

ioHel11

Sistema de ayuda de ioHelps 1.1



[Consideraciones generales](#)

[Requisitos de ioHelps](#)

[Soporte técnico](#)

[Cómo registrarse](#)

[Ficha de registro](#)

[Proyectos](#)

[Ventana del proyecto](#)

[Botones de la Ventana del proyecto](#)

[Gráficos](#)

[HiperTextos](#)

[Impresión](#)

[Utilidades](#)

[Ayuda](#)

[Salir](#)

[Acerca de esta ayuda](#)

[Anagrama](#)

[Trademarks](#)

Consideraciones generales



ioHelps es un programa generador de archivos (.h, .hpi y .rtf) que, una vez compilados con el Microsoft Help Compiler, dan lugar a los ficheros .hlp de ayuda interactiva para Windows.

Hasta ahora, para ésto mismo, se debía utilizar un procesador de textos comercial de gama alta para Windows que admita formato RTF, ponerlo en modo hipertexto, empezar con los piés de página y terminar con... con mi paciencia, por ejemplo.

¿Desde cuándo un programador ha necesitado ser un virtuoso del Procesado de Textos...? ¿Es que ahora le vamos a quitar el puesto de trabajo a las secretarias...?

Al margen de que no había manera de controlar los números ID (a mí siempre se me olvidaba alguno) y del precio de las licencias de dichos procesadores, el caso es que siempre me pareció un auténtico pelmazo el sistema empleado para generar una ayuda para Windows y nunca llegué a dominarlo totalmente.

Ironías y bromas al margen, para solucionar esa fobia personal desarrollé **ioHelps 1.1**, y, un poco más tarde, **ioHelps 2.0**, éste ya enfocado al castellano e integrando gráficos.

Por lo que he podido detectar entre mis amigos informáticos, a la mayor parte de los programadores, en el momento actual, nos basta con generar unos sencillos sistemas de ayuda, en plan hipertexto, sin grandes complejidades y, eso sí, en el menor tiempo posible (ya sabemos la prisa habitual de los jefes y/o de los clientes...).

Creo haber dado con un sistema rápido y sencillo, sobre todo de aprender y manejar, que complace dichas necesidades. A mí me sirve, lo uso habitualmente, y, palabra, ya me olvidé de los piés de página dichosos...

Lo que empezó como una solución a una manía y a unas carencias personales, espero que haya llegado a ser una solución para todos aquellos que "estamos condenados" a programar en Windows.

Requisitos de ioHelps



Para poder generar un sistema de ayuda interactiva para Windows mediante el programa **ioHelps**, son necesarios los siguientes requisitos mínimos:

- **Procesador 386.**
- **MS-DOS 5.0.**
- **Windows 3.1.**
- **Microsoft Help Compiler.**

Soporte técnico



Los usuarios registrados de **ioHelps** tienen derecho a soporte técnico limitado y a efectuar las sugerencias, preguntas, etc. que consideren oportunas.

Para contactar con el autor pueden hacerlo de las siguientes maneras:

Por correo, dirigiéndose a:

Iñaki Otero
c/Sapporo, 18. Esc. Dcha. 2º B
28923 ALCORCÓN (Madrid)

Por correo electrónico, dirigiéndose a la BBS "**DECKARD**", Teléfono 91 - 6.43.10.67, de 18 a 06, dejando un mensaje en el área "**Soporte Técnico de i.o.**"

Por correo electrónico, a través de **FidoNet 2:341/8.41**

Por teléfono, llamando de 19 a 21, al **91 - 0.00.00.00.**

Cómo registrarse



Para ser usuario registrado de la versión comercial de **ioHelps 2.0** son necesarios los siguientes pasos:

- Rellenar la ficha que viene en el apartado Ficha de registro con los datos personales. Se puede imprimir desde Windows. En todo caso, con esta versión del programa viene un fichero denominado "Fichareg.doc" que es un formulario de ficha de registro en formato ASCII que se puede imprimir en cualquier impresora con un simple: **Copy Fichareg.doc LPT1:**.

- Enviar un giro postal de 4.800.- pts. (Cuatro mil ochocientas pesetas) a nombre de:

Iñaki Otero
c/Sapporo, nº 18. Esc. dcha. 2º B
28923 ALCORCÓN (Madrid)

o bien, efectuar un ingreso por el mismo valor en:

Caja Postal de Ahorros
oficina 2088 / 9067
cuenta 13.789.111
Calle Japón nº .1
ALCORCON (Madrid)

- Enviar el resguardo del giro, o del ingreso, (o una fotocopia del mismo) junto con la ficha rellenada y firmada en un sobre a las mismas señas del giro postal.

A vuelta de correo, recibiréis una copia de la versión comercial de **ioHelps 2.0** con el correspondiente manual impreso (tutorial incluido) y vuestro número de licencia, con lo cual tendréis libre acceso al servicio técnico y las consultas telefónicas.

