

# VOICE ATTACK



**DRAKO**

Manual de instrucciones en español, traducido con Google Traductor.  
Abril de 2019

**Guía de inicio rápido de Voice Attack (v1.7.3 +)**

Algunas cosas que necesitará para que Voice Attack funcione:

1) Microsoft Windows Vista, 7, 8, 8.1, 10 o XP. Windows Vista y hasta vienen con el Windows Motor de Reconocimiento de Voz integrado. Windows XP, de forma predeterminada, no lo hace. Si Su copia de Windows XP no tiene estos componentes, tendrá que descargar desde el sitio de Voice Attack:

[http://www.voiceattack.com/download\\_for\\_xp.aspx](http://www.voiceattack.com/download_for_xp.aspx)

Lo sabrá de inmediato cuando inicie Voice Attack si no tiene Windows Motor de reconocimiento de voz :) (Nota: aparecerá un enlace con la misma dirección en la lista encima.)

Si te sientes aventurero y descubres que Voice Attack funciona en otras versiones de Windows, háganoslo saber y nos aseguraremos de actualizar este documento.

2) El .Net Framework v4. Este es un requisito. El instalador le mostrará dónde. Consíguelo si no lo tienes ya.

3) Un micrófono ... Aunque técnicamente NO SE REQUIERE para que el programa se ejecute, no está va a llegar muy lejos sin uno. Se recomienda un auricular USB, ya que probablemente va a usar Voice Attack para jugar juegos. Configurar su micrófono correctamente para trabajar con el reconocimiento de voz de Windows es un paso muy importante. Hay una breve sección sobre cómo hacer esto, cerca del final de este documento (consulte "Configuración de Entrada de micrófono").

4) Una voz (ver # 3). :)

5) Su motor de reconocimiento de voz de Windows necesita ser entrenado. De nuevo, no es un requisito absoluto, sin embargo, la diferencia entre un sistema entrenado y no entrenado Es como la noche y el día.

Sugerencia: Comience en el Panel de control ... Ejecute el entrenador tres veces seguidas y ahora el reconocimiento

¡Funciona genial!

Poniendo las cosas en marcha ...

Una vez que haya instalado Voice Attack y haya descubierto que cumple con todos los requisitos descritos anteriormente, puedes saltar directamente. Para mantener las cosas simples, vamos a asumir que está trabajando con la versión de prueba de Voice Attack, y esta es su primera vez ejecutando Voice Attack en este ordenador. Si su micrófono está encendido y el volumen de entrada de su micrófono está correctamente configurado, debería ver cómo se mueve la barra de Nivel de Voice Attack cuando habla.

Si la barra de nivel no se está moviendo, Voice Attack no puede escucharlo. Consulte la 'Guía de resolución de problemas' en el final de este documento.

Tenga en cuenta que Voice Attack prácticamente no reconoce nada de lo que dice. Esto es bueno, porque no hemos añadido ningún comando al perfil. Haga clic en el botón 'Editar' para ver el Comando para este perfil.

**¿Qué es un comando?** Un comando es simplemente una palabra o frase que va a decir

Voice Attack. Cuando Voice Attack reconoce el comando que dices, ejecutará una serie

de acciones (que pueden ser pulsaciones de teclas, pausas, clics del mouse, inicio de aplicaciones, efectos de sonido, etc.).

Observe que Voice Attack tiene un conjunto de comandos ya configurados para fines de demostración.

Puede editar y / o eliminar todos estos elementos. **¡Vamos a probar uno!** Pulse el botón 'Cancelar' para ir y volver a la pantalla principal. Ahora, debes hablar por tu micrófono. Di la palabra, 'Calculadora'. Si todo está alineado correctamente (el micrófono está encendido, tiene el volumen y el volumen adecuado), su motor de reconocimiento de voz está entrenado), debería ver la calculadora de Windows en su pantalla. Ahora diga, 'Cerrar calculadora'. La calculadora ahora debería estar cerrada. Si no puedes ver la calculadora de Windows, consulte la Guía de solución de problemas al final de este documento.

Tenga en cuenta que este archivo de ayuda es bastante básico y no explica algunas cosas en profundidad.

Swing por el foro de usuarios de Voice Attack para más detalles, explicaciones / conversaciones sobre casi todo.

¡Gracias por probar Voice Attack!

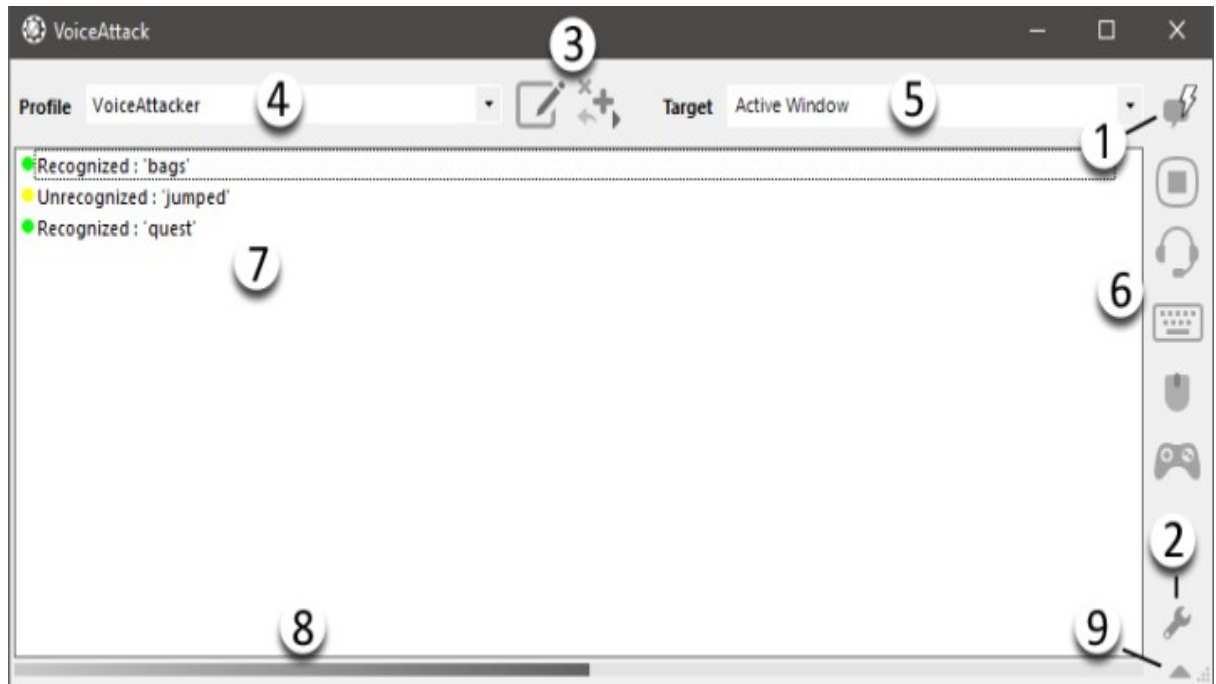
<http://www.voiceattack.com/help>

## Guía de pantalla de Voice Attack

Este documento intentará explicar las características principales de Voice Attack.

### Pantalla principal de Voice Attack

Esta es la pantalla principal para toda la actividad de Voice Attack. Hay mucho que hacer aquí, así que, enumero las áreas principales de la pantalla y describo cada parte a continuación.



#### 1 - Indicador de audio

Este icono indica el estado de sus comandos (reconocido, no reconocido, error), como así como una forma de saber si su micrófono está silenciado.

#### 2 - Botón de opciones

Abre la pantalla de opciones donde encontrará varias configuraciones para el Voice Attack (ver 'Pantalla de opciones'). Adicionalmente, las pantallas de registro para Voice Attack están disponibles a través de este botón (ver 'Pantalla de Registro').

#### 3 - Botones de gestión de perfil

Estos dos botones le permitirán editar, eliminar, exportar y duplicar su perfil seleccionado actualmente o crear o importar un nuevo perfil. **Nota: Crear, importar, borrar y la duplicación de perfiles solo está disponible en la versión registrada de Voice Attack.**

#### 4 - Selector de perfil

Despliegue la lista para seleccionar uno de sus perfiles creados. Cada perfil contiene un conjunto de comandos que usted especifique.

## 5 - Selector de 'objetivo'

Cuando Voice Attack reconoce un comando, necesita un lugar para enviar las entradas. Usted puede enviar una entrada a la ventana activa (casi siempre el caso más probable), o puede optar por enviar la entrada a una aplicación con un título de ventana específico, o incluso un proceso nombrado. Tenga en cuenta que esto se puede anular tanto en el perfil como en el nivel de comando (consulte las pantallas 'Perfil' y 'Comando' para obtener más detalles).

Para elegir la ventana activa, simplemente elija 'Ventana activa' de la lista (es la primera elemento en la lista, y, es la selección por defecto).

Para seleccionar un título de la ventana o un proceso con nombre, simplemente desplegar la lista. Elegir una ventana de la lista indicará a los comandos que emite que desea enviar información a esa ventana. Para actualizar esta lista, simplemente bájela y selecciona "Actualizar esta lista". Esto mostrará el conjunto actual de ventanas abiertas en su sistema.

Tenga en cuenta que este es un cuadro de texto de entrada libre y que puede modificar su selección (como se detalla abajo). Simplemente seleccione la opción etiquetada, 'Agregar su propio objetivo' o seleccione la opción en blanco y empiece a escribir.

El valor que escriba en el cuadro desplegable puede contener comodines indicados por

asteriscos (\*). Esto es útil cuando cambia el título de la ventana (o incluso si simplemente no tengo ganas de escribir el título completo). Para indicar que el título de la ventana contiene el valor que escribe en el cuadro, ponga un asterisco en cada extremo. Por ejemplo, si quieres segmentar cualquier ventana que contenga, 'Bloc de notas' en el título, poner, '\* Bloc de notas \*' (sin comillas) en el cuadro. Para indicar que el título de la ventana comienza con el valor en el cuadro, coloque un Asterisco al final: 'Bloc de notas \*'. Para indicar que el título de la ventana termina con el valor en

la caja, ponga un asterisco al principio: '\* Bloc de notas'. Los valores no son sensibles a los casos. Se seleccionará la primera ventana que coincida con los criterios indicados.

Avanzado: tenga en cuenta que también puede usar nombres de proceso como aparecen en Windows Administrador de tareas. Puede usar comodines de la misma manera que lo hace con los títulos de las ventanas.

Los títulos de las ventanas se verifican primero y luego los nombres de los procesos. No te preocupes esto lo harás muy rápido.

Más avanzado: si no se puede encontrar una ventana por título o nombre de proceso, la ventana los nombres de las clases serán revisados. Los comodines se aplican si los necesitas. Tenga en cuenta que este será el nombre de clase de la ventana en sí y no el nombre de clase de un control secundario. Nuevamente, esta es una característica avanzada que nunca puede usar.

Consulte la "Guía de Application Focus (Process Target)" cerca del final de este documento para más ayuda en este tema.

## **6 - Botón de escucha**

Este es un botón de alternancia que habilita / deshabilita la 'escucha' de Voice Attack. Es decir, Voice Attack dejará de realizar acciones en los comandos que reconoce. Lo único los comandos que Voice Attack procesará son los comandos que le dicen a Voice Attack que comience escuchando de nuevo (si especificó uno o más ... vea 'Pantalla de comandos' para obtener más información).

La tecla de acceso rápido para este botón se puede configurar a través de la pantalla de Opciones de Voice Attack:

Tecla de atajos de teclado.

Este botón de alternar habilita / deshabilita los atajos de teclado de Voice Attack.

Alternar accesos directos del ratón.

Este botón de activación / desactivación activa / desactiva los accesos directos del botón del mouse de Voice Attack.

Botón de palanca de mando

Este botón de alternar habilita / deshabilita la detección del botón del joystick de Voice Attack.

Botón Detener Comandos

Esto detendrá todas las macros que están en progreso. Útil si tus macros son duraderas. Tenga en cuenta que esto también detendrá cualquier sonido de reproducción o conversión de texto a voz, y cualquier tecla

Los que se presionen hacia abajo serán liberados.

## **7 - Registro de reconocimiento**

Este registro muestra lo que Voice Attack "escucha" y las acciones que Voice Attack realiza. Esta lista es muy útil para determinar si necesita hablar más claramente o repensar los nombres de tus comandos. También es muy divertido decir frases extrañas y mirar lo que el motor de reconocimiento de voz \* piensa \* que dijiste.

Al hacer clic con el botón derecho en este registro, podrá copiar y borrar el texto, así como le permiten especificar algunas opciones. Por ejemplo, puede indicar si hay nuevas entradas de registro aparecen en la parte superior o en la parte inferior del registro, así como especifique cuántas entradas el registro se mantendrá. También puede filtrar comandos no reconocidos o simplemente mostrar el último registro sólo entrada.

Nota: Hacer clic con el botón derecho (o hacer doble clic) en una entrada de registro 'Reconocido' lo llevará a la Pantalla 'Editar comando' para el comando seleccionado en el perfil actual. Si la entrada de registro es "No reconocido", lo llevarán a la pantalla "Agregar comando". Esto es para ayudar en hacer nuevos comandos.

## **8 - Barra de nivel**

Es un indicador gráfico para la entrada de micrófono para Voice Attack.

Tenga en cuenta que esta barra se pondrá roja como un indicador adicional cuando escuche algún sonido.

