

Manual de usuario de Turnero 3



Turnero Servidor v3.3

Tabla de contenido

TABLA DE CONTENIDO.....	3
1 – INTRODUCCIÓN.....	5
2 - REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA.....	5
3 – TURNERO SERVIDOR:	6
3.1 – PANTALLA PRINCIPAL.....	6
3.2 – INICIANDO TURNERO SERVIDOR	8
3.3 CONFIGURANDO TURNERO SERVIDOR	9
3.3.1 – PESTAÑA “PANTALLA”	9
3.3.2 – PESTAÑA CLIENTES.....	12
3.3.3 – PESTAÑA MULTIMEDIA	14
3.3.3.1 - Imagen	14
3.3.3.2 - Video	15
3.3.3.3 – Contenido Web.....	16
3.3.3.4 – Sonido de alerta	17
3.3.4 – LECTOR DE ALERTAS.....	17
3.3.5 – GRUPOS DE LLAMADOS	18
3.3.5.1 - Grupos.....	19
3.3.5.2 – Contadores	20
3.3.5.3 – Numeración Máxima	20
3.3.5.4 – Un solo contador	20
3.3.6 – HISTORIAL	20
3.3.6.1 – Configuración básica	21
3.3.6.2 – configuración de ubicación de objetos	22
3.3.7 – MARQUESINA	23
3.3.7.1 – Textos	23
3.3.7.2 – Posición y formato.....	24
3.3.8 – RELOJ	24
3.3.8.1 – Posición y formato.....	25
3.3.9 – IMPRESIÓN DE TICKETS	25
3.3.9.1 – Título	26
3.3.9.2 – Prefijo + Letra + Numero	26
3.3.9.3 – Pie del ticket	27
3.3.9.4 – Imagen de fondo	27
3.3.9.6 – Ejemplos de tickets	27
3.3.9.5 – Configurar impresora	28
3.3.10 – SKIN DE LA PANTALLA.....	28
3.3.10.1 – Exportar Skin.	29
3.3.10.2 – Importar Skin.....	29
3.3.11 – BASE DE DATOS	30
3.3.11.1 – Función de la base de datos en el servidor.....	30
3.3.11.2 – Opciones de uso de base de datos.....	31
3.3.12 – TECLAS	31
3.3.12.1 Asignación de teclas.....	32

3.3.12.2 Usar control remoto.....	32
3.3.13 – ESTADO DEL TIEMPO.....	33
3.3.13.1 – Origen de información.....	34
3.3.13.2 – Icono.....	34
3.3.13.3 – Temperatura	34

1 – Introducción

Turnero se trata de una completa aplicación para la gestión de turnos de espera.

Con Turnero se podrá mostrar en una pantalla el historial de llamados, imágenes, videos, información en tiempo real en HTML, hora actual y alertas sonoras.



2 - Requerimientos del Programa

Para el correcto funcionamiento de Turnero Servidor se recomienda la siguiente configuración:

Sistemas Operativos Soportados:

- Windows 7 o posterior

Hardware:

- RAM de 2 GB
- Resolución de 1024x768
- 40 MB de espacio en disco duro

Adicionales:

- NET Framework: la versión 3.5 o posterior
- Tarjeta de sonido
- Acceso a internet (si se utiliza streaming de video o estado de tiempo)

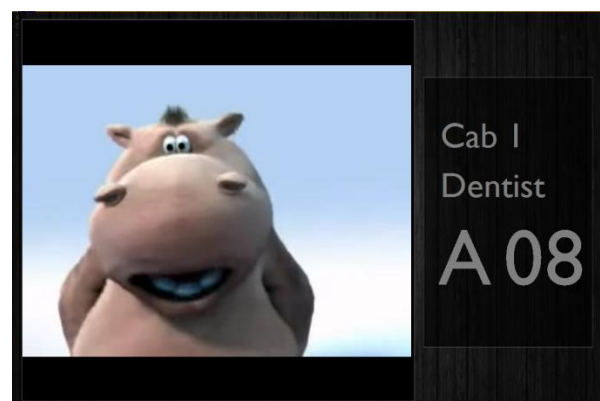
3 – Turnero Servidor:

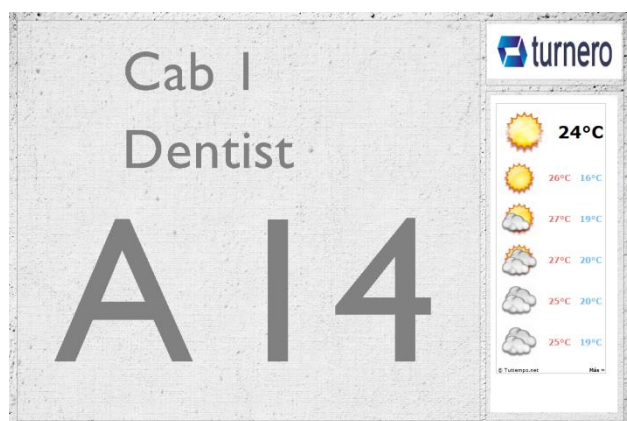
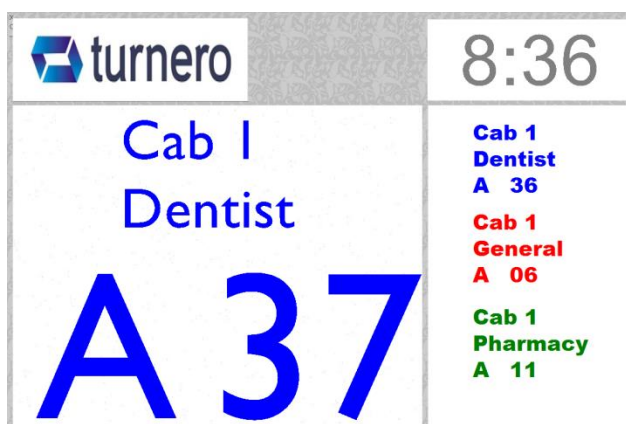
El software Turnero servidor es la principal aplicación del kit de Turnero, este software se encarga de mostrar los llamados en una pantalla. En él se puede agregar contenido multimedia y alerta sonoras.

A continuación se mostrará las principales funciones del software y como configurar cada módulo.

3.1 – Pantalla principal

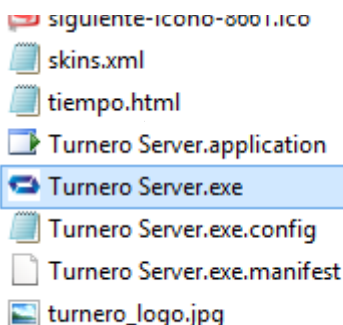
En la pantalla principal se muestra el llamado y contenido multimedia, con la configuración de cada módulo se puede llegar a varias formas de mostrar el contenido. Ejemplo:





