



MiraM^{v1}

Antes de Iniciar

Antes de iniciar la aplicación, es conveniente insertar las imágenes que queremos mostrar en la aplicación:

Para ello, copiaremos las imágenes que queramos dentro de la carpeta "imagenes", que se encuentra en el directorio de la aplicación instalada (por defecto: **C:\MiraM\imagenes**)

Importante:

Las imágenes deben tener un tamaño máximo de 800 x 600 Px, a 72 ppp de resolución. Pueden ser más pequeñas, pero nunca más grandes, y deben ser JPG. Por defecto, en la carpeta imágenes vienen 5 imágenes de muestra, a diferentes tamaños

Iniciar Aplicación



Para iniciar la aplicación, clicaremos sobre "MiraM.exe"
Al abrirse por primera vez, se presentará la pantalla de bienvenida:

Antes de iniciar la aplicación por primera vez, debemos configurar la memoria así como el acceso a la webcam. Clicaremos para ello con el botón derecho del ratón sobre cualquier parte de la ventana. En el menú contextual clicaremos sobre "Configuración". Esto nos abrirá la ventana de "configuración de Adobe Flash Player"



Primera clicaremos sobre la pestaña de "Almacenamiento Local", y desplazaremos el indicador hasta que muestre 10 Mb

Después clicaremos sobre la pestaña de la WebCam, para aceptar su conexión

Una vez realizado, Presionamos sobre "Cerrar"

Presionaremos sobre el botón "INICIAR", para que la aplicación se configure por primera vez. Esto nos abrirá la aplicación. Al ser la primera vez que se abre, sólo cargará el fondo. La primera vez aparecerá habilitada la ventana de ayuda (en la parte inferior de la ventana), cuyo contenido irá cambiando en función del botón o zona de la pantalla sobre la que estemos.

La aplicación consta de dos modos:

-**Presentación:** cuando se están mostrando los elementos. Por defecto, a partir de la segunda vez que se inicie la aplicación, siempre aparecerá en esta ventana directamente

-**Configuración:** Cuando accedemos al [menú de configuración](#), podemos modificar los contenidos, así como las posiciones y tamaños de los elementos.

Una vez cerremos el [menú de configuración](#) , se guardarán los datos, y se cerrará el modo **configuración**, volviendo al modo **Presentación**



Por defecto, el cursor no aparece en la ventana

Abrir el Menú de Configuración



Para acceder al menú de configuración, bastará con desplazar el ratón hacia la parte superior de la pantalla, hasta que aparezca el botón de “**Menu**”

Al clicar sobre él, se despliega el menú de configuración

Menú de Configuración



El Menú de Configuración se compone de dos zonas de Botones:

En la parte superior se encuentran los botones de navegación:



Boton Indice:

Nos devuelve a la pantalla inicial de selección de apartados



Botón Ayuda:

Habilita la ventana inferior de ayuda contextual.



Volver a “Modo de Pantalla Completa” ([ver salir de pantalla completa](#))



Guardar y Salir.

Guarda los datos, actualiza y cierra menú de configuración

Podemos arrastrar las ventanas por la pantalla a nuestro gusto.

En la parte central, están los botones de acceso a los diferentes apartados de configuración



Botón de apartado "[Fotos](#)"

Desde este apartado, podremos indicar la cantidad de fotos a mostrar, qué imágenes, los textos de pie de imagen, así como los tiempos de pausa y degradados



Botón de apartado "[Ticker](#)"

Aquí escribiremos el texto que aparece en movimiento, así como su velocidad



Botón de apartado "[WebCam](#)"

Desde aquí podremos habilitar o deshabilitar la Web Cam. Nos indica su estado actual. Ver [iniciar aplicación](#) para activar la webcam



Botón de apartado "[Bloque de Texto](#)"

Desde aquí podrá escribir el texto del Campo de texto Fijo



Botón de apartado "[Modo Edición](#)"

En el "[Modo Edición](#)", podremos habilitar y deshabilitar los componentes, así como cambiar su disposición en la pantalla, y su tamaño.

