

# Rocketbot Studio : Conflictos de Librerías

El empleo de diversas librerías en Rocketbot puede dar lugar a incompatibilidades si las versiones requeridas por los módulos personalizados no coinciden con las que ofrece la plataforma. Este informe examina las razones detrás de estos conflictos y sugiere soluciones para solucionarlos.

## Importante

Es fundamental considerar la versión de Python utilizada al instalar librerías en Rocketbot. La versión 2020 de Rocketbot opera con Python 3.6.8 de 32 bits, mientras que a partir de la versión 2023 se utiliza Python 3.10 de 64 bits.

En caso de ejecutar módulos mediante un proceso externo, la librería correspondiente debe estar instalada en el entorno desde el cual se realiza la ejecución.

Esto permite operar dentro del entorno adecuado, evitar incompatibilidades y asegurar la correcta recepción de la información en Rocketbot.

## Causas de los Conflictos

Los conflictos pueden surgir por diversas razones, como la existencia de diferentes versiones de librerías que no coinciden con las de Rocketbot. También pueden presentarse problemas de compatibilidad entre dependencias, ya que múltiples versiones de una misma librería pueden causar errores. Además, la instalación de versiones adicionales puede interferir con las librerías predeterminadas de Rocketbot.

## Soluciones Recomendadas

### Renombrar el Archivo de la Librería:

En casos donde se vea errores como el siguiente:

```
cannot import name 'deprecated' from 'typing_extensions' (C:\Rocketbot_win_20240528\typing_extensions.pyc)
```

`typing_extensions` es una librería que viene compilada con Rocketbot y este error suele darse porque viene con una versión más antigua que la instalada para el script, por lo que al ejecutar otra librería que tiene como dependencia `typing_extensions`, rompe.

En estos casos se recomienda indicar la ruta hacia la lib que instalaron o si el error persiste como workaround se puede renombrar la carpeta de la librería importada o el nombre del archivo.py por uno diferente, por ejemplo en lugar de llamarlo `typing_extensions.py` lo llamaremos

**new\_typing\_extensions.py**. En tu código deberás encontrar los imports que hagan tu scripts o las dependencias que importas cambiando lo siguiente:

```
import typing_extensions por import new_typing_extensions as typing_extensions (así se mantiene el nombre original)
```

Y también (teniendo en cuenta el error del ejemplo):

```
from typing_extensions import deprecated por from new_typing_extensions import deprecated
```

Con estos cambios, el script ejecutado por Rocketbot entenderá que no debe utilizar `typing_extensions` que viene nativamente con Rocketbot, sino **new\_typing\_extensions** instalado manualmente por nosotros.

Este ejemplo se puede aplicar tanto a archivos `.py` como a carpetas de librerías. Por ejemplo si queremos utilizar una nueva versión de la librería `pandas`, podemos descargarla localmente, renombrar la carpeta a `new_pandas` y luego en nuestro script la importamos con ese nombre.

## Uso de Procesos Externos:

En los casos donde la solución anterior no funcione, se sugiere ejecutar el proceso mediante `popen` o a través de un `webhook`. Esto permite el uso de la versión de Python y librerías del ambiente donde se ejecute en vez de usar los de Rocketbot.

### Popen

Para ejecutar su script mediante un `Popen` realice lo siguiente en un comando Ejecutar Python:

```
from subprocess import Popen, PIPE
process = subprocess.Popen(
    ['python', 'ruta/a/su/script.py', 'arg1', 'arg2', 'argN'],
    stdout=subprocess.PIPE,
    stderr=subprocess.PIPE
)
out, err = process.communicate()
print(out.decode())
```

En su script imprima en consola para obtener lo que necesita en Rocketbot. En el ejemplo se ejecuta un script donde se le envían argumentos (que bien podrían ser datos de variables de Rocketbot). Luego en el script que está ejecutando toma los argumentos mediante: **sys.argv**  
Esto trae cada valor de la lista que se le pasa al `popen`: **sys.argv[0]** traería `python`, **sys.argv[1]** `ruta_script.py`, **sys.argv[2]** `arg1` y así según se necesite. Es opcional para el caso en que se necesite enviar datos de Rocketbot al script.

### Webhook

Al levantar un puerto local se queda en pausa a la escucha de algún evento

POST o GET.

- Es un módulo que se descarga del market, el manual se encuentra en la carpeta example del módulo, en la ruta Rocketobot/modules/Webhook
- Puedes levantar un endpoint propio donde enviar información y que el robot escuche o usar ngrok para levantar uno (pasos en el manual).
- Al ejecutar el comando de 'Crear webhook', Rocketobot se pausará esperando que se consulte la url configurada en el comando, ya sea con una petición GET o POST.

En el contexto de conflicto de librerías, un workaround utilizando Webhook es crear un .bat de la siguiente manera:

***C:/Python312/python.exe "C:\Users\user\Desktop\archivo.py"***

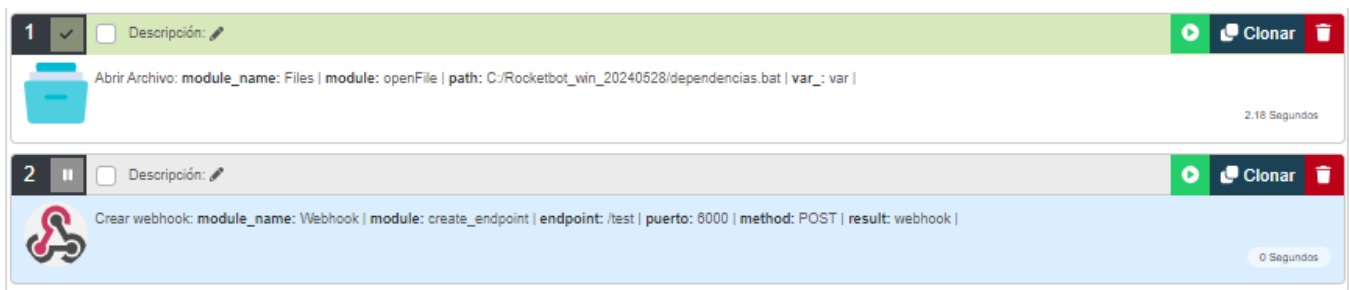
Cambiando el path que está entre comillas por el path hacia el script a ejecutar y el primer path por el path hacia el ejecutable de Python en el ambiente a utilizar.

