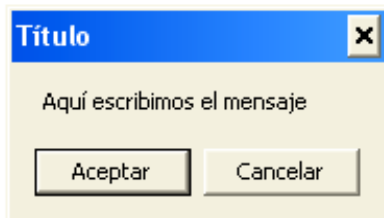


Funciones de Windows

Ventanas predefinidas

▪ Mensaje

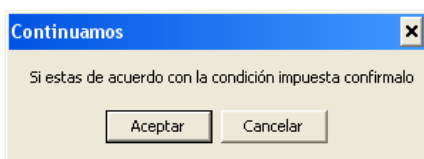
Mensaje [titulo mensaje] [descripción en el cuerpo del mensaje]



Detiene el proceso y despliega una ventana con un mensaje (cuerpo). En la barra de título aparece una etiqueta (titulo mensaje). El proceso anterior continua cuando el usuario pulsa el botón ACEPTAR o CANCELAR.

Ejemplo:

mensaje [Continuamos] [Si estas de acuerdo con la condición impuesta confirmalo]



▪ Sinobox

Variable **Sinobox** [Título] [Cuerpo de la cuestión]

Detiene el proceso y despliega una ventana con un mensaje (cuerpo). En la barra de título aparece "Título". El proceso anterior continua cuando el usuario pulsa uno de los botones SI, NO o CANCELAR.

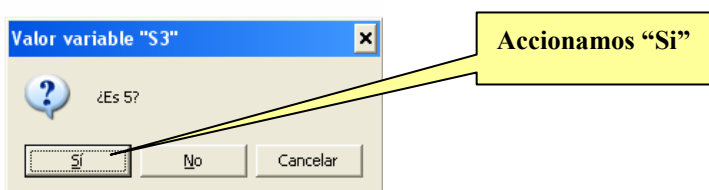
Variable: (BOOLEANO) Es VERDADERO si se pulsa SI; FALSO, si se pulsa NO.

Título: titulo de la cabecera de la ventana

Cuerpo de la cuestión: Texto del mensaje. La ventana se adapta al tamaño del mensaje.

Ejemplo:

haz "S3 sinobox [Valor variable "S3"] [¿Es 5?]



muestra :s3

Responde: **Verdadero**

▪ **Seleccionbox**

elección **SELECCIONBOX** titulocabecera listaopciones

Detiene el proceso y despliega una ventana de mensaje en la que en la barra de título aparece titulocabecera y con las opciones listaopciones. El proceso anterior continua cuando el usuario pulsa botón OK o CANCELAR.

Observe que la ventana Trabajo permanece desactivada hasta que se pulse un botón. Una vez que se pulse el botón OK, devuelve el índice elección correspondiente al elemento seleccionado (1 para la opción 1, 2 para la opción 2) y si el usuario pulsa el botón CANCELAR, 0.

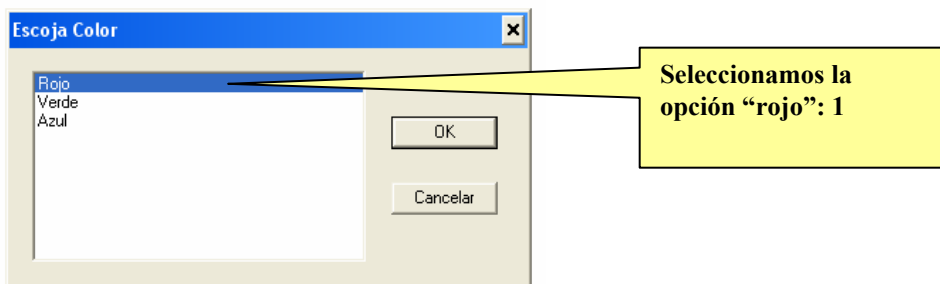
elección: (ENTERO) Es 0 si el usuario pulsa CANCELAR y 1, 2... para las correspondientes opciones, si pulsa OK.

titulo cabecera: Se usa como etiqueta de la ventana.

listaopciones: Es una lista de opciones.

Ejemplo:

Haz “color seleccionbox [Escoja Color] [Rojo Verde Azul]



muestra :color

Responde: **1**

▪ **Preguntabox**

datos **PREGUNTABOX** [titulo ventana] [descripción en el cuerpo de la pregunta]

Detiene el proceso y despliega una ventana con un mensaje (cuerpo). En la barra de título aparece el titulo ventana. El proceso anterior continua cuando el usuario pulsa uno de los botones SI o CANCELAR.