Por defecto, todos los componentes vienen deshabilitados, por lo que los cambios efectuados no serán visibles. Es recomendable acceder primero a [Modo Edición](#), para habilitar los componentes



Para volver a la pantalla principal del menú de configuración, usaremos el [botón Índice](#)

Apartado Fotos



El Apartado Fotos se divide en dos ventanas.

Primero tenemos el botón para **abrir la ventana de [introducción de datos](#)**

Debajo podemos ajustar (por medio de las flechas):

Tiempo de Fade (Tiempo de desvanecimiento al principio y al final de la imagen, desde 0,5 segs hasta 6 segs)

Tiempo Pausa (Tiempo durante el que la imagen queda en pantalla, de 1 segs a 30 segs)

Para poder acceder al explorador de Windows, deberemos **salir del Modo de Pantalla completa**, para poder copiar / pegar los nombres de las fotos en la ventana de [introducción de datos](#).

Para volver al modo de pantalla completa, clicaremos

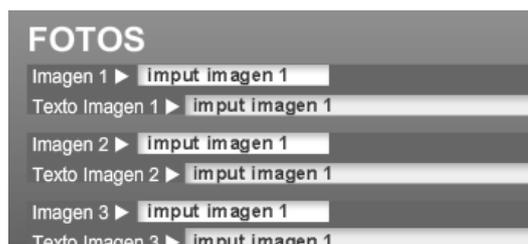
sobre

Introducción de datos



Clicando sobre el botón **abrir la ventana de introducción de datos**, se nos abre la ventana donde debemos indicar el nombre de la foto, así como el texto de pie de foto que queremos asignarle.

En el campo “Imagen ...” copiaremos el nombre de la imagen que queremos que aparezca (tal y como aparece en el explorador, con la extensión JPG)



Con las teclas + y – podremos añadir o eliminar imágenes. [Ver Condiciones de introducción de datos](#)

Condiciones de Introducción de datos

Importante:

1º La primera vez, por defecto, se muestran los 10 bloques de introducción de datos. Es aconsejable, clicar sobre la tecla  para ocultar todos los bloques, e ir añadiendo en función de las necesidades, presionando .

2º Los nombres de las imágenes deben estar correctamente escritos (nombre.extensión), de lo contrario, el pase de imágenes no funcionará.

3º Deben haber tantos campos activados como imágenes a mostrar. Un campo vacío o sin nombre de imagen generará un error, y el pase de imágenes no funcionará.

Apartado Ticker



Ticker es el texto que se desplaza horizontalmente. Está compuesto de dos textos; El **título** y el **Contenido** (con un tono de color diferente) Es importante que el texto escrito sea de más de 10 palabras, para el correcto funcionamiento.

En caso de detectarse un comportamiento anómalo, como saltos de palabras, se solucionará escribiendo un texto más largo.

Con Velocidad Ticker, regulamos la velocidad de desplazamiento del texto, siendo 0 parado, pudiendo subir la velocidad hasta 30

Apartado WebCam



Desde la ventana "Webcam", nos indica el estado de ésta, así como la opción de activarla / desactivarla.

La calidad de la imagen vendrá determinada por la calidad de la cámara, así como del factor de ampliación de la ventana: más grande, menos calidad

Apartado Bloque de Texto



En "Bloque de texto" podremos escribir el texto estático que queramos mostrar en pantalla

Apartado Modo Edición



En “Modo Edición” podemos habilitar y deshabilitar los elementos, para configurarlo a nuestro gusto. El hecho de deshabilitar un elemento no implica que se pierda la información contenida en éste, simplemente se oculta.

Cuando el indicador está en **Rojo**, significa que ese módulo está deshabilitado. Cuando está en **Verde**, significa que está activo.

Cuando entramos en “Modo Edición”, el aspecto de los elementos de la ventana cambian, estando ahora enmarcados por una línea verde. Esto nos indica que estamos en modo edición. Ahora, cada elemento dispone de 4 botones en su parte superior:



Presionando el botón “**Mover**”, podemos arrastrar el elemento a la posición que deseemos



Con las teclas + y -, podemos cambiar el tamaño del elemento



La tecla **Reset** devolverá el elemento a su posición original



Desde la ventana de Modo edición, podemos clicar sobre **Reset Todos**, para devolver al tamaño original todos los elementos, así como reubicarlos por defecto

