

Revisión de NeoBook v4.0 Beta

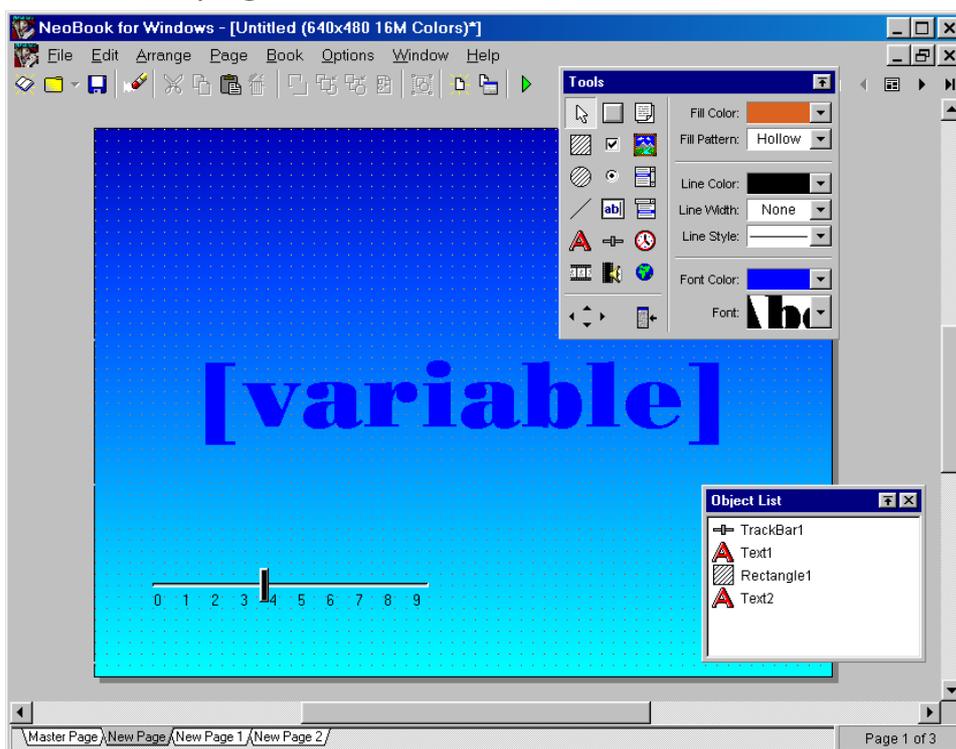
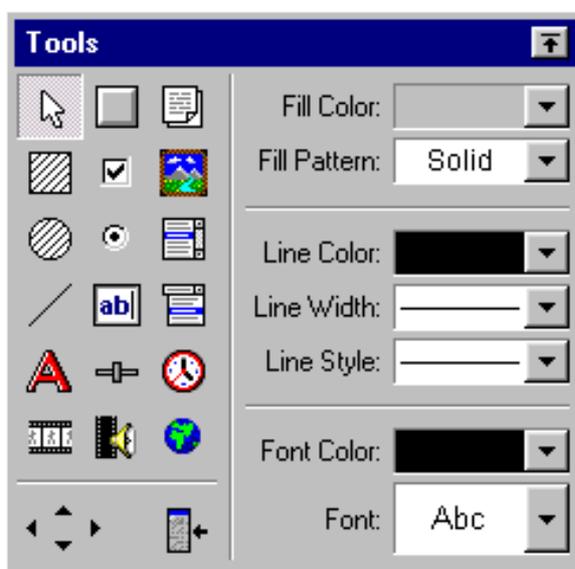
Para los habitantes del sur del Sur, tener una primicia referida a temas de tecnología no suele ser común. El bacalao se corta en otras latitudes y, a lo sumo, podemos aspirar a enterarnos a tiempo de las novedades. Pero «de vez en cuando la vida, toma conmigo café» y «el sur también existe» al decir (bien decir) de Serrat. Así, por la suma de algunas casualidades, de la colaboración del amigo Mauricio Wagner (representante de NeoSoft para América Latina y España) y de esas cosas que ofrece Internet, presentamos hoy como primicia exclusiva la primera revisión de la versión Beta de NeoBook 4.

Primera mirada

Lo primero que advertimos cuando abrimos el programa, es que la interface se mantiene (casi) idéntica. Lo que nos predispone favorablemente: ya que estamos cansados de tener que aprender casi desde cero, cada vez que sale una nueva versión de un programa.