Ficha de registro



FICHA DE REGISTRO

ioHelps 2.0

© Iñaki Otero

Nombre: _____ D.N.I. ó N.I.F. _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____
Distrito Postal: _____ Provincia: _____
Teléfono: _____

[x] Adjunto resguardo (o fotocopia del mismo) de giro postal, o ingreso en cuenta, por un valor de **4.800.- pts.** (Cuatro mil ochocientas pesetas). Con lo cual, recibiré, sin ningún otro tipo de cargo, una copia registrada de la versión comercial del programa **ioHelps 2.0**, realizado por Iñaki Otero, que es el destinatario del giro postal, o del ingreso, anteriormente citado.

El programa lo solicito en diskettes de [] 3"½ [] 5"¼

fecha: ____/____/____ Firma: _____

SEÑAS PARA EL GIRO POSTAL
Y ENVÍO DE FICHA REGISTRO:

Iñaki Otero
c/Sapporo, 18. Esc. dcha. 2º B
28923 ALCORCÓN (Madrid)

INGRESO EN CUENTA CORRIENTE:

Caja Postal de Ahorros
oficina 2088 / 9067
cuenta 13.789.111
Calle Japón nº 1.
ALCORCÓN (Madrid)

Proyectos



¿A qué llamamos "proyecto"?

Nuevo proyecto

Volver al proyecto

Cargar un proyecto

Salvar proyecto

Generar ficheros

Ventana del proyecto



Esta ventana es el núcleo principal de un proyecto.

Aquí se encuentran la mayor parte de los comandos y funciones y es donde se visualizan todas las fichas y registros creados.

Mediante la barra de desplazamiento horizontal podremos hacer aparecer los distintos campos de cada registro, y con la barra de desplazamiento vertical haremos aparecer nuevos registros.

Cada registro se compone de 8 campos, 5 visibles en todo momento y tres más que se encuentran a la derecha y que podremos hacer aparecer mediante la barra de desplazamiento horizontal.

Estos campos son:

T / F

Nivel

ID

Ficha actual

T / V

N/FA

Bitmap

Tanto en la parte superior como en la inferior, están situados los botones que nos darán acceso a las distintas opciones de control del proyecto. Estos botones se estudian detalladamente en el apartado Botones de la Ventana del Proyecto.

Botones de la Ventana del proyecto



Los botones de la Ventana del proyecto los podemos dividir en tres grupos:

- Los tres primeros de la fila superior a la izquierda, que son:

Botones de índices

Los tres últimos de la fila superior a la derecha, que son:

Botones de fichas

Los botones de la parte inferior, que podríamos denominar:

Botones auxiliares

Gráficos



ioHelps no tiene capacidad ni para crear gráficos ni para editarlos. Éstos deberán haber sido generados previamente por otro programa, eso sí, en formato BitMap de Windows (BMP).

Los iconos resultan muy útiles a la hora de insertar gráficos en un proyecto de ayuda, ocupan poco espacio y son muy descriptivos. Si no se dispone de un programa conversor de formato icono a formato bitmap, basta con disponer de un editor de iconos, copiar el icono al portapapeles, abrir el programa editor de gráficos, pegar el contenido y salvarlo como bitmap.

Para trabajar, bajo Windows, con gráficos, iconos, ventanas, etc. no conozco nada mejor que las Resource Workshop de Borland, vienen incluidas en muchos de sus productos. Por ejemplo, en el Turbo C++ , que no es un paquete excesivamente caro, vienen incluidas, así como el Microsoft Help Compiler.

Los gráficos, en **ioHelps 1.1** sólo se pueden utilizar de dos maneras:

Gráfico en un índice bitmap

Gráfico en una ficha bitmap

HiperTextos



Caracteres reservados.

Teclas de edición

Llamadas a otras ventanas

Impresión



[Impresora actual](#)

[Prueba de impresión](#)

[Archivos de configuración](#)

[Configurar impresión](#)

[Cargar configuración](#)

Utilidades



Regenerar índices

Agenda

Calculadora

PaintBrush

Reloj

Write

Ayuda



[Ayuda de ioHelps](#)
[Tutorial de ioHelps](#)
[Acerca de ioHelps](#)

Salir



Para terminar la ejecución de **ioHelps**.

Acerca de esta ayuda



Este sistema de ayuda fué generado íntegramente (sin necesidad de utilizar ningún procesador de textos) por el programa **ioHelps versión 2.0**.

Anagrama

Anagrama de ioHelps.



Trademarks

© Copyrights

Windows is a trademark of Microsoft Corporation.

MS-DOS is a trademark of Microsoft Corporation.

Microsoft Help Compiler is a trademark of Microsoft Corporation.

Turbo C++ is a trademark of Borland International.

Resource Workshop is a trademark of Borland International.

Clipper is a trademark of Computer Associates.

FiveWin is a trademark of Antonio Linares Software.

Regenerar índices



Con esta opción del menú se crean de nuevo los archivos índices de ordenación de la base de datos.

Es conveniente utilizar esta opción de vez en cuando, sobre todo para prevenir cualquier tipo de error en la ordenación, debido a daños en los sectores del disco duro, corrupción del mismo archivo, etc.

Agenda



Pone en funcionamiento la agenda de Windows sin necesidad de acceder previamente al administrador de programas.

Calculadora



Pone en funcionamiento la calculadora de Windows sin necesidad de acceder previamente al administrador de programas.

PaintBrush



Se accede al programa PaintBrush de Windows, sin necesidad de pasar por el administrador de programas.

