Click relativo en Objeto

Haga clic en un objeto usando sus coordenadas relativas desde su elemento más cercano

---

Obtiene datos de portapeles

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

Seleccionar Item

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

Scroll en un objeto

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

Escribir texto en un objeto editable

Escribe una cadena de texto en un objeto.

Enviar texto a un objeto

Envía pulsaciones de teclado a un elemento.

Obtener texto

Windows \ **Obtener texto**

Con este comando podrás obtener el texto de un objeto.

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

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

Imagen de ejemplo

Click en Objeto

Hace click en un objeto a partir de su ID

Conectar con Aplicación

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