Dentro del archivo.py que contiene el script a ejecutar se tiene que agregar al principio las importaciones de request y un sleep que dará tiempo a ejecutar el comando de webhook. Al final del script se tiene que agregar la petición post para recibir la información mediante webhook al endpoint levantado:

```
import requests
from time import sleep
sleep(10)
(acá va el código)
requests.post("http://127.0.0.1:6000/test", data={"var1":"data1", "var2":
"data2"})
```

Cambiando 127.0.0.1:6000 por el host y puerto elegido. El parámetro data en este ejemplo es opcional, se puede utilizar si se requiere enviar información a Rocketbot.

En el bot se tienen que crear los siguientes comandos uno seguido del otro:



El comando de webhook se tiene que ejecutar dentro de los segundos declarados en el sleep del archivo.py, en este ejemplo se tiene que ejecutar antes de los 10 segundos.

---

# [Rocketbot Studio : Migrar bots con Virtualización](#)

## **Pasos a Seguir para la Migración de Bots de Virtualización**

### **Virtualización en la Máquina Destino**

Es recomendable realizar la virtualización directamente en la máquina o computadora final. Esto se debe a que la resolución de pantalla puede variar, lo que podría requerir ajustes en la configuración, similar a la máquina donde se realizó la virtualización inicialmente.

### **Consistencia de Imágenes de Referencia**

Es posible que la imagen utilizada como referencia no sea la misma que la que se encuentra en la computadora de destino. En tal caso, será necesario capturar nuevamente las imágenes de referencia, incluyendo focos , como ejemplo, el comando “hacer clic en imagen” , etc.

### **Compatibilidad de Resolución y Zoom**

Si la máquina en la que se trabaja es compatible tanto con la resolución como con el zoom utilizados al momento de capturar las pantallas en la referencia de virtualización, se deben seguir las siguientes consignas para asegurar una migración exitosa de los bots:

- **Registro de Comandos**

Al grabar un comando en el entorno de virtualización, las imágenes se almacenarán en una carpeta específica dentro del directorio de Rocketbot, bajo el nombre correspondiente al bot, en la ruta Rocketbot/robots. Esta carpeta es crucial, ya que las imágenes se utilizan como comandos en Rocketbot Studio, tales como “hacer clic en imagen” y “esperar por imagen”.

- **Migración del Archivo .db**

Para completar la migración del bot, es imprescindible transferir también el archivo .db. Este archivo es un componente básico del proceso de migración.

## Consideraciones Finales

Asegurarse de seguir meticulosamente los pasos anteriores es esencial para lograr una migración exitosa de los bots de virtualización.

Una correcta transferencia de los componentes no solo garantizará que el bot funcione adecuadamente en su nuevo entorno, sino que también optimizará su rendimiento y facilitará futuras actualizaciones.

Adoptar un enfoque riguroso en este proceso es clave para minimizar cualquier inconveniente y asegurar un despliegue eficiente.

En caso de no entender algún concepto relacionado con la virtualización en Rocketbot Studio, se recomienda consultar la documentación : [Documentación de Virtualización en Rocketbot](#).

---

## Studio Rocketbot – Variables internas

Rocketbot Studio cuenta con variables nativas que puedes utilizar para acceder a información rápidamente. Estas variables pueden ser utilizadas desde cualquier comando y no necesitas crearla en la sección de variables o generar una acción para generarlas.

Variable	Descripción
	dict. Almacena el estado del último comando ejecutado.
%rocketbot_last_status%	{'status': 'True', 'message': 'setvar ', 'img': "", 'vars': [], 'ifs': [], 'extra': [], 'time': '0.004066944122314453'}
%log_path%	str. Almacena la ruta del archivo log de la ejecución en curso
%base_path%	str. Almacena la ruta de la carpeta de rocketbot
%date%	str. Almacena la fecha y hora actual. El formato es YYYY-MM-DD HH:MM:SS.ms
%day%	str. Retorna el día al momento de usar la variable
%month%	str. Retorna el mes al momento de usar la variable
%year%	int. Retorna el año al momento de usar la variable
%hour%	int. Retorna la hora al momento de usar la variable

<b>Variable</b>	<b>Descripción</b>
<code>%minute%</code>	<code>int.</code> Retorna el minuto al momento de usar la variable
<code>%second%</code>	<code>int.</code> Retorna el segundo al momento de usar la variable
<code>%milisecond%</code>	<code>str.</code> Almacena la parte de los milisegundos de la hora al momento de usar la variable
<code>%machine%</code>	<code>str.</code> Almacena el nombre de la máquina donde se está ejecutando el proceso
<code>%tab%</code>	<code>str.</code> Contiene un tab
<code>%newline%</code>	<code>str.</code> Contiene un salto de línea o nueva línea
<code>%enter%</code>	<code>str.</code> Contiene un salto de línea o nueva línea
<code>%osname%</code>	<code>str.</code> Almacena el nombre del sistema operativo
<code>%username%</code>	<code>str.</code> Almacena el nombre de usuario de la computadora
<code>%db_path%</code>	<code>str.</code> Almacena la ruta de la base de datos
<code>%project_path%</code>	<code>str.</code> Almacena la ruta de la carpeta de la base de datos. Para versiones superior a la 2024, corresponde a la carpeta del proyecto
<code>%robot_name%</code>	<code>str.</code> Contiene el nombre del robot
<code>%production%</code>	<code>bool.</code> Retorna True si la ejecución es en producción. En caso contrario, retorna False

---

## **Studio Rocketbot – Iniciar un proyecto**

Este documento explica como crear un proyecto en Studio que pueda ser ejecutado en cualquier ambiente que cuente con una licencia de Rocketbot Studio.

### **Nuevo proyecto**

Para crear un nuevo proyecto, desde Studio ve a Inicio y haz click en el botón Nuevo Proyecto y verás el siguiente modal.