La paleta de herramientas tiene algunos agregados, que identificamos muy fácilmente. Los diferentes estilos de botones se eligen ahora directamente en la paleta con el agregado de uno nuevo: una **correctora**, que modifica en tiempo real los valores de una variable y que cuenta con algunas opciones de configuración visual (pocas...).

También desde la paleta se pueden colocar **menús «combo»** y **listas desplegables**. Esto había sido pedido muy insistentemente por los desrolladores de programas multimedia con **look windows**.



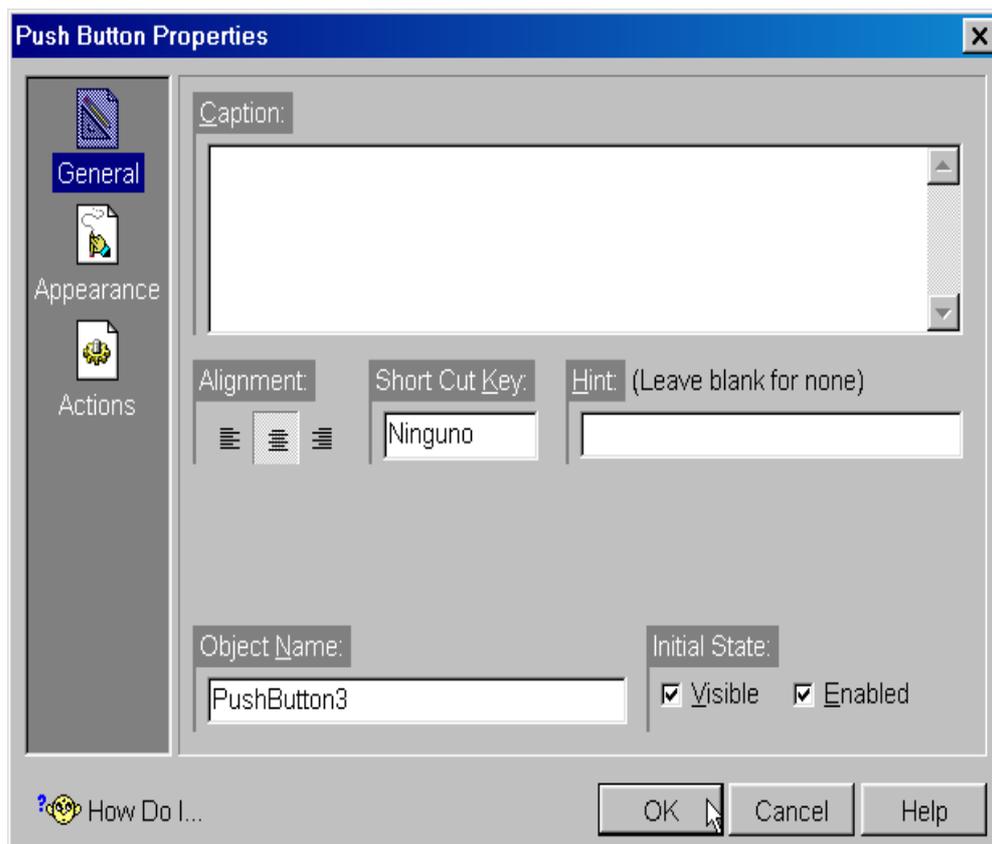
Insertar GIFs animados, establecer una conexión a Internet en la publicación o colocar un archivo de video o sonido, y los controles para el mismo, se pueden hacer ahora directamente desde la paleta **Tools**. También se incluye un **temporizador** (el relojito) que puede medir el tiempo que lleva cualquier actividad, o desencadenar eventos en un momento determinado, por ejemplo.

NeoBook ha sido siempre un programa

orientado a objetos: cada elemento que colocamos en una pantalla tiene propiedades, las que pueden ser editadas y modificadas en cualquier momento. En la nueva versión 4 se refuerza esa orientación, con una ventana que muestra una lista de objetos y un botón de propiedades en la barra de botones. Además, hay nuevas acciones que se aplican a los objetos seleccionados de la lista, aumentando notablemente la potencia del programa.

