el modelo de botón.



Aquí, podéis ver que el programa no lleva directamente a la Galería donde están los botones predefinidos, otra opción sería crear nuestro propio botón. Para ello el AutoPlay Media nos proporciona una herramienta. La podemos encontrar en **Tools**→**Button Maker**; explicar como funciona será objeto de otro manual.

Una vez elegido el botón que mas nos guste, este aparecerá en nuestro proyecto. Seleccionándolo veremos en el menú de la izquierda, las opciones que podemos modificar.

Object	
Name	Button1
ButtonFile	AutoPlay\Buttons\
Text	Click Here
Font	Verdana, 15pt
FontFamily	Verdana
FontSize	15
FontBold	true
FontItalic	false
XOffset	0
YOffset	0
Alignment	Center
Style	Standard
DefaultToggleSt	Up
Colors	
Normal	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Highlight	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Click	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Disabled	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Sounds	
HighlightSound	Standard
HighlightFile	
ClickSound	Standard
ClickFile	

Object:

- **Name:** El nombre del botón. Recordad, que como siempre, conviene poner un nombre sugerente, que nos permita identificar cada botón.
- **ButtonFile:** Es la ruta del botón. Podemos elegir otro diferente, pinchando en los puntitos que aparecen.
- **Text:** El texto que queremos que aparezca en el botón. Para modificarlo, pinchar donde pone "Click Here".
- **Font:** Para configurar la fuente del texto. Podemos elegir la fuente y el tamaño.
- **FontFamily:** La familia de la fuente.
- **FontSize:** El tamaño de la fuente.
- **FontBold:** Con *True* el texto aparece en negrita, con *False* no aparece en negrita.
- **FontItaly:** Con *True* el texto aparece en cursiva, con *False* no aparece en cursiva.
- **XOffset:** Es la posición horizontal del texto en el botón.
- **YOffset:** Es la posición vertical del texto en el botón.
- **Alignment:** Alineación del texto en el botón. *Left*, alineación izquierda; *Center*, alineación centrada; *Right*, alineación a la derecha.
- **Style:** Si seleccionamos *Standar*, el botón será del tipo estándar, o sea tendrá tres tonos, el de reposo, el que adquiere al poner el cursor encima y el que adquiere al hacer click. Una vez hecho click, vuelve al estado de reposo. Si seleccionamos *Toggle*, al hacer click, el botón mantendrá el tono de color adquirido



Con el estilo **Toggle**, una vez pulsado el botón, éste se quedará con el tono de la derecha; con el estilo **Standar**, volverá al color de la izquierda.

- **DefaultToggleState:** Seleccionar *Up*, si queremos que el botón aparezca iluminado y al pulsarlo pierda luminosidad. Seleccionar *Down*, si queremos que el botón aparezca más oscuro y al pulsarlo se ilumine.

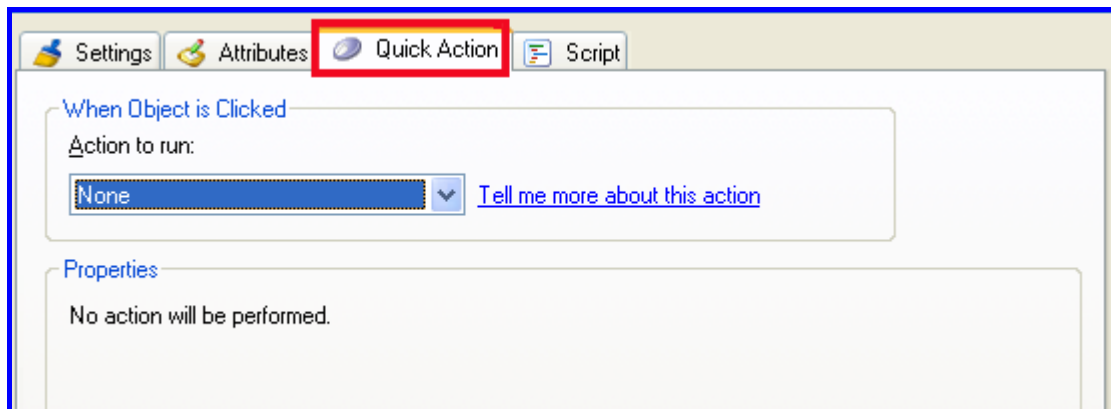
Colors:

- **Normal:** Color de la fuente en su estado normal.
- **HighLight:** Color de la fuente, cuando pasamos el ratón por encima del botón.
- **Click:** Color de la fuente cuando pulsamos el botón.
- **Disable:** Color de la fuente si el botón está deshabilitado. Recordad que esto se ponía en **Attributes**.

