

A stylized blue globe with a gold quill pen resting on it. The globe is divided into light and dark blue sections. The quill is gold with a black cap and a sharp nib.

SCRIBUS

TEMA 10: FORMULARIOS

Gabino González Vega

INDICE:

1. Introducción	1
2. Herramientas para formulario.....	1
3. Campos de formulario.....	1
3.1. Botón	2
3.2. Campo de texto.....	6
3.3. Casilla de marcado	9
3.4. Casilla de combo.....	10
3.5. Casilla de lista.....	11
4. Anotaciones.....	11

1. Introducción

Los formularios son documentos en papel o formato digital destinados a la recogida de información. Disponen de campos en blanco de distintos tipos que tienen que ser rellenados por el usuario. Denominamos campos de un formulario aquellos huecos dejados intencionadamente para que los usuarios los completen con datos, marque o seleccione una opción.

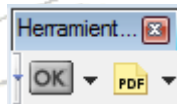
Scribus permite la creación de formularios electrónicos imprimibles en formato PDF que además de los marcos habituales puede contener:

- ▶ Botones,
- ▶ Campos de texto,
- ▶ Casillas de marcado,
- ▶ Casillas combo,
- ▶ Casillas de lista,
- ▶ Enlaces.

2. Herramientas para formularios.

Las herramientas para la elaboración de formularios con **Scribus** se encuentran en los

botones de las **Herramientas PDF**



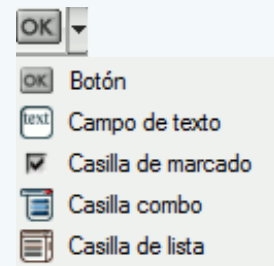
, cuyas opciones se clasifican en dos grupos.

- ▶ **Insertar campos PDF**  , que contiene los objetos que se encuentran normalmente en los documentos tipo formulario (botones, cuadros de texto,...)
- ▶ **Insertar anotaciones**  , donde tenemos los botones para texto y enlace.

3. Campos de formulario.

En la opción **Insertar campos PDF** contiene los objetos que se encuentran normalmente en un formulario:

- ▶ Botón
- ▶ Campo de texto
- ▶ Casilla de marcado
- ▶ Casilla de combo
- ▶ Casilla de lista.





3.1. Botón.

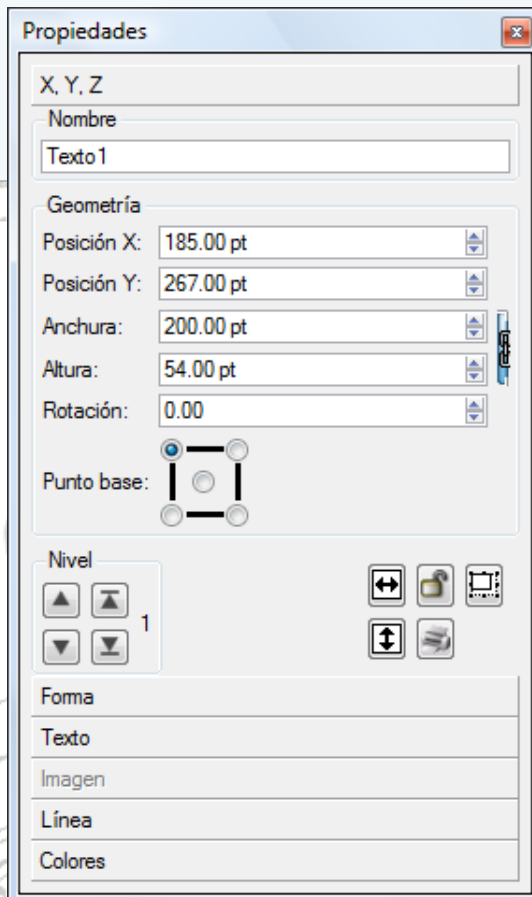
Podemos definir el **botón**  como el área que al ser pulsada activa alguna función tal como *Enviar formulario*, *Reiniciar formulario*, *Importar datos*, etc...

Por lo tanto, los botones de formulario realizan, al ser pulsados, acciones programadas. Colocar un botón en un formulario es tan sencillo como colocar cualquier otro elemento, tenemos que seleccionar el icono **Botón**  de la caja de herramientas **Insertar Campos PDF** y trazar un rectángulo del tamaño deseado en el lugar indicado. Las propiedades se modifican como en cualquier otro marco de **Scribus**, a través del panel **Propiedades**.