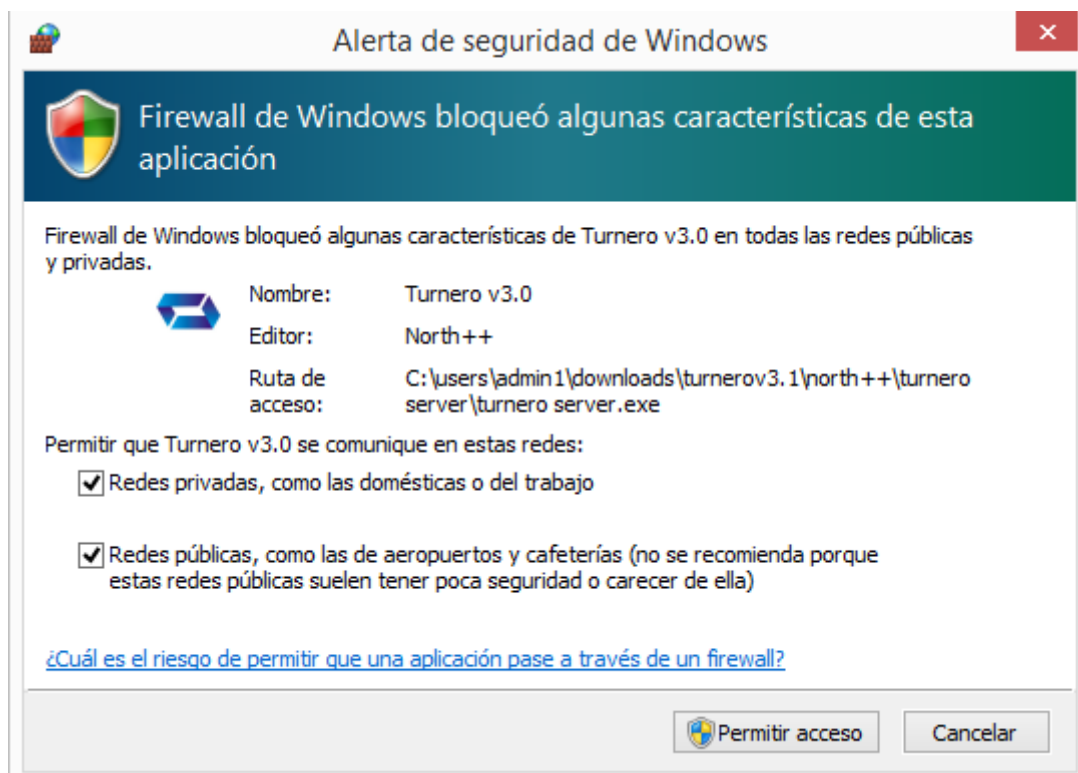
3.2 – Iniciando Turnero Servidor

Para iniciar el Turnero Servidor se deberá acceder al siguiente ejecutable: “Turnero Server.exe”



La primera vez que se inicia el servidor se puede mostrar la siguiente alerta del firewall de Windows, esta alerta hace que bloquee los puertos de escucha del software Turnero Servidor.

Para un correcto funcionamiento del Turnero Servidor se deberá permitir que se comuniquen en todas las redes:

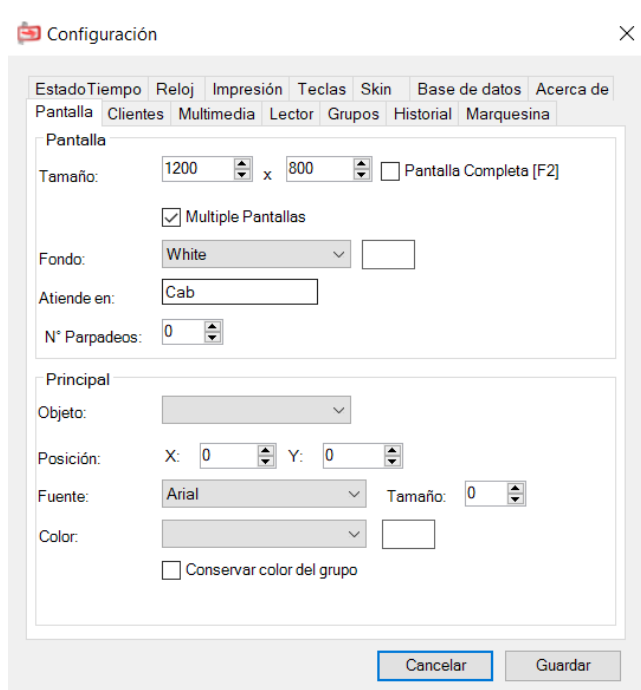


3.3 Configurando Turnero Servidor

Para acceder a la configuración de Turnero Servidor se podrá hacer clic en la letra “C” que se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla o presionar la tecla “F1”

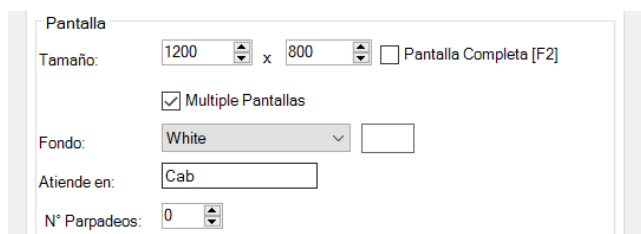


Luego se muestra la siguiente ventana de configuración:



3.3.1 – Pestaña “Pantalla”

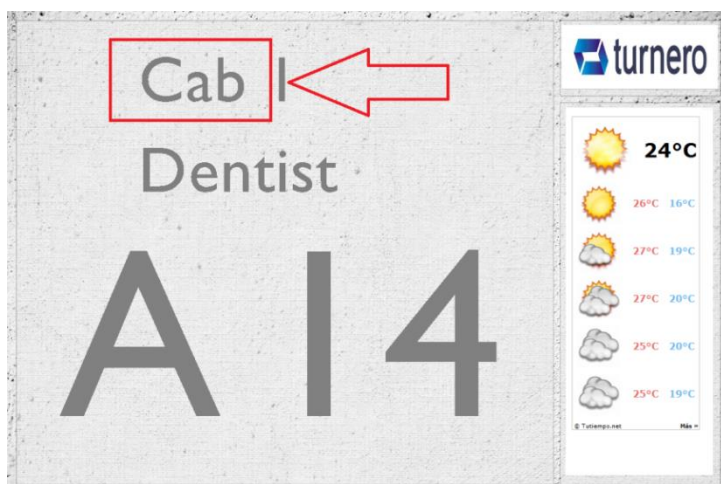
El primer grupo que se muestra es el de pantalla, se podrá modificar los siguientes parámetros:



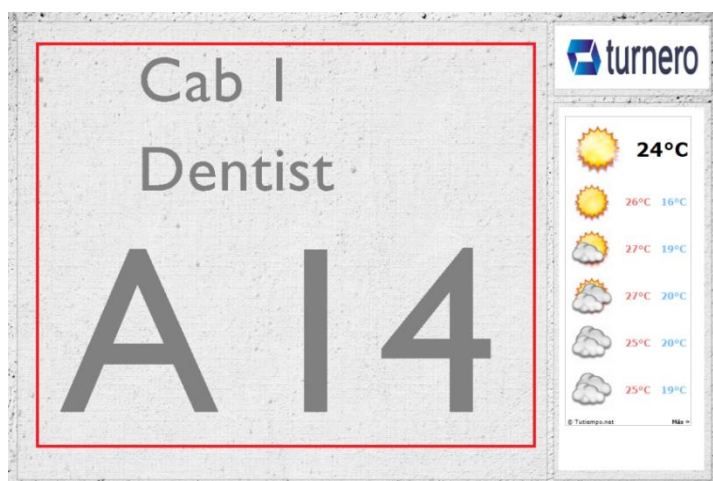
- **Tamaño:** Aquí asignas el tamaño de la pantalla en que se utilizará Turnero Servidor.
- **Múltiple Pantallas:** Permite que se pueda abrir varias ventanas de Turnero Servidor.

- Fondo: Si no se utiliza una imagen de fondo (Skin), es posible asignar un color de fondo.
- Pantalla Completa: Esta función habilita que al iniciar el Turnero automáticamente ocupe toda la pantalla.
- Atiende en: Este campo se refiere a como le llamarás a la ubicación donde se encuentra el cliente y se puede llegar a mostrar en la pantalla.

En el siguiente ejemplo se asignó “Cab”, los ejemplos más comunes son: Cabina, modulo, ventana, caja, box, etc.



- N° de parpadeos: Se refiere a la cantidad de parpadeos que realizará la combinación de objetos principales de la pantalla.