Sounds:

- **HighLightSound:** Sonido que se reproduce cuando pasamos el ratón por encima del botón. Seleccionando *None*, no se reproduce ningún sonido; seleccionando *Standar*, se reproduce un sonido predeterminado, y seleccionando *Custom*, se reproducirá un sonido elegido por nosotros.
- **HighLightFile:** Si en la opción anterior hemos elegido *Custom*, aquí hemos de indicar la ruta del archivo de sonido.
- **ClickSound:** Sonido que se reproduce cuando pulsemos el botón. Las opciones, *None*, *Standar* y *Custom*, son iguales que para el **HighLightSound**.
- **ClickFile:** Para señalar la ruta del archivo de sonido, igual que hicimos en **HighLightFile**.

Ya tenemos creado el botón, ahora hemos de configurar las acciones que queremos que se ejecuten con ese botón. Para ello hacemos doble click sobre el botón, o click derecho y elegimos **Properties**. En la ventana que nos sale, elegimos la pestaña *Quick Action*.

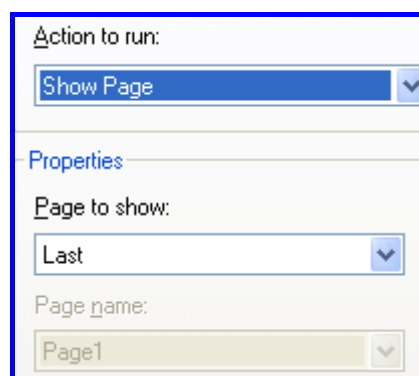


Aquí hemos de fijarnos en dos opciones principales, *When Object is Clicked* y *Properties*. La primera es la acción que ejecutará el botón al hacer click sobre él y la segunda son las propiedades de la acción.

Vamos a ver con detalle, cada una de las acciones que tenemos en **Quick Action** y que podemos seleccionar desplegando el menú de *Action to run*.

Show Page:

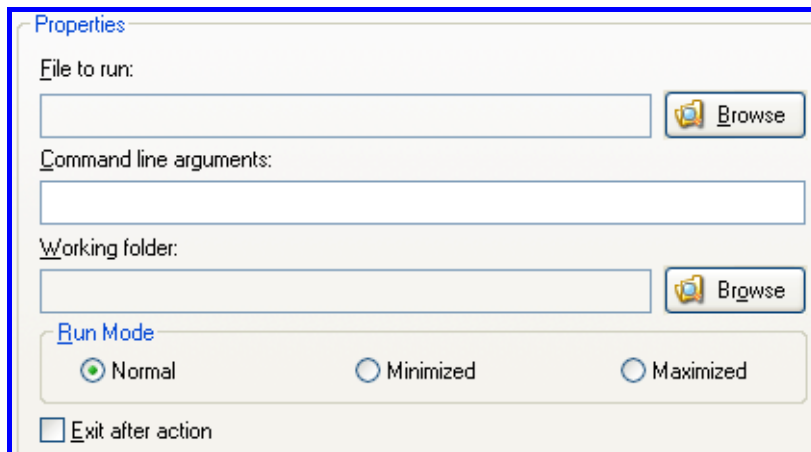
Con esta acción mostramos o saltamos a otra página de nuestro proyecto. Sus opciones son:



- **Page to show:** Página a mostrar
 - **First:** Mostrará la primera página del proyecto
 - **Previous:** Mostrará la pagina anterior a la que nos encontramos.
 - **Next:** Mostrá la pagina siguiente a la que nos encontramos.
 - **Last:** Mostrará la última pagina del proyecto.
 - **Back (History):** Mostrará la última página visitada, según el historial de páginas visitadas del proyecto.
 - **Forward (History):** Mostrará la página siguiente del historial de páginas visitadas del proyecto. Estas dos últimas opciones, hacen lo mismo que los botones Atrás y Adelante, del Explorer de Windows.
 - **Specific Page:** Para elegir la página a la que queremos saltar.
- **Page name:** Si hemos elegido anteriormente *Specific Page*, ahora hemos de indicar la página a mostrar.