El divino botón

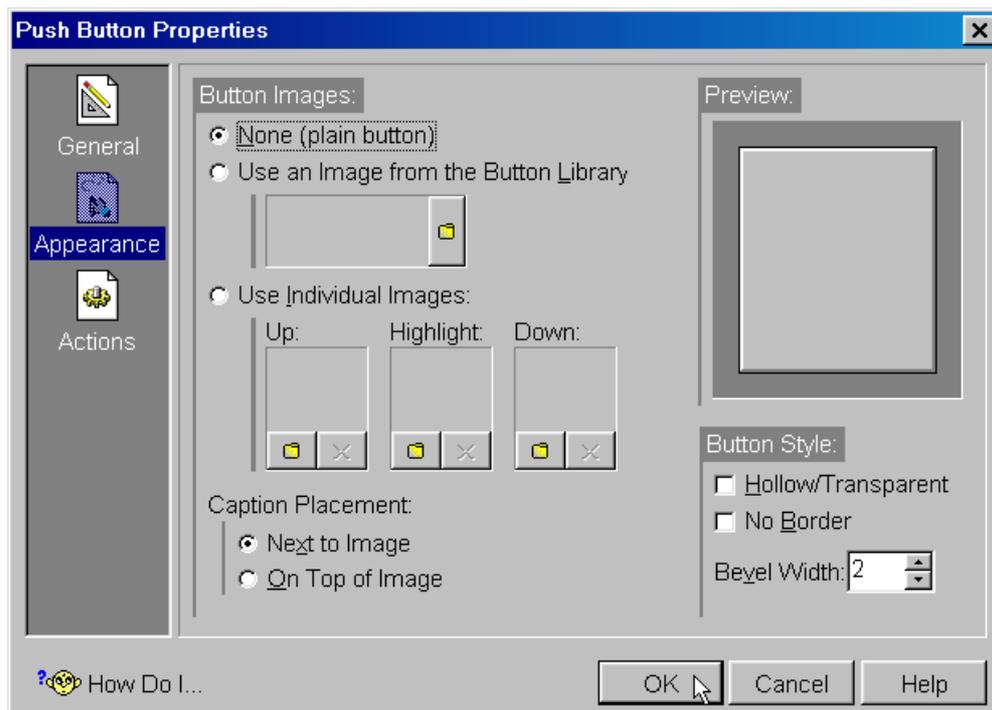
Cuando colocamos un nuevo botón (de los clásicos), aparece la pantalla de propiedades y acciones que ofrece varias novedades. Está dividida en tres secciones, bastante ordenadas.

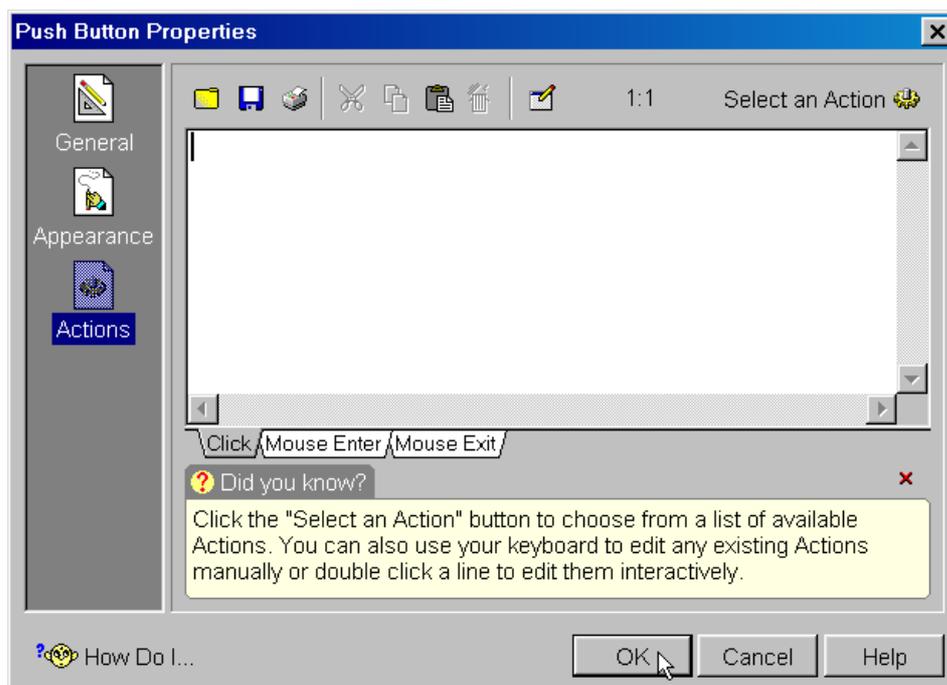


La primera, llamada **General**, contiene el texto del botón, la alineación del mismo y las teclas de acceso rápido que lo pueden reemplazar. Una ventana titulada **Hint** es la primera novedad: sirve para desplegar cartelitos aclaratorios de la función, emergentes, al colocar el mouse sobre el botón, al estilo de los programas de Windows.