El segundo grupo es “Principal”, en él se podrá modificar la ubicación de los objetos principales de la pantalla.

Principal

Objeto:

Posición: X: Y:

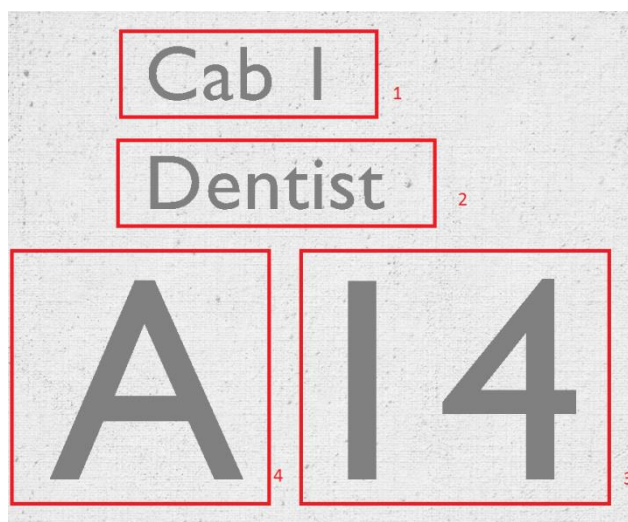
Fuente: Tamaño:

Color:

☐ Conservar color del grupo

- Objeto: Se deberá seleccionar el objeto a modificar:

1. N° Operador
2. Tipo Operador
3. Numero
4. Letra

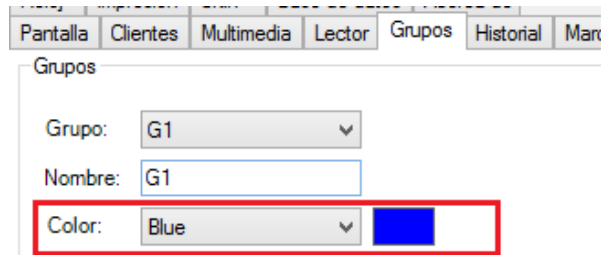


- Posición: Se refiere a la posición en puntos X e Y del objeto en la pantalla.



- Fuente: Se podrá seleccionar la fuente y su tamaño
- Color: Se asigna un color a la fuente
- Conservar color del grupo: El color de todos los ítems principales será el mismo del color asignado al grupo.

Ejemplo: Si al grupo 1 se le asignó el color Blue:



Grupos

Grupo: G1

Nombre: G1

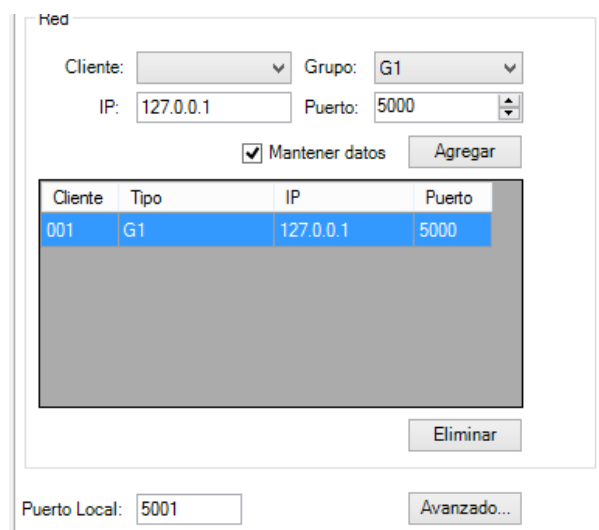
Color: Blue

Los objetos principales se verán en color blue:



3.3.2 – Pestaña Clientes

En esta pestaña se configura los valores de red de los clientes y el puerto del escucha del servidor.



Red

Cliente: [dropdown] Grupo: G1

IP: 127.0.0.1 Puerto: 5000

☒ Mantener datos [Agregar]

Cliente	Tipo	IP	Puerto
001	G1	127.0.0.1	5000

[Eliminar]

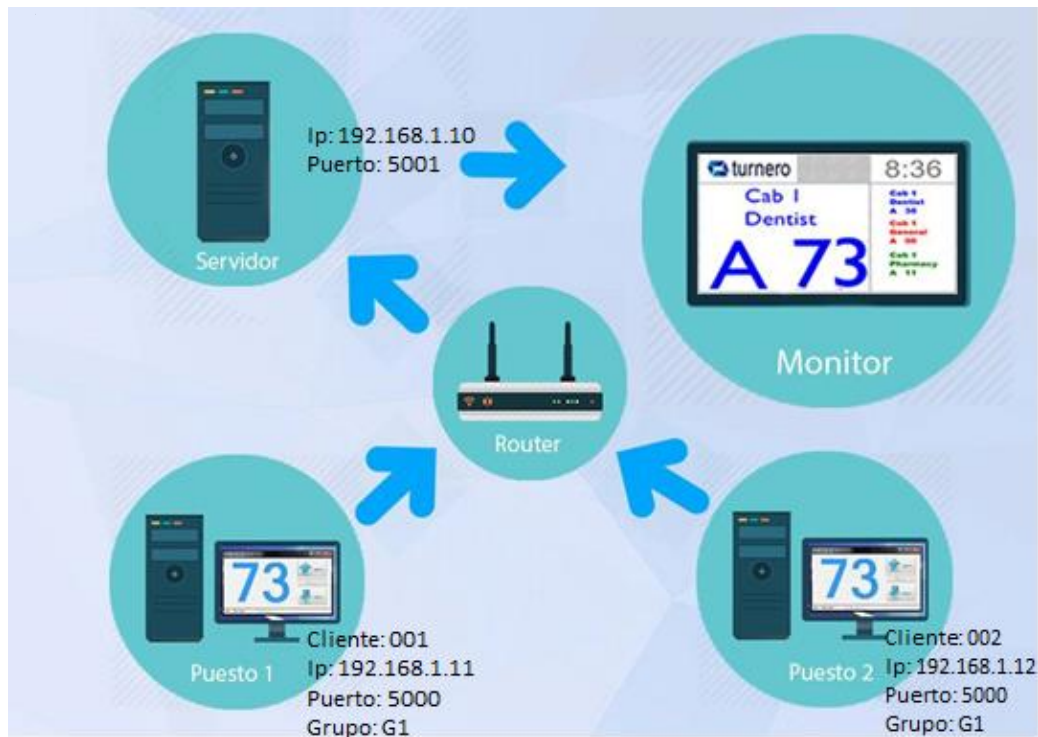
Puerto Local: 5001 [Avanzado...]

Turnero Servidor v3.3 – Manual de Usuario

La comunicación entre servidor y clientes se da a través de una red TCP/IP v4.

Para que el servidor sepa en qué dirección de red se encuentra cada cliente, se deberá agregar su dirección IP, puerto de escucha y al grupo que pertenece.