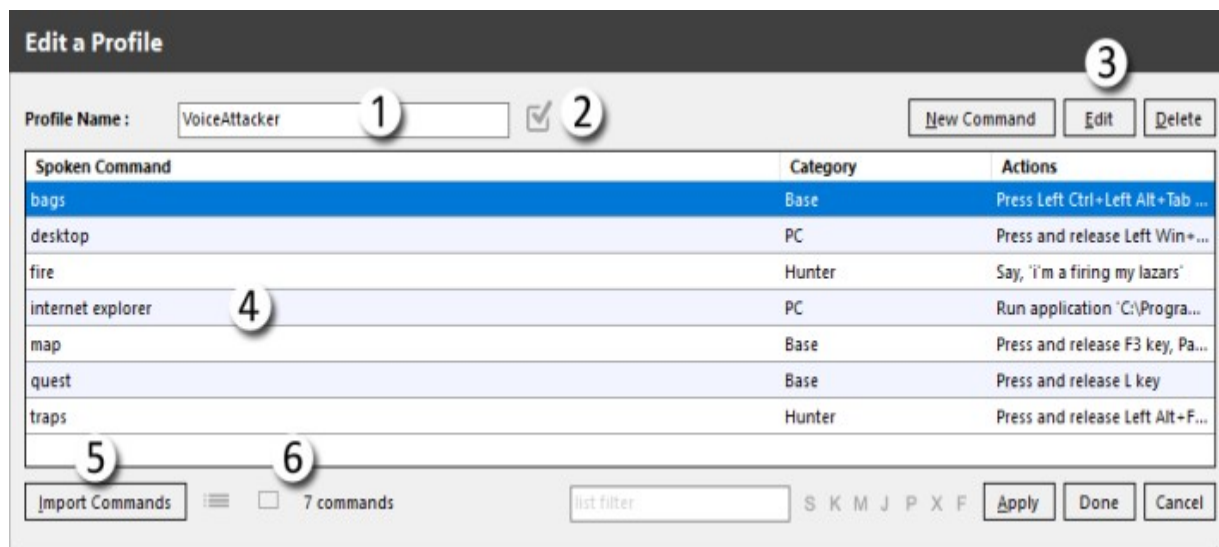
## **9 - Modo compacto**

Haga clic en este botón para alternar entre los modos compacto y tamaño completo de Voice Attack.

El menú de contexto al que se puede acceder desde el icono en la esquina superior izquierda contiene la opción de configure Voice Attack como "Siempre arriba", así como un acceso rápido a la ayuda de Voice Attack, documentos y foro de usuarios. Una adición reciente es la nueva opción 'Cover of Darkness', que cambiará el modo "oscuro" de Voice Attack para uso nocturno;)

## Perfil y pantallas de opciones de perfil

Aquí es donde actualizarás cada uno de tus perfiles. Un perfil es básicamente un conjunto de comandos que definas.



### 1 - Nombre del perfil

Escriba un nombre único aquí para su perfil. ¡Haz algo descriptivo!

### 2 - Opciones de perfil

Aquí es donde puede configurar algunos atributos adicionales de su perfil, así como anule algunos de los elementos globales que se encuentran en la pantalla Opciones (como las diversas formas de activar y desactivar la escucha de Voice Attack).

Haga clic en este botón para ir a la pantalla de opciones de perfil / anulación global que se muestra a continuación (cuatro Pestañas, General, Exec, Hotkeys y Avanzadas):

## OPCIONES DE PERFIL GENERAL

Se agregó la opción *'Anular la escucha si mi comando hablado comienza con ...'* (**'Override listening if my spoken command begins with...'**) como una forma divertida de interactuar con Voice Attack (incluso si Voice Attack no está escuchando). Si tú dices lo que está en el cuadro de entrada antes de su comando, Voice Attack escuchará eso y no activará el comando. Por ejemplo, digamos que tienes un comando llamado 'Ataque', y la escucha de Voice Attack está desactivada. Mientras la escucha está apagada, puedes decir 'Ataque' Todo el día, y nada pasará. Si esta opción está activada, puedes decir: 'Computadora, ataque' y Voice Attack ejecutará el comando 'Ataque' (y luego reanudará la no escucha).

**Override global minimum confidence level** *"Anular nivel de confianza mínimo global"* le permite establecer el mínimo nivel de confianza de las frases reconocidas. Esto anula el valor establecido globalmente en la Pantalla de 'Opciones'. Tenga en cuenta que puede anular este valor en comandos individuales. Consulte la pantalla 'Opciones' para obtener más información sobre los niveles de confianza.



**'Include commands from other profiles'** *"Incluír comandos de otros perfiles"* le permitirá hacer referencia, o "incluir" los comandos de cualquiera de sus otros perfiles. De esta manera, puede crear perfiles comunes llenos de comandos que pueden ser compartidos entre varios otros perfiles. Los perfiles que incluya se pueden organizar en prioridad, de mayor a menor. Cuando se encuentran comandos de nombre duplicado, el comando en el perfil mantendrá la prioridad más alta. Por ejemplo, digamos que tiene dos perfiles que desee incluir: Perfil A y Perfil B. Al perfil A se le ha dado una prioridad más alta que Perfil B (está más arriba en la lista). Ambos perfiles tienen un comando llamado, 'Fuego Armas'. Cuando emites el comando, 'Disparar armas', el comando del perfil utilizará A, ya que el perfil A tiene una prioridad más alta.

**Nota:** los perfiles incluidos en este conjunto son de mayor prioridad que los Perfiles globales seleccionado desde la pantalla Opciones (consulte "Perfiles globales" en la pantalla Opciones). También, El perfil activo actual siempre tiene la prioridad más alta.

Para editar la lista de perfiles incluidos, haga clic en el botón '...' a la derecha. Esto traerá en la pantalla 'Incluír Comandos de Perfil'. Usa los controles en el lado derecho de la Pantalla para agregar, organizar y borrar los perfiles incluidos. Haga clic en "Aceptar" cuando haya terminado.

**'Enable profile switching for the following windows'** *"Habilitar el cambio de perfil para las siguientes ventanas"*: al activar esta opción se activará en el cambio automático de perfil para este perfil (esta opción funciona junto con la opción, 'Activar cambio automático de perfil (Enable Auto Profile Switching)' que se encuentra en la pantalla Opciones. Qué El cambio automático de perfil lo hace si le permite especificar una o más ejecuciones. Aplicaciones a tener en cuenta. Si una aplicación específica se detecta en primer plano en la ventana, Voice Attack cambiará automáticamente a este perfil. Para mantener las cosas tan simples como sea posible, hay un cuadro de texto que le permite ingresar el nombre de la ventana de la aplicación que quieres buscar. La entrada para este cuadro está delimitada por punto y coma, por lo que puedes asociar tu perfil con más de una aplicación. Dado que los títulos de las ventanas varían dependiendo de lo que esté haciendo, también puede agregar asteriscos (\*) como un tipo básico comodín. Si coloca el asterisco al final del título, la búsqueda se convierte en 'comienza con' (por ejemplo, 'Bloc de notas \*'). Si coloca el asterisco al principio (\* Bloc de notas'), la búsqueda se convierte en 'termina con'. Si coloca un asterisco en ambos extremos (\* Bloc de notas \*), la búsqueda se convierte en 'contiene'. Sin asteriscos ("Bloc de notas") significa una comparación directa (es igual a), y un solo asterisco (\*) indica que el perfil debe cambiarse si no hay se han realizado otras coincidencias (si Voice Attack es la ventana activa, el perfil no se cambiar automáticamente (por razones obvias).

Entonces, digamos que desea que su perfil cambie automáticamente cuando cambie a su escritorio o Bloc de notas. El nombre de la ventana del escritorio (por extraño que parezca) es, "Administrador de programas" (Sé que es raro ... hay algo de ayuda sobre esto más adelante).

El título de la ventana del Bloc de notas cambiará dependiendo del documento que esté editando. Tu entrada se vería así: 'Administrador de programas; \* Bloc de notas \*' (sin las comillas). Ese significa que Voice Attack buscará una ventana titulada "Administrador de programas", así como cualquier ventana que tiene un título que contiene, 'Bloc de notas'.

Para ayudar a encontrar títulos de ventanas, se ha agregado una nueva opción al Voice Attack Load Options screen *Cargar pantalla de opciones*. Para llegar a esta pantalla, simplemente inicie Voice Attack mientras mantiene presionado abajo CTRL + Shift. Seleccione la opción titulada 'Mostrar títulos de ventana (requiere que se active' *Activar cambio de perfil automático 'en la pantalla Opciones'* Show window titles (requires Enable Automatic Profile Switching' to be checked in the Options screen).'. Esto mostrará los títulos de las ventanas en el registro para que pueda ver lo que Voice Attack ve. Echa un vistazo a la carga Pantalla de opciones para más detalles.

**Actualización:** VoiceAttack ahora también le permitirá buscar por nombre de proceso además de Título de la ventana. Simplemente incluya el nombre del proceso como lo haría con el título de la ventana como se indica arriba, incluyendo asteriscos. Voice Attack primero buscará por título de ventana, luego por nombre del proceso. Tenga en cuenta que esta es una función avanzada, por lo tanto, si no tiene idea de lo que está

Dicho aquí, simplemente ignora esto.

**'Send commands to this target' 'Enviar comandos a este objetivo'** Habilitar esta opción hará que los comandos de este perfil se dirijan a la ventana activa u otra ventana / proceso que especifique para recibir información. Esto anulará el objetivo indicado en la pantalla principal (nivel global). Se pueden encontrar muchos detalles sobre los objetivos del proceso en este documento en la sección titulada, 'Application Focus (Process Target) Guide' 'Guía de Application Focus (objetivo del proceso)' Tenga en cuenta que esto se puede anular en el nivel de comando (consulte la "Pantalla de comandos" para obtener más información).

Para enviar información a la ventana activa, seleccione 'Ventana activa'. Elegir la ventana activa en este nivel es útil cuando la configuración global se dirige a una aplicación específica. Cualquiera que sea la ventana que esté activa actualmente recibirá entrada de los comandos en este perfil.

Para enviar información a una ventana o proceso específico, elija la opción que se encuentra junto al cuadro desplegable. Para ver qué ventanas están disponibles, desplegar la lista. Al elegir una ventana de la lista, se le indicará a los comandos en este perfil que desea enviarle información. Tenga en cuenta que este es un cuadro de texto de entrada libre y que puede modificar su selección (como se detalla a continuación).

El valor en el cuadro desplegable puede contener comodines indicados con asteriscos (\*). Esto es útil cuando cambia el título de la ventana. Para indicar que el título de la ventana **contains** contiene En el valor del cuadro, coloque un asterisco en cada extremo. Por ejemplo, si desea apuntar a cualquier ventana que contenga "Bloc de notas" en el título, coloque "Bloc de notas \*" (sin comillas) en el cuadro. Para indicar que el título de la ventana **starts with** comienza con En el valor del cuadro, ponga un asterisco al final: 'Bloc de notas \*'. Para indicar que el título de la ventana **ends with** termina con en el valor del cuadro, coloque un asterisco al principio: '\* Bloc de notas'. Los valores no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Se seleccionará la primera ventana que coincida con los criterios indicados.

**Avanzado:** Tenga en cuenta que también puede usar los nombres de proceso como aparecen en el Administrador de tareas de Windows. Puede usar comodines de la misma manera que lo hace con los títulos de las ventanas. Los títulos de las ventanas se verifican primero y luego los nombres de los procesos.

Más avanzado: si no se puede encontrar una ventana por título o nombre de proceso, se verifican los nombres de clase de ventana. Los comodines se aplican si los necesitas. Tenga en cuenta que este será el nombre de clase de la ventana en sí y no el nombre de clase de un control secundario. Nuevamente, esta es una característica avanzada que nunca puede usar.

**'Default Text-to-speech voice'** **'Voz predeterminada de texto a voz'** La selección de un valor de esta lista le permitirá indicar una voz que se usará en todo el perfil cuando se seleccione 'Predeterminado' en una acción 'Diga algo con texto a voz'. Además, se intenta utilizar esta voz seleccionada cuando algo sale mal con la voz seleccionada en la acción "Diga algo con texto a voz". Puede seleccionar una voz de la lista, o puede escribir libremente en este cuadro. El valor introducido debe resolverse para una voz activa. Puede ser una variable de texto, tokens o varias combinaciones de texto literal y tokens. Tenga en cuenta que al seleccionar, "Ninguno" indica que la voz predeterminada de Windows continuará usándose.

## **Profile Options Exec Tab - Opciones de perfil Exec Tab**

**'Execute a command each time a phrase is unrecognized' 'Ejecutar un comando cada vez que una frase no es reconocida'** le permite elegir un comando para que se ejecute cada vez que no se reconozca una frase. El comando seleccionado podría ser algo tan simple como reproducir un sonido para llamar a una función de complemento. Tenga en cuenta que el token '{CMD}' toma el valor no reconocido para que pueda usarlo para el procesamiento (consulte la sección sobre tokens cerca del final de este documento).

**'Execute a command each time this profile is loaded' 'Ejecutar un comando cada vez que se carga este perfil'** le permite elegir un comando para ejecutar cuando cambia a este perfil (o cuando se inicia VoiceAttack y este perfil ya está seleccionado). Nuevamente, su comando puede hacer cosas simples o podría inicializar valores para su uso más adelante. Si necesita deshabilitar esta función temporalmente debido a un problema (por ejemplo, cargar otro perfil cuando se carga su perfil actual ... no es una buena idea), puede mantener presionada la tecla CTRL y Shift cuando inicie VoiceAttack y elija la opción "Deshabilite los comandos de inicialización del perfil (solo en esta sesión) 'y haga clic en' Aceptar '.