Otra ventanita permite editar el nombre del objeto para reconocerlo más fácilmente en la lista, y dos casillas de chequeo nos adelantan otra de las novedades importantes: cuando se carga la página que lo contiene, el botón puede estar **visible** o **invisible**, **activo** o **inactivo** y tiene que ver con un nuevo grupo de acciones que incluyen estas posibilidades para los objetos.

La sección en la que se configura la apariencia presenta





también algunas novedades. Se puede cargar una imagen fija, las tres imágenes individuales (como siempre). Pero además permite cargar una imagen de la librería (que seguramente se ampliará más adelante) con las tres variantes del gráfico según las tres posiciones posibles (botón arriba, presionado y con el mouse sobre el mismo). Ahora se puede modificar el ancho del bisel.

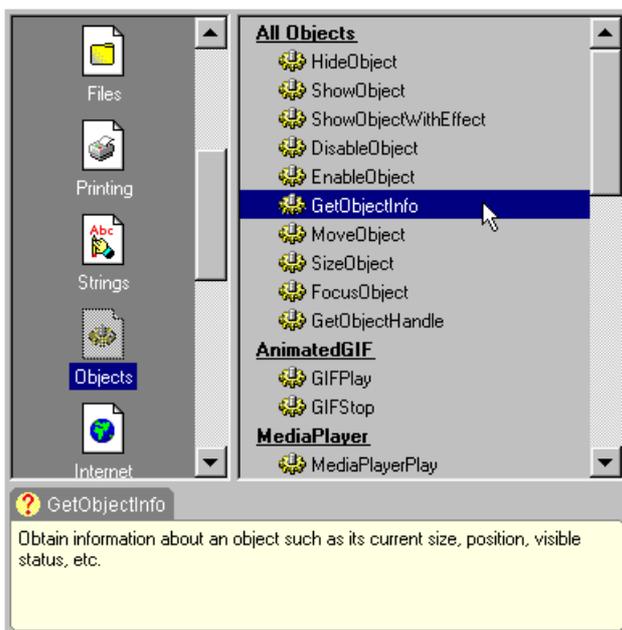
La sección de acciones presenta pocas

novedades, pero las mismas son **revolucionarias**: los eventos **Mouse Enter** y **Mouse Exit** permiten ahora lanzar **cualquier acción** de la lista, lo que constituye un gran paso adelante en la posibilidad de diseño de interfaces interactivas y dinámicas.

Los otros tipo de botones también presentan novedades. Por ejemplo, los de ingresar texto permiten ahora que se ingrese el mismo en formato de *clave* (en la pantalla se verán sólo asteriscos) o colocar máscaras con formato que validan el tipo de dato que se ingresa.

Las buenas acciones

Las acciones están organizadas por grupos afines, lo que en un primer momento resulta algo



molesto para los usuarios que arrastramos hábitos de trabajo de la versión anterior. Pero seguramente en muy poco tiempo, con la costumbre, este orden mejorado aparecerá con todas sus ventajas.

Han desaparecido las paletas de comandos **básicos** y **avanzados** y un índice de grupos de acciones aparece ahora a la izquierda de la ventana. A la derecha aparece la lista de acciones disponibles, sub-agrupadas a su vez por tipo de elemento. En la parte inferior, como siempre, una breve descripción de la acción.

En la pantalla del ejemplo podemos observar claramente la cantidad de opciones de configuración para cualquier objeto de la pantalla, para las que seguramente se nos irán ocurriendo aplicaciones.

Algunas de estas acciones (como **GetObjetHandle**) están previstas para los desarrolladores de DLLs, que es el **nuevo formato** para que terceros puedan ampliar la funcionalidad de NeoBook. Aunque se mantiene el soporte para los **add-ons**, dando continuidad a ese formato y a los programas auxiliares existentes.