Run Program:

Nos permitirá ejecutar un programa. Opciones:



- **File to run:** Pinchando en *Browse*, elegimos en programa que queremos ejecutar.
- **Command line arguments:** Indicaremos los argumentos que hemos de pasar al programa, en caso de que sea necesario pasarle alguno.
- **Working folder:** Aquí, pinchando en *Browse*, elegimos el directorio en el que se trabajará con el programa. Lo normal es dejarlo en blanco.
- **Run Mode:** A elegir entre *normal*, *minimizado* o *maximizado*.
- **Exit alter action:** Si marcamos la casilla, una vez ejecutada esta acción, se cierra el proyecto, pero el programa seguirá ejecutándose.

Open Document:

Esta acción nos va a permitir abrir documentos y archivos

The image shows a 'Properties' dialog box with the following elements:

- Document to open:** A text input field and a 'Browse' button.
- Run Mode:** Three radio buttons: 'Normal' (selected), 'Minimized', and 'Maximized'.
- Exit after action:** A checkbox.

- **Document to open:** Pinchando en *Browse*, elegimos el documento o archivo que queremos que se abra al pulsar el botón.
- **Run Mode:** Forma de abrirlo, *Normal*, *Minimizado* o *Maximizado*.
- **Exit alter action:** Igual que anteriormente, si marcamos la casilla, se cierra el proyecto una vez abierto el documento o archivo.

Print Document:

Imprimir un documento con nuestra impresora.

- **Document to print:** Ruta del documento a imprimir. Pinchando en *Browse* puedes elegir el archivo o el documento que quieres imprimir.
- **Exit after action:** Marcando esta casilla, se cierra la aplicación cuando la acción se ha ejecutado.

Send Email:

Se abrirá el cliente de correo predeterminado del usuario, con la dirección de correo en el campo "To".

- **Email address:** Dirección e-mail al que se envía el correo.
- **Exit after action:** Marcando esta casilla, se cierra la aplicación cuando la acción se ha ejecutado.

View Website:

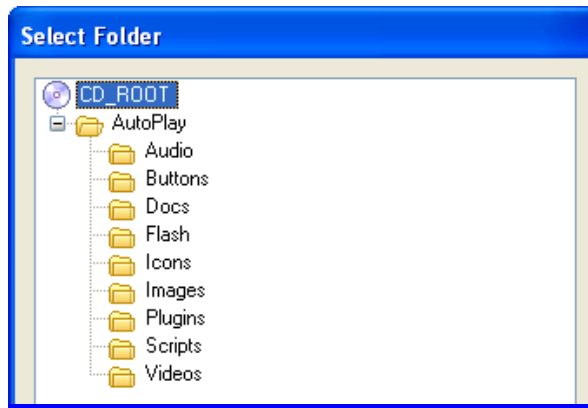
Abrir una pagina web en nuestro navegador predeterminado.

- **Web Site:** Dirección de la página web. Por ejemplo: www.indigorose.com
- **Exit after action:** Marcando esta casilla, se cierra la aplicación cuando la acción se ha ejecutado.

Explore Folder:

Abrir una carpeta de nuestro proyecto.

- **Folder:** Ruta de la carpeta que queremos ver. Pinchando en *Browse*, se abre una ventana donde podemos elegir la carpeta.



- **Run Mode:** Modo en que se abrirá la ventana. Se puede elegir entre *Normal*, *Minimizado* o *Maximizado*.
- **Exit after action:** Marcando esta casilla, se cierra la aplicación cuando la acción se ha ejecutado.

Play Multimedia:

Abrir un archivo multimedia del tipo AVI, MPEG, formatos de audio o cualquier formato que soporte el reproductor multimedia que tenga instalado.