Reloj



Pone en funcionamiento el reloj de Windows, sin necesidad de acceder previamente al administrador de programas.

Write



Permite acceder al programa Write de Windows sin pasar previamente por el administrador de programas.

Ayuda de ioHelps



Estás en ella.

Este sistema de ayuda fué generado íntegramente por el programa **ioHelps 2.0**.

Tutorial de ioHelps



Para acceder al Tutorial del programa.

Acerca de ioHelps



Esta opción del menú muestra la información de la versión actual y el mensaje de Copyright de **ioHelps**.

ioHelps es un programa generador de sistemas de ayuda interactiva para Windows.
Ha sido desarrollado mediante los siguientes productos:

- MS-DOS 6.2
- Windows 3.1
- Borland Turbo C++
- Borland's Resource Workshop
- Microsoft Help Compiler
- Clipper 5.1
- FiveWin 1.4

Ni qué decir tiene que el autor del programa tiene perfectamente legalizada y registrada la licencia de uso de todos y cada uno de ellos.

El peso específico de las rutinas internas ha caído en el Turbo C++, la presentación y estética del programa en las Resource Workshop y la estructura de la programación en Clipper. Pero, con todo, este programa no hubiera visto la luz sin la maravillosa librería FiveWin, de Antonio Linares y Francisco Pulpón.

Impresora actual



Informa de la impresora y el puerto activos en el momento actual bajo Windows.

Prueba de impresión



Imprime una página de prueba de impresión con distintos márgenes y tamaños de letra.

Dada la diferencia que existe, al imprimir bajo Windows, entre impresoras de inyección de tinta, de impacto de agujas y láser, esta opción resulta muy útil como referencia de márgenes y tamaños de letra a la hora de la impresión de listados y etiquetas.

Archivos de configuración



ioHelps maneja un archivo con los parámetros de configuración de impresión tomados por defecto, se llama DEFECTO.cfg y es totalmente modificable por el usuario.

Si este archivo desapareciera, el programa lo crearía de nuevo con los parámetros por defecto.

Se pueden crear todos los archivos de configuración de impresión que se deseen.

Al elegir la opción "Salvar", **ioHelps** preguntará por el archivo de destino. Una vez indicado, el archivo de configuración se grabará en el disco duro y se pondrá en uso inmediatamente.

Cuando **ioHelps** arranca, la configuración que pone en uso es DEFECTO.cfg, por lo que será muy útil y oportuno que éste archivo contenga los parámetros que se utilicen más a menudo.

Al grabar un archivo de configuración es conveniente no ponerle ninguna extensión, ya que el programa a la hora de recuperarlo, buscará la extensión que él mismo le aplica (*.cfg).

A través de la opción Cargar configuración se podrá cargar, y poner en uso en cualquier momento, la configuración que se desee de las que se hayan salvado con anterioridad.

Configurar impresión



Impresión normal

Impresión títulos

Incluir fechas

Numerar páginas

Líneas por página

Margen izquierdo

Los parámetros de impresión por defecto que se citan en las opciones anteriores, son los valores ideales tomados sobre una impresora CANON BJC - 600, de inyección de tinta en color.

Cargar configuración



Carga y pone en uso una configuración de impresión (archivos "*.cfg") salvada anteriormente a través de la opción Configurar impresión.

Hay que tener en cuenta que los archivos de configuración se salvan en el mismo subdirectorio del programa.

Impresión normal



Se refiere al ancho y al alto de la letra a utilizar en las líneas ordinarias de información del listado (nivel, ficha, etc.)

Por defecto son 18 y 36.

Impresión títulos



Se refiere al ancho y al alto de la letra a utilizar en las líneas de encabezamiento del listado ("Listado por orden de Números ID", etc.)

Por defecto, son 28 y 56.

Incluir fechas



Si se desea incluir la fecha actual en cada página del listado, se deberá marcar sobre esta opción.

Por defecto, está sin marcar.

Numerar páginas



Si se desea numerar todas las páginas del listado, se deberá marcar sobre esta opción.

Por defecto, está marcada.

Líneas por página



Aquí se indicará el número de líneas a imprimir en cada página del listado.

Por defecto, es 108.

Margen izquierdo



Aquí se indicará el margen que se dejará a la izquierda del listado en cada página.

Por defecto, es 300.

FiveWin



FiveWin 1.4

Clipper for Windows Library

© Antonio Linares & Francisco Pulpón

¿A qué llamamos "proyecto"?



En **ioHelps**, denominamos **proyecto** al conjunto de fichas, gráficos, instrucciones y parámetros con los que se está trabajando al objeto de crear un sistema de ayuda.

El núcleo principal de un proyecto, donde se encuentran la mayor parte de los comandos y funciones y donde se visualizan todas las fichas y registros creados, se denomina Ventana del proyecto.

Ante cada proyecto, resulta muy conveniente el realizar un esquema previo, en plan árbol de subdirectorios, en donde tuviéramos un poco más claro el esquema a desarrollar, el índice principal de nuestra ayuda y sus subdivisiones (subdirectorios o ramas), así como los textos (no hace falta que sean exactos, basta con la idea a desarrollar) a introducir en cada subdivisión (en cada subdirectorio, o en cada rama).