**New project** x

**Create new project**  
Create a new project to start working with Rocketbot

Main Robot

Author

Description

Select Folder  **File path**

i











**Save** **Cancel**

En el modal de nuevo proyecto, completa los siguientes campos:

- Robot principal: Especifica un nombre para tu robot principal y tu proyecto. Este nombre debe ser único para cada proyecto, ya que se utilizará para crear una carpeta con este nombre
- Descripción: Especifica una descripción que resuma lo que quieres hacer con este proyecto.
- Author: Indica el nombre del autor del proyecto
- Seleccionar carpeta: Selecciona la ubicación en la que quieres crear el proyecto. La ubicación predeterminada donde se crean los proyectos es en %USERPROFILE%\Documents\rocketbot

## Estructura de carpetas y archivos

Al completar los datos y crear el proyecto, se crearán los siguientes archivos y carpetas:

Name	Date modified	Type	Size
 robot.db	11/13/2023 10:09	ANSYS 2021 R1 .d...	48 KB
 README.md	10/2/2023 16:44	Markdown Source...	1 KB
 package.json	10/2/2023 16:44	JSON Source File	1 KB
 nombre_proyecto.bat	10/2/2023 16:44	Windows Batch File	1 KB
 screenshot	10/2/2023 16:44	File folder	
 robots	10/2/2023 16:50	File folder	
 resources	10/2/2023 16:44	File folder	
 modules	10/2/2023 16:44	File folder	
 logs	11/13/2023 10:06	File folder	
 .git	11/13/2023 10:09	File folder	

- robot.db: Base de datos SQLite creada por defecto donde se almacenará tu robot. En esta base de datos contendrá todos los subrobots que sean creados y podrás llamarlos desde el comando [Ejecuta otro script Rocketbot](#)
- README.md: Archivo markdown con el nombre del proyecto y la descripción. Puedes editarlo para agregar una documentación acerca de como ejecutar tu robot
- package.json: Contiene información acerca de tu robot. Este archivo contiene datos como: nombre, descripción, versión, autor, licencia, nombre del robot principal.

□ Puedes incluir además las versiones de los módulos que utilice tu robot.

```
{
  "name": "Rocket",
  "description": "",
  "version": "1.0.0",
  "main": "run_main",
  "author": "",
  "license": "MIT",
  "modules": [
    {"name": "AdvancedExcel", "version": "13.2.1"}
  ]
}
```

}

- Archivo batch: Este archivo contiene la instrucción de consola para ejecutar tu robot. Está asociado al ambiente y rutas donde se creó el proyecto.

```
cd C:\rocketbot
rocketbot.exe -start=Rocket -
db="%USERPROFILE%\Documents\rocketbot\Rocket\robot.db"
```

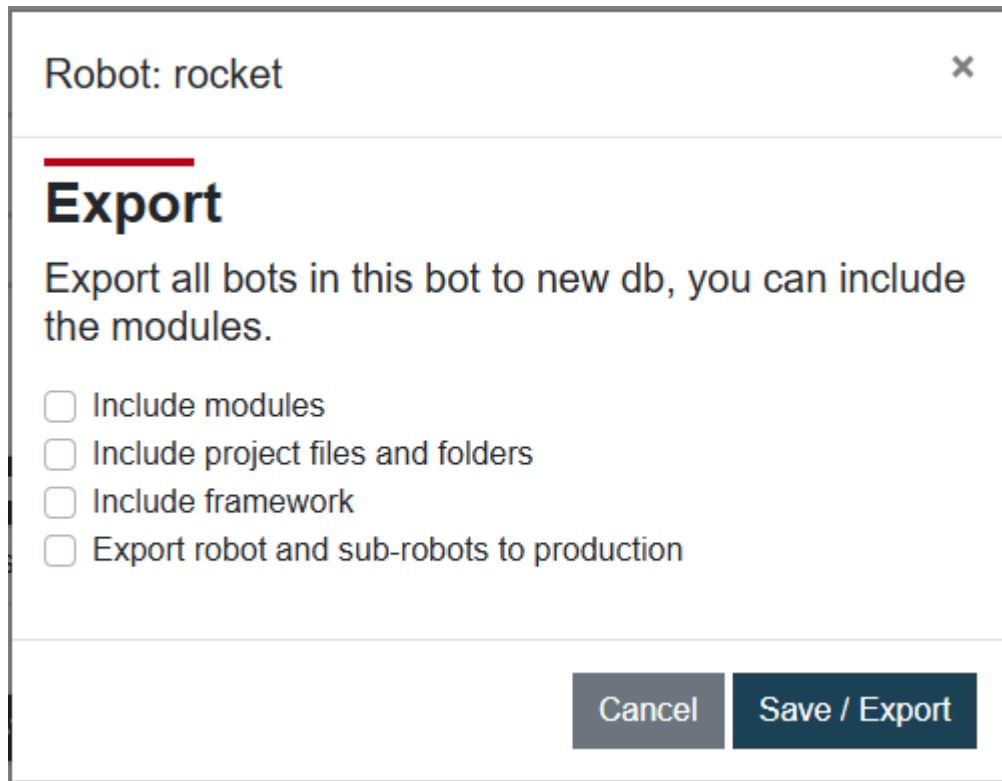
- screenshot: Carpeta donde podrás almacenar las capturas de pantallas que realiza tu robot
- robots: Carpeta con las base de datos de robots como servicio que utiliza tu robot. En esta carpeta puedes agregar robots de otros proyectos para ser utilizados en tu robot
- Resources: Carpeta donde deberás alojar los archivos que tu robot necesita para trabajar y los archivos que genera.

□ Puedes agregar subcarpetas si lo necesitas, como carpeta para descargas, plantillas, archivos de configuración, etc

- modules: Carpeta con los módulos que utilizará tu robot. Esta carpeta te permite tener diferentes versiones de los módulos para diferentes proyectos.
- logs: Carpeta donde se almacenarán los logs generados por la ejecución de cada comando de tu robot. Para que los robots se almacenen en esta carpeta, debes indicarlo en la configuración de tu robot, en caso contrario, los almacenará en la carpeta de rocketbot.
- .git: Carpeta generada por git al generar un nuevo repositorio. Esto te permitirá usar desde studio los comandos de git para el control de versiones

## Exportar un proyecto

Para exportar un proyecto debes ir a la pestaña Robot del ambiente de desarrollo y dar click en el botón **Exportar robots a Db**. Dependiendo de lo que necesites, deberás marcar alguno de las casillas:



The screenshot shows a dialog box titled "Robot: rocket" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, the word "Export" is displayed in a large, bold font, underlined with a red line. Below this, the text reads: "Export all bots in this bot to new db, you can include the modules." There are four checkboxes listed below: "Include modules", "Include project files and folders", "Include framework", and "Export robot and sub-robots to production". At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "Cancel" and "Save / Export".