Las novedades en materia de **acciones** (comandos) son muchas. Comentaremos algunas que nos parecieron importantes para el trabajo de los desarrolladores de multimedia.

NAVEGACIÓN / MENSAJES

En la categoría **navegación** no encontramos ninguna novedad. Los **GoTo...** son los mismos de la versión 3 y, la verdad, no se nos ocurre ninguna otra opción que hubiera que agregar.

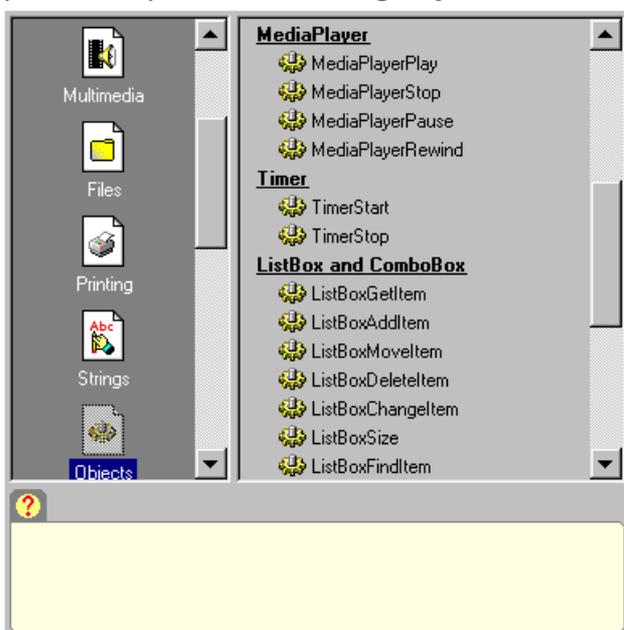
En **mensajes** encontramos a todos nuestros viejos conocidos (**Ballon**, **PopupImage**, **StickyNote...**) junto a algunos nuevos, como **InpuBox** que sirve para que el usuario final ingrese datos, los que se guardarán en una variable.

MULTIMEDIA / ARCHIVOS / IMPRESIÓN / STRINGS

En **multimedia** están todos los que estaban... Y se agregan dos acciones nuevas: **GetVolume** y **SetVolume**, con las que se puede comandar el sonido por medio de comandos para, por ejemplo, hacer una **fade out** de sonido antes de cortarlo para pasar de página.

En la sección de **acciones de archivos** encontramos, entre las novedades, que NeoBook puede leer y escribir en el **Registry** de Windows, lo que resulta importante a la hora de implementar instalaciones, protecciones, restringir el acceso, etc.

Las **acciones de impresión** están más completas, sin nada emocionante para señalar. Lo mismo sucede con las **acciones de strings**: hay algunas nuevas, que seguramente contemplan los requerimientos de los usuarios avanzados de NeoBook.



OBJETOS / INTERNET

La sección de acciones referidas a **Objetos** promete ser una agradable caja de sorpresas. Un conjunto de herramientas que no sólo facilita la programación de secuencias de eventos complejos sino que agregan nuevas funciones cuya potencialidad iremos seguramente descubriendo en el trabajo. Comenzando con la posibilidad de **ocultar y mostrar los objetos** en cualquier momento, o **activarlos y desactivarlos**. Por ejemplo, un botón podría desactivarse hasta que se de una determinada condición. Si bien esto era factible realizarlo mediante *scripts*, estos nuevos comandos facilitan mucho esa posibilidad. Cambiar el objeto de lugar, redimensionarlo, poner el objeto en condiciones de ser ejecutado inmediatamente desde el teclado (**Focus**) obtener información sobre el status del objeto son posibilidades nuevas que pueden tener muchas aplicaciones a la hora de producir multimedia. **GetObjHandle**, como ya escribimos, pareciera estar destinado a los desarrolladores de *plug-ins*.

Aparecen luego dos opciones referidas a detener o activar los GIFs animados, que a partir de esta versión son soportados directamente por NeoBook. Las inagotables bibliotecas de animaciones en ese formato, de uso libre, que existen en Internet o en CDs de clips para diseño, podrán utilizarse directamente en las publicaciones.

También en la misma sección aparecen varios comandos referidos a la operación del **Media Player**, que puede ser convocado (y también operado) mediante comandos.