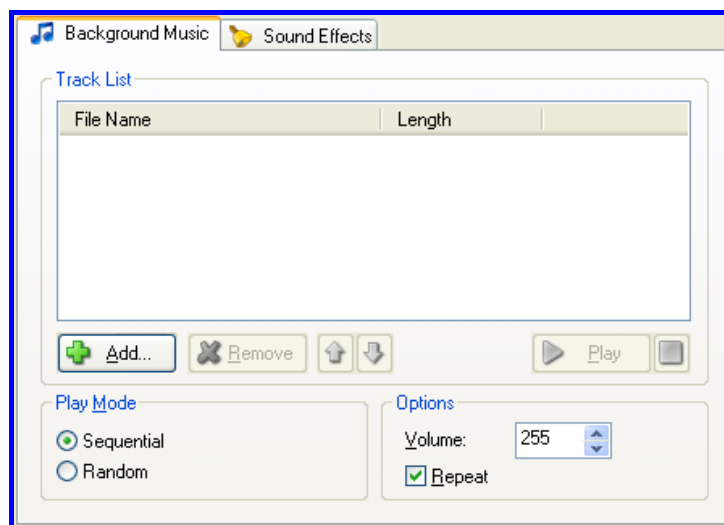
- **File to play:** Ruta del archivo que queremos reproducir. Pinchando en *Browse*, se abrirá una ventana para que podamos elegir el archivo.
- **Exit after action:** Marcando esta casilla, se cierra la aplicación cuando la acción se ha ejecutado.

Play/Pause Background Music:

Ejecutar o pausar la reproducción de música de fondo del proyecto.

Nota: Los siguientes formatos de audio son soportados: .wav, .ogg, .raw, .aif, .aiff.

Para añadir la música, vamos a **Project** → **Audio** y se nos abrirá la siguiente ventana:



Pinchando en **Add...** elegimos el archivo o archivos de audio que queremos que se ejecuten.

Seleccionando un archivo de la lista, tenemos la opción de eliminarlo (**Remove**) o Ejecutarlo (**Play**).

Play Mode:

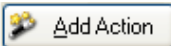
- **Sequential.** Los archivos se irán reproduciendo según el orden de la lista.
- **Random.** Se reproducirá la lista de forma aleatoria.

Options:

- **Volume.** Nivel del volumen al reproducir el audio. Se puede seleccionar un nivel entre 0 y 255.
- **Repeat.** Marcando esta casilla, el archivo de audio se repetirá una y otra vez.

Exit/Close:

Cerrar el proyecto.

Estas son las acciones predeterminadas. Si en lugar de elegir **Quick Action**, pinchamos en la pestaña **Script** y a continuación en el botón **Add Action**  se nos abre la siguiente ventana:




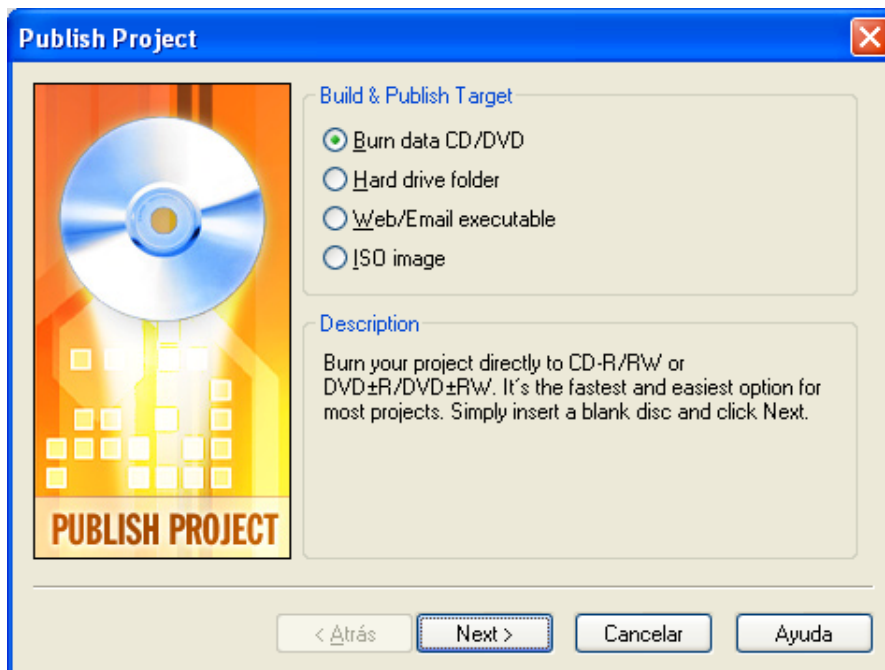
En ella, podemos elegir muchas mas opciones, pero sería demasiado largo explicar todas y cada una de ellas. De todas maneras, creo que no es difícil probar alguna otra y ver los resultados. Es la mejor manera de aprender.