- Sin marcar casillas: Si no se marca ninguna casilla, se creará solo una base de datos de tu robot con la última versión de cada uno de los subrobots.
- Incluir módulos: Al marcar esta casilla, se creará una carpeta comprimida con todos los módulos que utiliza tu robot
- Incluir archivos y carpetas del proyecto: Al marcar esta casilla, se creará una copia de la carpeta de tu proyecto en la ruta indicada luego de dar click en **Guardar/Exportar**
- Incluir Framework: Al marcar esta casilla, se exportará además una versión reducida de rocketbot que solo permite ejecutar los robots. Con esta versión reducida, puedes ejecutar tu robot sin permitir entrar a Studio
- Exportar robots a producción: Al marcar esta casilla, la base de datos creada se encriptará y no se podrá ver el contenido del robot desde Studio.

⚠ Si marcas la casilla Exportar robots a producción, no selecciones una base de datos existente. Al encriptar los datos, no podrás volver a ver ni editar el contenido y podría perder tu robot

## Diferencia con versiones anteriores

Esta documentación está basada en las funcionalidades de Rocketbot Studio 2024.05.28 o superior. Versiones tienen diferencias en la creación de proyectos y se deben configurar manualmente para replicar a las últimas versiones

### Versión 2023

La estructura de carpetas al crear un proyecto fue integrada en la versión Rocketbot Studio 2023.03.30 pero con ligeras diferencias

#### Carpetas y archivos

package.json	Este archivo no es generado en la versión 2023
modules	Esta carpeta se utiliza para almacenar las versiones de los módulos, pero el robot no los utiliza en la ejecución
logs	Esta carpeta era utilizada para almacenar los logs generados intencionalmente con el robot. No se almacenaban los logs generados por la actividad del robot
robots	Esta carpeta era utilizada para almacenar copias de seguridad de la base de datos original. No se podían utilizar los robots como servicios

#### Menú de exportar

La versión 2023 no cuenta con la opción de exportar incluyendo archivos y carpetas del proyecto ni incluir el framework

### Versión 2020 e inferior

Las versiones inferior a la 2023 no cuentan con la funcionalidad de crear proyecto. Para estas versiones, se debe crear una base de datos y luego generar la estructura de carpetas de forma manual.

Para exportar una base de datos, puedes elegir entre dos botones en la pestaña robot. Exportar robots y subrobots, y exportar robots y subrobots a producción

---

## [Studio Rocketbot – Pestaña variables](#)

La pestaña variables en Studio te permite crear, modificar y organizar las variables del robot.

# Acciones

#	Name	Data	
<input type="checkbox"/>	1 path	C:/Users/rocket/Documents/data.xlsx	
Credentials			
<input type="checkbox"/>	1 password	*****	
<input type="checkbox"/>	2 user	user@rocketmail.com	
Keys			
<input type="checkbox"/>	1 secret	gAAAAABmWLVHajjfoh7swcQ9ouoQpOKWsNbPjzEA2-sll0BmW-... <a href="#">Expand ( 20 more )</a>	

## Secciones

## Descripción

Desactivar ( )	Indica si la variable está activa o no. Si la casilla está marcada, el robot asumirá que la variable no debe ser usada
Nombre	Nombre de la variable
Datos	Contenido de la variable en el momento que se observa
Limpiar ( )	Vacía o vuelve al valor por defecto de la variable
Eliminar ( )	Elimina la variable de la lista de variables pero no de los comandos que la utilicen
Editar ( )	Muestra el modal para editar la variable
Copiar ( )	Copia al portapapeles el contenido de la variable o las variables si hay más de una seleccionada
Exponer ( )	Convierte la variable a una variable expuesta o variable de entrada. Para más información, ir <a href="#">Expose</a>

## Crear variables

Para crear una nueva variable para tu robot, debes dar click en el botón (+) verde y completar los datos de la ventana emergente

Name

Type

Variable category

 Default value

Data

 View raw  View JSON

Add

Cancel

**Campo****Descripción**

Nombre	<p>Nombre único de la variable. Obligatorio.</p> <p>El nombre no puede repetirse en el mismo robot y solo puede contener caracteres alfanuméricos o guiones</p>
Tipo	<p>Permite elegir como manejar la visualización de la variable. Opcional.</p> <p>Las opciones disponibles son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– General</li> <li>– Password: Modificará el input a tipo password para ocultar los datos</li> <li>– File: Modificará el input a file para poder seleccionar archivos fácilmente</li> <li>– Folder: Modificará el input a tipo folder para poder seleccionar carpetas</li> <li>– Encrypted: Encriptará los datos para que no vuelvan a ser visibles</li> </ul>
Categoría	<p>Categoría en donde se agruparán las variables. Opcional.</p> <p>Si el nombre de la categoría no existe, se creará un nuevo grupo</p>
Valor Default	<p>Valor por defecto que se asignará cuando se limpien los datos. Opcional.</p> <p>Si la casilla no está marcada, el valor por defecto será vacío</p> <p>Cuando se de click en alguno de los botones para limpiar los datos, en lugar de vaciar la variable, se asignará el valor plano por defecto, si la variable es de tipo encrypted, no la encriptará</p>