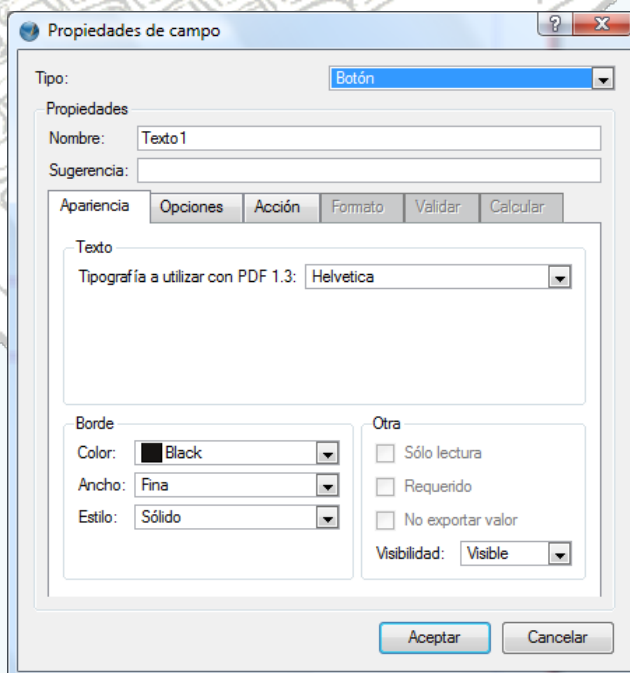
El botón tiene activas las pestañas:

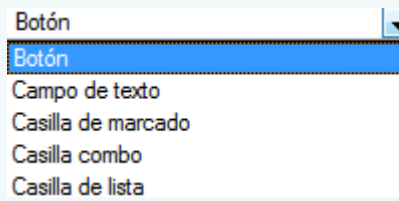
- ▶ X,Y,Z
- ▶ Forma
- ▶ Texto
- ▶ Línea
- ▶ Colores

Todas ellas tienen las mismas funcionalidades de cualquier otro marco **Scribus**.



Pero a su vez, los campos de formulario dentro de **Scribus** tienen unas propiedades propias, estas se encuentran en el panel **Propiedades de campo** que podemos hacer visible o bien haciendo doble clic sobre el botón o, con el botón seleccionado ir al menú **Objeto** → **Opciones PDF** → **Propiedades de campo**.





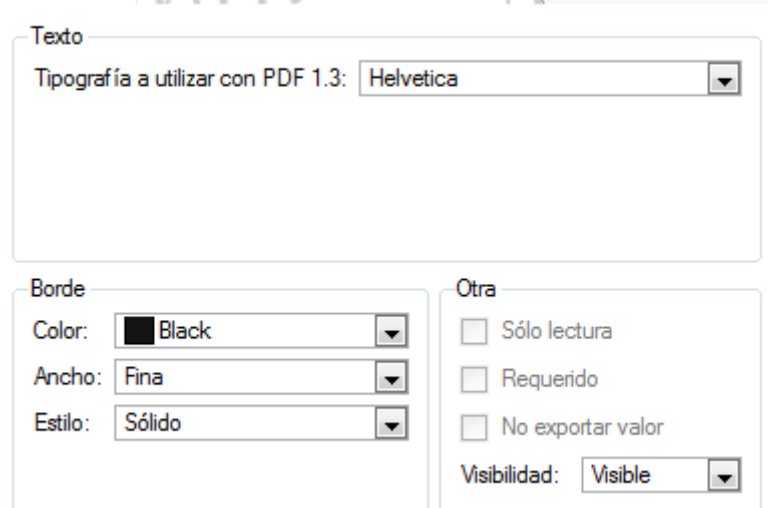
En la opción **Tipo** podemos cambiar el tipo de campo, es decir, si colocamos un campo de texto podemos cambiarlo por un Botón.

En **Nombre** , le podemos dar un nombre al botón a efectos de programación.

Debajo aparecen 6 pestañas, en el campo **Botón** solo están activas las de Apariencia, Opciones y Acción.