Ejemplo de una configuración básica:



En el servidor quedaría con la siguiente configuración:

Red

Cliente: Grupo:

IP: Puerto:

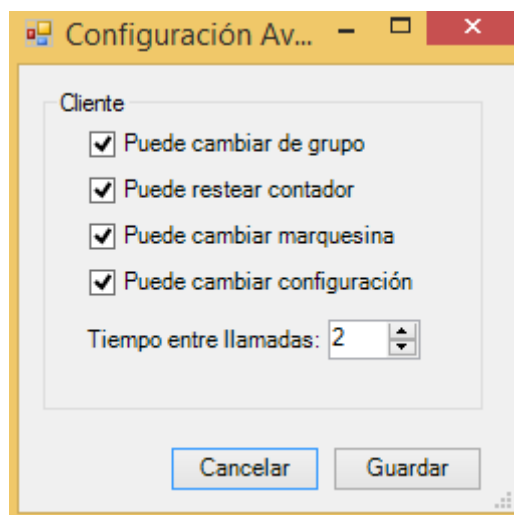
☒ Mantener datos

Cliente	Tipo	IP	Puerto
001	G1	192.168.1.11	5000
002	G1	192.168.1.12	5000

Puerto Local:

Configuración avanzada:

Al acceder al botón “Avanzado...” se accede al menú de configuración avanzada



En esta ventana se puede permitir/prohibir al cliente:

- Cambiar de grupo
- Resetear el contador de su grupo
- Cambiar de textos de la marquesina
- Cambiar la configuración del cliente

Tiempo entre llamadas: Tiempo de espera entre llamadas en segundos

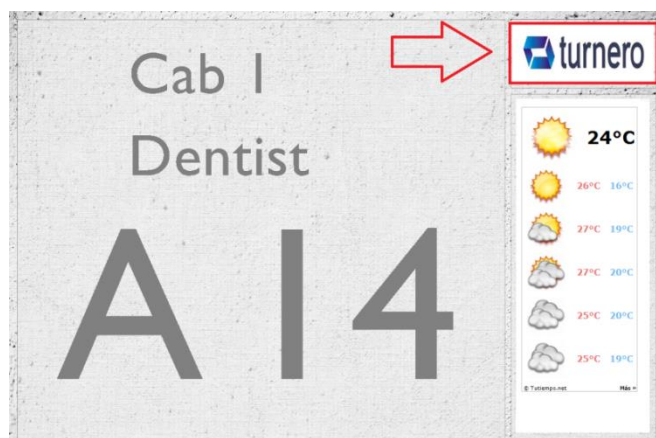
3.3.3 – Pestaña Multimedia

En esta pestaña se configura los valores de visualización de contenidos multimedia.

3.3.3.1 - Imagen

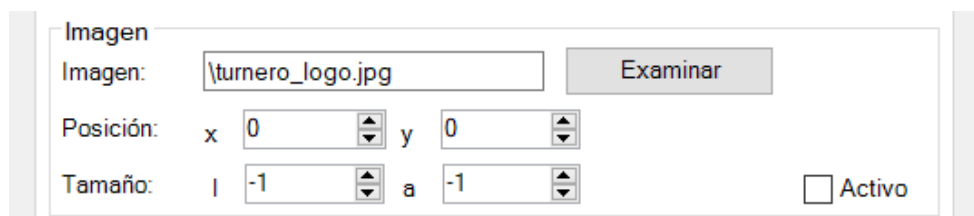
El primer grupo para configurar es el de imagen, para muchos casos esta imagen es un logo.

Ejemplo:



Los valores a configurar son:

- Imagen: Ubicación de la imagen en el pc del servidor
- Posición: Posición X e Y de la imagen.
- Tamaño: Tamaño de la imagen en pixeles. l = Largo, a = Altura.
- Activo: Activa o desactiva la imagen.



Imagen

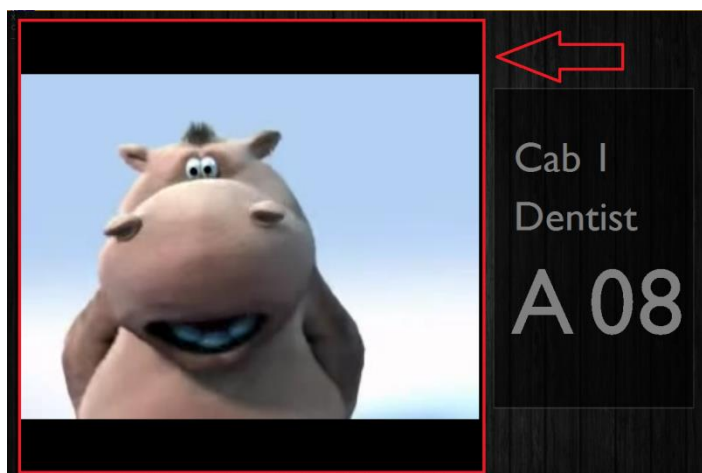
Imagen:

Posición: x y

Tamaño: l a ☐ Activo

3.3.3.2 - Video

El segundo grupo para configurar es el de video, para muchos casos este es un video promocional de un producto o servicio.



Los valores a configurar son:

- Video: Ubicación del video en el pc del servidor o en internet.
También se podrá hacer referencia a una dirección de IPTV, el cual se podrá transmitir en vivo un canal de TV o usar una lista m3u con varios videos.
- Posición: Posición X e Y del video.
- Tamaño: Tamaño del video en pixeles. l = Largo, a = Altura.
- Activo: Activa o desactiva el video.

Video

Video:

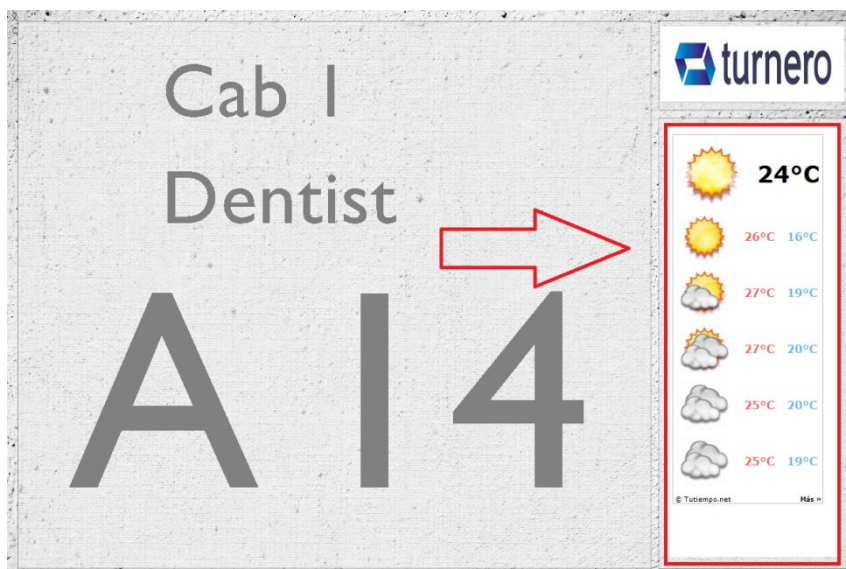
Posición: x y

Tamaño: l a ☒ Activo

3.3.3.3 – Contenido Web

El tercer grupo para configurar es el de Web, en este grupo podrás apuntar a una página web o un HTML con un script. Ejemplo de scripts: Estado del tiempo, buzz de noticias, slideshow de imágenes, tweets en tiempo real, etc. Se comporta igual que un navegador web.

En el siguiente ejemplo se configuró un HTML donde se muestra el estado del tiempo para la ciudad de Buenos Aires.



Los valores a configurar son:

- URL: Ubicación del HTML en el pc del servidor o un sitio web.
Posición: Posición X e Y del contenido.
- Tamaño: Tamaño del contenido en pixeles. l = Largo, a = Altura
- Activo: Activa o desactiva el navegador web.

Web

Url:

Posición: x y

Tamaño: l a ☐ Activo

3.3.3.4 – Sonido de alerta

Y la última configuración disponible en esta pestaña es la del sonido de alerta.

En el momento que se hace un llamado en la pantalla servidor, se puede generar una alerta sonora para que los usuarios presten atención a la pantalla.

Los únicos valores a configurar es el de la ubicación de la alerta sonora y si se encuentra activo o no.

Sonido: ☐ Activo

3.3.4 – Lector de alertas

En la pestaña “Lector” se encuentran los parámetros de configuración del lector de voz sintetizada para las alertas.