Los dos comandos siguientes lanzan o detienen el **Timer**, un nuevo control agregado en la versión 4, que complementa y completa el **Delay**. Esto también facilita mucho algunos diseños. Con **Delay** era posible construir contadores bastante completos, pero para eso resultaba necesario un buen manejo de los *scripts* (variables, condicionales, etc.). Ahora se podrá hacer directamente.

A continuación, todavía en la sección de **Objetos**, encontramos el conjunto de acciones referidas a las **listas desplegables y ComboBox**, nuevas adquisiciones de NeoBook. Un conjunto de útiles y potentes herramientas para quienes utilizan el diseño multimedia para producir aplicaciones con interfaces estilo Windows.

La corredera (**TrackBar**) posee dos comandos, que configuran su variable al máximo o al míni-

mo. Nos gustaría para próximas versiones o modificaciones una mayor flexibilidad en cuanto a la posibilidad de modificar el aspecto, incluyendo la posibilidad de usar gráficos especiales, como en los botones.

NeoBook 4, acorde con las nuevas tendencias en el campo de la integración de fuentes de información, incluye la posibilidad de establecer conexiones utilizando Internet desde el interior de las aplicaciones. Los comandos o acciones de **Objetos** finalizan con un grupo de comandos referidos a la manipulación del **Browser** de NeoBook. Bajo una categoría separada denominada **Internet** aparecen dos comandos específicos: vincularse a una URL (**InternetLink**) utilizando el browser de la computadora y **SendMail** (enviar e-mail), que requiere una conexión activa con la red.

APLICACIONES / WINDOWS

Este capítulo contiene el conocido comando **DosComand**, que esperamos haya resuelto las imperfecciones de la versión 3. **SendKeys** carga comandos de teclado en las aplicaciones abiertas (o las abre antes) y **ExecuteAddOn** continúa dando soporte a las aplicaciones de terceros con ese formato. Recordemos que esta versión de NeoBook abre las puertas a los desarrolladores para agregarle funcionalidad mediante el uso de DLLs.

Para las ventanas (windows) se mantienen los comandos preexistentes.

CONTROL

Aparecen los tres comandos de «programación» de condicionales, ya conocidos por los usuarios de NeoBook (**If**, **While**, **GoTo**). Y cuatro acciones, también preexistentes agrupadas bajo el rubro **Miscellaneous**: **Delay**, **Random**, **SystemInfo** y **Math**.

Solitaria, bajo el rubro **Function Library**, aparece la acción **Call**. Llamar a librería de funciones: la nueva ventana de NeoBook para incorporar nuevas funciones utilizando DLLs producidos por terceros. Por ahora la ventana de funciones posibles está casi vacía, aunque es posible que en el momento de lanzar la versión final del producto, se incorporen desarrollos propios o de algunas empresas amigas. Los usuarios deberíamos ir armando la lista de pedidos que servirá para alentar a quienes estén en condiciones de programar extensiones para NeoBook para que se sienten a trabajar para satisfacer esas demandas.

VARIABLES

Se potencia también el uso de variables. Se agregan las opciones de «limpiar» las variables con un solo comando (**ClearVariables**). También se pueden grabar el conjunto de variables activas en un archivo, y cargarlas, con los comandos **SaveVariables** y **LoadVariables**. Si bien estas acciones pueden realizarse en la versión 3, el proceso resultaba mucho más complicado. Resultará más sencillo (mucho más sencillo) preparar multimedia interactiva que registre, por ejemplo, procesos de aprendizaje, en diferentes sesiones.