► Pestaña **Apariencia.**

Apariencia



- ◆ **Tipografía a utilizar con PDF 1.3:** nos permite elegir el tipo de letra, compatible con PDF 1.3, a emplear en el botón.
- ◆ **Color de borde:** escogemos el color del borde del botón.
- ◆ **Ancho de borde:** seleccionamos el ancho del botón entre las opciones de: Ningún, Fina, Normal y Ancha.
- ◆ En **estilo** no das las opciones de: Sólido, A rayas, Subrayado, Biselado, Recuadro. Estas opciones sólo serán visibles cuando exportemos el formulario a un archivo PDF.





- ◆ **Visibilidad:** nos permite ocultar un control o que no sea imprimible, las opciones que nos permite son: Visible, Oculto, No imprimir, No mostrar.

► Pestaña **Opciones.**

- ◆ En la sección **Texto** podemos indicar el texto que queremos que aparezca en el botón cuando se presiona o al pasar por encima con el ratón.
- ◆ En la sección **Iconos** podemos cargar una imagen en el botón, que puede ser la misma o distinta dependiendo del estado del botón (normal, pulsado, cursor encima).

Para cargar la imagen basta con clicar en el botón del estado que queremos y se nos abre un navegador que usaremos para buscar y cargar la imagen deseada.

Los botones de eliminar quitan la imagen cargada.

El botón de Posición del icono nos abre una ventana en la cual podremos trabajar sobre los iconos:

En distribución elegimos la posición del icono con respecto al texto.

En escala si escalamos o no la imagen al botón.

En modo de escalado si este es proporcional o no.

- ◆ En la sección Resaltar podemos dar apariencia la botón.

Resaltar

Ninguno

Ninguno

Invertir

Contorno

Pulsar

- Pestaña **Acción**. Esta pestaña nos permite programar la acción del botón, se puede hacer mediante el lenguaje Javascript o usar una de las opciones ya predefinidas por Scribus.

- ◆ **Ninguna**

Con ella el botón carecerá de acción alguna.

- ◆ **JavaScript**: podemos introducir un código Java para la rutina.

Acción

Tipo: JavaScript

Evento: Se suelta el ratón

Script:

Editar...

En **Evento** seleccionamos el momento en que queremos que se ejecute el Script.

Evento: Se suelta el ratón

Se suelta el ratón

Se presiona el ratón

El cursor entra

El cursor sale

Se obtiene el foco

Se pierde el foco

En **Script** se nos muestra el código JavaScript que va a ejecutar. Para introducir el código tenemos que clicar el botón **Editar** y se nos abrirá el editor.

Script:

Editar...

- ◆ **Ir a**: nos permite abrir un archivo o incluso ir a una página del documento y un punto en concreto del mismo.

Acción

Tipo: Ir a

Destino

☐ A archivo: Cambiar...

Página: 1

Posición X: 0 pt

Posición Y: 841 pt



- ◆ **Enviar formulario:** permite el envío del formulario a un servidor o correo electrónico.

Enviar a URL: podemos enviar el formulario a:

- ◆ Un servidor: en este caso debemos introducir la dirección del servidor.
- ◆ A un e-mail: en este caso debemos poner la palabra **mailto:** y a continuación la dirección de correo electrónico.

Enviar a URL:

Submit format: escogemos el formato de envío del cuestionario. En cualquiera de los casos es necesario tener el formulario para poderlos abrir.

Submit format:
FDF
FDF
HTML
XFDF
PDF

La opción enviar correo electrónico nos abrirá el gestor de correo que disponga el ordenador con un archivo adjunto, este archivo no es el formulario cubierto sino que son las respuestas del formulario, ya que los PDF no se pueden variar de contenido con un simple lector. Por lo tanto, para poder ver el contenido del formulario debemos contar con el formulario original ya que al abrir el archivo de respuesta nos va a solicitar dicho PDF.

- ◆ **Reiniciar formulario:** elimina el contenido de los distintos elementos del formulario para poder cubrirlos de nuevo.
- ◆ **Importar datos:** solicita una ruta que permita la extracción de datos del repositorio de datos indicado para su incorporación al formulario.