Reloj Impresión Skin Base de datos Acerca de

Pantalla Clientes Multimedia Lector Grupos Historial Marquesina

Leer

☐ Activado

Texto: + ☐ Número Puesto +

Texto: + ☐ Nombre Puesto +

Texto: + Letra

Texto: + Número

Voz

Voz:

Genero: Edad:

Velocidad: Retraso:

Volumen:

Este lector utiliza una voz sintetizada de Windows y no está incluida con el software Turnero.

Para más información como obtener y configurar las voces sintetizadas deberán consultar el sitio oficial de Microsoft: www.microsoft.com.

El primer grupo de configuración es el de “Leer”. Se genera el texto con una secuencia pre establecido.

Ejemplo: “Atención: se está llamando al box 12 ticket: A28”

Leer

☒ Activado

Texto: + ☒ Número Puesto +

Texto: + ☐ Nombre Puesto +

Texto: + Letra

Texto: + Número

Los parámetros de configuración disponible son:

- Voz: Voces instaladas en el sistema.
- Género: Género de voz sintetizada.
- Velocidad: Velocidad de reproducción de la voz sintetizada.
- Retraso: Tiempo en segundos de espera antes de comenzar a reproducir el texto generado.
- Volumen: Volumen de reproducción de la voz sintetizada.

Voz

Voz:

Genero: Edad:

Velocidad:

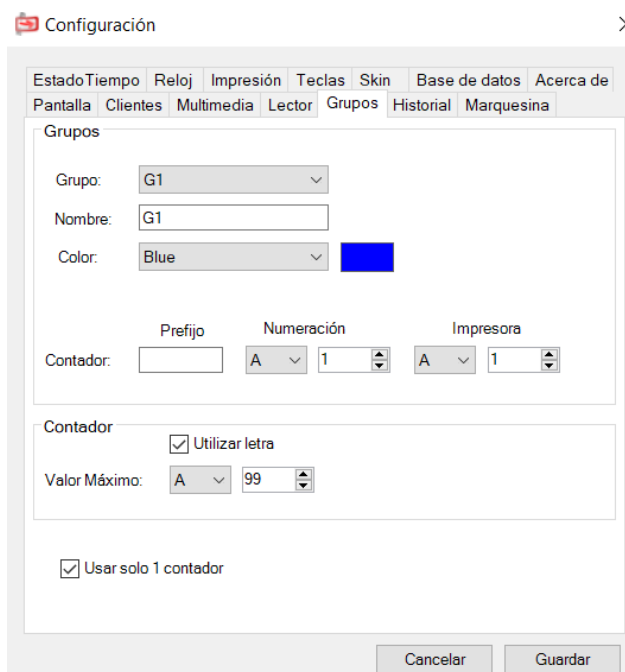
Retraso:

Volumen:

Probar

3.3.5 – Grupos de llamados

En la pestaña “Grupos” se encuentran los parámetros de configuración de los grupos de llamados, los valores máximos de los contadores.



3.3.5.1 - Grupos

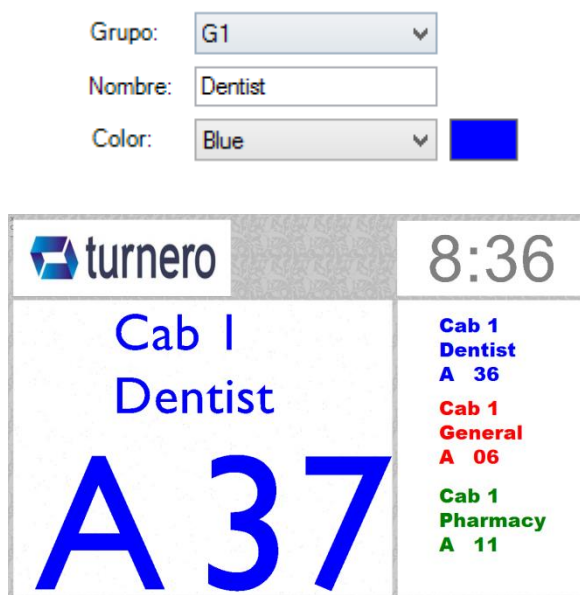
Se le domina Grupo a un único contador de letra y de número. Todos los clientes asociados a un grupo podrán incrementar los valores en +1 o en -1.

Ejemplo: Si los contadores actuales del grupo 1 son A-76, el cliente al incrementar un número desde el Turnero Cliente, el valor actual del grupo 1 será A-77.

Es posible tener hasta 12 contadores de grupos (G12) y es posible realizar las siguientes configuraciones:

- Nombre: Se le asigna un nombre al grupo, el cual es posible mostrarlo en la pantalla principal.
- Color: Color destacado del grupo.

Ejemplo:



3.3.5.2 – Contadores

La siguiente configuración disponible es de contadores, el cual se podrá setear los siguientes valores:

- Prefijo: El prefijo es un código antes de la letra y del número.
Ejemplo prefijo: Dent A- 37
- Numeración: Setea la letra y número actual al contador.
- Impresora: Setea la letra y número actual al contador de impresora.

	Prefijo	Numeración	Impresora
Contador:	<input type="text"/>	A ▼ 28 ▲▼	A ▼ 0 ▲▼

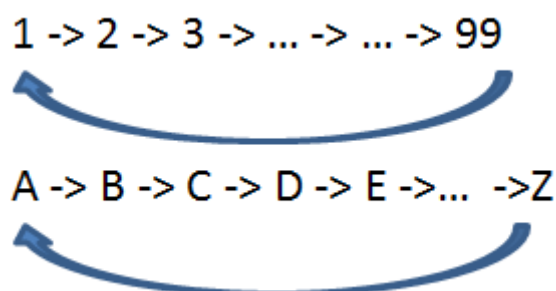
3.3.5.3 – Numeración Máxima

La última configuración disponible en la pestaña es la de valor máximo de contadores.

En esta configuración se podrá setear el número máximo permitido de letra y de número en ambos contadores.

Contador	<input checked="" type="checkbox"/> Utilizar letra
Valor Máximo:	Z ▼ 99 ▲▼

Ejemplo: si se desea que la letra sea máximo Z y el número máximo sea 99, los contadores al llegar al Z – 99, el próximo número es A – 00



3.3.5.4 – Un solo contador

Habilita la función que todos los clientes, sin importar al grupo que pertenezcan, llamen a un solo contador. Por defecto será el contador del grupo 1.

3.3.6 – Historial

En la pestaña “Historial” se podrá configurar los valores de histórico de llamados en pantalla. Se puede mostrar hasta los 5 últimos llamados en la pantalla principal del Turnero Servidor.

EstadoTiempo Reloj Impresión Teclas Skin Base de datos Acerca de
Pantalla Clientes Multimedia Lector Grupos Historial Marquesina

Básico

Fuente: Arial Black
Color: Black
Colores: ☐ fijo del grupo ☐ por historial grupo ☒ básico

Historial

Objeto: ☐ Activado

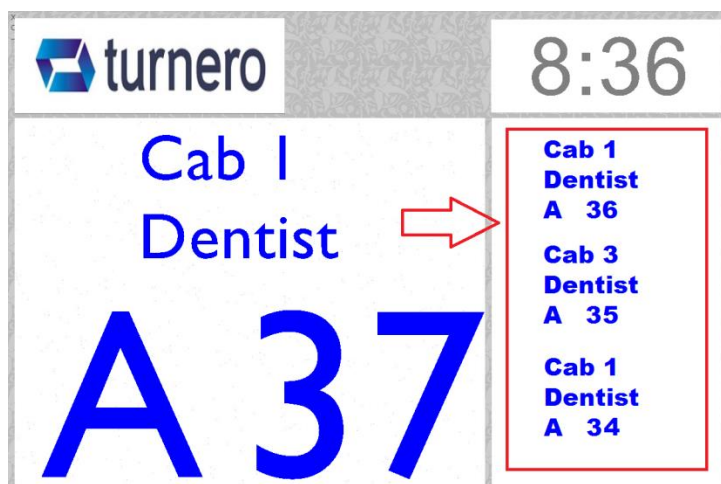
Puesto: X: 0 Y: 0 Tamaño: 0
Titulo: X: 0 Y: 0 Tamaño: 0
Letra: X: 0 Y: 0 Tamaño: 0
Numero: X: 0 Y: 0 Tamaño: 0