**'Execute a command each time this profile is unloaded' 'Ejecutar un comando cada vez que se descarga este perfil'** le permite elegir un comando que puede especificarse para ejecutarse inmediatamente antes de que se descargue el perfil activo actual. Un perfil se descarga cuando se selecciona otro perfil o, cuando VoiceAttack se está cerrando. Tenga en cuenta que el perfil que se selecciona para cargarse a continuación esperará hasta que se complete el comando de descarga especificado, y cualquier comando de inicio en el perfil seleccionado se ejecutará después del comando de descarga especificado. Tenga en cuenta también que el cierre de VA se retrasará hasta que se complete la ejecución del comando de descarga especificado. Sugerencia: puede distinguir entre los dos tipos de descarga al verificar el valor del token {CMDACTION} (consulte la sección sobre tokens, más adelante en este documento). Sugerencia: puede obtener información sobre el perfil que se cargará después de la descarga actual al consultar el conjunto de tokens "NEXTPROFILE" (también más adelante en este documento).

**'Execute a command each time a dictation phrase is recognized' 'Ejecutar un comando cada vez que se reconoce una frase de dictado'** le permite elegir un comando que se ejecuta cada vez que se realiza una entrada en el búfer de dictado. Esto podría ser útil para reproducir un sonido, leer lo que se dijo por última vez o para usar el complemento.

## **Profile Options Hotkey Tab - Opciones de perfil**

Cada uno de los elementos en esta pestaña anula lo que está disponible en la pantalla Opciones> Teclas de acceso rápido. Seleccione cada elemento que desea anular marcando la casilla correspondiente. Cuando se indica un botón '...', puede hacer clic en él y ver una pantalla de configuración (la configuración básica se describe en la pantalla Opciones). Por ejemplo, si la tecla de acceso directo global de reconocimiento es, 'Ctrl + F5' en la pantalla de Opciones (como configuración global), y nos gustaría que este perfil en particular use 'Alt + F1', podemos anular ese valor aquí. Eso significa que para todos los demás perfiles, debe presionar 'Ctrl + F5' para alternar la escucha de VoiceAttack, pero cuando esté en este perfil, debe usar 'Alt + F1'. Este mismo principio se traslada a las "teclas de acceso rápido del comando del ratón", "tecla de parada del comando" y "botón de reconocimiento de joystick" (consulte la página Opciones (pestaña de teclas de acceso rápido) para obtener más información sobre lo que hacen estas funciones).

## **Profile Options Advanced Tab - Opciones avanzadas de perfil Ficha**

The '**Block potentially harmful profile actions**' ***El "Bloquear acciones de perfil potencialmente peligrosas"*** Esta opción es útil para permitirle inspeccionar su perfil antes de ponerlo en servicio. Lo que esto hace es que funciona para evitar que ciertos elementos de un perfil y sus comandos / acciones se ejecuten intencionalmente o no intencionalmente. Cuando se selecciona esta opción, se bloquean los siguientes elementos:

- Acciones de cambio de perfil (acción no ejecutada)
- Ejecución de comando de inicio de perfil (comando no ejecutado)
- Ejecución del comando de descarga del perfil (comando no ejecutado)
- Comandos bloqueados por la bandera del autor (comando no ejecutado)
- Ejecutar una aplicación de acciones (acción no ejecutada)
- Detener acciones de proceso (acción no ejecutada)
- Acciones de función en línea (acción no ejecutada)
- Acciones de ejecución del complemento (acción no ejecutada).
- Complemento Execute Command () función (comando no ejecutado)
- Ejecución del comando catch-all no reconocido (comando no ejecutado)
- Ejecución del comando de dictado reconocido (comando no ejecutado)
- Comandos ejecutados por línea de comando (-comando) (comando no ejecutado)

Aparecerá un mensaje en el registro si se invoca alguno de los eventos anteriores mientras se establece este indicador. Una vez que esté satisfecho con el contenido de su perfil, simplemente deseleccione esta opción.

**NOTA:** Si desea que todos los perfiles que se importen posteriormente tengan esta opción activada de forma predeterminada, simplemente vaya a la pantalla Opciones y luego a la pestaña Sistema / Avanzado. En esa pantalla encontrará la opción etiquetada, 'Al importar, los perfiles tendrán' Bloquear acciones de perfil potencialmente dañinas 'seleccionadas'. Elija esa opción y cada perfil que se importe tendrá configurada automáticamente la opción "Bloquear acciones de perfil potencialmente dañinas".

Ahora, de vuelta a la pantalla de perfil ..

### 3 - New Command button Nuevo botón de comando

Haga clic en este botón para agregar un nuevo comando a su perfil (vea 'Pantalla de comandos' Command Screen').

### Edit Command button Botón Editar comando

Haga clic para editar el comando seleccionado actualmente (igual que presionar el botón Entrar en su teclado o haga doble clic en un comando en la lista de comandos) (Consulte 'Pantalla de comandos').

### Delete Command button Botón Eliminar comando

Haga clic para eliminar el comando actualmente seleccionado (igual que presionar el botón Eliminar en su teclado).

### 4 - Command list Lista de comandos

Esta lista muestra todos los comandos que ha agregado para el perfil seleccionado actualmente. La primera columna muestra el nombre del comando (las palabras que dirá en su micrófono). En la captura de pantalla, la segunda columna muestra la categoría de su comando (dependiendo de su lista de comandos, también puede ver las columnas de descripción y acceso directo), y la tercera columna muestra las acciones que se realizarán cuando VoiceAttack reconozca el comando. Por ejemplo, en la primera línea, se indica el comando, 'bolsas'. Si pronuncia la palabra 'bolsas' en su micrófono, VoiceAttack presionará la tecla 'Mayúsculas izquierda', más la tecla 'B'. Puede hacer doble clic en un comando en esta lista para editar el comando. Al hacer clic con el botón derecho en esta lista, podrá agregar, editar y eliminar comandos. También puede copiar y pegar comandos, así como copiar comandos en perfiles completamente diferentes.

### 5 - Import Commands button Botón Importar Comandos

Haga clic en este botón para importar selectivamente los comandos de los perfiles guardados anteriormente (consulte 'Importar comandos').

### 6 - List filter buttons Lista de botones de filtro

**Expand/collapse multipart commands Expandir / contraer comandos multiparte** Este botón alterna la vista para mostrar los comandos de varias partes (comandos que tienen nombres separados por un punto y coma) como una fila o varias filas.

### **Toggle Category Grouping Alternar agrupación de categorías**

Utilice este botón para agrupar por categoría. La agrupación por categoría le permitirá mostrar / ocultar grupos de comandos que tienen la misma categoría. Tenga en cuenta que cuando la lista está agrupada por categoría, puede hacer clic en los encabezados de grupo para expandir o contraer ese grupo. Puede expandir / contraer todos los grupos si mantiene presionada la tecla CTRL mientras expande o contrae un grupo. Se puede cambiar el nombre de las categorías para múltiples comandos haciendo clic con el botón derecho en el encabezado del grupo y seleccionando "Cambiar nombre de categoría". 'Rename Category'.

En esta área, también verá un indicador que muestra cuántos comandos hay en su perfil. Si tiene filtros aplicados, verá cuántos comandos están disponibles, además de cuántos se muestran. La información sobre herramientas que ve cuando se desplaza sobre esta información mostrará el número de comandos derivados creados por elementos como comandos dinámicos o comandos compuestos (prefijo / sufijo).

**List Filter Input Box - Cuadro de entrada del filtro de lista** -Comience a escribir en este cuadro y la lista de comandos se filtrará hacia abajo para mostrar cualquier campo que contenga el texto escrito. Desactive esta casilla para eliminar el filtro (esto no afecta a los datos subyacentes).

**List Filter Toggle Buttons Botones de alternar filtro de lista** Hay seis botones para filtrar rápidamente la lista según el estado del comando. Puede alternar cada filtro simplemente haciendo clic en los botones (esto no afecta los datos subyacentes). Los seis filtros son:

- Hide/show commands that have 'When I say' disabled. (S) Ocultar / mostrar comandos que tienen 'Cuando digo' deshabilitado. (S)
- Hide/show commands that have 'When I press keys' disabled. (K) Ocultar / mostrar los comandos que tienen 'Cuando presiono las teclas' deshabilitado. (K)
- Hide/show commands that have 'When I press button' disabled. (J) Ocultar / mostrar comandos que tienen 'Cuando presiono el botón' deshabilitado. (J)
- Hide/show commands that are prefixes. (P) Ocultar / mostrar los comandos que son prefijos. (P)
- Hide/show commands that are suffixes. (X) Ocultar / mostrar comandos que son sufijos. (X)
- Hide/show commands that are full commands. (F) Ocultar / mostrar comandos que son comandos completos. (F)

#### **Done button Botón hecho**

No se guardarán comandos a menos que presione el botón Listo (Done button).  
NOTA: los comandos nuevos y editados NO ESTÁN DISPONIBLES para el motor de reconocimiento de voz hasta que presiona "Listo" "Done"(o, "Aplicar""Apply"). Ha habido muchas veces en las que ingresé un nuevo comando en la pantalla de Perfil y me desconcertó el por qué no funcionaba cuando hablaba. Es porque nunca hice clic en el botón "Hecho". Pasa mucho En serio ... soy tan densa :)

#### **Apply button Botón de aplicar**

Funciona igual que el botón "Hecho""Done", pero no cierra la pantalla.

#### **Cancel button Botón de cancelar**

Todos los cambios en los comandos para este perfil se pueden cancelar presionando el botón Cancelar.

## Command Screen Pantalla de Comando

Un comando VoiceAttack es básicamente una macro que realiza una serie de acciones. Un comando se puede ejecutar con una palabra o frase hablada, presionando un atajo de teclado o presionando los botones del joystick. Los comandos simples se pueden ejecutar uno a la vez, mientras que los comandos largos se pueden configurar para ejecutarse en segundo plano (de forma asíncrona). La pantalla de comandos es donde agregará y editará los comandos y sus acciones que se ejecutarán cuando VoiceAttack reconozca su frase hablada o detecte el método abreviado de teclado / botón del joystick. Por ejemplo, puede agregar un comando llamado 'Ayuda' y luego acciones que presionan y sueltan la tecla 'F1' en su aplicación.

The screenshot shows the 'Edit a Command' window with the following elements numbered 1 through 8:

- 1: 'When I say:' input field containing 'open map'.
- 2: The sequence of actions list, including 'Key Press' (Press and release F3 key), 'Mouse >' (Pause 0.1 seconds), and 'Other >' (Press and release Enter key).
- 3: 'Description' input field containing 'Shows the map'.
- 4: 'Category' dropdown menu set to 'Base'.
- 5: 'Allow other commands to be executed while this one is running' checkbox, which is checked.
- 6: 'Send this command to' dropdown menu set to '\*myGame\*'.
- 7: 'Command Type' radio buttons, with 'Full command' selected.
- 8: 'Repeating' radio buttons, with 'This command executes once' selected.

En el ejemplo anterior, este comando se puede ejecutar de tres maneras diferentes. La primera forma es decir la frase "abrir mapa" en el micrófono. El segundo es presionar Ctrl + M en el teclado. La tercera forma es presionando el botón 2 en el joystick 1. VoiceAttack reaccionará enviando la tecla 'F3' a su aplicación, se detendrá brevemente y luego enviará la tecla 'Enter' (su ojo atento habrá notado que este comando se ejecutará El fondo (opción 5). Más sobre eso más adelante). Hay mucho que hacer aquí, pero hemos numerado todos los elementos y los repasaremos uno por uno.

### 1 - Command Input Entrada de comando

Al marcar la casilla "Cuando digo ...", se le indica a VoiceAttack que desea que este comando se ejecute al decir una palabra o frase. En el ejemplo, queremos decir la frase "abrir mapa" en el micrófono para que VoiceAttack reaccione.



Tenga en cuenta que \* debe \* completar el cuadro de entrada si esta opción está marcada, y, lo que ponga en el cuadro de entrada debe ser único para el perfil seleccionado (en este caso, solo puede tener un comando con 'abrir mapa' como la frase hablada).

**NOTA:** VoiceAttack admite varias frases en el cuadro de entrada separando las frases con un punto y coma; Por ejemplo, si tiene tres comandos que hacen lo mismo: disparar, abrir fuego y disparar armas, en lugar de agregar tres comandos separados, puede agregar un comando como este: disparar; abrir fuego; disparar armas y VoiceAttack ejecutará los comandos todo de la misma manera

## **Dynamic command sections Secciones de comando dinámico**

Las secciones dinámicas le permiten especificar una parte de su comando que puede variar. A veces es posible que desee decir 'Hola computadora' y otras que quiera decir 'Saludos computadora' y ejecute el mismo comando. Para indicar que desea utilizar una sección dinámica, encierre la sección entre corchetes: [ ], con cada elemento separado por un punto y coma. Tu orden puede parecer algo como esto:

[Hola; saludos] computadora

En este caso, puede decir 'Hola computadora' y 'Saludos computadora' y se ejecutará el comando.