Observe que la ventana Trabajo permanece desactivada hasta que se pulse un botón. Una vez que se pulse el botón OK, devuelve en datos la respuesta del usuario.

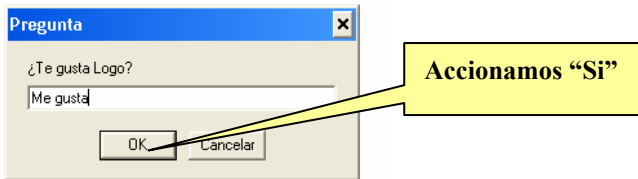
datos: Es una lista que contiene la respuesta del usuario. Devuelve una lista vacía si el usuario pulsó CANCELAR.

Titulo ventana: Se usa como etiqueta de la ventana.

cuerpo: Texto del mensaje. La ventana se adapta al tamaño del mensaje.

Ejemplo:

Haz "valor preguntabox [Pregunta] [¿Te gusta Logo?]



Muestra :valor

Responde: **Me gusta**

▪ **Abredialogo**

ruta ABREDIALOGO nombrefichero

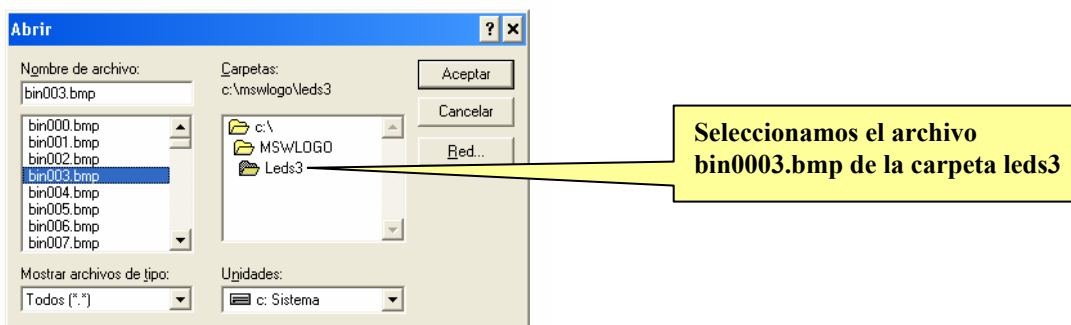
Despliega la ventana de diálogo "Abrir". No abre un archivo sino que deja que el usuario seleccione el fichero deseado usando la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI). El argumento nombrefichero se usa como opción por omisión del nombre, directorio y extensión del fichero. Devuelve el nombre del fichero seleccionado por el usuario. En caso que el usuario cancele la selección, devuelve una lista vacía ([]).

ruta: Ruta del fichero (incluyendo drive y directorio).

nombrefichero: Especifica el directorio por omisión, nombre de fichero y/o extensión. (Se permite "" como nombre de fichero o extensión).*

Ejemplo:

muestra abredialogo "c:\\mwslogo*.*"



Responde: **C:\\MSWLOGO\\LEDS3\\BIN003.BMP**

▪ **Guardadialogo**

ruta GUARDADIALOGO nombrefichero

Semejante al anterior

Despliega la ventana de diálogo "Guardar como". No guarda un fichero sino que deja que el usuario seleccione el fichero deseado usando la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI). El argumento `nombrefichero` se usa como opción por omisión del nombre, directorio y extensión del fichero. Devuelve el nombre de fichero seleccionado por el usuario. En caso que el usuario cancele la selección, devuelve una lista vacía (`[]`).

ruta:(LISTA) Ruta del fichero (incluyendo drive y directorio).

nombrefichero:(PALABRA) Especifica el directorio por omisión, nombre de fichero y/o extensión. (Se permite "*" como nombre de fichero o extensión).