Un planteamiento previo de este tipo facilita enormemente el desarrollo posterior del sistema de ayuda.

Un detalle importante a tener en cuenta es que cada ficha de texto que creeemos no deberá sobrepasar los 32 Kb. En el caso de que necesite alguna de mayor tamaño, la solución está en subdividirla en varias. No es una limitación debida a **ioHelps**, éste admite cantidades mayores, sino al compilador.

Nuevo proyecto



Esta es la opción a utilizar a la hora de empezar desde cero un nuevo proyecto.

ioHelps nos solicitará el nombre del nuevo proyecto (será el texto que aparecerá en negrita al principio del índice general de la ayuda) y la cabecera que llevará, es decir, el texto que aparecerá inmediatamente debajo del nombre del nuevo proyecto.

En el nombre del nuevo proyecto no deberemos utilizar NUNCA caracteres superiores al ASCII 128 (ni acentos, ni eñes, etc).

Posteriormente nos preguntará por qué tipo de ficha índice queremos empezar nuestro proyecto de ayuda:

Índice Menú

Índice Texto

Índice Bitmap

Una vez elegido el tipo de ficha, sólo nos queda rellenarla y pasaremos a la Ventana del proyecto, donde habrá dos líneas con nuestros dos primeros registros: el primero, con el nombre de nuestro proyecto, y el segundo, con el nombre de nuestra primera ficha.

Ahora sólo nos queda ir edificando el sistema de ayuda...

Volver al proyecto



Esta opción es la que nos devuelve a la Ventana del proyecto, desde el Menú principal, si es que hemos necesitado abandonarla temporalmente (por ejemplo, para reindexar los archivos o configurar los parámetros de impresión).

Si no hay un proyecto en curso, mostrará un mensaje de aviso.

Cargar un proyecto



Con esta opción recuperamos del disco duro un proyecto de ayuda salvado con anterioridad.

Todos los proyectos de **ioHelps** llevan la extensión ".iop", y la ventana para cargarlos es estándar de Windows.

Salvar proyecto



Con esta opción salvamos el proyecto en curso al disco duro.

A esta opción se puede acceder desde la Ventana del proyecto, o desde el Menú principal.

Si hemos cargado un proyecto con anterioridad, **ioHelps** nos propondrá el nombre del mismo a la hora de salvarlo. Este nombre no es conveniente modificarlo. Si, a pesar de ello, queremos cambiarlo, lo más oportuno es borrar totalmente el contenido de la ventana mediante la tecla "Supr" e introducir uno nuevo.

Si se tratara de un nuevo proyecto, deberemos indicar el nombre que le queremos dar.

En todo caso, no debemos olvidar el teminar el nombre con la extensión **".iop"**, o se nos mostrará un mensaje de aviso y el proyecto no será salvado.

Es muy recomendable el ir salvando continuamente el proyecto en curso, como poco, cada vez que se complete una nueva ficha.

Generar ficheros



Esta es la opción que deberemos utilizar cuando queramos generar los ficheros a compilar con el Microsoft Help Compiler para crear los sistemas de ayuda.

A esta opción se puede acceder desde la Ventana del proyecto o desde el Menú principal.

Si hemos cargado un proyecto con anterioridad, **ioHelps** nos propondrá el nombre del mismo a la hora de generarlo.

Aquí sucede exactamente igual que con la opción Salvar un proyecto. No es conveniente modificarlo, mejor sustituirlo.

Si se trata de un nuevo proyecto, debemos indicar el nombre que le queremos dar.

No debemos olvidar que el nombre del proyecto debe ir sin extensión, y sólo con los caracteres admitidos por el DOS a la hora de nombrar un fichero.

T / F



El campo Tipo de Ficha (T/F) nos indica mediante unos iconos el tipo de ficha del registro (pertenezca, o no, al índice principal):



Este icono indica que se trata de una ficha tipo **Menú**.



Este icono indica que se trata de una ficha tipo **Texto**.



Este icono indica que se trata de una ficha tipo **BitMap**.

Nivel



Este campo nos indica el nivel de herencia que tiene nuestro registro actual.

El nivel 0 corresponde al registro indicativo de nuestro proyecto de ayuda.

El nivel 1 corresponde a todas aquellas fichas que pertenecen al índice principal de nuestro sistema de ayuda.

El resto de niveles van aumentando progresivamente según se vaya alejando paso a paso (ficha a ficha, por herencia) del nivel 1.

Una ficha nivel 4, significa que, desde el índice principal, hacen falta cuatro pasos para llegar hasta ella.

Es decir, una vez generado el sistema de ayuda y estando éste en perfecto funcionamiento, harían falta 4 clics del ratón para llegar hasta la información de dicha ficha nivel 4.

ID



Este campo nos muestra el número ID que **ioHelps** va adjudicando a cada ficha. Unos serán necesarios y otros superfluos, pero el programa le adjudica uno a cada registro.

Estos números son los identificativos para llamar a cada una de las ventanas, tanto desde dentro del mismo ioHelps, como desde las aplicaciones a las que se vaya a añadir el sistema de ayuda.