Tenga en cuenta que los comandos de varias partes también se separan con un punto y coma (como se demuestra al agregar "Hola" al final):

[Saludos; Hola] computadora; Hola

Con este ejemplo, para ejecutar el comando, puedes decir:

*Saludos computadora*

*Hola computadora*

*Hola*

Las secciones dinámicas no tienen que ser solo al principio. Pueden estar en cualquier parte del comando. **Además, como efecto secundario, si pones un punto y coma al final de las selecciones, hace que la sección sea opcional:**

[Saludos; hola] computadora [como estas;]

Puedes decir lo siguiente para ejecutar el comando:

*Saludos computadora como estas*

*Hola computadora como estas*

*Saludos computadora*

*Hola computadora*

Tenga en cuenta que hay un punto y coma después de "cómo está" para indicar que toda la sección es opcional. Algo que se debe tener en cuenta al usar esta función es que puede crear muchas permutaciones a partir de muy pocas palabras. Utilizar con cuidado :)

Las secciones de comando dinámico también pueden contener **rangos numéricos**. Esta es una especie de función avanzada que no es muy útil por sí sola, pero cuando se usa junto con otras funciones (como el token {TXTNUM}) (consulte la sección "Fichas -Tokens") y la Entrada rápida-Quick Input, se puede usar para consolidar un gran número de comandos en solo unos pocos.

Para indicar un rango numérico en una sección dinámica, solo incluya los valores mínimo y máximo separados por puntos suspensivos (...). Por ejemplo, digamos que tienes 100 corredores en un juego de carreras. En lugar de crear 100 comandos separados para expulsar a los corredores, puede tener un solo comando, 'eject car [1..100]'. Con este ejemplo, puede decir, 'expulsar carro 1', 'expulsar carro 2', 'expulsar carro 99', etc.

Una opción adicional para rangos numéricos para secciones de comando dinámico es un **multiplicador**. Esto le permitirá, "pasar" los números en su rango por un valor específico. Para indicar un multiplicador, solo incluya el valor con su rango de esta manera: [1..5,10]. Al igual que arriba, ese es el valor mínimo y el valor máximo separados por puntos suspensivos, luego una coma, luego el valor multiplicador. [1..5,10] rendirá 10, 20, 30, 40, 50. [5..10,20] rendirá 100, 120, 140, 160, 180, 200.

**Avanzado:** si desea recuperar las partes individuales de un comando que contiene secciones de comandos dinámicos, consulte el token '{CMDSEGMENT:}' más adelante en este documento.

### **Wildcards Comodines**

Hay una función un tanto no admitida \* en la función **"Cuando digo" "When I say"** de VoiceAttack. Puede usar, 'comodines' alrededor de las frases para indicar, 'contiene', 'comienza con' y 'termina con'.

Entonces, digamos que tienes una frase hablada 'ataque'. Digamos también que desea ejecutar su comando si la palabra "ataque" está incluida en cualquier frase hablada. Para indicar a VoiceAttack que desea que el comando 'ataque' se ejecute cada vez que está contenido en una frase, simplemente coloque asteriscos alrededor de la frase, como por ejemplo: \* ataque \*.

Si desea indicar que desea que se ejecute el comando 'atacar' si la frase hablada comienza con la palabra 'atacar', simplemente coloque un asterisco al final, como así: atacar \*. De esta manera, puedes decir 'atacar al enemigo' y VoiceAttack ejecutará el comando 'atacar'. Si dices: 'Me gustaría atacar al enemigo', el comando 'atacar' no se ejecutará, ya que la palabra 'atacar' no está al comienzo de la frase.

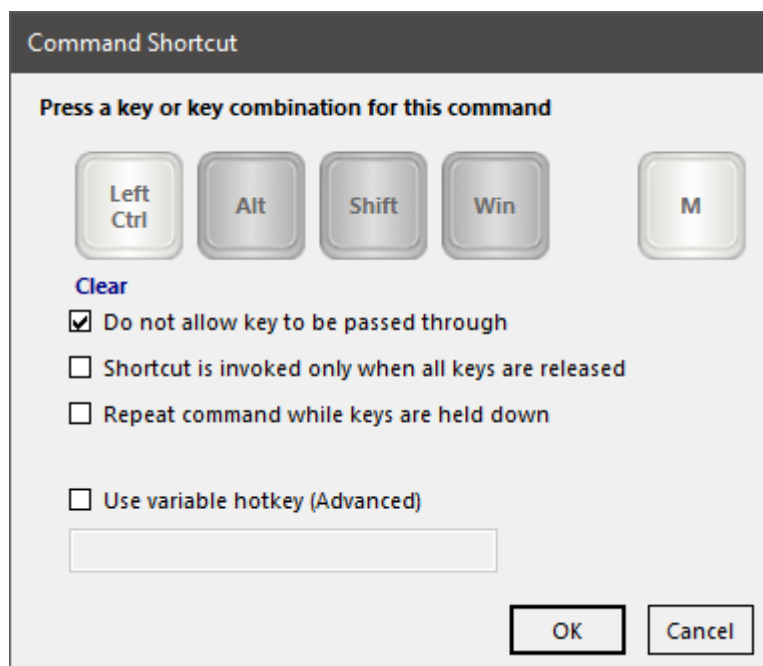
En una nota similar, si solo quiere que se ejecute 'ataque' si la palabra 'ataque' está al final de la frase, ponga el asterisco al principio, así: \* ataque.

VoiceAttack ejecutará todos los comandos en los que se aplican los comodines. Entonces, si tienes '\* cohete \*' y '\* nave \*' y '\* ataque \*' como comandos, y por casualidad dices: 'Me gustaría atacar la nave con mis cohetes', VoiceAttack intentará ejecutar 'ataque', luego, 'barco' y luego 'cohete' en ese orden (el orden en el que se hablan, pero debido a la naturaleza asíncrona de este tipo de situación, el orden no se puede garantizar (usar con precaución).

Los comandos no se repetirán con comodines. Si tiene comandos, '\* cohete \*' y '\* nave \*' y '\* cohete nave' y usted dice: 'Quiero dar un paseo en mi nave cohete', Voice Attack ejecutará la orden 'cohete nave' y no 'cohete' y 'nave'. Además, si dices, 'cohete cohete cohete cohete cohete cohete cohete cohete cohete', el comando 'cohete' solo se ejecutará una vez.

\* La razón por la que es 'algo no soportado' es básicamente porque no es una característica muy confiable y se agregó como un intento de dar un poco más de flexibilidad, especialmente en las áreas de inmersión. Su experiencia puede ser diferente. Buena suerte, capitán!

Al marcar la casilla etiquetada, '**When I press keys**' 'Cuando presiono las teclas' indica a Voice Attack que desea ejecutar este comando al presionar un atajo de teclado. En este ejemplo, el método abreviado de teclado es Ctrl + Izquierda. Puede asignar el método abreviado de teclado haciendo clic en el botón '...' a la derecha. Se te presentará la siguiente pantalla:



Esta es la pantalla de '**Command Shortcut**' '**Atajo de comando**'. Le permite elegir la combinación de teclas / teclas para asignar a su macro.

La opción '**Do not allow key to be passed through**' '**No permitir que se pase la clave**' impide que la clave principal (sin modificador) pase a la aplicación. Por ejemplo, si su tecla de acceso rápido es F1 y esta opción está seleccionada, VoiceAttack responderá a la tecla F1 y luego evitará que otra aplicación reciba esta tecla (para este ejemplo, si F1 está siendo manejada por VoiceAttack, no será capaz de usar la tecla F1 en otras aplicaciones mientras se está ejecutando VoiceAttack. Si confía en F1 para que aparezca, 'Ayuda', entonces tendrá que elegir otra tecla).

La opción '**Shortcut is invoked only when all keys are released**' '**Acceso directo solo se invoca cuando se liberan todas las teclas**' le permite indicar que la macro solo se ejecutará una vez que todas las teclas del combo estén arriba. Esto le permite un mayor nivel de flexibilidad y control (por ejemplo, tener una macro que se ejecuta con una tecla pulsada y una macro separada que se produce solo con una tecla arriba). Además, esta es la forma en que VoiceAttack puede evitar que los atajos de teclas de acceso rápido se pisen entre sí cuando algunas de las teclas están involucradas en diferentes comandos. Por ejemplo, si hay un comando que se ejecuta presionando "ALT + X", y otro comando que se ejecuta presionando "X", configurar ambos accesos directos para trabajar en la liberación de teclas evitará que ambos se ejecuten al mismo tiempo.

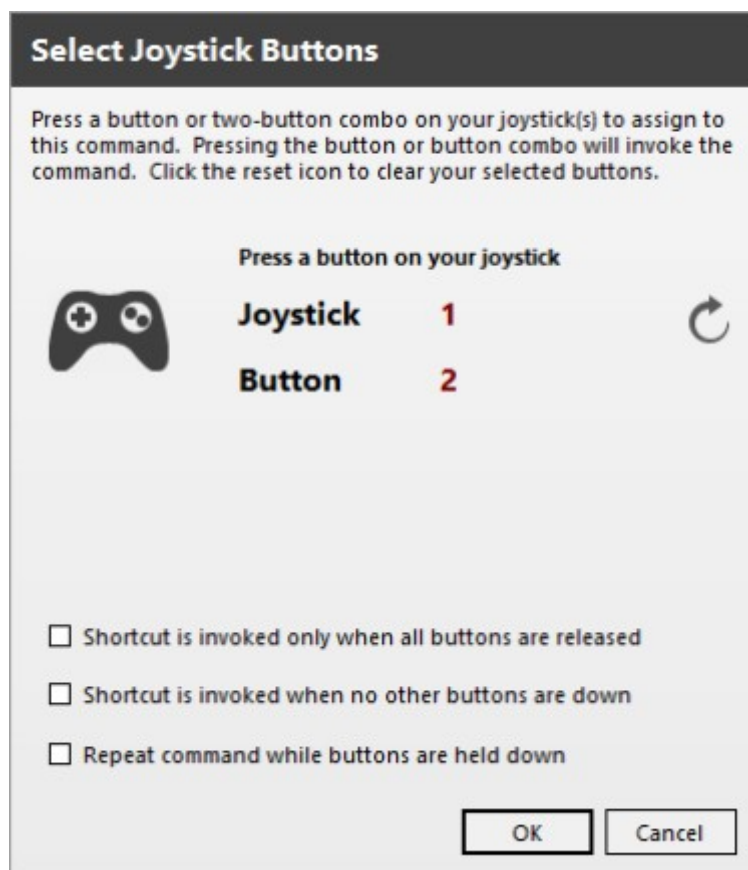
La opción **'Repeat command while keys are held down'** **"Repetir comando mientras las teclas están presionadas"** permitirá que el comando invocado se repita continuamente mientras las teclas del teclado seleccionadas estén presionadas.

La opción **'Use variable hotkey (Advanced)'** **"Usar tecla de acceso rápido variable (Avanzada)"** se proporciona para que pueda usar una tecla de acceso rápido que se indica con el contenido de una variable de texto. Esto es para que se pueda asignar un combo de teclas de acceso rápido / teclas de acceso rápido a su comando que no se conoce hasta que el perfil se haya cargado o se esté ejecutando. Para que esta característica funcione correctamente para usted, hay algunos elementos que debe tener en cuenta. Para activar la tecla de acceso rápido variable para un comando, asegúrese de que la casilla esté marcada y simplemente coloque el nombre de la variable de texto para usar en la casilla de entrada provista. **La variable de texto establecida previamente debe contener un texto anotado correctamente para que funcione.** La buena noticia es que la notación es (casi) exactamente la misma que encontrará en la acción de Entrada rápida y para las pulsaciones de teclas variables. Entonces, por ejemplo, si su tecla de acceso rápido deseada (por ahora) es ALT + L, establezca el valor de una variable de texto en "[ALT] L" (sin comillas).

Tenga en cuenta que la "L" no tiene corchetes. Las claves con un identificador de un solo carácter (A-Z, +, ß, ç, etc.) no necesitan corchetes. Las teclas especiales, como Enter, Shift, Alt, F12, etc. requerirán corchetes (consulte la sección titulada 'Entrada rápida, pulsación de tecla variable e indicadores de tecla de acceso rápido' para obtener todos los indicadores clave posibles). Tenga en cuenta también que no hay espacio entre [ALT] y L. Los espacios se recogen aquí como teclas de acceso rápido, por lo que si hay un espacio, la barra espaciadora se monitoreará para el comando dado.

Algo que se debe entender es que el valor de su variable de texto puede cambiar en cualquier momento, y el proceso de monitoreo de teclas de acceso rápido que utiliza Voice Attack está optimizado, de modo que debe actualizar explícitamente las teclas de acceso rápido cuando se cambia un valor de variable. A fin de que actualice las teclas de acceso rápido que Voice Attack está supervisando, simplemente ejecute una acción **Refresh Variable Hotkeys** **"Actualizar teclas de acceso rápido variables"** (consulte la sección sobre esta acción más adelante en este documento). Tenga en cuenta que solo las variables globales y de perfil funcionarán con esta característica (las variables de ámbito de comando son inaccesibles).