▪ Editafichero

EDITAFICHERO `nombrefichero` `callback`

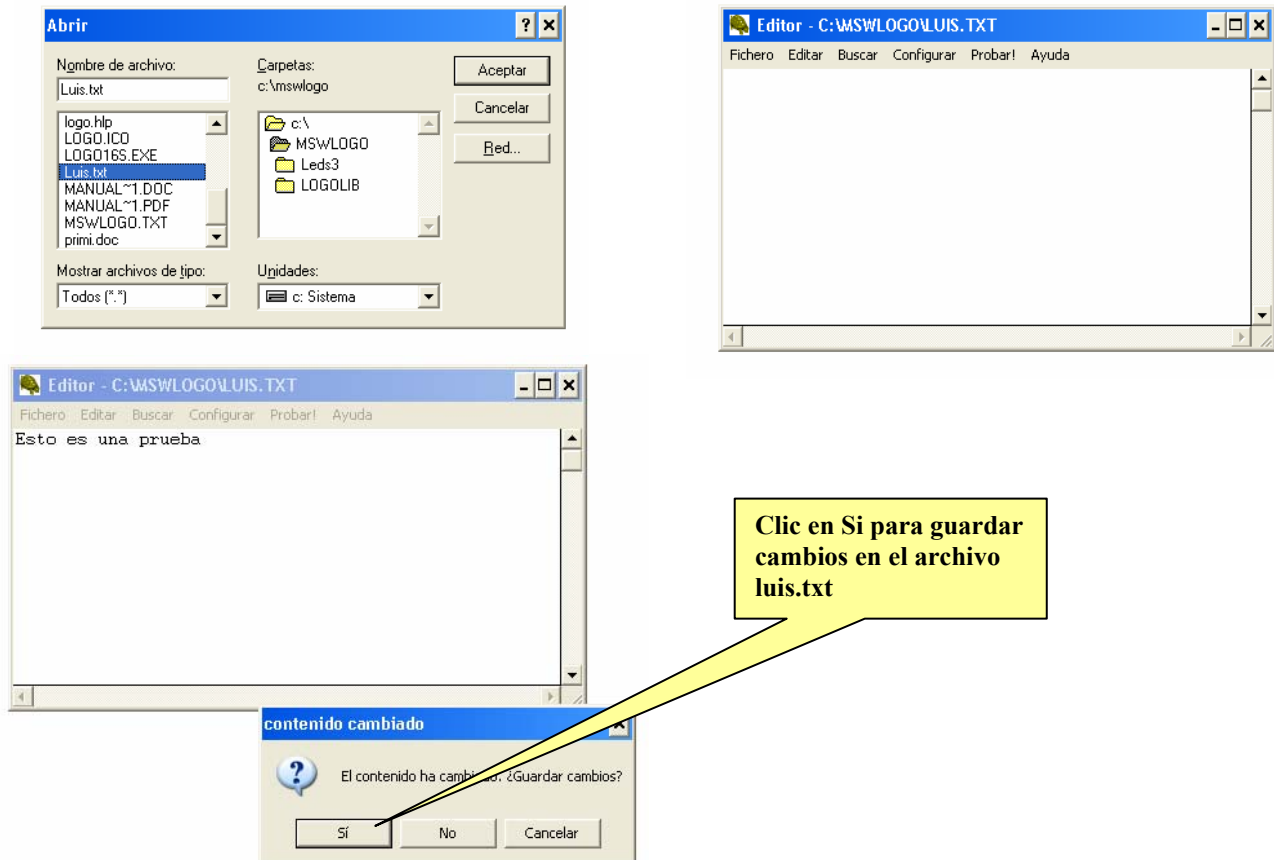
Edita el fichero especificado por `nombrefichero` en el Editor por defecto. Cuando el usuario sale del Editor se ejecuta el contenido de `callback`.

nombrefichero: Especifica qué fichero se quiere editar.

callback: Es una lista de órdenes (nombres de primitivas o procedimientos) que se ejecutarán cuando el usuario salga del Editor.

Ejemplo:

`editafichero abredialogo "c:\\mwslogo\\luis.txt [Escribe "Hecho]`



Después de finalizar la edición de la escritura en el archivo Mswlogo responde: **Hecho**

▪ Leepalabra

palabra LEEPALABRA

palabra LP

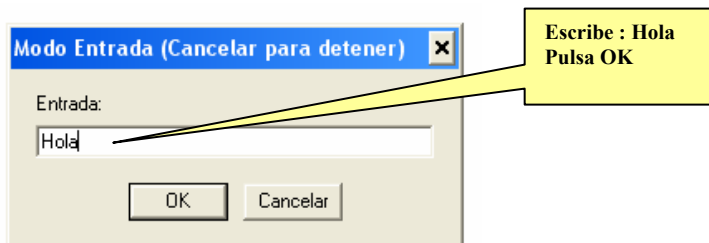
Lee una línea desde el lector de cadenas y devuelve esa línea como una palabra. Devuelve una palabra aunque la línea tenga espacios, corchetes, etc. si se lee de un fichero y se llega al final, LEEPALABRA devuelve una lista vacía (no una palabra vacía). LEEPALABRA procesa barras a la izquierda, barras verticales, y caracteres tipo tilde.