Ordenar por: ☒ llamado ☐ grupo

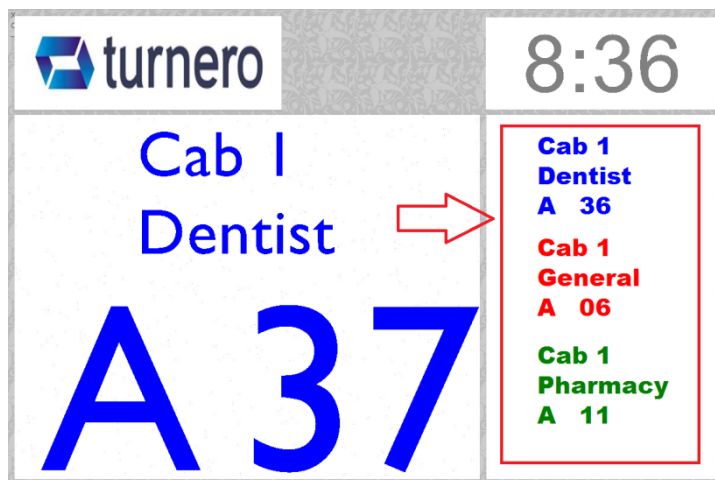
3.3.6.1 – Configuración básica

El primer grupo de configuración es lo básico del historial, se podrá asignar los siguientes valores:

- Fuente: Fuente de las letras del historial.
- Color: Color básico del historial.
- Colores: Es el color visible del texto que se muestra en pantalla.
 - Fijo del grupo: H1 toma color del grupo 1, H2 del grupo 2, H3 del grupo 3 y H4 del grupo 4.
 - Por historial del grupo: El color del texto es igual al del grupo.
 - Básico: toma el color definido en el campo color.
- Ordenar por:
 - Llamado: ordena el historial según el orden de llamado.



- Grupo: cada posición del historial pertenece a un solo grupo (Solo para los primeros 5 grupos).



3.3.6.2 – configuración de ubicación de objetos

El segundo grupo de configuración es las ubicaciones de los objetos de historial. Definimos objeto de historial al conjunto de ítems que conforma un llamado al número anterior.

El historial H1 es el número actual -1 y el H5 al actual -5.

Ejemplo de 4 ubicaciones de historial:



Objetos que modificables:

- Objeto: Listado de 5 historiales
- Activado: Habilita o deshabilita historial
- Puesto: Tamaño de letra del puesto y su ubicación en X e Y.
- Título: Tamaño de letra del título y su ubicación en X e Y

- Letra: Tamaño de letra de letra y su ubicación en X e Y.
- Numero: Tamaño de letra de número y su ubicación en X e Y.

Historial

Objeto: ☐ Activado

Puesto: X: Y: Tamaño:

Título: X: Y: Tamaño:

Letra: X: Y: Tamaño:

Numero: X: Y: Tamaño:

3.3.7 – Marquesina

La pestaña “marquesina” esta toda la configuración de marquesina del Turnero Servidor.

Marquesina

Texto 1:

Texto 2:

Texto 3:

Texto 4:

Texto 5:

URL RSS:

Posición: Y: ☐ Activo

Fuente: Tamaño:

Color:

Velocidad:

3.3.7.1 – Textos

El primer grupo de configuración de marquesina, son los textos.

Marquesina

Texto 1:

Texto 2:

Texto 3:

Texto 4:

Texto 5:

URL RSS:

URL RSS: Se puede incorporar una fuente de noticias RSS a la marquesina, en el campo se deberá ingresar la url.

Cada caja de texto es una parte del texto final de la marquesina, el cual se compone de la siguiente manera:

Texto 1 + Texto 2 + Texto 3 + Texto 4 + Texto 5 + Proveedor de noticias RSS



3.3.7.2 – Posición y formato

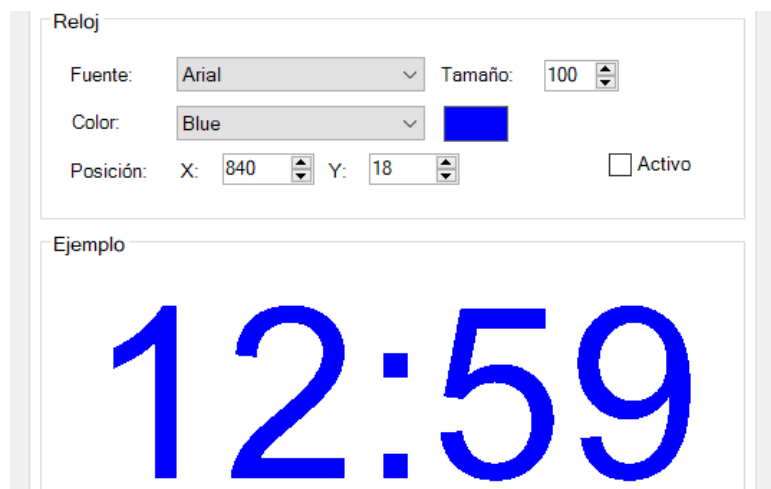
Se puede modificar los siguientes valores:

- Posición: Ubicación en eje Y.
- Activo: activa o desactiva la marquesina.
- Fuente: Fuente de la marquesina
- Tamaño: Tamaño de fuente de la marquesina
- Color: Color del texto de la marquesina
- Velocidad: Velocidad de desplazamiento.

Posición:	Y: -1	<input type="checkbox"/> Activo
Fuente:	Arial	Tamaño: 16
Color:	DarkGreen	<div></div>
Velocidad:	<div></div>	

3.3.8 – Reloj

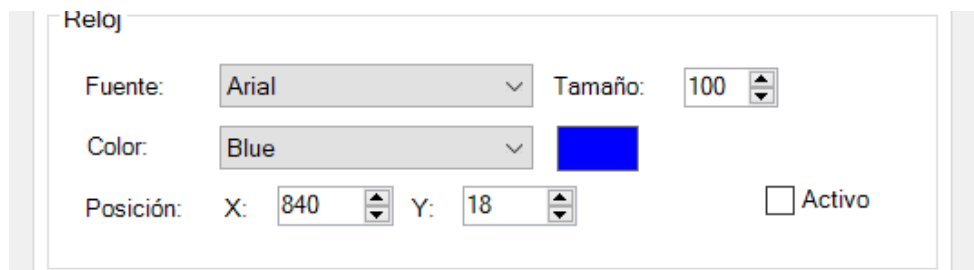
La pestaña reloj es la cual tiene los valores de configuración de un reloj digital.



3.3.8.1 – Posición y formato

Se puede modificar los siguientes valores de posición y formato del reloj:

- Fuente: Fuente del reloj
- Tamaño: Tamaño de la fuente del reloj
- Color: Color los números del reloj
- Posición: Ubicación en eje X e Y del reloj.
- Activo: activa o desactiva el reloj.



3.3.9 – Impresión de tickets

En la pestaña “Impresión” nos encontramos con todas la variables de ubicación de impresión de tickets

Título
Posición: X: 12 Y: 0
Texto: Ejemplo
Fuente: Arial Tamaño: 22

Prefijo+Letra+Número
Posición: X: 22 Y: 33
Fuente: Arial Tamaño: 22

Pie
Posición: X: 44 Y: 66
Texto: Gracias
Fuente: Arial Tamaño: 22

Imagen: 0 Examinar "0" = Sin imagen

La impresión de tickets se hace mediante el uso de una tecla del teclado específica para cada grupo.
Ver pestaña Teclas.