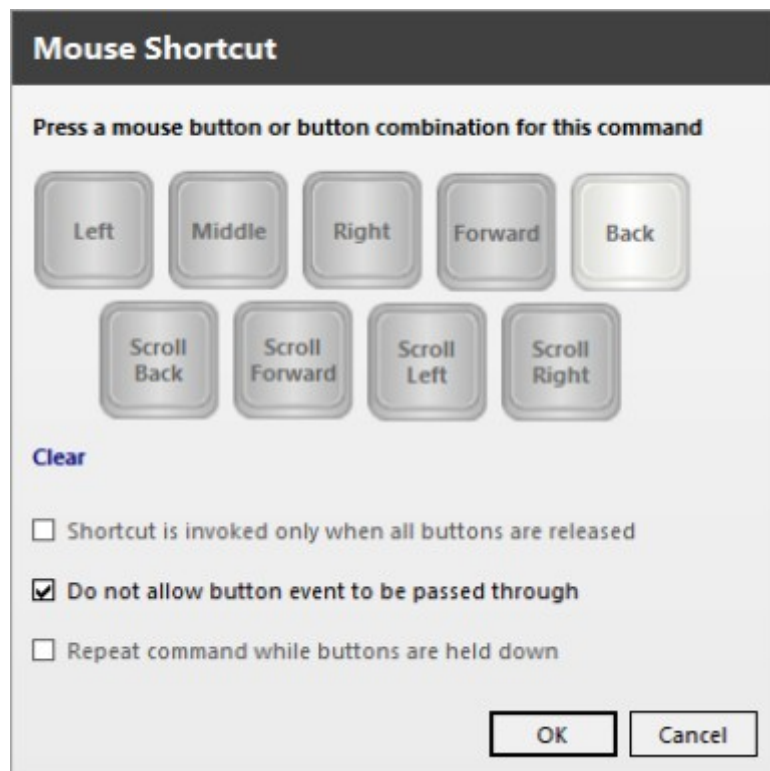
Al marcar la casilla etiquetada, **'When I press button'** **'Cuando presiono el botón'** indica a VoiceAttack que desea ejecutar este comando al presionar un botón del joystick o una combinación de botones. Nota: la configuración de la compatibilidad con el joystick se presenta con más detalle en la pantalla de opciones bajo el encabezado, 'Opciones del joystick'. En este ejemplo, el botón seleccionado es el segundo botón del joystick 1. Tenga en cuenta que puede usar hasta dos botones para crea un combo de botones (los botones pueden incluso estar en diferentes sticks si quieres). Puede asignar el botón del joystick para este comando haciendo clic en el botón '...' a la derecha. Se te presentará la siguiente pantalla:



Esta es la pantalla 'Select Joystick Buttons' 'Seleccionar botones del joystick'. Si sus joysticks (se admiten hasta dos joysticks) están conectados y configurados, puede presionar un botón y se detectará aquí. Para borrar cualquier cosa que haya hecho en esta pantalla, haga clic en el botón "restablecer" en la parte superior derecha. La opción '**Shortcut is invoked only when all buttons are released**' '**Acceso directo solo se invoca cuando se liberan todos los botones**' hará que el comando solo se ejecute cuando se suelten todos los botones involucrados. Tenga en cuenta que los accesos directos sustituidos no se ejecutarán al utilizar esta opción. Eso significa que si tiene un acceso directo que funciona cuando se suelta el botón 'A' y un acceso directo que funciona cuando se libera 'A + B', solo se ejecutará el acceso directo para 'A + B'. La opción '**Shortcut is invoked when no other buttons are down**' '**Se invoca el acceso directo cuando no hay otros botones desactivados**' evitará que el comando se ejecute si los botones indicados no están involucrados exclusivamente. Por ejemplo, si tiene un comando que se ejecuta cuando se presiona el botón 'A' y se selecciona esta opción, si cualquier otro botón está presionado cuando se presiona 'A', el comando no se ejecutará. La opción '**Repeat command while buttons are held down**' '**Repetir comando mientras se mantienen presionados los botones**' permitirá que el comando invocado se repita mientras se mantengan presionados los botones del joystick seleccionado.

Al marcar la casilla etiquetada, '**When I press mouse**' '**Cuando presiono el mouse**' indica a VoiceAttack que desea ejecutar este comando al presionar un botón del mouse (o combinación de botones) o desplazarse con la rueda de desplazamiento del mouse. En este ejemplo, se selecciona el botón 'Atrás'. Tenga en cuenta que puede usar cualquier combinación de los cinco botones del mouse estándar y cualquier evento de la rueda de desplazamiento. Puede asignar el botón

del mouse para este comando haciendo clic en el botón '...' a la derecha. Se te presentará la siguiente pantalla:



Esta es la pantalla 'Atajo de ratón'. Para borrar cualquier cosa que haya hecho en esta pantalla, haga clic en el enlace 'borrar'. La opción **'Shortcut is invoked only when all buttons are released'** ***'Acceso directo solo se invoca cuando se liberan todos los botones'*** hará que el comando solo se ejecute cuando se suelten todos los botones involucrados. Tenga en cuenta que los accesos directos sustituidos no se ejecutarán al utilizar esta opción. Eso significa que si tiene un acceso directo que funciona cuando se suelta el botón 'Atrás' y un acceso directo que funciona cuando se libera 'Atrás + Adelante', solo se ejecutará el acceso directo 'Atrás + Adelante'. La opción **'Do not allow button down to be passed through'** ***'No permitir que se pase el botón hacia abajo'*** evita que el evento de botón hacia abajo para los botones indicados pase a la aplicación. Por ejemplo, si su botón seleccionado es 'Atrás' y esta opción está seleccionada, VoiceAttack responderá al botón 'Atrás' presionando y luego evitará que cualquier otra aplicación reciba este botón presionando (para este ejemplo, si se está manejando 'Atrás' con VoiceAttack, no podrá utilizar el botón "Atrás" en otras aplicaciones mientras se está ejecutando VoiceAttack. Si confía en "Atrás" para volver a su navegador, tendrá que seleccionar otro botón).

La opción **'Repeat command while buttons are held down'** ***'Repetir comando mientras se mantienen presionados los botones'*** permitirá que el comando invocado se repita mientras se mantengan presionados los botones del mouse seleccionados.

**Nota:** esta opción solo está disponible cuando la opción "No permitir que pasen los eventos de botones" **NO** está marcada.

**Nota:** 'Shortcut is invoked only when all buttons are released' *El acceso directo se invoca solo cuando se liberan todos los botones*" no se aplica a los eventos de la rueda de desplazamiento ya que no tienen un estado "hacia abajo" o "hacia arriba".

**Nota:** los eventos de la rueda de desplazamiento se activan para cada uno, "clic", por lo tanto, al avanzar o retroceder, el comando se activará cada vez que la rueda del ratón, "haga clic" en cualquier dirección. Para izquierda y derecha, mantener el mouse hacia abajo en cualquier dirección hará que el comando se repita mientras se mantenga presionada la rueda.

## 2 - Command Macro - Comando Macro

Esta es una lista de todas las acciones que se realizarán, en orden. En el ejemplo, estamos enviando una serie de pulsaciones de teclas con una pausa entre ellas. Los elementos de la lista pueden ser pulsaciones de teclas, clics del mouse, pausas, inicios de aplicaciones, etc. Puede hacer doble clic en cualquier elemento de la lista para editar ese elemento. Tenga en cuenta que puede cambiar el orden de los elementos en la lista moviéndolos hacia arriba y hacia abajo.

## 3 – Actions - Acciones

Add a Key Press action button – Botón de acción para agregar una tecla

Haga clic en este botón para agregar una tecla del teclado y presione la secuencia de acción de comando (consulte 'Key Press Screen' 'Pantalla de presión de tecla'). Probablemente esté usando esto más a menudo.

Add a Mouse action button - Añadir un botón de acción del ratón

Haga clic en este botón para agregar una acción del mouse (como mover el mouse, hacer clic en el botón del mouse) a la secuencia de acciones de comando (consulte 'Mouse Action Screen' 'Pantalla de acción del mouse').

Add a Pause action button - Añadir un botón de acción de pausa

Haga clic en este botón para agregar una pausa temporizada a la secuencia de acciones de comando (consulte 'Pause Screen' 'Pantalla de pausa' y 'Variable Pause Screen' 'Pantalla de pausa variable').

Add a miscellaneous, 'Other' action button - Añadir un botón de acción misceláneo, 'Otro'

Haga clic en este botón si desea iniciar o cerrar una aplicación (entre otras cosas). (Ver 'Other Stuff Screen' 'Pantalla de otras cosas'). Un montón de artículos divertidos aquí.

Recorder button - Botón de grabación

Haga clic en este botón para que aparezca la pantalla 'Key Press Recorder'. Esta pantalla capturará las pulsaciones de teclas a medida que las realice para insertarse en su macro. Esto hará que la entrada sea más fácil para una serie de teclas (en lugar de agregar una a la vez). (Consulte, 'Grabar pantalla de pulsación de tecla').

#### 4 - Command Organization - Organización del comando

##### Descripción

Aquí es donde puede dar una descripción de su comando. **Nota:** La descripción la columna no aparecerá en la lista Comandos a menos que tenga al menos un comando con una descripción.

##### Categoría

Esto le permite organizar sus comandos de una manera simple. Puede escribir una nueva categoría en el cuadro o puede desplegar la lista para seleccionar una categoría que ya existe en su perfil. Nota: la columna de categoría no aparecerá en la lista Comandos a menos que tenga al menos un comando con una categoría.

#### 5 - Allow other commands to execute while this one is running' option. - Opción 'Permitir que se ejecuten otros comandos mientras este se está ejecutando'

Cuando VoiceAttack reconoce un comando, se ejecuta de una de dos maneras. Una forma es **sincrónica** (la opción no está seleccionada). Es decir, cuando el comando se está ejecutando, los comandos reconocidos subsiguientes deben esperar hasta que finalice el comando antes de que se ejecuten. Esto es útil cuando desea que el comando haga su trabajo sin que interfieran otros comandos. Cuando otros comandos intentan ejecutarse, pueden cancelarse o pueden esperar y luego ejecutarse. La configuración, "Cancelar comandos bloqueados" ('Cancel blocked commands') en la página de opciones le permitirá elegir qué hacer con los comandos que están bloqueados. Si elige cancelar los comandos bloqueados, los comandos simplemente se ignoran. Si elige dejar que los comandos esperen, cuando finalice el comando de bloqueo, se ejecutarán todos los comandos en espera. Desafortunadamente, aún no existe un sistema de colas, por lo que estos comandos se ejecutarán simultáneamente, así que use con precaución. Tenga en cuenta que llamar a un comando que tiene este conjunto de opciones no afecta a los comandos que ya se están ejecutando.

La segunda forma de ejecutar un comando es **asíncrona** (la opción está seleccionada). Es decir, cuando el comando se está ejecutando, Voice Attack continuará ejecutando los comandos subsiguientes reconocidos. Este es el comportamiento predeterminado de Voice Attack. Tenga en cuenta que esta opción solo es aplicable al comando ejecutado de raíz. Los comandos ejecutados como subcomandos (consulte la acción "Ejecutar otro comando" 'Execute Another Command') seguirán la configuración del comando raíz. Tenga cuidado al usar esta opción, ya que las pulsaciones de teclas pueden interferir entre sí. Tenga en cuenta que puede hacer clic en el botón 'Detener comandos' 'Stop Commands' en la pantalla principal o agregar un comando para detener todos los comandos de procesamiento (consulte la pantalla 'Otras cosas' 'OtherStuff'). Esto es básicamente un botón de pánico que indica a todas las macros en ejecución que necesitan detener el procesamiento.

'Minimum Confidence Level' - 'Nivel de confianza mínimo' le permite especificar a VoiceAttack cuál debe ser el nivel mínimo de confianza de reconocimiento para ejecutar este comando. Este valor anula los valores establecidos a nivel global así como el nivel de perfil. Consulte la página 'Opciones' para obtener más información sobre la característica de confianza útil.



'Send command to this target' - 'Enviar comando a este objetivo' Habilitar esta opción hará que este comando se dirija a la ventana activa u otra ventana / proceso que especifique para recibir información. Esto anulará el objetivo indicado en el nivel de perfil (si se especifica), así como el objetivo indicado en la pantalla principal (nivel global).

Para enviar información a la ventana activa, seleccione 'Active Window' 'Ventana activa'. Elegir la ventana activa en este nivel es útil cuando el perfil o la configuración global se dirigen a una aplicación específica. Cualquier ventana que esté actualmente activa recibirá entrada de este comando.

Para enviar información a una ventana o proceso específico, elija la opción que se encuentra junto al cuadro desplegable. Para ver qué ventanas están disponibles, desplegar la lista. Al elegir una ventana de la lista, se le indicará al comando que desea enviarle una entrada. Tenga en cuenta que este es un cuadro de texto de entrada libre y que puede modificar su selección (como se detalla a continuación):

El valor en el cuadro desplegable puede contener comodines indicados con asteriscos (\*). Esto es útil cuando cambia el título de la ventana. Para indicar que el título de la ventana contiene el valor en el cuadro, coloque un asterisco en cada extremo. Por ejemplo, si desea apuntar a cualquier ventana que contenga "Bloc de notas" en el título, coloque "Bloc de notas \*" (sin comillas) en el cuadro. Para indicar que el título de la ventana comienza con el valor en el cuadro, ponga un asterisco al final: 'Bloc de notas \*'. Para indicar que el título de la ventana termina con el valor en el cuadro, coloque un asterisco al principio: '\* Bloc de notas'. Los valores no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Se seleccionará la primera ventana que coincida con los criterios indicados.

Avanzado: Tenga en cuenta que también puede usar los nombres de proceso como aparecen en el Administrador de tareas de Windows. Puede usar comodines de la misma manera que lo hace con los títulos de las ventanas. Los títulos de las ventanas se verifican primero y luego los nombres de los procesos.

Más avanzado: si no se puede encontrar una ventana por título o nombre de proceso, se verifican los nombres de clase de ventana. Los comodines se aplican si los necesitas. Tenga en cuenta que este será el nombre de clase de la ventana en sí y no el nombre de clase de un control secundario. Nuevamente, esta es una característica avanzada que nunca puede usar.

En este documento, en la sección titulada '**Application Focus (Process Target) Guide**' '**Guía de Application Focus (objetivo del proceso)**', encontrará mucha más información sobre los objetivos del proceso.