Por ejemplo, si estamos explicando, en una parte del proyecto de ayuda de **ioHelps** las bondades de los vinos blancos, y en otra las de los vinos Catalanes, y en las dos partes hablamos de los vinos del Penedés (que, por cierto y dicho sea de paso, son unos blancos magníficos) bastará con hacer una ficha para éstos últimos en una sola de las partes, y en la otra hacer referencia al número ID que se le dió, con lo cual tendremos acceso a los vinos del Penedés desde ambas partes sin necesidad de repetir las fichas.

Ficha actual



En este campo se nos muestra el nombre de la ficha (pertenezca, o no, al índice principal) que le hemos dado a nuestro registro actual.

T / V



El campo Tipo de Ventana (T/V) nos indica mediante unos iconos el tipo de ventana (pertenezca, o no, al índice principal) que mostrará la ficha del registro actual:



Este icono indica que mostrará una ficha de tipo **Ventana**, estándar y normal, con gráficos o texto.



Este icono indica que mostrará una ventanita sombreada de tipo **PopUp**, que desaparecerá tras una pulsación del ratón.



Este icono indica que mostrará una ventana de tipo **Menú** con sus opciones correspondientes.

N/FA



Este campo (Nivel de la Ficha Anterior, N/FA) nos indica el nivel que tiene la ficha o el índice del que nace nuestro registro actual.

El nivel 0 indica que nuestro registro actual es una ficha del índice principal.

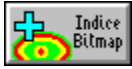
El nivel 1 indica que nuestro registro actual nace directamente de una ficha del índice principal.

Bitmap



Si el registro actual es una ficha tipo bitmap, aquí aparecerá el nombre del bitmap utilizado.

Botones de índices



Estos tres botones se utilizan exclusivamente a la hora de crear el índice principal de nuestro proyecto de ayuda.

Hagamos lo que hagamos, y estemos posicionados donde estemos, cada vez que se pulse uno de estos tres botones, se añadirá una nueva opción al índice principal de nuestro proyecto de ayuda.

Los índices:

Siempre tienen nivel 1.

Su Ficha (o Menú) anterior siempre es el nombre del proyecto en curso.

Su cabecera anterior siempre es la del proyecto en curso.

Su nivel anterior siempre es el 0.

Una vez abiertas las fichas índice, si se pulsa sobre el botón Aceptar, el registro se añadirá al proyecto.

Si pulsamos sobre el botón Cancelar, regresaremos a la ventana del proyecto sin que haya sucedido nada.

Los botones de índice son:

Índice Menú

Índice Texto

Índice BitMap

Botones de fichas



Las fichas sólo pueden nacer de otra ficha tipo Menú, sea, o no, del índice principal.

Bastará colocar el cursor sobre una de las fichas (o índices) de menú del proyecto en curso, pulsar sobre uno de los tres botones de fichas, rellenarla, pulsar sobre Aceptar y ya tendremos una ficha que nacerá (emanará, saldrá, será la herencia, etc.) de aquella en la que pusimos el cursor al principio.

Estas fichas, con toda su información, formarán aquellas pantallas que, ramificándose, se van a ir generando desde el índice principal de la ayuda y que, extendiéndose, naciendo unas de otras en forma de árbol, como los directorios y subdirectorios de un disco duro, van a formar el proyecto de ayuda.

Si uno no ha hecho el esquema previo, si ni siquiera ha ido haciendo un esquemilla según avanzaba en la construcción de la ayuda, si ha llegado a ese punto en donde se empieza a despistar entre tanto registro, índice, ficha, herencia, etc. No desespere... verá que pronto se encuentra...

Recuerde que puede, mediante la barra de control horizontal de la ventana del proyecto, ir viendo por la derecha la ficha anterior, con lo cual, verá de donde le nace cada ficha con la que esté trabajando.

Fíjese bien en los iconos de la ventana del proyecto, esos pequeñitos, uno en cada línea, no están sólo de adorno, le están indicando qué tipo de ficha está usando y cómo se va a ver.

Fíjese también en los niveles, ellos siempre le indican los pasos dados.

Y sobre todo, sobre todo, imprima LISTADOS, de todas las formas posibles. Verá lo útiles que le son, sobre todo el de **Grupos de herencia**, a la hora de analizar cómo va su proyecto. Son la mejor huella de lo que ha ido haciendo, para bien o para mal...

Si no ha hecho esquemas, en ellos podrá ir anotando los contenidos, y por lo menos, le servirán de referencia y, probablemente, de guía.

Por último, recuerde que **ioHelps** le facilita un TUTORIAL que le servirá de ayuda en todo momento. Sobre todo al principio.

En las fichas:

Su Menú anterior siempre es el nombre de la ficha de la que nace.

Su Cabecera anterior siempre es la de la ficha de la que nace.

Su nivel anterior siempre es el de la ficha de la que nace.

Su nivel actual siempre es el de la ficha de la que nace más uno.

Una vez abiertas las fichas, si se pulsa sobre el botón Aceptar, el registro se añadirá al proyecto.

Si pulsamos sobre el botón Cancelar, regresaremos a la ventana del proyecto sin que haya sucedido nada.