Todas estas acciones que he explicado para los botones, también las podemos aplicar a las imágenes, a las etiquetas, y a muchos de los objetos que se explicaron mas arriba. La forma de proceder es la misma que para los botones, por lo que imagino que no habrá ningún problema.

4. Cronstruir el ejecutable

Una vez que tenemos todo listo, que lo hemos visualizado desde el botón **Preview** de la barra de herramientas y que no hay ningún error, es el momento de crear el ejecutable, para poderlo distribuir o simplemente para guardarlo.

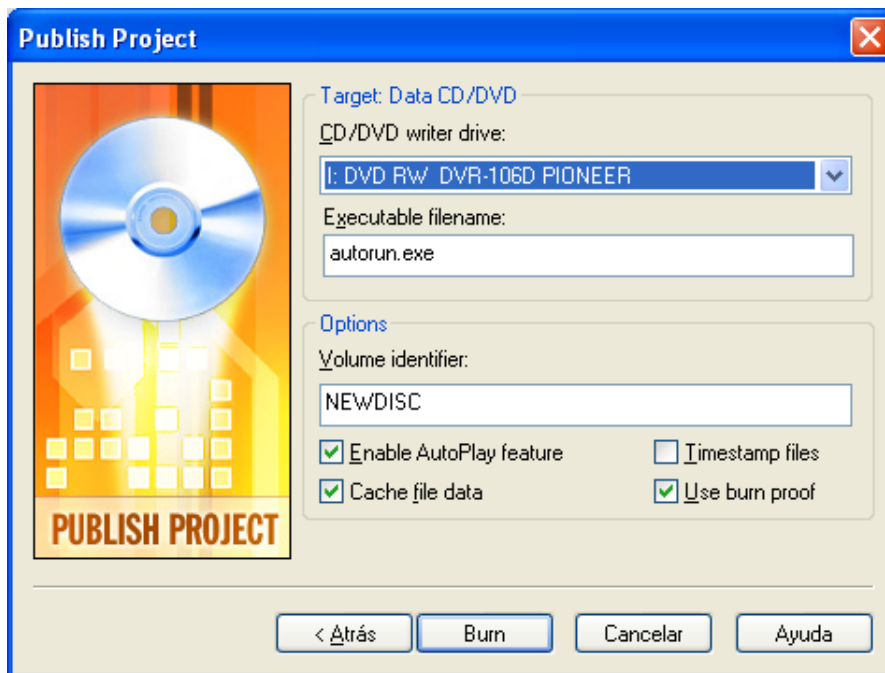
Pinchamos en el botón  de la barra de herramientas y nos aparecerá la siguiente ventana:



Las opciones son las siguientes:

Burn data CD/DVD:

Para guardar el proyecto en un CD/DVD. Si marcamos esta opción y pulsamos **Next** (Siguiete), se nos abre otra ventana:



Target Data CD/DVD:

- **CD/DVD writer drive:** Unidad de CD/DVD con la que queremos grabar el proyecto.
- **Executable filename:** Nombre que le queremos poner al proyecto.