## Campo

## Descripción

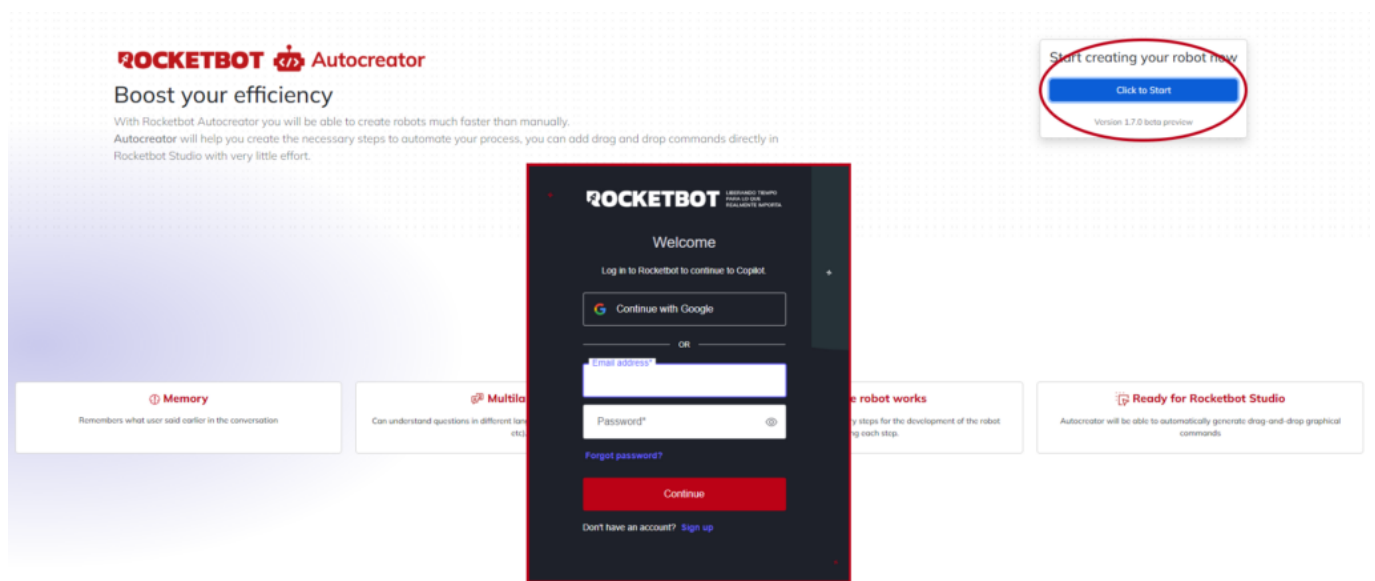
Dato	El valor que contiene la variable en el momento de crearse. Opcional. A diferencia del campo default, acá se ve el valor de la variable en un estado puntual y si algún comando la modifica, no puede volver al estado inicial.
------	--

# AutoCreator

AutoCreator es un asistente de Rocketbot para la creación de Robots para la automatización de procesos y Formularios para la plataforma Rocketbot Xperience.

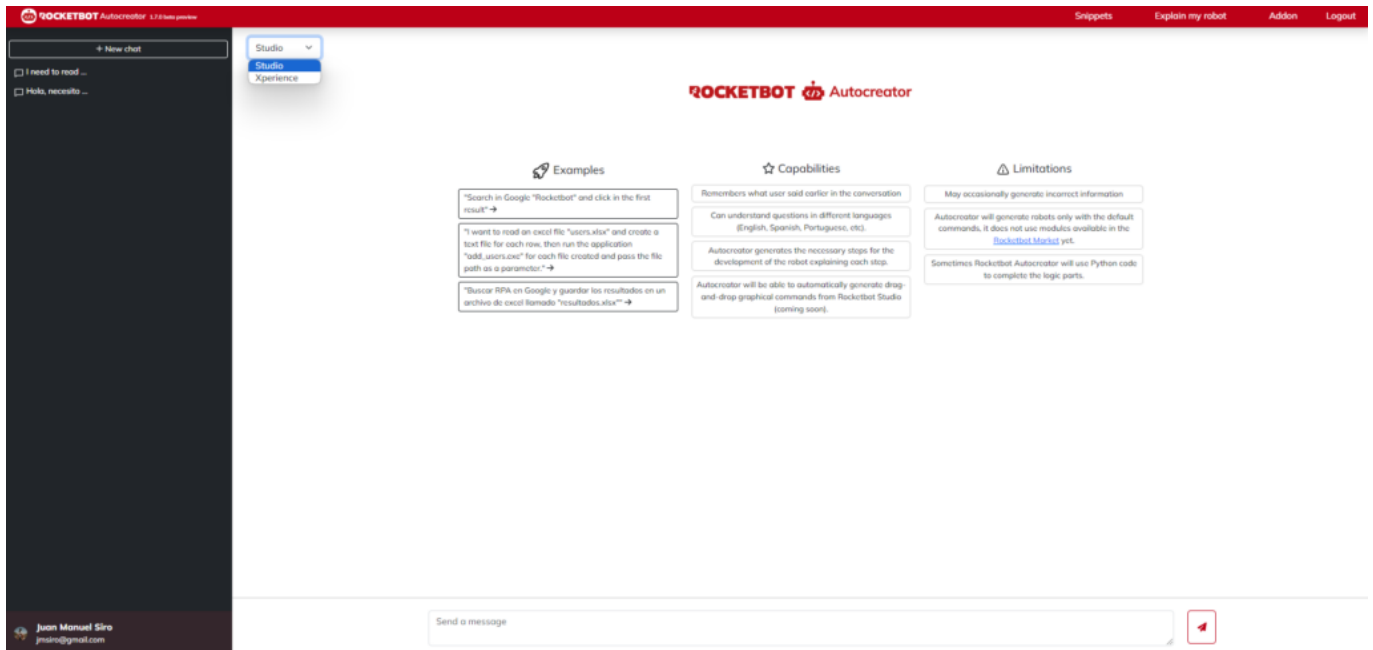
Para ingresar existen dos maneras:

- Directamente desde el link <https://copilot.rocketbot.com/#/>
- Mediante el Addon correspondiente desde Rocketbot Studio

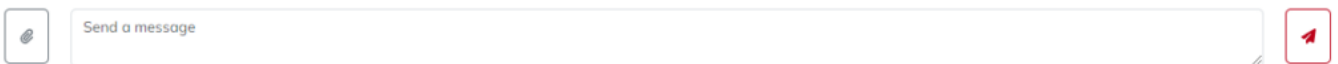


Al ingresar realizar el login desde el botón *Click to Start*.

Una vez realizado el login, será redirigido al menú de chats. Allí puede elegir la plataforma con la cual desea que la IA lo asista: **Studio** o **Xperience**.