En caso de una tilde usada para la continuación de una línea, la palabra de salida incluye la tilde y los caracteres de nueva línea, así el usuario del programa puede saber exactamente lo que escribió. La salida respeta también las barras verticales. Los programas pueden usar TIENEBARRA? para chequear el código.

palabra:(PALABRA).

Ejemplo:

muestra leepalabra



Posteriormente responde: **Hola**

▪ Pontecclado

PONTECLADO tecla_pulsada

Esta orden captura los eventos del teclado. Para obtener el carácter pulsado se llama a LEECAR en modo directo o desde un procedimiento. Observe que la ventana "Pantalla de MSWLogo" debe tener el foco (NO la ventana de trabajo), lo que se logra con PONFOCO [Pantalla de MSWLogo].

Tecla_bajada:(LISTA) Lista de órdenes LOGO que se ejecuta cuando se presiona una tecla.

Ejemplo:

pontecclado [es car leecar]

ponfoco [Pantalla de MSWLogo]

<a>

Responde: **a**

Responde: **b**

quitateclado

▪ Leecar

tecla LEECAR

tecla LC

Esta primitiva devuelve el valor de la tecla presionada o liberada.

tecla:(ENTERO) El valor ASCII correspondiente a la última tecla pulsada..

Ejemplo:

Ponteclado [haz “var leecar]

Ponfoco [Pantalla de MSWLogo]

“Pulsar una tecla, por ejemplo: a”

Muestra :var

Responde : 97

Valor ASCII en decimal del carácter correspondiente a la tecla pulsada

▪ Car

Función contraria a la descrita con anterioridad, es decir devuelve el carácter correspondiente al valor ASCII.

▪ Quitateclado

QUITATECLADO

Esta orden desactiva la captura de los eventos del teclado.

Ejemplo: Ver ponteclado

▪ Suenawave

SUENAWAVE wavfile opciones

Wavfile debe ser un fichero .WAV. Opciones describe cómo quiere oír el sonido. Esta primitiva no requiere una tarjeta de sonido. Está disponible un controlador público de Microsoft, SPEAKER(.EXE, .DRV, .ZIP ?) que emula las capacidades de los ficheros.

wavefile(LISTA): Nombre del fichero .WAV. Opciones(ENTERO):

0= Síncrono; vuelve cuando termina.

1= Asíncrono; vuelve inmediatamente mientras continua el sonido.

2= No usa el sonido por defecto, si el especificado no se puede hallar.

4= Sonido en memoria (no soportado).

8= Continúa el sonido hasta que se llame a otra orden de sonido.

16= No detiene un sonido existente.

Nota: se puede combinar las opciones, basta con poner el signo + entre las distintas opciones por ejemplo:

1+8

Ejemplo:

¡OJO! Debe ponerse doble barra

suenawave "c:\\ditado.wav 1

▪ Cargadib

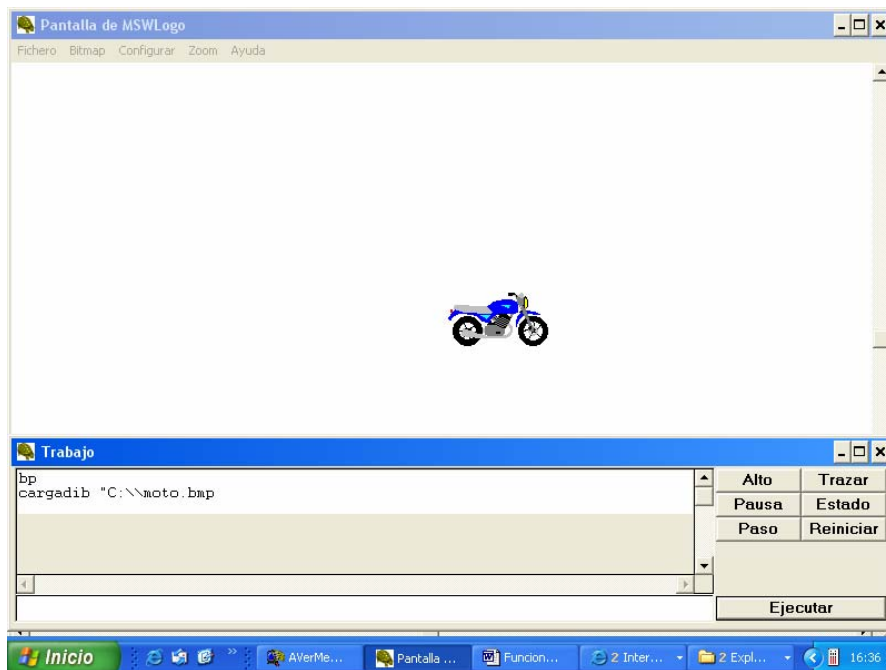
CARGADIB nombrebitemap

Carga el bitmap que se indica en la entrada que debe ser una palabra. Esta primitiva es similar a la opción Cargar del Menú. Vea también la primitiva GUARDADIB.

nombrebitemap:(PALABRA) Nombre del fichero que contiene el bitmap.