3.2. Campo de texto.

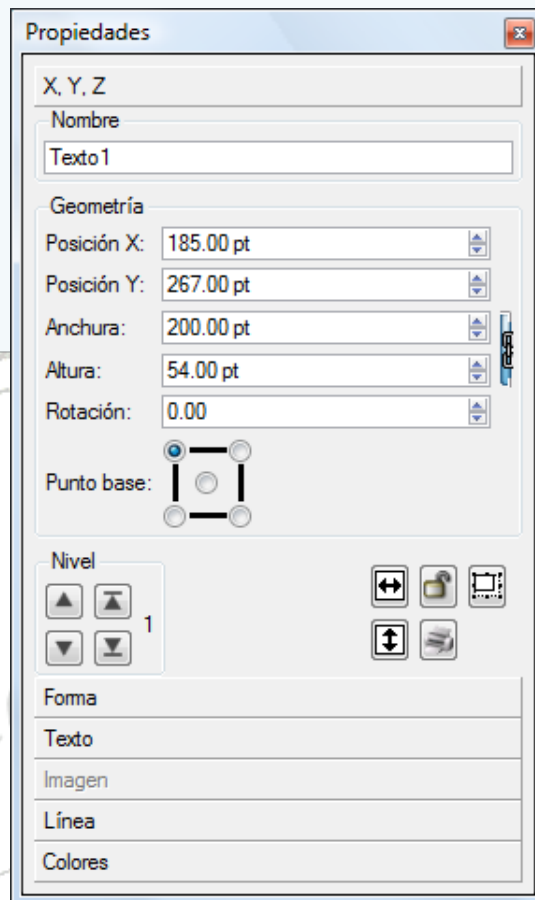
Podemos definir un **Campo de texto**  como el elemento de un formulario que permite al usuario introducir un valor de texto de longitud variable.

Colocar un campo de texto en un formulario es tan sencillo como colocar cualquier otro elemento, tenemos que seleccionar el icono **Campo de texto**  de la caja de herramientas **Insertar Campos PDF** y trazar un rectángulo del tamaño deseado en el lugar indicado. Las propiedades se modifican como en cualquier otro marco de **Scribus**, a través del panel **Propiedades**.

El botón tiene activas las pestañas:

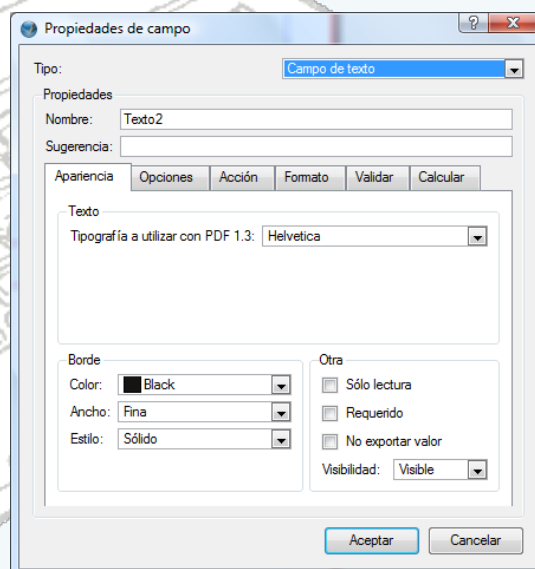
- ▶ X,Y,Z
- ▶ Forma
- ▶ Texto
- ▶ Línea
- ▶ Colores

Todas ellas tienen las mismas funcionalidades de cualquier otro marco **Scribus**.



Pero a su vez, los campos de formulario dentro de **Scribus** tienen unas propiedades propias, estas se encuentran en el panel **Propiedades de campo** que podemos hacer visible o bien haciendo doble clic sobre el botón o, con el botón seleccionado ir al menú **Objeto → Opciones PDF → Propiedades de campo**.

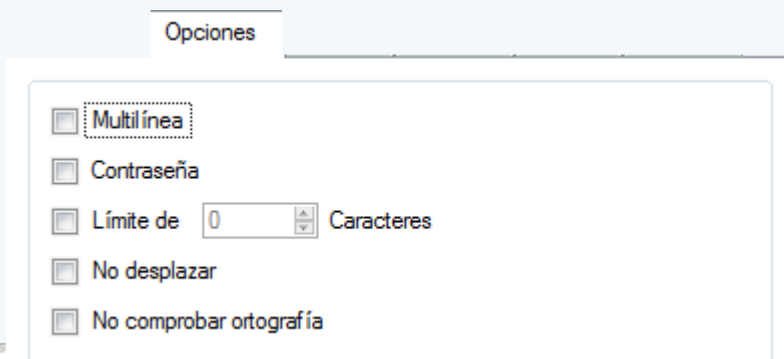
La funcionalidad es semejante a la del botón, sin embargo nos aparecen accesibles tres pestañas nuevas que son: **Formato**, **Validad** y **Calcular**.