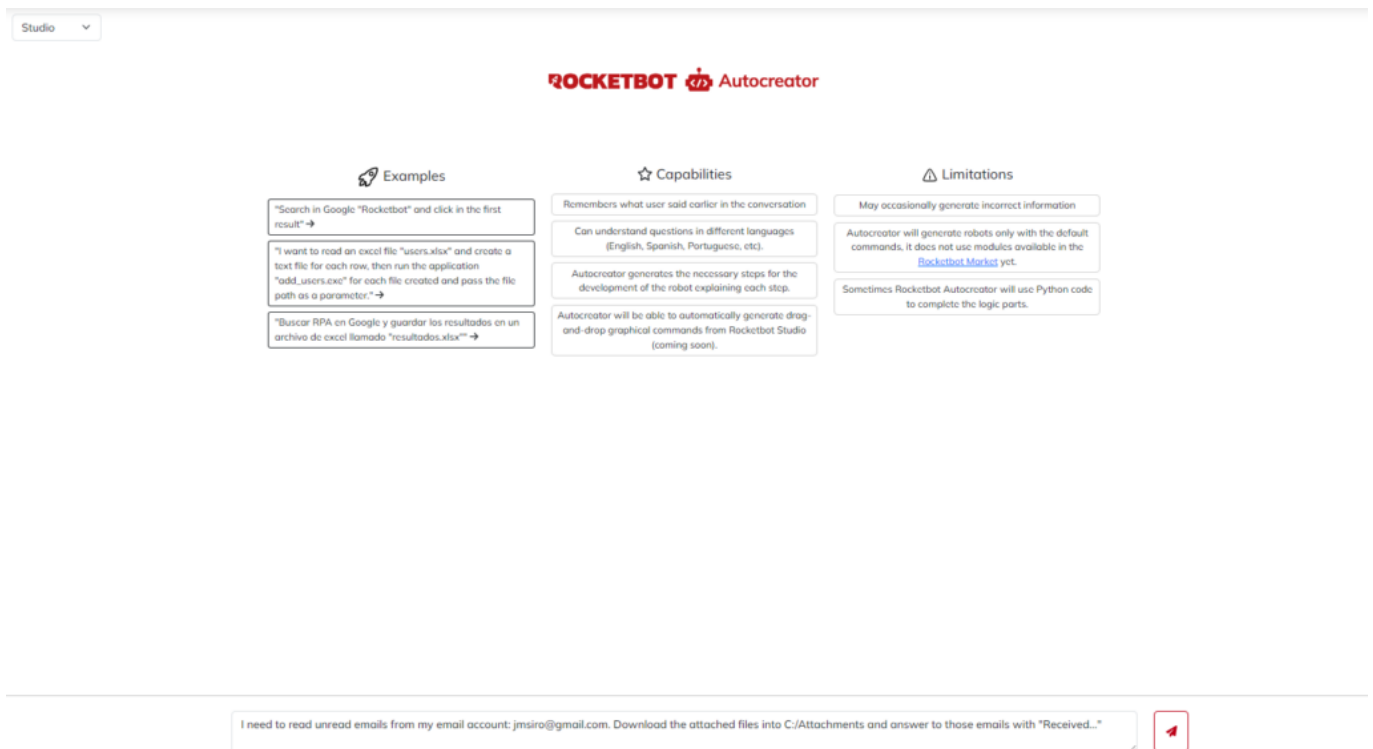


Si selecciona **Xperience**, a la izquierda del recuadro del chat, se habilitará el botón para cargar la imagen sobre la cual la IA deberá basarse para crear el formulario.



## Crear un Robot – [REDACTED] :

Seleccionar **Studio** y escribir la solicitud.



Enviar la consulta y aguardar la respuesta de la IA.

Studio

## ROCKETBOT Autocreator

### Examples


- "Search in Google "Rocketbot" and click in the first result" →
- "I want to read an excel file "users.xlsx" and create a text file for each row, then run the application "add\_users.exe" for each file created and pass the file path as a parameter." →
- "Buscar RPA en Google y guardar los resultados en un archivo de excel llamado "resultados.xlsx" →

### Capabilities

- Remembers what user said earlier in the conversation
- Can understand questions in different languages (English, Spanish, Portuguese, etc).
- Autocreator generates the necessary steps for the development of the robot explaining each step.
- Autocreator will be able to automatically generate drag-and-drop graphical commands from Rocketbot Studio (coming soon).

### Limitations

- May occasionally generate incorrect information
- Autocreator will generate robots only with the default commands, it does not use modules available in the [Rocketbot Market](#) yet.
- Sometimes Rocketbot Autocreator will use Python code to complete the logic parts.



**WAITING FOR RESPONSE...**


I need to read unread emails from my email account: [jmsiro@gmail.com](mailto:jmsiro@gmail.com). Download the attached files into C:/Attachments and answer to those emails with "Received..."



La IA responderá con el listado de pasos que interpreta necesarios para cumplir con la solicitud. El usuario dispondrá de 2 opciones:

- Generar el robot tomando los pasos propuestos como base.
- Solicitar a la IA que genere una nueva serie de pasos.

Studio

I need to read unread emails from my email account: [jmsiro@gmail.com](mailto:jmsiro@gmail.com). Download the attached files into C:/Attachments and answer to those emails with "Received..."

 I need to read unread emails from my email account: [jmsiro@gmail.com](mailto:jmsiro@gmail.com). Download the attached files into C:/Attachments and answer to those emails with "Received..."

< 1 / 1 >
 


### Proceso

Paso a paso sugerido

Entorno	Detalle
Gmail	Configurar conexión con la cuenta de correo electrónico: <a href="mailto:jmsiro@gmail.com">jmsiro@gmail.com</a>
Gmail	Leer correos electrónicos no leídos
Gmail	Descargar los archivos adjuntos de los correos no leídos en la carpeta "C:/Attachments"
Gmail	Responder a cada correo no leído con el mensaje "Received..."


Generate bot
Regenerate steps


Regenerate

Send a message 

Seleccionar la opción deseada y esperar la respuesta de la IA.


I need to read unread emails from my email account: jmsiro@gmail.com. Download the attached files into C:/Attachments and ans

 I need to read unread emails from my email account: [jmsiro@gmail.com](mailto:jmsiro@gmail.com). Download the attached files into C:/Attachments and answer to those ema

< 1 / 1 >  **Proceso**

### Paso a paso sugerido


Entorno	Detalle
Gmail	Configurar conexión con la cuenta de correo electrónico <a href="mailto:jmsiro@gmail.com">jmsiro@gmail.com</a>
Gmail	Leer correos electrónicos no leídos
Gmail	Descargar los archivos adjuntos de los correos no leídos en la carpeta "C:/Attachments"
Gmail	Responder a cada correo no leído con el mensaje


 **Regenerate steps**

**SENDING DATA...**

La IA responderá con el código del robot generado.