Ejemplo:

muestra cargadib "c:\\moto.bmp



▪ Guardadib

GUARDADIB nombrebitemap
(GUARDADIB nombrebitemap maxcolordepth)

Guarda como un bitmap su trabajo en el disco de la computadora. RECUERDE que si generó su imagen con LOGO, no necesita guardarla como una imagen a menos que quiere usar la imagen en otra aplicación, como Paint u otra aplicación.

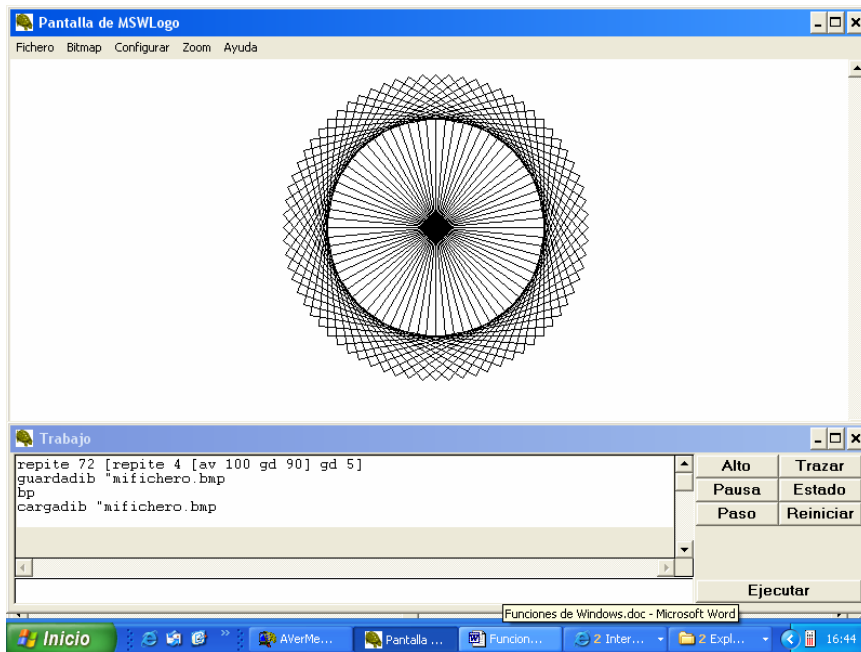
El formato del fichero guardado es .BMP (Microsoft Windows Bitmap), compatible con aplicaciones de dibujo, como PAINT. Observe que estos ficheros pueden ser de gran tamaño y, por tanto, puede llevar un tiempo su lectura o escritura.

nombrebitemap:(PALABRA) Nombre del fichero a guardar.

maxcolordepth:(ENTERO) Máximo de colores: Bits por Pixel (1 = 2 colores, 4 = 16 colores, 8 = 256 colores, 24 = 16.7 millones de colores). Por defecto, 24.

Ejemplo:

```
repite 72 [repite 4 [av 100 gd 90] gd 5]  
guardadib "mifichero.bmp  
bp  
cargadib "mifichero.bmp
```



ACTIVIDADES

Actividad 1:

Copia la carpeta sonidos en c:\.

Diseñar una aplicación de forma que muestre una lista de estilos musicales. Una vez seleccionado el estilo musical deberá reproducirse para su audición. En todo momento deberá tener la opción de parar la audición.