Los botones de ficha son:

Ficha Menú

Ficha Texto

Ficha BitMap

Botones auxiliares



Borrar

Modificar

Ver fichas

Buscar

Flash

Generar ficheros

Salvar proyecto

Ayuda

Listados

Terminar

Borrar



Este es el botón a utilizar cuando se quiere eliminar un registro de la Ventana del proyecto.

Nos situamos sobre el registro a borrar.

Pulsamos sobre el botón Borrar.

Aparecerá la ficha completa con la leyenda "FICHA A BORRAR".

Si pulsamos sobre el botón Aceptar se borrará el registro.

Si pulsamos sobre el botón Cancelar regresaremos a la ventana del proyecto sin que haya sucedido nada.

Este tema habrá de ser tratado con suma atención, ya que, una vez borrado, el registro no se podrá recuperar de ninguna forma, salvo que se haya salvado el proyecto previamente, medida ésta última muy conveniente.

Es muy recomendable el ir salvando el proyecto, incluso con nombres distintos, de cuando en cuando. Como mínimo, cada vez que rellenemos una nueva ficha.

Modificar



Este es el botón a utilizar cuando se quiera modificar un registro de la ventana del proyecto.

Nos situaremos sobre el registro a modificar.

Pulsaremos sobre el botón **Modificar**.

Aparecerá la ficha completa del registro con la leyenda "FICHA A MODIFICAR".

Haremos las modificaciones pertinentes.

Si pulsamos sobre el botón Aceptar se modificará el registro.

Si pulsamos sobre el botón Cancelar regresaremos a la ventana del proyecto sin que haya sucedido nada.

A la hora de modificar los números ID, habrá que hacerlo con mucho cuidado, ya que las fichas, al cambiar de número ID, cambian también de posición, y con ello, muchas veces, de herencia, con lo que es muy probable que no hagan aquello que hacían antes de ser modificadas, y casi seguro que no harán lo que pretendemos que hagan.

Como norma, hay que evitar el modificar los números ID. Pero, sobre todo, **no modificar NUNCA el número ID de una ficha o índice de Menú**.

Siempre es preferible borrar la ficha mal colocada y crear otra nueva en el lugar correcto.

Antes de modificar un número ID es **absolutamente imprescindible el salvar el proyecto en curso**.

Cuando se acude al botón Modificar se suele echar de menos el no haber confeccionado el esquema previo del proyecto de ayuda.

Ver fichas



Con este botón se pasa de la ventana del proyecto a visualizar la ficha completa del registro sobre el que nos hayamos posicionado previamente.

Con ella podremos comprobar todos los datos sin riesgo de alterarlos.

Buscar



Este es el botón que sirve para localizar una determinada ficha, el comienzo de un nivel o determinado número ID.

En la ventana que nos saldrá, marcaremos sobre la opción que deseemos, posteriormente introduciremos los datos a buscar, y el programa se encargará del resto.

Hay que tener presente que **ioHelps** no hará una búsqueda exacta, aunque sí diferenciará mayúsculas de minúsculas, de los datos solicitados.

Por ejemplo, si en la base de datos existen dos fichas con los nombres **MICROSON** y **MicroERAN**, al teclear sólo **MICRO** el puntero se posicionará sobre el registro **MICROSON**, esté el primero el que esté.

Flash



Si en algún momento, tras borrar, modificar, etc. algún registro de la ventana del proyecto pareciera estar duplicado, descolgado o mal colocado, o si las barras de la ventana parecieran haberse vuelto insensibles, ajenas a nuestro control, se deberá simplemente a que algún "bug" alienígena nos está incordiando.

Pulsando sobre el botón **Flash** deberían desaparecer todo ese tipo de anomalías.

En último extremo, si el "bug" alienígena fuera recalcitrante, deberemos pulsar sobre el botón Terminar y, desde el menú principal, regresar de nuevo a la ventana del proyecto.

Listados



Este es el botón a utilizar cuando se quiere imprimir algún listado con los datos del proyecto en curso.

Los listados son una de las herramientas más importantes de **ioHelps**. Resulta de lo más conveniente el ir listando los datos a menudo, mientras se está generando el proyecto de ayuda.

Son el arma más importante que tenemos a la hora de comprobar por dónde vamos, cómo van las herencias, qué tal hemos agrupado las fichas de los menús, etc.

Una vez pulsado el botón **Listados**, nos aparecerá una ventana de opciones para que indiquemos el tipo de orden que queremos aplicar a los datos del listado.

Estas opciones son:

- **Números ID**

Con esta opción se efectúa un listado de registros ordenados por su **número ID** correspondiente.

- **Fichas**

Con esta opción se efectúa un listado de registros ordenados **alfabéticamente** por su nombre de ficha.

- **Niveles**

Con esta opción se efectúa un listado de registros agrupados según el **nivel** de herencia en el que se encuentran.

- **Grupo de origen**

Con esta opción se efectúa un listado de registros agrupados según el **índice** del que nace su herencia.

- **Grupos de herencia**

Con esta opción se efectúa un listado de registros agrupados según la **ficha** de la que nace su herencia. Probablemente sea el tipo de listado más útil a la hora de evitar "el perderse" por entre las fichas, ya que agrupa a todas las fichas que parten del mismo origen, las que tienen la misma herencia.