La primera de las pestañas, **Apariencia**, es muy semejante a la del Botón, con la salvedad que en el grupo **Otra** tiene accesibles las casillas de verificación **Sólo lectura** (que no se puede editar, es decir, no se puede escribir en ella), **Requerido** (no puede quedar en blanco) y **No exportar valor** (no envía el campo en caso de que queramos enviar el formulario).



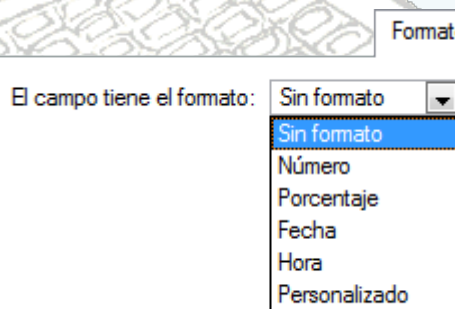
La pestaña **Opciones** tiene variaciones con respecto al botón, ya que nos muestra una serie de posibilidades:



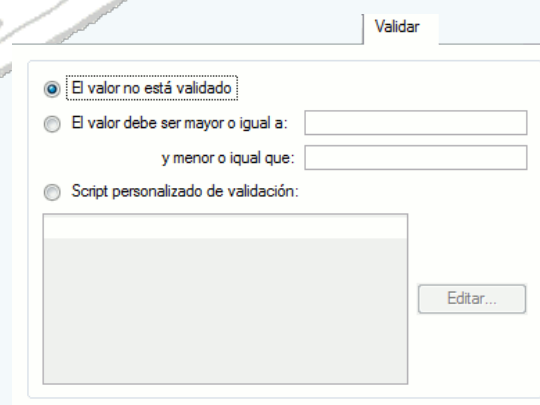
- ▶ **Multilínea:** el campo de texto estará destinado a más de una línea.
- ▶ **Contraseña:** el texto que se escribirá en el cuadro aparecerá como una consecución de * a modo de simulación de contraseña.
- ▶ **Límite de X caracteres:** limita el número de caracteres que se pueden introducir en el marco de texto.
- ▶ **No desplazar:** si por ejemplo tenemos campo de texto pequeño y escribimos más caracteres de los que se pueden ver, al tener marcada esta casilla no podremos ver lo que vamos escribiendo.
- ▶ **No comprobar ortografía.**

La pestaña **Acción** nos permite introducir un código JavaScript, la forma de operar es idéntica a la introducción de código JavaScript en el botón.

La pestaña **Formato** nos permite decidir si el campo va a tener sólo número, con o sin decimales,... Es decir, podemos limitar el tipo de información a introducir.

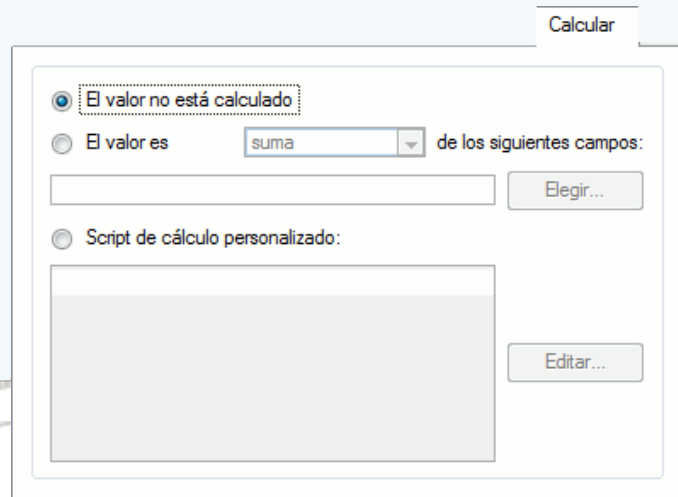


Con la pestaña **Validar** podemos decir si el valor introducido tiene que ser mayor o menor que una cantidad o introducirle una rutina JavaScript para controlar el contenido del campo.