'Stop command if target window focus is lost' - 'Detener comando si se pierde el foco de la ventana de destino' - Habilitar esta opción hará que este comando se detenga si la ventana enfocada pierde el enfoque. La ventana enfocada es la ventana que tiene el foco cuando se ejecuta el comando por primera vez. Un uso útil de esta función es si tiene un comando que continuamente realiza un bucle e interactúa con una determinada aplicación. Si hace clic fuera de la ventana y pierde el foco, es probable que no desee que el procesamiento continúe en la nueva ventana activa (especialmente si se presionan las teclas). Esta función también tiene una opción llamada 'Resume command if focus regained' '**Reanudar comando si se recupera el enfoque**'. Lo que esto hace es intentar continuar el comando si enfoca la ventana original.

## 6 - Action Management - Gestión de la acción

Move action Up button - Mover acción arriba botón

Haga clic en este botón para mover una acción seleccionada a una parte anterior de la secuencia. Esto también se puede lograrlo manteniendo presionado el botón de control y presionando la tecla de flecha hacia arriba

Move action Down button - Botón para mover la acción hacia abajo

Haga clic en este botón para mover una acción seleccionada a una parte posterior de la secuencia. Esto también se puede lograr manteniendo presionado el botón de control y presionando la tecla de flecha hacia abajo.

Edit an action button - Editar un botón de acción

Haga clic en este botón para modificar la acción seleccionada (funciona igual que hacer doble clic en el elemento seleccionado).

Delete an action button - Eliminar un botón de acción

Haga clic en este botón para eliminar la acción seleccionada de la secuencia (funciona igual que presionar la tecla Eliminar).

Undo - Deshacer

Haga clic en este botón para deshacer el último cambio realizado en las listas de comandos.

Redo - Rehacer

Haga clic en este botón para rehacer un cambio que se ha deshecho.

## 7 - Command Type - Tipo de comando

VoiceAttack admite comandos completos (esto es lo que probablemente usará casi exclusivamente) así como comandos compuestos (prefijo / sufijo). Los prefijos y los sufijos solo se ejecutan cuando se usan juntos en un comando de voz compuesto (lo que significa que no se ejecutarán por sí mismos). Cuando se ejecutan juntas, las acciones del prefijo se ejecutan primero, seguidas de las acciones en el sufijo. Esto es útil si desea crear muchos comandos similares, sin copiar y modificar una y otra vez.

Como ejemplo, usemos las acciones que se encuentran en un juego de carreras. Digamos que las carreras tienen potencialmente hasta 100 pilotos. Si desea crear comandos para expulsar a cualquiera de los pilotos de una carrera, deberá crear 100 comandos ('expulsar controlador 1', 'expulsar controlador 2', 'expulsar controlador 3', etc.). A continuación, si desea silenciar cualquiera de esos controladores, tendrá que crear otros 100 comandos ('silenciar el controlador 1', 'silenciar el controlador 2', 'silenciar el controlador 3', etc.). Para cada acción que involucre controladores, deberá crear otros 100 comandos. Para resolver esto con prefijos y sufijos, primero debería crear los sufijos para los 100 controladores (sí ... Sé que eso es mucho). Las acciones del sufijo serían algo como esto (para el controlador 82):

Presione 8

Release 8

Presione 2

Release 2

Presione Enter

Release Ingrese

Una vez que tenga sus sufijos alineados, puede crear tantos prefijos como necesite para trabajar con ellos. Para, 'controlador de silencio', crea un comando y lo designa como un prefijo. Sus acciones se verían así:

- Pulse m
- Libere m
- Pulse u
- Libere u
- Pulse t
- Libere t
- Pulse e
- Libere e
- Pulse Espacio
- Libere Espacio

Cuando diga, 'silenciar el controlador 82', todas las acciones de 'silenciar el controlador' se ejecutarán primero, seguidas de las acciones en el sufijo '82'. Solo tiene que crear un prefijo y se empareja automáticamente con todos los sufijos disponibles.

#### Prefix/Suffix Group - *Grupo de prefijo / sufijo*

Indique un nombre de grupo para que su prefijo o sufijo tenga el emparejamiento del prefijo y el sufijo para que ocurra solo dentro de ese grupo. Por ejemplo, puedes tener un grupo llamado "burla" donde todos los sufijos contienen algo gracioso que decir cuando silencia o expulsas un controlador :)

## 8 – Repeating - *Repitiendo*

VoiceAttack puede ejecutar las acciones de un comando una vez, o tantas veces como quieras. Para que VoiceAttack repita las acciones del comando indefinidamente, seleccione la opción etiquetada, 'This command repeats continuously' '*Este comando se repite continuamente*'. Para repetir las acciones un cierto número de veces, elija 'This command repeats X times' '*Este comando se repite X veces*' y complete el número de veces que se repetirá en el cuadro provisto.

Para que VoiceAttack deje de repetirse, tiene un par de opciones. La forma más estricta es emitir un comando para detener todo el procesamiento (esto se puede invocar desde la pantalla principal al hacer clic en el botón 'Stop Commands' '*Detener comandos*', al presionar la tecla de acceso rápido para detener (vea la página de Opciones) o al emitir un comando de voz que detiene el procesamiento del comando (ver pantalla de Otras Cosas). Otra opción es emitir un comando de voz que llame a la acción Stop Another Command' '*Detener Otro Comando*'. Esto se puede encontrar en la pantalla de 'Other Stuff' '*Otras Cosas*'. También está disponible dentro de los comandos a partir de la versión 1.5.9.

### OK button - Botón OK

Haga clic en el botón Aceptar para confirmar todos los cambios en el comando.

### Cancel button - Botón de cancelar

Todos los cambios a este comando se desharán si hace clic en el botón Cancelar.

**Nota:** Las acciones en esta lista se pueden copiar y pegar dentro de la misma lista de acciones de comandos, así como en las listas de acciones de comandos en otros perfiles. La mayoría de las acciones indicadas anteriormente también están disponibles en el menú del botón derecho de la lista de acciones de comando.

## Key Press Screen - Pantalla de pulsación de tecla

Esta pantalla le permite definir una sola pulsación de tecla para una acción de comando (vea 'CommandScreen' 'Pantalla de comando'). También se le permite especificar un modificador con la tecla presionada. Los modificadores que están disponibles son 'Shift', 'Control', 'Alt' y 'Windows'. Si la pulsación de la tecla debe mantenerse presionada durante un cierto tiempo, puede indicar ese intervalo de tiempo en segundos (hasta un máximo de 99.999 segundos).

The image shows two side-by-side windows from a software interface. The left window is titled 'Edit a Keypress' and the right window is titled 'Key Chooser'.

**Edit a Keypress window:**

- At the top, it says 'Press a key or key combination :'. Below this are buttons for 'Left Ctrl', 'Left Alt', 'Shift', 'Win', and 'Tab'. A callout '1' points to the 'Tab' button.
- Below these buttons is a 'Clear' link.
- There are four radio button options: 'Press And Release Key(s)' (selected, with callout '3'), 'Press Key(s)', 'Release Key(s)' (with callout '4'), and 'Toggle Key(s)'.
- Below the radio buttons is a 'Hold down for' field with '01.000' and 'seconds.'.
- There is a 'Mass Update' checkbox (with callout '5').
- Below that are two radio button options: 'All key presses in this command' (selected) and 'All key presses in this profile'.
- At the bottom is a 'Variable Keypress (Advanced)' checkbox (with callout '6') and an empty text field below it.
- At the bottom left is a 'help' link. At the bottom right are 'OK' and 'Cancel' buttons.

**Key Chooser window:**

- At the top, it says 'Choose a key from the list below :'. Below this is a dropdown menu showing 'X'.
- At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

### 1 - Selected keys - Teclas seleccionadas

Aquí es donde usted indica qué teclas presionar. Si presiona 'X', aparecerá el ícono de la tecla que está más a la derecha, 'X'. Si presiona una tecla modificadora (ctrl, alt, shift o Windows), uno de los iconos de la tecla de la izquierda mostrará lo que presionó. Esto formará la combinación de teclas que VoiceAttack enviará a su aplicación.

### 2 - Key chooser - Selector de teclas

Al hacer clic en el mini teclado aparece la pantalla "Extended Key Chooser" 'Selector de teclas extendidas'. Desde esta pantalla, puede seleccionar cualquiera de las teclas del teclado disponibles (por ejemplo, si su el teclado físico no tiene medios ni teclas de navegador, puede seleccionarlos desde aquí).

### 3 - Press and release key(s) option - Pulsar y soltar tecla (s) opcion

Si elige esta opción, VoiceAttack presionará y soltará una tecla. Esta opción se mejora aún más mediante el uso del cuadro 'Hold down for X seconds' 'Mantener presionado durante X segundos'. Ingrese un valor aquí (en segundos) para indicar cuánto tiempo mantendrá VoiceAttack presionando la combinación de teclas / teclas antes de soltar. Tenga en cuenta que no se recomienda un valor de cero para la mayoría de los juegos, ya que los juegos tienden a depender del sondeo para el estado clave (un valor de cero podría hacer que la pulsación de la tecla ocurra demasiado rápido para que el juego reaccione).

### 4 - Press key(s) option - Pulsar tecla (s) opcion

Seleccione esta opción si solo quiere que VoiceAttack presione las teclas seleccionadas hacia abajo. Generalmente se usa en una macro, con una acción posterior, 'Release key(s)' 'Liberar clave (s)'.

#### - Release key(s) option - Opción clave de liberación

Seleccione esta opción si solo quiere que VoiceAttack libere las teclas seleccionadas. Por lo general, esto se usa en una macro, precedida por una acción 'Press key(s)' 'Presionar tecla (s)'.

#### - Toggle key(s) option - Opción de tecla (s)

Seleccione esta opción si desea que VoiceAttack presione una tecla si no se presiona o suelte una tecla si se presiona.

### 5 - Mass update - Actualización masiva

Cuando está editando una pulsación de tecla, tiene la opción de actualizar todas las pulsaciones coincidentes en el comando actual o en el perfil actual para que sea el mismo que el que está editando actualmente.

Por lo tanto, si tiene varios comandos que presionan la tecla 'X' y desea cambiarlos todos para usar la tecla 'Y', simplemente elija una de las acciones de presionar la tecla que presione la tecla 'X' solamente. y editarlo. Cambie la clave a, 'Y'. Luego, elija la actualización masiva y luego la opción 'all keypresses in this command' 'todas las pulsaciones de tecla en este comando'. Cuando haga clic en 'Aceptar', todas las acciones en el comando que presionó una tecla de 'X' ahora serán 'Y' (todas las acciones de presión de teclas que no tengan una tecla de, 'X' se dejarán solo).

Tenga en cuenta que las claves y la duración son los únicos atributos que se actualizan en masa. El método de prensa (abajo / arriba / prensa) no se actualiza.

También tenga en cuenta que al pulsar 'Cancelar' en la pantalla de Key Press no se cancelará una actualización masiva. Deberá presionar "Cancelar" en la pantalla de edición del perfil para cancelar la operación, ya que todo el perfil se actualizará.

## 6 – Variable Keypress (Advanced) ***-Keypress variable (Avanzado)***

La selección de esta opción le permitirá usar una variable de texto para indicar las teclas que se deben presionar para esta acción (en lugar de usar los íconos en la parte superior de la pantalla). Esto es para ayudar (principalmente) en los casos en que las teclas para varios comandos pueden cambiar periódicamente (como con las combinaciones de teclas para juegos). La idea es que las variables de pulsación de tecla se inicialicen al inicio del perfil o mediante la activación del complemento, por lo que no requerirán una actualización manual constante de los comandos cada vez que cambien las combinaciones de teclas en un juego.

El uso es bastante sencillo. Para activar las pulsaciones de teclas variables para esta acción, asegúrese de que la casilla esté marcada y simplemente coloque el nombre de la variable de texto para usar en la casilla de entrada provista. **La variable de texto establecida previamente debe contener un texto anotado correctamente para que funcione.** La buena noticia es que la notación es (casi) exactamente la misma que la que encontrará en Entrada rápida. Entonces, por ejemplo, si su comando es elevar su tren de aterrizaje y presionar la tecla (por ahora) es ALT + L, establezca el valor de una variable de texto en "[ALT] L" (sin comillas).

Tenga en cuenta que la "L" no tiene corchetes. Las claves con un identificador de un solo carácter (A-Z, +, ß, ç, etc.) no necesitan corchetes. Las teclas especiales, como Intro, Mayúsculas, Alt, F12, etc. requerirán corchetes (consulte la sección titulada "Indicadores de entrada rápida y tecla de tecla variable" para ver todos los indicadores clave posibles). Tenga en cuenta también que no hay espacio entre [ALT] y L. Los espacios se recogen realmente al presionar las teclas aquí, por lo que si hay un espacio, se presionará la barra espaciadora.

Coloque el nombre de la variable en el cuadro de entrada y, cuando se ejecute la acción, se ejecutará el método de clave adecuado (presione, abajo, suelte, alterne) con las teclas indicadas en la variable. Tenga en cuenta que, con varias claves, el orden en que las teclas se caen es el orden que usted proporciona. Esto sucede virtualmente de forma instantánea, pero el orden sigue siendo importante. Por lo tanto, en este caso, '[ALT] L', primero se manipula la tecla Alt y luego L. **Al soltar las teclas, el orden se invierte.** En este caso, primero se soltaría la tecla L y luego la tecla Alt. Esto es para que pueda usar la misma variable para presionar las teclas y luego soltar las teclas en el orden correcto sin tener que crear otra variable.