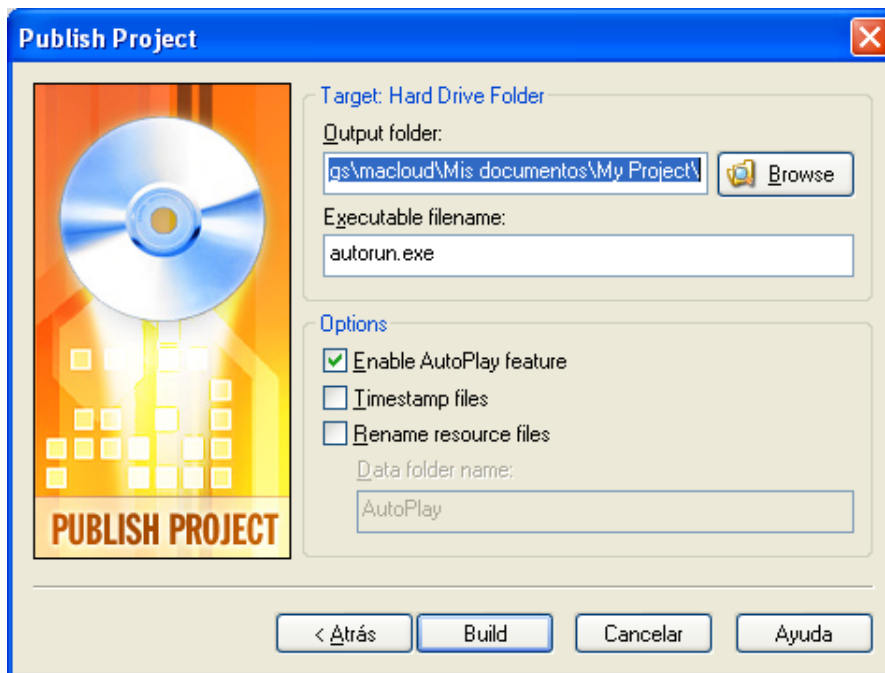
Options:

- **Volume identifier:** El nombre que tendrá el CD/DVD una vez grabado.
- **Enable AutoPlay feature:** Si marcamos esta opción se añadirá al CD/DVD el archivo **autorun.ini**. Este archivo es el que utiliza Windows para la reproducción automática.
- **Timestamp file:** Para guardar los archivos en el CD/DVD con la fecha de grabación.
- **Cache file data:** Para crear un archivo temporal en el disco duro, antes de la grabación
- **Use burn proof:** Marcando esta opción, si ocurre un error durante la grabación, luego podremos continuar desde donde nos quedamos.

Ahora sólo queda pinchar en **Burn** y comenzará la grabación.

Hard drive folder:

Con esta opción, guardaremos el ejecutable en nuestro disco duro. Pinchamos en **Next** y si abrirá la siguiente ventana:



Target Hard Drive Folder:

- **Output folder:** Directorio donde se va a guardar el proyecto. Pinchando en *Browse*, elegiremos el destino.
- **Executable filename:** Nombre que le queremos poner al ejecutable.

Options:

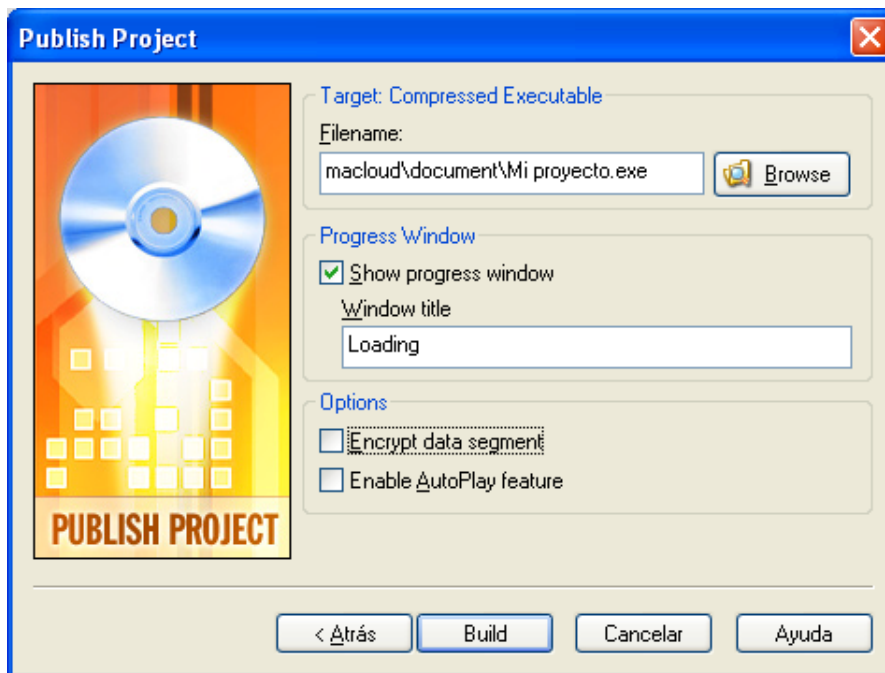
- **Enable AutoPlay feature:** Para que cree y guarde en el mismo directorio el archivo **autorun.ini**
- **Timestamp file:** Para guardar los archivos con la fecha de grabación
- **Rename resource files:** Para renombrar el directorio fuente, con el nombre elegido. Si marcamos esta opción, se activará la casilla de debajo, para que escribamos el nombre.