Por último la pestaña **Calcular** funciona como una hoja de cálculo donde las opciones de cálculo se realizan entre los valores de los distintos campos de texto y las operaciones están reducidas a suma, producto, promedio, mínimo y máximo.

Para ello debemos escoger la operación a realizar y posteriormente, con el botón elegir, seleccionamos los campos con los que operar.



También permite introducir un código de cálculo en lenguaje JavaScript.

3.3. Casilla de marcado.

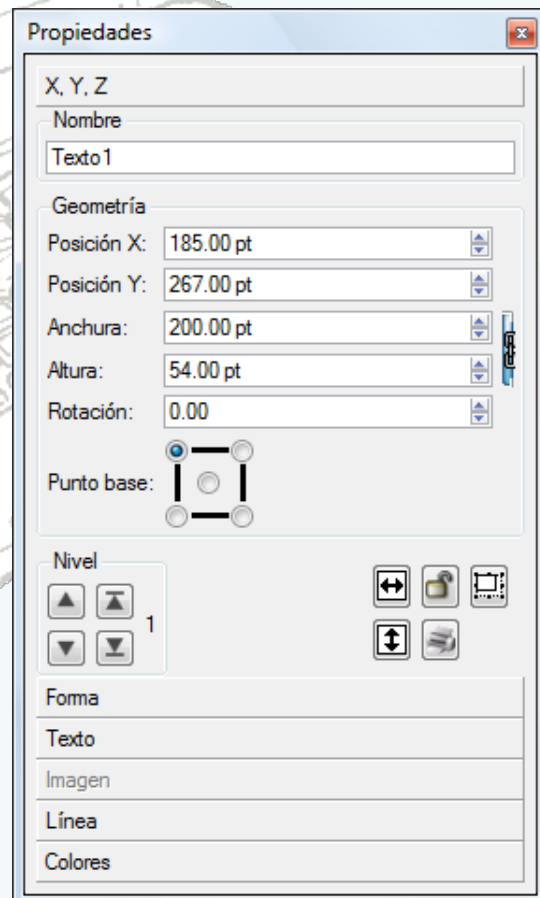
La **casilla de marcado** ☒ consiste en un pequeño cuadro, con o sin una marca en su interior, que indica la activación o desactivación de una condición determinada y que se usa, normalmente, para variables binarias del tipo Si/No, Verdadero/Falso, Hombre/Mujer,...

Colocar una casilla de marcado en un formulario es tan sencillo como colocar cualquier otro elemento, tenemos que seleccionar el icono **Casilla de Marcado** ☒ de la caja de herramientas **Insertar Campos PDF** y trazar un rectángulo del tamaño deseado en el lugar indicado. Las propiedades se modifican como en cualquier otro marco de **Scribus**, a través del panel **Propiedades**.

El botón tiene activas las pestañas:

- ▶ X,Y,Z
- ▶ Forma
- ▶ Texto
- ▶ Línea
- ▶ Colores

Todas ellas tienen las mismas funcionalidades de cualquier otro marco **Scribus**.