**Importante:** Dado que estamos presionando las teclas y no (necesariamente) generando caracteres (como con la Entrada rápida), las teclas que se presionan serán teclas no modificadas. Entonces, por ejemplo, si está usando un teclado en inglés y lo coloca, "@" al presionar la tecla, notará que se presionará la tecla 2. Para reproducir, '@' como una pulsación de tecla, deberá modificar la pulsación de teclas mediante la inclusión de Mayúsculas, como por ejemplo: [MAYÚS] 2 o [MAYÚS] @ (cualquiera de estas opciones funcionará). Esto es lo mismo que siempre ha sido

con el uso de pulsaciones de teclas, sin embargo, parece un poco más pronunciado ahora.

**Importante:** como un efecto secundario interesante, puedes manipular tantas teclas como quieras a la vez, incluidas todas las teclas modificadoras (Lt, RAlt, LShift, RShift, etc.). Recuerde, una vez más, todos se producirán en secuencia en el orden que usted proporcione (sin pausas). Varias instancias de la misma tecla repetidas en una pulsación de tecla pueden no tener el resultado deseado. '[ENTRAR] [ENTRAR] [ENTRAR] [ENTRAR] [ENTRAR]' probablemente no presione la tecla Intro cinco veces, sin embargo, generalmente lo presionará más de una vez debido a la sincronización (su sistema puede variar). Solo no haga eso jajaja.

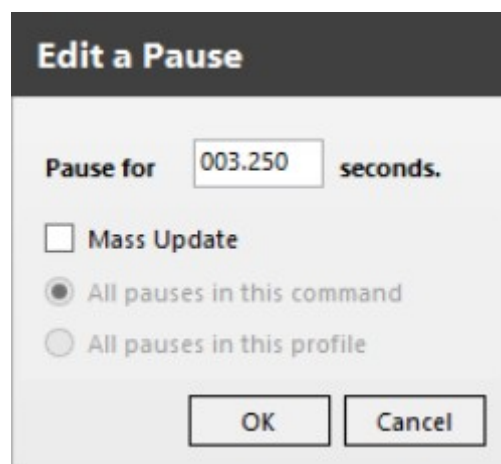
**Nota:** el cuadro de entrada asociado también puede aceptar tokens (si, por alguna razón, el nombre de la variable debe ser variable ... yikes lol).

En el ejemplo anterior, en la posición 1, queremos que VoiceAttack presione las teclas 'Control' más 'Alt' y 'X' al mismo tiempo y las suelte después de mantenerlas presionadas durante 1 segundo. Tenga en cuenta que 'Shift' y 'Win' no están seleccionados.

Cuando hace clic en el botón 'Aceptar', la pulsación de tecla indicada se agrega a su acción de comando secuencia. Si se presiona el botón 'Cancelar', regresará a la pantalla Agregar / Editar comando y **no se registrarán los cambios**.

### **Pause Screen - Pantalla de pausa**

Esta pantalla le permite definir una única pausa temporizada para una acción de comando (vea 'Command Screen' 'Pantalla de comandos'). Esto es útil para esperar entre una pulsación de tecla o esperar a que se inicie un programa. Simplemente agregue la cantidad de tiempo que desea que VoiceAttack espere (hasta 999.999 segundos) y haga clic en el botón "Aceptar". Para cancelar la adición o edición de una pausa, haga clic en el botón 'Cancelar' y no se registrarán cambios.



En el ejemplo anterior, estamos agregando una pausa durante 3 segundos y un cuarto.

Tenga en cuenta que en la pantalla 'Edit a Pause' '*Editar una pausa*', tiene la capacidad de actualizar en masa todas las pausas en el comando actual o en el perfil actual. Simplemente seleccione la opción 'Mass Update' '*Actualización masiva*' y luego elija el alcance del cambio. Esto solo cambiará las acciones de pausa cuando el valor coincida con el valor de pausa original.

Entonces, digamos que tenemos muchas pausas en nuestro comando que duran 1 segundo, pero queremos cambiarlas a 2 segundos. Simplemente edite una de las acciones de pausa que tienen 1 segundo, cambie el valor a 2 segundos y luego habilite 'Mass Update' '*actualizar masivamente*' y elija "todas las pausas en este comando". Al hacer clic en "Aceptar", todas las acciones de pausa en el comando que duraron 1 segundo ahora serán de 2 segundos (las pausas con valores diferentes a 1 no se modificarán).

Tenga en cuenta que al presionar "Cancelar" en la pantalla de pausa no se cancelará una actualización masiva. Deberá presionar "Cancelar" en la pantalla de edición del perfil para cancelar la operación, ya que todo el perfil se actualizará.

### **Variable Pause Screen - Pantalla de pausa variable**

La pantalla de pausa variable funciona igual que la pantalla de pausa, excepto que en lugar de proporcionar un tiempo de pausa exacto, puede especificar una variable decimal para usar, o cualquier combinación de tokens / literales que se resuelvan en un nombre de variable o en un valor decimal. La variable decimal debe configurarse antes de usar esta función (consulte 'Set a Decimal Value' 'Establecer un valor decimal'), de lo contrario, la pausa no se producirá (ya que será cero segundos). Las pausas variables se pueden usar para tener control sobre las pausas en todo el perfil (cambio en un lugar, en lugar de cambiar en muchos lugares). También se pueden usar con valores aleatorios para dar una sensación un poco más natural a TTS, por ejemplo.

### **Other Stuff Screen - Pantalla de otras cosas**

Al hacer clic en el botón 'Otro' en la pantalla Agregar / Editar comando, se mostrará un menú desplegable con varios submenús: Acción de Ataque de voz, Sonidos, Windows, Dictado y Avanzado. Al hacer clic en cualquiera de estos submenús se mostrarán las diversas acciones "especiales" que puede agregar a sus comandos. Tenga en cuenta que hay una pequeña estrella en la parte superior. Al hacer clic en esta estrella, se agregará este tipo de acción a sus favoritos, a los que se puede acceder desde el botón 'Otro' en la pantalla de Comando. Si mantiene presionada la tecla CTRL mientras hace clic en la estrella, puede borrar opcionalmente todos sus favoritos. Cuando selecciona una acción especial, se le presentará su correspondiente pantalla de agregar / editar. Algunos artículos aquí pueden ser útiles para usted. Otros artículos que probablemente nunca usarás. Hay mucho que hacer aquí, así que trataré de hacer lo mejor para explicar cada artículo. Las acciones especiales se organizan a continuación de la misma manera que se organizan en los submenús:



## **VoiceAttack Action - Acción de VoiceAttack**

### **'Make VoiceAttack Start Listening' - 'Hacer que VoiceAttack comience a escuchar'**

Seleccione este elemento si desea que VoiceAttack comience a escuchar. Esto es útil ya sea por sí mismo o en una macro. Tenga en cuenta que hay un botón en la pantalla principal, así como una tecla de acceso directo para esta misma acción (consulte 'Options Screen' 'Pantalla de opciones' y 'VoiceAttack's Main Screen' 'Pantalla principal de VoiceAttack'). **Además, tenga en cuenta que si se encuentra una acción 'Start Listening' 'Comenzar a escuchar' COMO LA PRIMERA ACCIÓN dentro de un comando, la secuencia completa se ejecutará como si VoiceAttack ya estuviera 'escuchando'.**

### **'Make VoiceAttack Stop Listening' - 'Hacer que VoiceAttack deje de escuchar'**

Igual que el anterior, excepto que esto impide que VoiceAttack escuche.

### **'Make VoiceAttack Stop Processing All Commands' - 'Hacer que VoiceAttack deje de procesar todos los comandos'**

Use esto para detener todos los comandos actualmente en proceso. Esto funciona de la misma manera que hacer clic en el botón 'Stop Commands' "Detener comandos" en la pantalla principal. Tenga en cuenta que esta acción de comando solo se ejecutará si su comando que se está ejecutando actualmente permite que otros comandos se ejecuten al mismo tiempo (vea, 'Command Screen' 'Pantalla de comandos' - 'Este comando permite que otros comandos se ejecuten al mismo tiempo'). Tenga en cuenta que esto también detendrá cualquier sonido de reproducción o conversión de texto a voz, y se liberará cualquier tecla que se presione hacia abajo.

### **'Ignore an Unrecognized Word or Phrase' - 'Ignorar una palabra o frase no reconocida'**

Esto es difícil de explicar. Básicamente, esto simplemente descarta el comando reconocido y no lo reporta en el registro de reconocimiento. Agregué esta función porque a veces el motor de reconocimiento de voz capta el ruido de fondo y respira como comandos. Verá entradas en el registro de reconocimiento como: "Unrecognized Command: 'if if if'" "Comando no reconocido: 'if if if'". Lo más probable es que veas cosas como esta también. Simplemente agregue la frase irritante como un comando y seleccione esta opción por sí misma en la secuencia de acción.

### **'Switch to Another Profile' - 'Cambiar a otro perfil'**

Esto le permitirá emitir un comando para cambiar a otro perfil sin tener que saltar de su aplicación para hacerlo. Si selecciona la opción, 'Switch Profile by Selection' 'Cambiar perfil por Selección', se le presentará una lista de los perfiles disponibles en los que puede cambiar. Si elige la opción 'Switch by name' "Cambiar por nombre", puede escribir libremente el nombre de su perfil en el cuadro de entrada. Tenga en cuenta que al usar esta opción, si los nombres de su perfil cambian, este valor no se actualizará. También tenga en cuenta que el cuadro de entrada puede contener cualquier combinación de tokens que se puedan representar para formar un nombre de perfil válido (esta es una característica avanzada para aquellos de ustedes que no conocen los nombres del perfil objetivo hasta el tiempo de ejecución).

## **'Execute Another Command' - 'Ejecutar otro comando'**

Seleccionar esto le permitirá agregar un comando creado previamente a su lista de acciones de comando. Tener comandos anidados le impide tener que volver a crear listas de acciones completas para la funcionalidad duplicada. Además, si algún comando al que se hace referencia cambia, los cambios se reflejarán en los comandos anidados.

Hay dos opciones para ejecutar otros comandos. La primera opción le permite seleccionar un comando existente de una lista. Esta es la forma más segura de ejecutar otros comandos, ya que VoiceAttack sabe de antemano cualquier bucle que se pueda encontrar.

La segunda opción (designada como una función 'avanzada') le permite seleccionar un comando para ejecutar por nombre (se admiten tokens de reemplazo). Si se da un nombre de un comando que existe, se realiza una simple comprobación de bucle para asegurarse de que no se congelará o bloqueará el VoiceAttack. Si el comando al que se hace referencia no existe (o si se usa un token de reemplazo), VoiceAttack no podrá realizar la comprobación del bucle, lo que lo deja en riesgo de un bucle infinito. Utilice esta función bajo su propio riesgo :)

**Nota:** si está intentando ejecutar un comando multiparte / dinámico por nombre, debe elegir uno de los comandos que se utilizarán (por ejemplo, si tiene un comando multiparte con la etiqueta 'probar; probar [todos; algo]], Usted puede simplemente poner, 'prueba' en la caja.

La opción 'Wait until this command completes before continuing' *'Espere hasta que este comando se complete antes de continuar'* le permite indicar si las acciones subsiguientes se ejecutarán o no mientras se ejecuta el comando llamado. Si la casilla está marcada, cualquier comando que venga después del comando ejecutado tendrá que esperar hasta que todas las acciones en el comando llamado hayan terminado de procesarse.

## **'Command Queues - Enqueue Command' - 'Colas de comandos - Comando en cola'**

Esta acción le permitirá poner en cola un comando para que se ejecute en un orden específico con otros comandos en cola. Los comandos que se ponen en cola primero se ejecutan primero, y los comandos subsiguientes que se agregan a la cola se procesan a continuación una vez que se terminan los comandos agregados anteriormente. Esta es una acción bastante avanzada, así que, para obtener más detalles sobre las colas de ejecución de comandos, consulte la sección **'Command Execution Queues Overview' "Información general sobre las colas de ejecución de comandos"** más adelante en este documento.

La entrada 'Queue Name' *"Nombre de la cola"* le permitirá indicar el nombre de la cola de ejecución del comando al que agregará el comando. Si no existe una cola con ese nombre (es decir, tiene una instancia en ejecución), se establecerá una nueva y esa cola permanecerá disponible hasta que se cierre VoiceAttack. Tenga en cuenta que simplemente puede escribir un nombre en este cuadro o puede seleccionar un nombre de cola en la lista desplegable. Este cuadro de entrada también aceptará cualquier combinación de tokens para establecer un nombre de cola. También tenga en cuenta que puede tener tantas colas de ejecución de comandos como su sistema lo permita.

Al igual que en la acción 'Execute Another Command' *"Ejecutar otro comando"* de arriba, hay dos opciones para poner en cola los comandos. La primera opción le permite seleccionar un comando existente de una lista. Esta es la forma más segura de ejecutar otros comandos, ya que VoiceAttack sabe de antemano cualquier bucle que se pueda encontrar.

La segunda opción (designada como una función 'avanzada') le permite seleccionar un comando para ejecutar por nombre (se admiten tokens de reemplazo). Si se da un nombre de un comando que existe, se realiza una simple comprobación de bucle para asegurarse de que no se congelará o bloqueará el VoiceAttack. Si el comando al que se hace referencia no existe (o si se usa un token de reemplazo), VoiceAttack

no podrá realizar la comprobación del bucle, lo que lo deja en riesgo de un bucle infinito. Utilice esta función bajo su propio riesgo :)

Nota: si está intentando ejecutar un comando multiparte / dinámico por nombre, debe elegir uno de los comandos que se utilizarán (por ejemplo, si tiene un comando multiparte con la etiqueta 'probar; probar [todos; algo]], Usted puede simplemente poner, 'prueba' en la caja.