Si todo está configurado a nuestro gusto, pinchamos en **Build** y comenzará la creación y grabación del proyecto.

Web/Email executable

Esta opción nos crea un ejecutable, que contendrá todos los archivos y carpetas y que será más fácil de enviar por e-mail o publicar en un sitito web.

Al pinchar en **Next**, se abrirá la ventana de configuración:



Target Compressed executable:

- **Filename:** Directorio donde se va a crear el ejecutable. Pinchando en *Browse* nos da opción a elegir el directorio. También podemos poner el nombre que queramos al ejecutable, sólo hay que cambiar "Mi proyecto", por el nombre elegido.

Progress Windows:

- **Show progress window:** Marcando esta opción, se mostrará una barra de progreso, mientras el ejecutable se carga.
- **Window file:** Texto que aparecerá mientras se completa la carga.

Option:

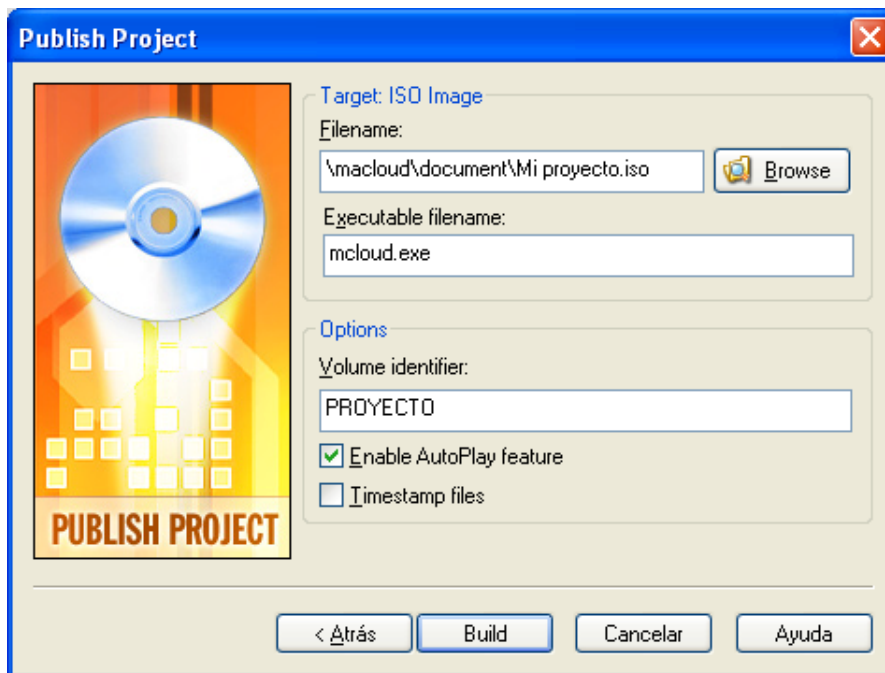
- **Encrypt data segment:** Encripta los datos del proyecto, para que no puedan ser extraídos.
- **Enable AutoPlay feature:** Para que cree y guarde en el ejecutable el archivo **autorun.ini**

Si todo está configurado como queremos, sólo queda pinchar en **Build** y comenzará la creación del ejecutable.

ISO Image

Con esta opción se crea un ISO, que luego puede ser quemado con nuestro grabador preferido.

Al pinchar en **Next**, se abrirá la siguiente ventana de configuración:



Target: ISO Image

- **Filename:** Directorio y nombre de la iso.
- **Executable filename:** El nombre del ejecutable. Este no es el nombre de la iso, es el nombre que tendrá el ejecutable una vez grabado.

Options:

- **Volume identifier:** Nombre que tendrá el CD/DVD donde grabemos la iso.
- **Enable AutoPlay feature:** Marcando esta opción, AutoPlay Media, creará y añadirá a la iso el archivo autorun.ini.
- **Timestamp File:** Para que los archivos sean guardados con la fecha de creación.

Ya sólo queda pinchar en **Build** para que comience la creación de la iso.

Bueno y con esto se termina este manual. Espero haberme explicado bien y que os sirva de ayuda