I need to read unread emails from my email account: jmsiro@gmail.com. Download the attached files into C:/Attachments and answer to those emails with "Received..."

 I need to read unread emails from my email account: [jmsiro@gmail.com](mailto:jmsiro@gmail.com). Download the attached files into C:/Attachments and answer to those emails with "Received..."

< 1 / 1 >  **Proceso**

### Paso a paso sugerido

Entorno	Detalle
Gmail	Configurar conexión con la cuenta de correo electrónico <a href="mailto:jmsiro@gmail.com">jmsiro@gmail.com</a>
Gmail	Leer correos electrónicos no leídos
Gmail	Descargar los archivos adjuntos de los correos no leídos en la carpeta "C:/Attachments"
Gmail	Responder a cada correo no leído con el mensaje "Received..."

Here is the Rocketbot code to read unread emails from the specified email account, download the attachments to a local folder, and respond to those emails with a message:


Paso	Descripción
1	Configure email account for IMAP and SMTP.
2	Get all unread email IDs.
3	Check if there are unread emails.
4	Iterate over each unread email.
5	Read the email and download attachments.
6	Send a reply with "Received..."
7	Save status of email reply.

**Code Structure** Generate JSON Install addon and start from RocketbotStudio

```
robot_name: email_reader_responder
description: Read unread emails, download attachments, and respond with "Received..."

vars = [
  "email_user": "jmsiro@gmail.com",
  "email_password": "*****", # Replace with the actual password
  "attachments_path": "C:/Attachments",
  "unread_emails": [],
  "email_id": "",
  "reply_message": "Received...",
  "send_status": false
]

# Configure email account for IMAP and SMTP
```

Send a message 

El usuario podrá descargar el robot en formato JSON o agregarlo directamente a Rocketbot Studio.

```
#robot_name: email_reader_responder
#description: Read unread emails, download attachments, and respond with "Received..."

vars = {
  'email_user': 'jmsiro@gmail.com',
  'email_password': '*****', # Replace with the actual password
  'attachments_path': 'C:/Attachments',
  'unread_emails': [],
  'email_id': '',
  'reply_message': 'Received...',
  'send_status': False
}

# Configure email account for IMAP and SMTP
email.configemail(smtp='smtp.gmail.com', smtp_port=587, imap='imap.gmail.com', imap_port=993, ssl=True, imap_ssl=True, user-vars['email_user'], password-vars['email_password'])

# Get all unread email IDs
vars['unread_emails'] = email.getunreademail(command='UNSEEN')

# Check if there are unread emails
if len(vars['unread_emails']) > 0:

  # Iterate over each unread email
  for vars['email_id'] in vars['unread_emails']:

    # Read the email and download attachments
    email.reademail(id=vars['email_id'], file=vars['attachments_path'])

    # Send a reply with "Received..."
    vars['send_status'] = email.sendemail(to=vars['email_user'], subject='Re: ', msg=vars['reply_message'], file='')

    # Check if email was sent successfully and write status
    if vars['send_status']:
      # Status can be logged or used as needed
      pass
    else:
      # Handle failed email send, if necessary
      pass

else:
  # If no unread emails, log or perform other actions as needed
  pass
```

Para enviarlo directo a Rocketbot Studio, deberá abrir AutoCreator desde el addon correspondiente.

Con **Create bot** la IA responderá la solicitud de manera independiente a los comandos que se posean en el robot abierto en Rocketbot Studio.

Con **Add commands** la IA responderá la solicitud teniendo en cuenta los comandos que ya posea el robot desde donde se llame AutoCreator.



Rocketbot AutoCreator has opened  
in a new tab.



Create your bot with AutoCreator.

Create bot

Add commands to your bot.

Add commands

```
Code Structure Generate JSON Create Bot

#robot_name: email_reader_responder
#description: Read unread emails, download attachments, and respond with "Received..."

vars - {
  'email_user': 'jmsiro@gmail.com',
  'email_password': '*****', # Replace with the actual password
  'attachments_path': 'C:/Attachments',
  'unread_emails': [],
  'email_id': '',
  'reply_message': 'Received...',
  'send_status': false
}

# Configure email account for IMAP and SMTP
email.configemail(setp='smtp.gmail.com', setp_port=587, imap='imap.gmail.com', imap_port=993, ssl=True, imap_ssl=True, user=vars['email_user'], password=vars['email_password'])

# Get all unread email IDs
vars['unread_emails'] = email.getunreademail(command='UNSEEN')

# Check if there are unread emails
if len(vars['unread_emails']) > 0:

  # Iterate over each unread email
  for vars['email_id'] in vars['unread_emails']:

    # Read the email and download attachments
    email.reademail(id=vars['email_id'], file=vars['attachments_path'])

    # Send a reply with "Received..."
    vars['send_status'] = email.sendemail(to=vars['email_user'], subject='Re: ', msg=vars['reply_message'], file='')

    # Check if email was sent successfully and write status
    if vars['send_status']:
      # Status can be logged or used as needed
      pass
    else:
      # Handle failed email send, if necessary
      pass

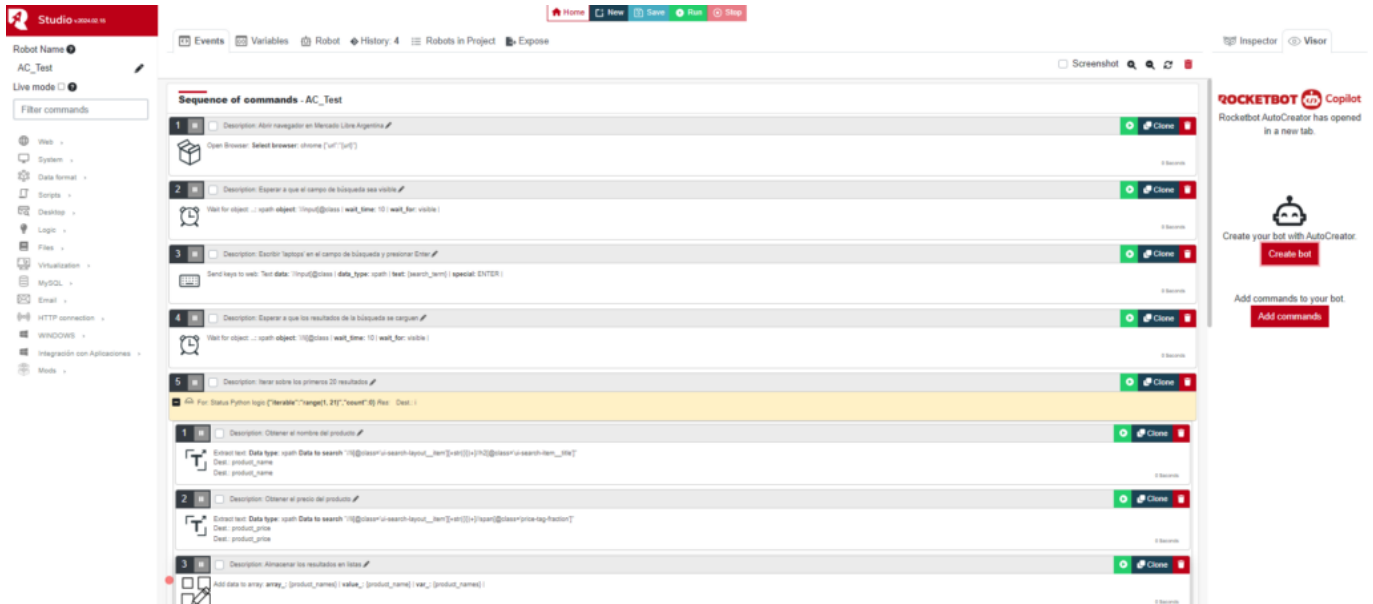
else:
  # If no unread emails, log or perform other actions as needed
  pass
```