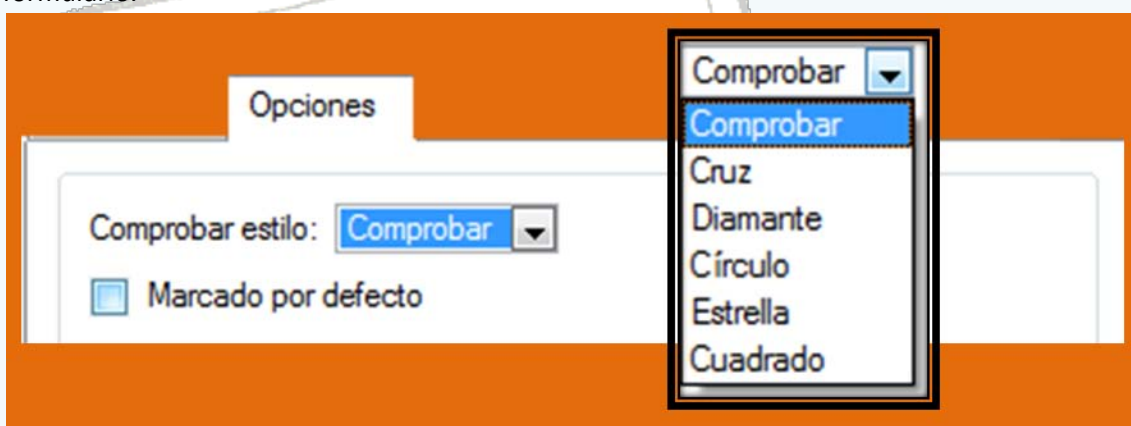




Pero a su vez, los campos de formulario dentro de **Scribus** tienen unas propiedades propias, estas se encuentran en el panel Propiedades de campo que podemos hacer visible o bien haciendo doble clic sobre el botón o, con el botón seleccionado ir al menú **Objeto** → **Opciones PDF** → **Propiedades de campo**.

Al igual que el botón, la Casilla de Marcado sólo tiene activas las pestañas Apariencia, Opciones y Acción. La primera, **Apariencia**, y la última, **Acción**, son idénticas a las mismas pestañas del Campo de Texto.

La pestaña **Opciones** nos permite variar la marca a poner en la casilla cuando se selecciona en el formulario y además si la casilla aparecerá marcada cuando se abra el formulario.

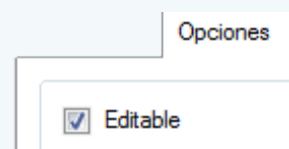


3.4. Casilla de Combo.

Podemos definir **Casilla Combo**  como un cuadro combinado por un campo de texto y una lista desplegable. En la parte superior es un campo de texto en el que el usuario puede escribir un elemento de la lista. La parte inferior es una lista desplegable con los elementos seleccionables. Las **Propiedades** son idénticas a los otros campos.

De las **Propiedades del Campo**, las pestañas Apariencia, Acción, Formato, Validar y Calcular son similares al Campo de Texto.

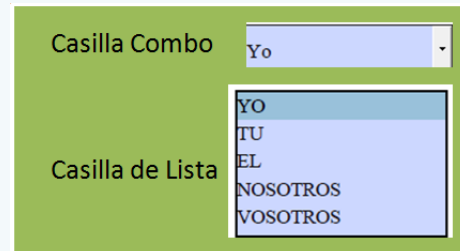
La pestaña **Opciones** tiene una casilla de marcado que nos permite editar el campo.



Para introducir los valores de la lista desplegable basta con seleccionar el campo con la herramienta **selección**  y posteriormente selección la herramienta **Editar Contenido del Marco**  para escribir dentro del marco las distintas opciones en líneas independientes.

3.5. Casilla de lista.

Una **casilla de lista**  muestra una lista de elementos seleccionables por el usuario. La diferencia con la Casilla Combo es que la casilla combo muestra las opciones recogidas en un menú desplegable mientras que la casilla de lista muestra todas las opciones.

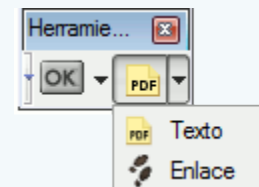


Tanto la ventana **Propiedades** como la ventana **Propiedades del campo** de la Casilla de lista no presenta opciones diferencias con las de los otros campos.

4. Anotaciones.

El grupo **Insertar anotaciones PDF** son herramientas destinadas a crear enlaces internos al propio documento, a otros documentos, páginas web o a anotaciones de texto.

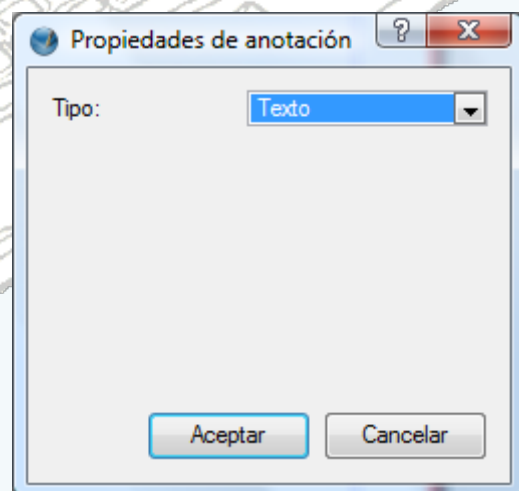
Presenta dos opciones: Texto y Enlace, si bien no hay gran diferencia entre ambas, tanto una como otra permite realizar enlaces.