Lista de estilos:

- Blues Rock (blues.wav)
- House (house.wav)
- Dance (dance.wav)
- Funk Rock (funkrock.wav)
- Caribeña (caribeña.wav)
- Clasica (clasica.wav)
- Ragga (ragga.wav)
- Swing (swing.wav)

Solución:

para Musica

Mensaje [Estilos musicales] [¿Quieres escuchar distintos estilos musicales?]

haz "sel seleccionbox [Elige un estilo musical] [BluesRock House Dance FunkRock Caribeño Clásica Ragga Swing]

si :sel=1 [suenawave "c:\\sonidos\\blues.wav 1]

si :sel=2 [suenawave "c:\\sonidos\\house.wav 1]

si :sel=3 [suenawave "c:\\sonidos\\dance.wav 1]

si :sel=4 [suenawave "c:\\sonidos\\funkrock.wav 1]

si :sel=5 [suenawave "c:\\sonidos\\caribeña.wav 1]

si :sel=6 [suenawave "c:\\sonidos\\clasica.wav 1]

si :sel=7 [suenawave "c:\\sonidos\\ragga.wav 1]

si :sel=8 [suenawave "c:\\sonidos\\swing.wav 1]

prueba sinobox [Parada audición] [¿Quieres parar la audición?]

sicierto [suenawave [] 0]

sifalso [musica]

fin

NOTA: Primitivas: Prueba, Sicierto y Sifalso.

- **Prueba**

PRUEBA prueba

Recuerda su entrada, que debe tener el valor VERDADERO o FALSO, que se usará después con las primitivas SICIERTO o SIFALSO. El efecto de PRUEBA es local dentro del procedimiento en que se usa.

prueba:(BOOLEANO) Expresión que es una prueba de verdad.

Ejemplo:

```
para miprueba :var
prueba 1=:var
escribe [Haga esto]
escribe [Haga eso]
sicierto [escribe [var es el número uno]]
sifalso [escribe [var no es el número uno]]
fin
```

```
miprueba 1
Haga esto
Haga eso
var es el número uno
```

▪ Sicierto

SICIERTO listainstrucción
SIC listainstrucción

Ejecuta su entrada, listainstrucción, si la última instrucción PRUEBA tiene el valor VERDADERO. PRUEBA debe usarse en el mismo procedimiento o superprocedimiento.

listainstrucción:(LISTA) Lista de instrucciones Logo a ejecutar si la última PRUEBA tiene el valor VERDADERO.

Ejemplo: ver el anterior

▪ Sifalso

SIFALSO listainstrucción
SIF listainstrucción

Ejecuta su entrada, listainstrucción, si la última instrucción PRUEBA tiene el valor FALSO. PRUEBA debe usarse en el mismo procedimiento o superprocedimiento.

listainstrucción:(LISTA) Lista de instrucciones Logo a ejecutar si la última PRUEBA tiene el valor FALSO.

Ejemplo: ver el anterior

Actividad 2:

Vamos a mejorar la aplicación anterior.

Añadir un gráfico identificativo de cada estilo musical.

Cada vez que se elija la audición de un nuevo estilo deberá borrar el gráfico del estilo anterior.

Lista de gráficos:

- Blues Rock (blues.bmp)
- House (house.bmp)
- Dance (dance.bmp)
- Funk Rock (funk.bmp)
- Caribeña (caribeña.bmp)
- Clasica (clasica.bmp)
- Ragga (ragga.bmp)
- Swing (swing.bmp)

Solución:

Copiar carpeta imágenes en c:\

Lo que está en verde negrilla son los añadidos.

para Musica2

Mensaje [Estilos musicales] [¿Quieres escuchar distintos estilos musicales?]

haz "sel seleccionbox [Elige un estilo musical] [BluesRock House Dance FunkRock Caribeño Clásica Ragga Swing]

si :sel=1 [cargadib "c:\\imagenes\\blues.bmp suenawave "c:\\sonidos\\blues.wav 1]

si :sel=2 [cargadib "c:\\imagenes\\house.bmp suenawave "c:\\sonidos\\house.wav 1]

si :sel=3 [cargadib "c:\\imagenes\\dance.bmp suenawave "c:\\sonidos\\dance.wav 1]

si :sel=4 [cargadib "c:\\imagenes\\funk.bmp suenawave "c:\\sonidos\\funkrock.wav 1]

si :sel=5 [cargadib "c:\\imagenes\\caribeña.bmp suenawave "c:\\sonidos\\caribeña.wav 1]

si :sel=6 [cargadib "c:\\imagenes\\clasica.bmp suenawave "c:\\sonidos\\clasica.wav 1]

si :sel=7 [cargadib "c:\\imagenes\\ragga.bmp suenawave "c:\\sonidos\\ragga.wav 1]

si :sel=8 [cargadib "c:\\imagenes\\swing.bmp suenawave "c:\\sonidos\\swing.wav 1]

prueba sinobox [Parada audición] [¿Quieres parar la audición?]

sicierto [suenawave [] 0]

sifalso [Bp musica2]

fin