3.3.9.1 – Título

En el primer grupo de configuración encontramos los datos ubicación del texto de cabecera, el cual se puede modificar:

- Posición: Ubicación del texto título en el ticket (en pixeles).
- Texto: Texto el cual se mostrará en el ticket impreso.
- Fuente: Tipo de fuente del texto.
- Tamaño: Tamaño de la fuente del texto.

Título
Posición: X: 0 Y: 0
Texto: Ejemplo
Fuente: Arial Tamaño: 18

3.3.9.2 – Prefijo + Letra + Numero

En el segundo grupo de configuración encontramos los datos ubicación del texto de prefijo + letra + número, el cual se puede modificar:

- Posición: Ubicación de la combinación de datos en el ticket (en pixeles).
- Fuente: Tipo de fuente del texto.
- Tamaño: Tamaño de la fuente del texto.

Prefijo+Letra+Número

Posicion: X: 35 Y: 33

Fuente: Arial Tamaño: 50

3.3.9.3 – Pie del ticket

En siguiente grupo de configuración encontramos los datos ubicación del texto de pie, al final del ticket

Se puede modificar:

- Posición: Ubicación del texto pie en el ticket (en pixeles).
- Texto: Texto el cual se mostrará en el ticket impreso.
- Fuente: Tipo de fuente del texto.
- Tamaño: Tamaño de la fuente del texto.

Pié

Posicion: X: 0 Y: 100

Texto: ----Gracias----

Fuente: Arial Tamaño: 18

3.3.9.4 – Imagen de fondo

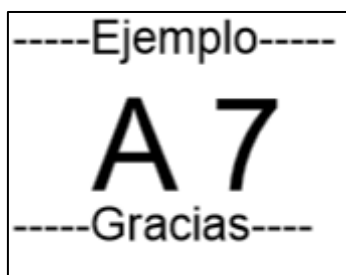
La última configuración disponible en la pestaña es la de imagen, la cual se puede asignar una imagen de fondo al ticket.

Dicha imagen irá por debajo de los textos, letras y números. Un ejemplo de imagen sería poner un logo.

Imagen: 0 Examinar "0" = Sin imagen

3.3.9.6 – Ejemplos de tickets

Sin imagen:



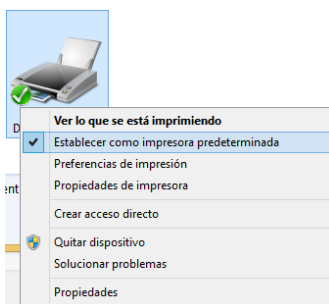
Con imagen:



3.3.9.5 – Configurar impresora

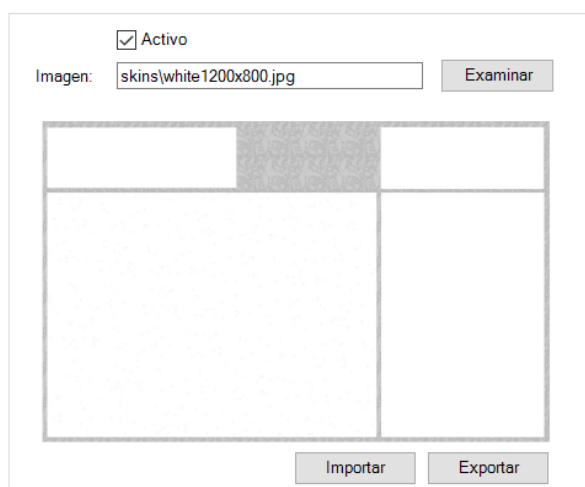
El Turmero Servidor utiliza la impresora por defecto del sistema.

Se deberá seleccionar la impresora de tickets como predeterminada en el administrador de dispositivos e impresoras de Windows:



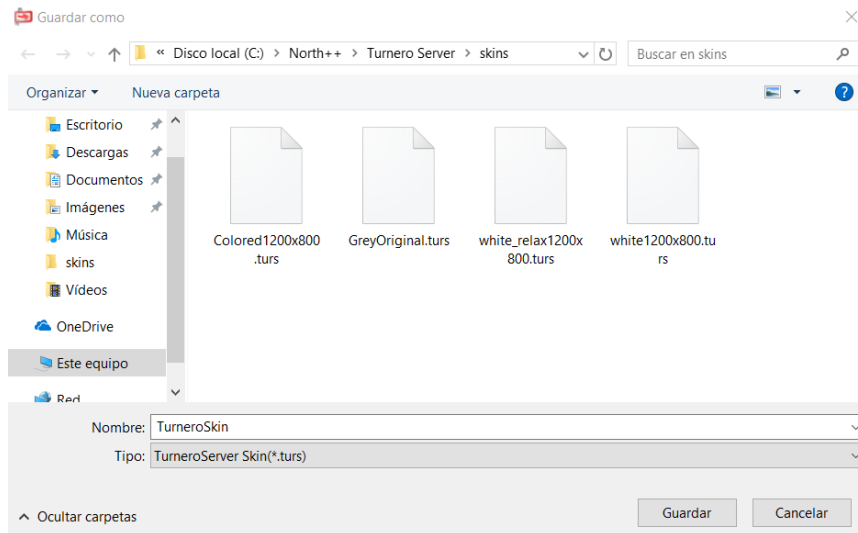
3.3.10 – Skin de la pantalla

En la pestaña “Skin” se podrá seleccionar una imagen de fondo para la pantalla principal o importar/exportar un skin (piel).



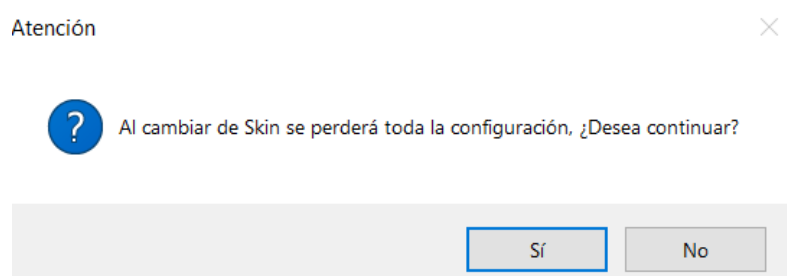
3.3.10.1 – Exportar Skin.

Para exportar un skin se deberá presionar el botón exportar y seguido se muestra el explorador de archivos para generar el archivo de skin (.turs):

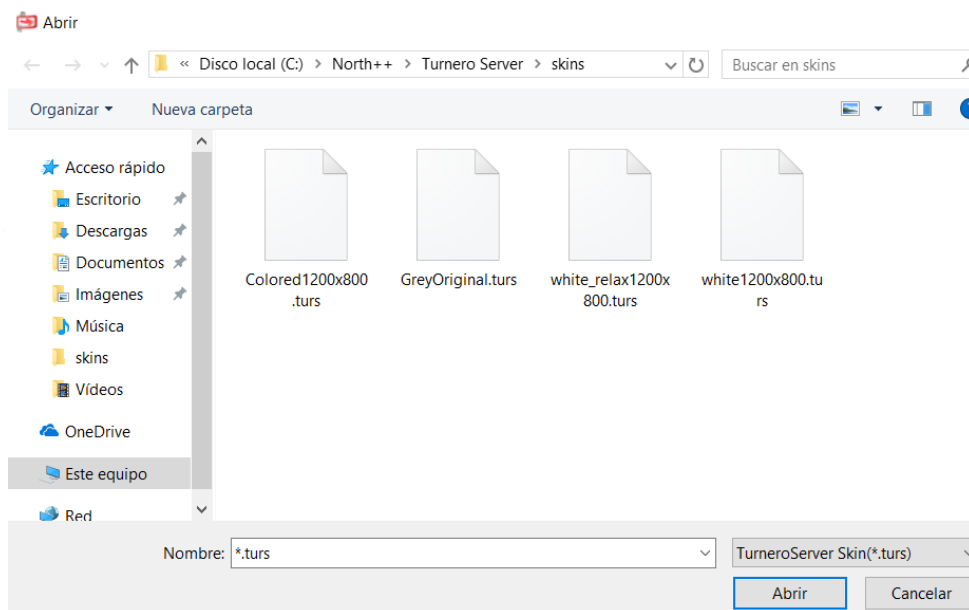


3.3.10.2 – Importar Skin.