Por ejemplo, en el grupo que se forme con el nombre de nuestro proyecto, veremos todas las fichas que forman el índice general, y así sucesivamente.

Los parámetros de impresión, de todas estas opciones, serán los que se hayan definido a través de la opción Configurar impresión.

A la hora de listar, se nos mostrará la ventana estándar de Windows para imprimir.

Terminar



Este botón sirve para volver al menú principal cerrando la ventana del proyecto.

Ejemplo

Se incluye para ilustrar un ejemplo, no es operativa.

Caracteres reservados.



A la hora de editar cualquier texto, y para no obtener efectos no deseados, hay ciertas combinaciones de signos que no se deben utilizar.

Para poder utilizar los signos { y }, los deberemos escribir siempre precedidos de una barra inclinada a la izquierda. En el proceso de generación del sistema de ayuda, dichas barras serán eliminadas y no aparecerán en el archivo final.

No utilizar nunca:

- Dos barras inclinadas a la derecha seguidas.
- Dos barras inclinadas a la izquierda seguidas.
- Dos barras inclinadas (cualquiera) con un asterisco en medio.
- Dos barras inclinadas (cualquiera) con un signo menos en medio.
- Dos barras inclinadas (cualquiera) con un signo más en medio.
- Dos guiones (o signos **menos**) seguidos con una barra inclinada (cualquiera) en medio.
- Un punto seguido de una coma y otro punto.
- Un punto, una letra (cualquiera) y otro punto.
- Un asterisco seguido de un guión.
- Un guión seguido de un asterisco.
- Dos signos # seguidos.
- Dos signos @ seguidos.
- Dos signos & seguidos.
- Un signo **más**, seguido de un signo **menos**.
- Un signo **menos**, seguido de un signo **más**.
- Dos signos **más** seguidos, con un asterisco en medio.
- Dos signos **más** seguidos, con una barra inclinada (cualquiera) en medio.
- Dos signos **menos** seguidos, con un asterisco en medio.
- Un punto, seguido de las letras **bmp**.
- Los signos de los corchetes sin nada entre ellos.
- El signo <> con un punto en medio.
- El signo <> con una coma en medio.
- El signo <> con un signo menos en medio.
- El signo <> con un signo más en medio.
- El signo <> con una barra inclinada (cualquiera) en medio.
- El signo <> con un asterisco en medio.

Estos signos son utilizados internamente por el programa **ioHelps**, por lo tanto no han de ser utilizados, ya que el programa los malinterpretará y producirá errores en la compilación del proyecto de ayuda y/o en el resultado final.

Teclas de edición



Dentro de un recuadro de hipertexto, las teclas de edición son las siguientes:

CTRL-INTRO	Siguiente línea, corta el párrafo.
TAB	Sale de la ventana de edición del hipertexto.
CTRL-TAB	Inserta un tabulador.
INICIO	Desplazarse al inicio de la línea en curso.
FIN	Desplazarse al final de la línea en curso.
CTRL-INICIO	Desplazarse al inicio del hipertexto.
CTRL-FIN	Desplazarse al final del hipertexto.
AVPAG	Desplazarse a la siguiente ventana de edición.
REPAG	Desplazarse a la ventana de edición previa.
SUPR	Borra el carácter en la posición del cursor.
RETROCESO	Borra el carácter a la izquierda del cursor.

Llamadas a otras ventanas



Para efectuar una llamada a otra ventana, se sigue un procedimiento muy sencillo:

Se elige la palabra, o palabras, que una vez pulsadas hagan la llamada a otra ventana.

A dicha palabra se le antepone una barra inclinada a la derecha, un asterisco y otra barra inclinada a la derecha: **/***

Se le posponen dos asteriscos: ******

Se escribe el número ID de la ventana a llamar (**1100**, por ejemplo) y a continuación dos barras inclinadas a la derecha (**//**)

Quedaría de tal guisa: **/*/palabra**1100//**

En la ayuda tendría tal apariencia: palabra

Si queremos que la llamada se visualice en un recuadro sombreado tipo PopUp, sólo hay que cambiar el asterisco que está entre las dos barras inclinadas por un guión.

Quedaría así: **/-palabra**1100//**

En la ayuda aparecería de esta forma: palabra

Estas llamadas funcionan en cualquier parte de la ayuda donde se escriba texto, incluidas las cabeceras, con la sola excepción de los nombres de las fichas y de los índices.

Índice Menú



Este tipo de ficha índice es la base de otra serie de fichas a generar.

Es desde aquí, desde donde dejamos la puerta abierta a generar más fichas.

Sólo desde este tipo de fichas pueden nacer más fichas.

El nombre de cada ficha que nazca de una ficha de éste tipo formará una opción de esta ficha índice de menú.

Por ejemplo, si tenemos una ficha índice menú llamada **Los Vinos**, con una cabecera que pone **Caldos del sol**, y de ella nacen una ficha llamada **vinos blancos**, otra **vinos rosados**, y otra **vinos tintos**, cuando pulsemos sobre Los Vinos, nos aparecerá una ficha menú con la apariencia siguiente:

Los Vinos

Caldos del sol

vinos blancos

vinos rosados

vinos tintos

Campos a cumplimentar:

- Menú actual

Aquí teclearemos el nombre que le queremos poner al índice.

Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- Cabecera del Menú actual

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre del índice.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**

Índice Texto



Estas son las fichas índice destinadas a contener los hipertextos de la ayuda.
Aquí se generan las explicaciones y se intercalan las llamadas hacia otras fichas.

Campos a cumplimentar:

- Ficha actual

Aquí teclearemos el nombre que le queramos poner al índice.
Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- Cabecera actual

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre del índice.

- Textos

Aquí teclearemos el contenido del hipertexto que aparecerá en el índice.
Este campo podrá incluir tanto texto como las llamadas a otras ventanas.
Pulsar TAB para salir del cuadro de hipertexto.

- Insertar Texto

Pulsando sobre el botón **Insert Texto** podremos insertar en la ficha un texto ASCII de un tamaño no superior a 64K. Bastará con indicar el nombre del fichero ASCII.

- Tipo

Aquí decidiremos entre las opciones **Ventana** o **PopUp** a la hora de elegir el tipo de visualización que va a tener el índice. Es decir, si va a tener el aspecto de una ventana estándar normal de ayuda, o si su contenido se mostrará dentro de un recuadro sombreado tipo PoPuP, que desaparecerá tras una pulsación del ratón.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**

Índice BitMap



Este tipo de ficha índice se dedica solamente a contener un gráfico.
Es útil para exhibir anagramas, esquemas, etc. en formato BitMap.

Campos a cumplimentar:

- **Ficha actual**

Aquí teclearemos el nombre que le queramos poner al índice.
Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- **Cabecera actual**

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre del índice.

- **Nombre**

Aquí introduciremos el nombre del bitmap (sin extensión) a visualizar.

- **Tipo**

Aquí decidiremos entre las opciones **Ventana o PopUp** a la hora de elegir el tipo de visualización que va a tener el índice. Es decir, si va a tener al aspecto de una ventana estándar normal de ayuda, o si su contenido se mostrará dentro de un recuadro sombreado tipo PopUp, que desaparecerá tras un pulsación del ratón.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**.

Ficha Menú



Este tipo de ficha es la base de otra serie de fichas a generar.

Es desde aquí, desde donde dejamos la puerta abierta a generar más fichas.

Sólo desde este tipo de fichas pueden nacer más fichas.

El nombre de cada ficha que nazca de una ficha de éste tipo formará una opción de esta ficha de menú.

Por ejemplo, si tenemos una ficha menú llamada **Los Vinos**, con una cabecera que pone **Caldos del sol**, y de ella nacen una ficha llamada **vinos blancos**, otra **vinos rosados**, y otra **vinos tintos**, cuando pulsemos sobre Los Vinos, nos aparecerá una ficha menú con la apariencia siguiente:

Los Vinos

Caldos del sol

vinos blancos

vinos rosados

vinos tintos

Campos a cumplimentar:

- Menú actual

Aquí teclearemos el nombre que le queremos poner a la ficha.

Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- Cabecera del Menú actual

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre de la ficha.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**

Ficha Texto



Estas son las fichas destinadas a contener los hipertextos de la ayuda.
Aquí se generan las explicaciones y se intercalan las llamadas hacia otras fichas.

Campos a cumplimentar:

- **Ficha actual**

Aquí teclearemos el nombre que le queramos poner a la ficha.
Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- **Cabecera actual**

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre de la ficha.

- **Textos**

Aquí teclearemos el contenido del hipertexto que aparecerá en la ficha.
Este campo podrá incluir tanto texto como llamadas a otras ventanas.
Pulsar TAB para salir del cuadro de hipertexto.

- **Insertar Texto**

Pulsando sobre el botón **Insert Texto** podemos insertar en la ficha un texto ASCII no superior a 64K.
Bastará con indicar el nombre del fichero ASCII.

- **Tipo**

Aquí decidiremos entre las opciones **Ventana** o **PopUp** a la hora de elegir el tipo de visualización que va a tener la ficha. Es decir, si va a tener el aspecto de una ventana estándar normal de ayuda, o si su contenido se mostrará dentro de un recuadro sombreado tipo PoPuP, que desaparecerá tras una pulsación del ratón.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**

Ficha BitMap



Este tipo de ficha se dedica solamente a contener un gráfico.
Es útil para exhibir anagramas, esquemas, etc. en formato BitMap.

Campos a cumplimentar:

- **Ficha actual**

Aquí teclearemos el nombre que le queramos poner a la ficha.
Será el texto en negrita que aparecerá en la parte superior de la ventana.

- **Cabecera actual**

Aquí teclearemos el texto que aparecerá justo debajo del nombre de la ficha.

- **Nombre**

Aquí introduciremos el nombre del bitmap (sin extensión) a visualizar.

- **Tipo**

Aquí decidiremos entre las opciones **Ventana o PopUp** a la hora de elegir el tipo de visualización que va a tener la ficha. Es decir, si va a tener al aspecto de una ventana estándar normal de ayuda, o si su contenido se mostrará dentro de un recuadro sombreado tipo PopUp, que desaparecerá tras un pulsación del ratón.

El resto de campos será rellenado automáticamente por **ioHelps**.