RESUMEN

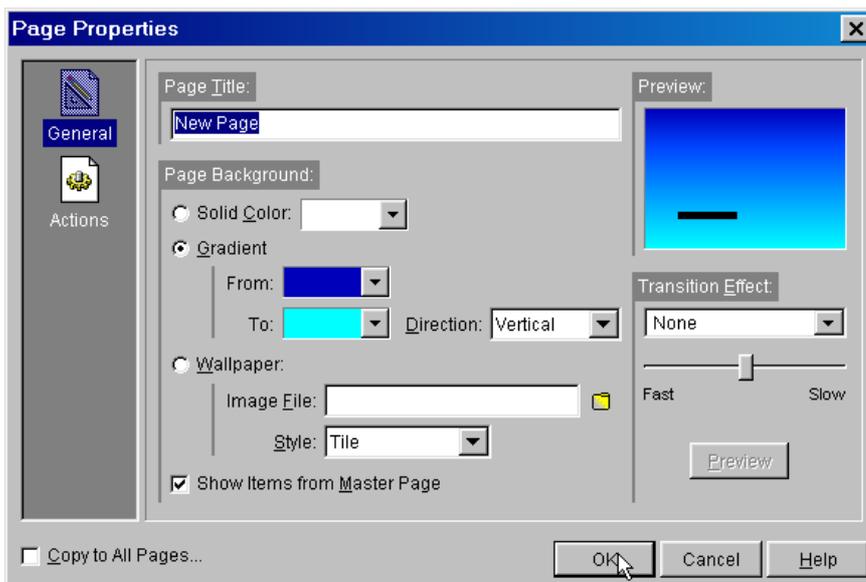
En esta primera revisión no hemos experimentado con las novedades en el **interior de las acciones**, las mejoras en el desenvolvimiento de las que presentaban problemas, los agregados. Más que el producto de una revisión **eso surgirá, seguramente, con el uso** que es, en definitiva, el que pone a prueba la potencia de cualquier programa.

Aparecen muchas nuevas posibilidades que antes no existían. Y la combinatoria del paquete global de acciones multiplica esas nuevas posibilidades.

Las páginas de NeoBook

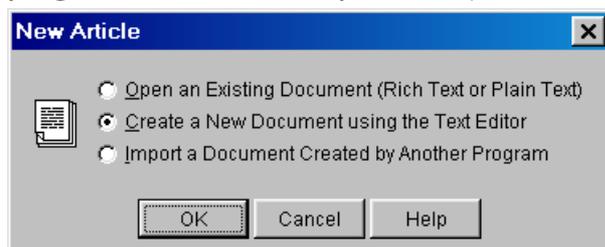
Como es lógico, las novedades en este rubro no son las más espectaculares. Se pueden colocar colores en degradé, como se puede observar en las pantallas que ilustran esta nota.

Se agregaron varios nuevos efectos de transición y los gráficos de fondo se pueden utilizar como mosaicos (tile), centrados o ajustar su tamaño a la página. Alguna vez armamos un documento multimedia en 640 x 480, utilizando gráficos que fueron creados para 800x600 y extrañamos estas posibilidades. Nada que nos cambie la vida, pero es bueno que nos la haga más fácil.