La forma de trazado es semejante a cualquier marco, basta con seleccionar la herramienta y dibujar un rectángulo de tamaño y posición deseados. La ventana **Propiedades** no difiere de la misma ventana en los distintos campos que estudiamos en el tema.

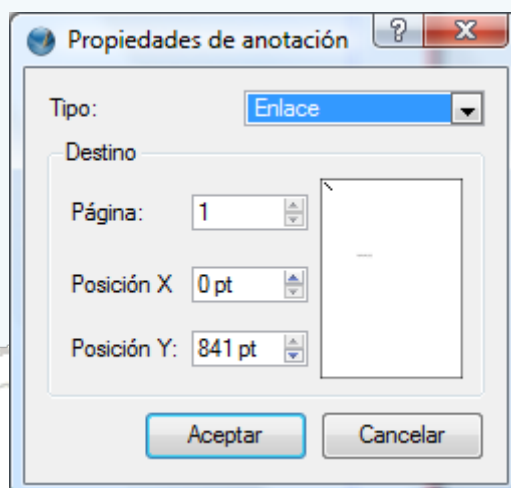
Si hacemos doble clic sobre el marco se nos abre la ventana **Propiedades de anotación**, en ella podemos escoger el tipo de enlace, todos estos tipos crean una zona sensible al paso del ratón:

- **Texto**, al paso del ratón crea una ventana emergente con el texto que incluyamos dentro del control





- **Enlace interno**, realiza un cambio en la ubicación dentro del documento, podemos cambiar de página, de posición en la página o ambas.



Propiedades de anotación

Tipo: **Enlace**

Destino

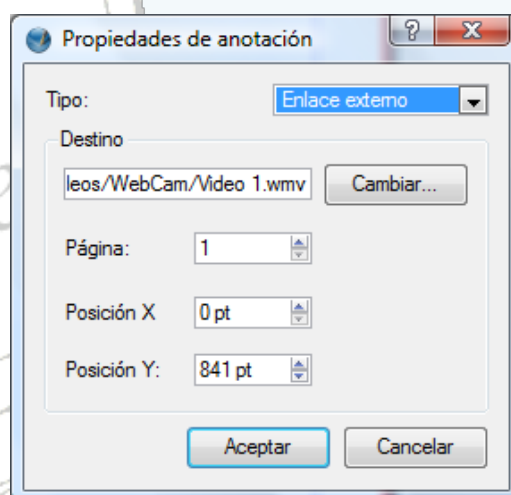
Página: 1

Posición X: 0 pt

Posición Y: 841 pt

Aceptar Cancelar

- **Enlace externo**, abre un archivo que previamente seleccionamos a través de un navegador de archivos. Hay que tener en cuenta que si llevamos nuestro archivo PDF a otro ordenador tendremos que llevar también el archivo externo y mantener constante la ruta, de no ser así, el documento no encontrará el archivo a abrir.



Propiedades de anotación

Tipo: **Enlace externo**

Destino: leos/WebCam/Video 1.wmv **Cambiar...**

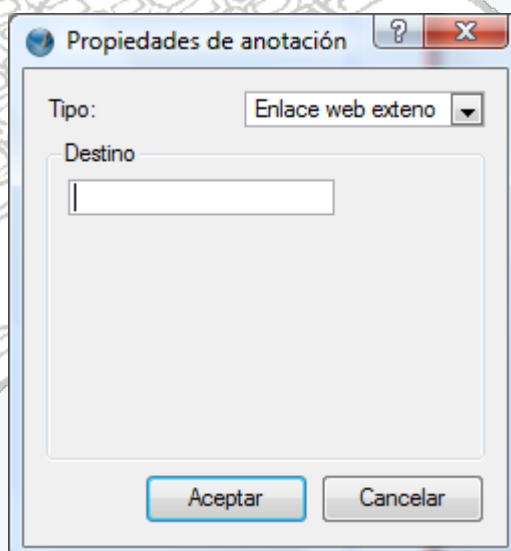
Página: 1

Posición X: 0 pt

Posición Y: 841 pt

Aceptar Cancelar

- **Enlace web externo**, permite abrir una página web cuya dirección hemos cargado. Cuando vayamos ejecutar el enlace, el lector de PDF nos avisará de que vamos a abrir una página web.



Propiedades de anotación

Tipo: **Enlace web externo**

Destino:

Aceptar Cancelar