Presionar **Create Bot** para agregar los comandos en el robot abierto en Studio. Una vez completada la operación, un Alerta aparecerá en el navegador indicando que los comandos han sido agregados.

Code added to Rocketbot Studio

Aceptar


Al volver a Rocketbot Studio se encontrará con los comandos y las variables generados por la IA creadas



## Crear un Formulario Xperience – Paso a paso:

Seleccionar **Xperience**, presionar el botón con el clip para seleccionar la imagen y enviar la solicitud.

Xperience ▾

**ROCKETBOT**  Autocreator

**Examples**

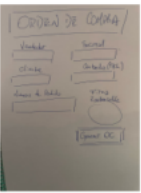
- "Search in Google "Rocketbot" and click in the first result" →
- "I want to read an excel file "users.xlsx" and create a text file for each row, then run the application "add\_users.exe" for each file created and pass the file path as a parameter." →
- "Buscar RPA en Google y guardar los resultados en un archivo de excel llamado "resultados.xlsx" →

**Capabilities**

- Remembers what user said earlier in the conversation
- Can understand questions in different languages (English, Spanish, Portuguese, etc).
- Autocreator generates the necessary steps for the development of the robot explaining each step.
- Autocreator will be able to automatically generate drag-and-drop graphical commands from Rocketbot Studio (coming soon).

**Limitations**


- May occasionally generate incorrect information
- Autocreator will generate robots only with the default commands, it does not use modules available in the [Rocketbot Market](#) yet.
- Sometimes Rocketbot Autocreator will use Python code to complete the logic parts.



 Could you create a Xperience form from the image I'm sending you? 

Enviar la solicitud y aguardar la respuesta de la IA.

Xperience ▾

**ROCKETBOT**  Autocreator

**Examples**

- "Search in Google "Rocketbot" and click in the first result" →
- "I want to read an excel file "users.xlsx" and create a text file for each row, then run the application "add\_users.exe" for each file created and pass the file path as a parameter." →
- "Buscar RPA en Google y guardar los resultados en un archivo de excel llamado "resultados.xlsx" →

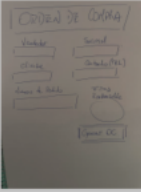
**Capabilities**



- Remembers what user said earlier in the conversation
- Can understand questions in different languages (English, Spanish, Portuguese, etc).
- Autocreator generates the necessary steps for the development of the robot explaining each step.
- Autocreator will be able to automatically generate drag-and-drop graphical commands from Rocketbot Studio (coming soon).

**Limitations**

- May occasionally generate incorrect information
- Autocreator will generate robots only with the default commands, it does not use modules available in the [Rocketbot Market](#) yet.
- Sometimes Rocketbot Autocreator will use Python code to complete the logic parts.

**AI IS WORKING...**



 Could you create a Xperience form from the image I'm sending you? 

La IA responderá con el código del formulario generado.

☐ Could you create a Xperience form from the image I'm sending you?

👤 Could you create a Xperience form from the image I'm sending you?

```
< 1 / 1 > Code Download JSON
```

```
{  
  "form": [  
    {  
      "type": "title",  
      "id": "id_title",  
      "container_class": "col-md-12",  
      "label": "ORDEN DE COMPRA",  
      "class": "text-center"  
    },  
    {  
      "type": "text",  
      "id": "id_vendedor",  
      "container_class": "col-md-6",  
      "label": "Vendedor"  
    },  
    {  
      "type": "text",  
      "id": "id_sucursal",  
      "container_class": "col-md-6",  
      "label": "Sucursal"  
    }  
  ],  
}
```

Descargar **JSON** y crear un nuevo formulario en el **Orquestador** desde archivo.


## Create a new Form

Create an amazing form to collect data easily.

Form name:  
testAutoCreator

Start from scratch  
 Import form from file  
 Based on other form (comming soon)

form.json



Crear formulario y publicar.

## ORDEN DE COMPRA

Vendedor	Sucursal
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cliente	Contacto (TEL)
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Número de Pedido	Firma Responsable
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Submit Settings

Submit button text:

Generar OC

Redirect to after submit:

-- No redirect --

Generar OC

# [Rocketbot Picture in Picture](#)

Guía que explica el funcionamiento de Rocketbot PiP y su conexión con el cliente del orquestador.