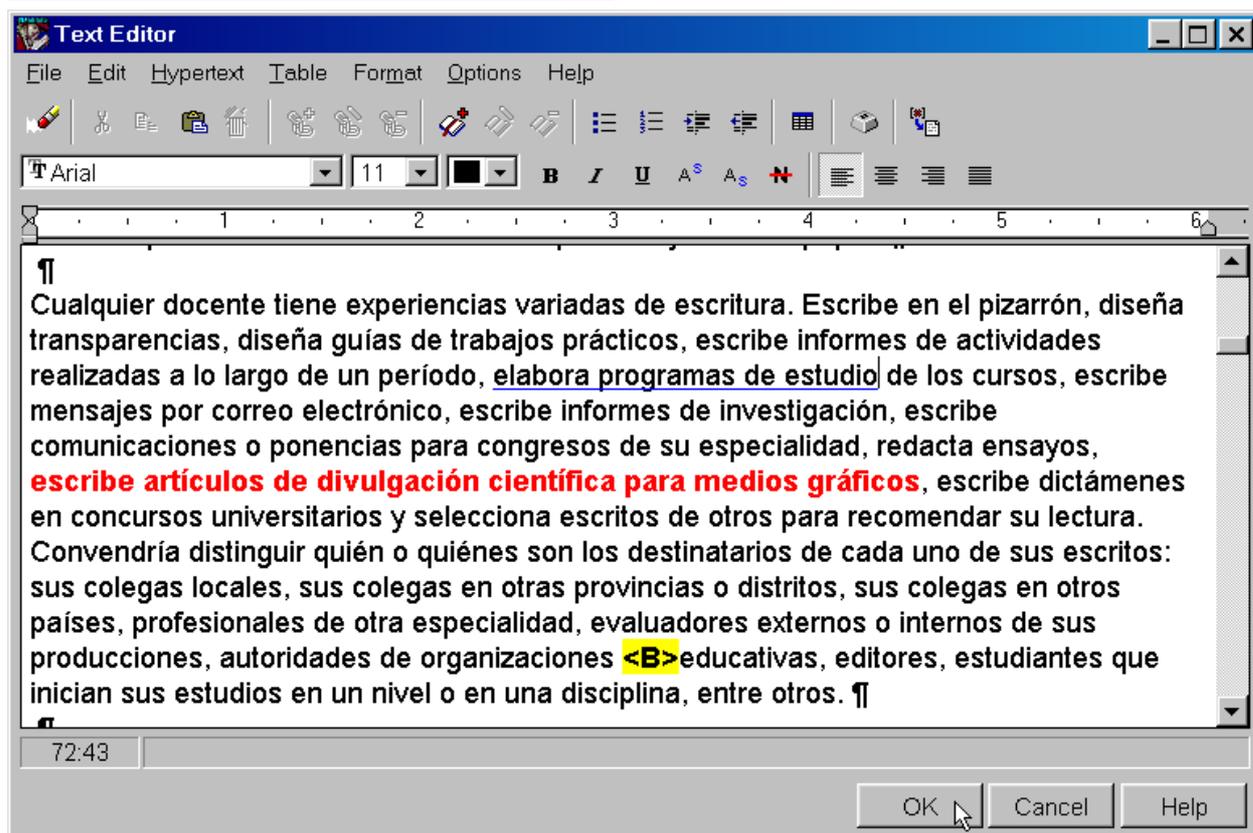


El editor de textos de NeoBook

Y hablando de hacernos la vida fácil, los desarrolladores de NeoBook se esforzaron en dotar al programa de una utilidad para trabajar en esta área (textos), algo débil en la versión anterior.



La primera sorpresa con que nos encontramos es que al convocar la herramienta de texto aparece una pantalla con tres opciones: crear un texto nuevo, abrir un texto existente (para lo que reconoce los formatos de texto plano y RTF), o **importar textos** con formato de muchos procesadores, incluidas varias versiones de Word, desde luego.



El procesador de NeoBook tiene las principales opciones comunes en un programa de este tipo (es muy parecido al **WordPad** de Windows) más las necesarias para desarrollar hiperexto, como la inserción de **bookmarks** (marcas de destino dentro del mismo texto) o insertar **links** (vínculos) de origen. También se pueden insertar comandos de la lista de los disponibles en el programa y variables.

Como se observa a simple vista, los textos admiten ahora varias opciones de formato. Resulta importante para los diseñadores el contar con la posibilidad de **justificar texto**. También resultarán útiles las opciones de indentación, colocar *bullets*, etc.

Como en **WordPad**, se puede atribuir color a cualquier porción de texto seleccionada. Se pueden insertar tablas, variables y convocar al mapa de caracteres desde botones en la barra.

Y eso no es todo...

Se han agregado varias facilidades, además de las ya analizadas. En la barra de botones tenemos ahora el que nos permite agrupar y desagrupar conjuntos de objetos. También, como hemos mencionado, hay un botón con el que editar las propiedades de cualquier objeto, aunque se mantiene, además, el clic con botón secundario del mouse para el mismo fin.

Se han enriquecido las opciones de **propiedades de la publicación**, pudiendo establecerse acciones para cuando la publicación se abre o se cierra, se activa o se desactiva (en el caso de no trabajar a pantalla completa y compartir el escritorio con otras), etc. Asimismo, son configurables varias características para cuando funciona a pantalla completa como para cuando lo hace en una ventana.

Ahora será posible colocar elementos en la pantalla arrastrándolos desde una ventana de navegación especial, que se llama desde el menú **Options**. Esta, como el resto de las ventanas de trabajo se reducen al tamaño de la barra de título, para no ocupar lugar en la pantalla.

Ya lo puntualizamos más arriba: deberemos trabajar algún tiempo hasta descubrir todo lo nuevo incorporado en esta versión 4. Seguramente hay muchas otras cosas escondidas entre los pliegues de menús y ventanas. Y, seguramente también, los usuarios encontraremos que algunos de nuestros «deberían...» no está implementado todavía. Por ejemplo: faltaría el botón para editar una copa de champagne para festejar... (brut, para mí).

Nos leemos.

Juan Carlos Asinsten
Octubre/2000