Para importar un skin se deberá presionar el botón importar y seguido se muestra la siguiente advertencia:

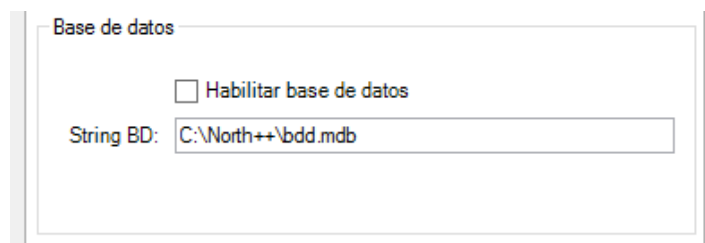


Al seleccionar “SI” se pierde toda configuración existente y se muestra el explorador de archivos con el fin de seleccionar un archivo de skin existente (.turs):



3.3.11 – Base de datos

En la pestaña “Base de datos” se podrá asignar la ubicación y nombre de la base de datos.



3.3.11.1 – Función de la base de datos en el servidor

Los turnos son creados en la base de datos cuando se imprime un ticket desde el modulo dispensador de tickets y al momento que el cliente llama al siguiente turno, se verifica si hay algún ticket disponible para el grupo que pertenece el cliente. Si existe un ticket lo muestra en pantalla, de lo contrario, el servidor no produce ninguna acción y en el cliente se muestra el mensaje que no existe ticket disponible.

3.3.11.2 – Opciones de uso de base de datos.

TicketDispenser	Función base de datos en Servidor	Función base de datos en Cliente	Funcionamiento	Recomendado para
No	No	No	Se utiliza el contador del servidor para avanzar la numeración.	Cuando no se utiliza el ticketDispenser.
Si	No	Si	El cliente verifica en la base de datos la existencia de un turno para ser llamado.	Cuando el cliente elige que turno llamar. Es el más recomendable cuando se utiliza el modelo de llamados Cliente-Servidor.
Si	Si	No	El Servidor verifica en la base de datos la existencia de un turno para ser llamado.	Cuando se realiza llamados sin Turnero Cliente, cuando se utilizan botones de teclado o control remoto.
Si	No	No	Se utiliza el contador del servidor para avanzar la numeración.	No recomendable.

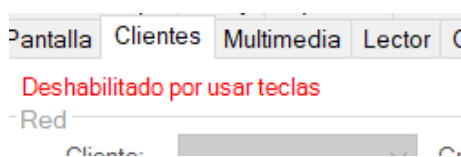
3.3.12– Teclas

En la pestaña “Teclas” se puede asignar botones físicos para el llamado de los turnos.

☐ Anterior
 ☐ Siguiente
 ☐ Impresión

Grupo 1:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="D4"/>	<input type="text" value="A"/>
Grupo 2:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 3:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 4:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 5:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 6:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 7:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 8:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 9:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 10:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 11:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	
Grupo 12:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="A"/>	

Con la activación de esta función, automáticamente deshabilita la opción de hacer el llamado usando TurneroCliente:



3.3.12.1 Asignación de teclas.

Con la función activada, por cada grupo se deberá seleccionar una tecla la cual representará al llamado del turno anterior o siguiente.

	<input checked="" type="checkbox"/> Anterior	<input type="checkbox"/> Siguiente
Grupo 1:	<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="D4"/>
Grupo 2:	<input type="text" value="D"/>	<input type="text" value="F"/>
Grupo 3:	<input type="text" value="Z"/>	<input type="text" value="X"/>

3.3.12.2 Usar control remoto.

Se puede usar un control remoto de presentaciones únicamente para el grupo 1.



Basta con posicionarse en la casilla en cuestión y presionar el botón en el control remoto.

	<input checked="" type="checkbox"/> Anterior	<input type="checkbox"/> Siguiente
Grupo 1:	<input type="text" value="F1"/>	<input type="text" value="F2"/>

3.3.13 – Estado del tiempo

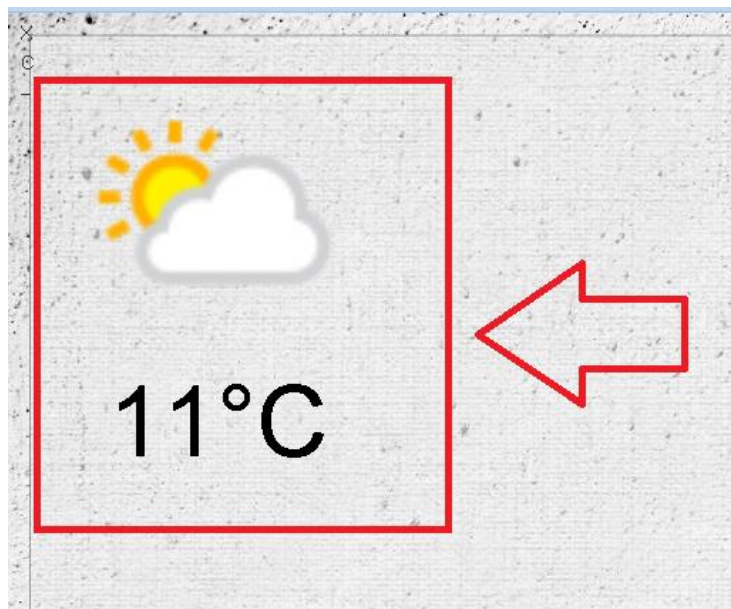
En la pestaña “Estado de tiempo” tiene los parámetros de configuración de visualización del estado del tiempo en pantalla.

Básico
APIXU Key:
Ciudad: ☐ Activo

Icono
Posición: X: Y:
Tamaño: L: A:

Temperatura
Fuente: Tamaño:
Color:
Posición: X: Y:

El estado del tiempo se obtiene del proveedor APIXU (<https://www.apixu.com/>). Para ello se deberá estar registrado y saber el KEY.



3.3.13.1 – Origen de información.

Para que se muestre el estado del tiempo es necesario ingresar el KEY generado por el proveedor APIXU y la ciudad la cual se muestra el estado del tiempo:

Básico

APIXU Key:

Ciudad:

Brasilia

☐ Activo

3.3.13.2 – Icono.

El icono del estado del tiempo es una imagen que se obtienen desde el servidor de APIXU. Se puede modificar los siguientes valores:

- Posición: Posición X e Y de la imagen.
- Tamaño: Tamaño de la imagen en pixeles. l = Largo, a = Altura.

Icono

Posición:

X:

200

Y:

200

Tamaño:

L:

200

A:

200

3.3.13.3 – Temperatura

La temperatura actual se muestra en un texto. Se puede modificar los siguientes ítems:

- Fuente: Fuente de la temperatura.
- Tamaño: Tamaño de la fuente de la temperatura.
- Color: Color los números de la temperatura.
- Posición: Ubicación en eje X e Y de la temperatura.

Temperatura

Fuente:

Arial

Tamaño:

16

Color:

Black

Posición:

X:

500

Y:

500