La opción 'Start the queue when this command is added' '*Iniciar la cola cuando se agrega este comando*' es una característica conveniente que le permitirá iniciar la ejecución de comandos en la cola inmediatamente después de que el comando actual se ponga en cola. Esto le ahorra el paso adicional de tener que agregar explícitamente una acción de cola "Iniciar" (ver más abajo).

### **'Command Queues - Queue Action' - 'Colas de comandos - Acción de cola'**

Esta acción le permitirá invocar las diversas funciones de las colas de ejecución de sus comandos, como iniciar, detener y pausar. Puede realizar su acción de cola contra una cola específica o todas las colas a la vez.

La opción 'Queue' "*Cola*" le permitirá indicar una cola específica para controlar. Simplemente escriba el nombre de la cola que desea o seleccione su nombre en la lista desplegable. Tenga en cuenta que este cuadro de entrada aceptará cualquier número de tokens para resolver un nombre de cola. Al seleccionar la opción "Todas las colas", se indicará que desea que la acción se realice contra todas las colas. Por ejemplo, tal vez desee detener todas las colas que está ejecutando todas al mismo tiempo.

A continuación, deseará elegir la acción a realizar en su cola:

**Start-Inicio:** esto hará que su cola comience a ejecutar los comandos en el orden en que se agregaron. También puede iniciar su cola seleccionando la opción 'Start queue when this command is added' '*Iniciar cola cuando se agrega este comando*' cuando pone en cola cualquier comando. Sugerencia: puede precargar una cola con comandos y luego iniciar la cola en cualquier momento.

**Pause - Pausa:** esto le indicará a la cola que pause la ejecución del comando una vez que se haya completado el comando que se está ejecutando actualmente. Sugerencia: puede agregar comandos a la cola incluso cuando la cola está en pausa.

**Unpause- No pausar:** esto hará que la cola vuelva a ejecutar los comandos después de que se haya pausado.

**Toggle pause/unpause - Activar / desactivar pausa / pausa:** esto hará una pausa o no pausa, dependiendo del estado de pausa (es decir, detendrá una cola en pausa, y hará una pausa en una cola sin pausa).

**Stop - Detener:** esto detiene todo el procesamiento de la cola. Esto detendrá el comando que se está ejecutando actualmente y luego borrará cualquier comando restante que esté contenido dentro de la cola. Tenga en cuenta que una acción 'Stop all commands' '*Detener todos los comandos*' también actuará como Detener en todas las colas. Sugerencia: puede agregar comandos a la cola incluso cuando la cola está detenida.

**Stop, but allow current command to complete - Detener, pero permitir que se complete el comando actual:** esto hará todo lo que la acción de Detener hará, excepto que la cola permitirá que se complete el comando que se está ejecutando actualmente.

### **'Enable / Disable Hotkeys' - 'Activar / Desactivar teclas de acceso rápido'**

La selección de estos le permitirá activar y desactivar los atajos de teclado.

### **'Enable / Disable Mouse Shortcuts' - 'Activar / desactivar accesos directos del mouse'**

La selección de estos le permitirá activar y desactivar los accesos directos del botón del mouse.

### **'Enable / Disable Joysticks' - 'Activar / Desactivar Joysticks'**

Al seleccionarlos, podrá activar y desactivar la detección del botón del joystick.

### **'Stop Another Command' - 'Detener otro comando'**

Esta opción le permitirá especificar un determinado comando que debe detenerse. Querrá usar esto junto con los comandos de bucle o los comandos que tienen macros de larga ejecución. En versiones anteriores de VoiceAttack, la única forma de detener los comandos de ejecución era presionar el botón "Detener comandos". Ahora puedes indicar comandos específicos. **NOTA:** todas las instancias de un comando se detendrán, por lo tanto, si tiene varias instancias de un comando asíncrono en bucle, al hacerlo se detendrán TODAS las instancias.

### **'Quick Input' - 'Entrada rápida'**

Esta acción le permitirá indicar el texto que desea escribir en su aplicación. Esto difiere de la pantalla de la grabadora, ya que le permite incluir tokens de texto para su reemplazo (consulte la sección sobre tokens más abajo en este documento). Además, solo se especifica un retraso de pulsación de tecla con esta función (el retraso se utilizará para todas las pulsaciones de tecla). Simplemente escriba el texto que desea escribir en el cuadro 'Texto'. Luego puede especificar cuánto tiempo debe mantener presionadas sus teclas (no se recomienda un valor de cero para los juegos de DirectX, ya que tienden a depender de la encuesta para el estado clave). Para representar claves como 'Enter', 'Tab', 'F1', etc., puede utilizar algunos indicadores especiales entre corchetes: []. Por ejemplo, si desea presionar la tecla 'Enter', simplemente incluya [ENTER] en su texto. Algunas teclas, como 'Shift', 'Alt', 'Ctrl' y 'Windows' deben mantenerse presionadas mientras escribe otros caracteres. También hay algunos indicadores reservados para esto. Como ejemplo, para la tecla 'Shift', se proporcionan [SHIFTDOWN] y [SHIFTUP]. Si necesita especificar una pausa entre las teclas, puede usar el indicador [PAUSE: seconds], donde segundos es el número de segundos para pausar (Ej: [PAUSE: 0.5] se pausará medio segundo, y [PAUSE: 2.5 ] hará una pausa de dos segundos y medio).

Agregando el siguiente texto a la entrada rápida, cuadro de 'Texto':

*Hola, ahí fuera! [ENTER] [ENTER] ¿Cómo estás?*

*Produce la siguiente salida:*

*Hola, ahí fuera!*

*¿Cómo estás?*

**La lista completa de indicadores clave de entrada rápida está cerca del final de este documento.**

Nota: los indicadores clave no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

## **'Reset the Active Profile' 'Restablecer el perfil activo'**

Esta acción volverá a cargar el perfil actual. Por lo general, esto no es algo que querrá o incluso necesitará hacer en su mayor parte, pero está disponible para aquellos que lo necesiten para una aplicación más avanzada (es por eso que las notas acerca de este tipo se desvían hacia el oscuro o *O*). Cuando se vuelva a cargar el perfil, se borrarán todas las variables del ámbito del perfil (variables con el prefijo ONE '>'). Las variables de perfil persistentes (variables con el prefijo '>>') se mantendrán (consulte la sección a continuación sobre el alcance de la variable si necesita más información al respecto). Todos los comandos se volverán a cargar y cualquier tokenizado, las frases "cuando yo diga" se reevaluarán. El motor de voz también se volverá a cargar (por supuesto), y se detendrá cualquier comando en ejecución. Como puede ver, esto es lo que hace una acción de 'cambiar perfil', simplemente sin cambiar realmente;)

## **'Refresh Variable Hotkeys' 'Actualizar teclas rápidas variables'**

Esta acción funciona junto con la función "Usar teclas de acceso rápido variables" (consulte la sección "Pantalla de comandos" para obtener más información sobre la configuración de teclas de acceso rápido variables). Lo que hace esta acción es actualizar las teclas de acceso rápido que VoiceAttack está monitoreando en función del estado actual de las variables que las teclas de acceso rápido están utilizando. Por ejemplo, digamos que tenemos un comando que usa una tecla de acceso rápido variable, y la variable que se está utilizando es "myTextVariable". Si, el valor de 'myTextVariable' cambia, VoiceAttack no será consciente de este cambio hasta que ejecute esta acción. Tenga en cuenta que esta es una característica avanzada.

## **Sounds - Los sonidos**

### **'Say Something with Text-To-Speech'. 'Diga algo con texto a voz'.**

Escriba una frase para ser hablada por su motor de texto a voz incorporado.

Algo divertido que puedes hacer con esto es ingresar varias frases a la vez, separadas por un punto y coma y VoiceAttack elegirá aleatoriamente una frase para "decir". Por ejemplo, puede ingresar "Armas de fuego; Fuego a voluntad; Destruirlas todas" y VoiceAttack verá esto como tres frases aleatorias para el mismo comando.

Si necesita más respuestas dinámicas, puede incluirlas colocando las respuestas entre corchetes (al igual que las frases de comando habladas dinámicas desde la pantalla Comando). Poner el texto entre corchetes en el texto a la voz se llama "sección de respuesta dinámica".

### **Dynamic response sections - Secciones de respuesta dinámica.**

le permite especificar una parte de su texto a voz (TTS), eso puede variar A veces, es posible que desee que TTS diga "Hola capitán" y otras que quiera que diga "Saludos, capitán". Para indicar que desea utilizar una sección de respuesta dinámica, encierre la sección entre corchetes: [], con cada elemento separado por un punto y coma. Su frase TTS puede verse algo como esto:

*[Hola; un saludo] capitán*

*Esto dará lugar a cualquiera, 'Hola capitán' o 'Saludos capitán'.*

Tenga en cuenta que todavía puede agregar frases separadas con un punto y coma:

*[Saludos; Hola] capitán; Hola*

Con este ejemplo, el resultado será 'Saludos Capitán', 'Hola capitán' o 'Hola'.

Las secciones de respuesta dinámica no solo tienen que estar al principio. Pueden estar en cualquier parte de la frase. Además, como efecto secundario, si pones un punto y coma al final de las selecciones, la sección es opcional:

*[Saludos; hola] capitán [como estas;]* Esto resulta en una respuesta de:

*Saludos, capitán, ¿cómo está?*

*Hola capitán, ¿cómo está?*

*Saludos, capitán*

*Hola capitán*

Tenga en cuenta que hay un punto y coma después de "cómo está" para indicar que toda la sección es opcional. Algo que se debe tener en cuenta al usar esta función es que puede crear muchas permutaciones a partir de muy pocas palabras. Utilizar con cuidado :)

Las secciones de respuesta dinámica también pueden contener **rangos numéricos**. Para indicar un rango numérico en una sección de respuesta dinámica, solo incluya los valores mínimo y máximo separados por puntos suspensivos (...). No estoy seguro de cuántas aplicaciones puede tener, pero está ahí para ti (está disponible para comandos dinámicos ... solo pensé que lo dejaría).

Un mal ejemplo sería [Saludos; Hola] capitán. Traté de llamarte [2..10] veces hoy. Esto incluirá respuestas que se verán así: Hola capitana Traté de llamarte 5 veces hoy, capitán de saludos. Traté de llamarte 10 veces hoy. Tenga en cuenta que puede previsualizar y configurar el volumen y la velocidad de voz de su frase desde este panel.

El cuadro desplegable **"Voz" "Voice"** le permitirá seleccionar la voz que desea escuchar cuando se pronuncie su texto. Tenga en cuenta que también puede escribir libremente en este cuadro.

Lo que se puede escribir en el cuadro son nombres de variables de texto, texto literal y / o cualquier combinación de tokens. Tenga en cuenta que siempre que se resuelva lo que se haya escrito, debe coincidir exactamente con el nombre de una voz instalada, de lo contrario se usará la voz predeterminada.

**NEW (Advanced) - NUEVO (Avanzado)**: si se selecciona 'Default' 'Predeterminado' como el valor de 'Voice' 'Voz' (o, si un token o nombre de variable no se resuelve en un nombre de voz válido como se indica arriba), la voz de texto a voz seleccionada en Se utilizará el Panel de Control de Windows. Puede anular esta voz abriendo la pantalla 'Profile Options' 'Opciones de perfil' y seleccionando una voz de la opción 'Default Text-to-speech voice' 'Voz de texto a voz predeterminada'. Vea, en la pantalla 'Opciones de perfil' para más detalles.

Speech Synthesis Markup Language. El lenguaje de marcado de síntesis de voz (SSML, por sus siglas en inglés) es compatible si desea hacer algunas cosas más sofisticadas. Visite el sitio de Microsoft para obtener más información sobre SSML: <http://bit.ly/1PisKMD>.

Ciertos tokens se pueden usar con las frases de texto a voz. Vea la sección al final titulada, 'Text-To-Speech Tokens'. *'Fichas de texto a voz'*.

Otro elemento avanzado es la función de "Text-To-Speech" **"Channel" canal** de texto a voz. Si está usando la opción de tipo de salida de audio 'Integrated Components' *'Componentes Integrados'* (pantalla Opciones, pestaña de audio), tendrá la capacidad de enrutar el audio de Texto a Voz desde un canal de reproducción de audio seleccionado. Simplemente seleccione el canal de audio de la lista desplegable donde desea que se enrute el audio. La selección de "Predeterminado" para esta función no enrutará el audio, y el audio de Text-to-Speech se procesará a través del dispositivo de reproducción de audio predeterminado como se especifica en el Panel de control.

Hay dos opciones disponibles para la ejecución del habla. Al marcar la opción 'Wait until speech completes', *"Esperar hasta que se complete la voz"*, se mantendrá el comando de ejecución hasta que finalice la voz. Verificando, 'This completes all other text-to-speech' *'Esto completa todo el resto de texto a voz'* detendrá cualquier otro discurso que se esté ejecutando actualmente. Tenga en cuenta que dice "completo" en lugar de "detener" o "interrumpir". Todos los comandos que están actualmente esperando que finalice el habla se reanudarán de inmediato (ya que las acciones de voz pendientes se "completarán").

La opción 'Mass update' *"Actualización masiva"* es una opción avanzada que le permite actualizar todas las acciones de 'Say Something with Text-to-Speech' *"Diga algo con texto a voz"* en el perfil actual. Cualquiera que sea la voz que se seleccionó originalmente se actualizará a la voz recién seleccionada. Por lo tanto, si cambia la voz de "Default" *'Predeterminado'* a 'Microsoft Hazel' y selecciona la opción "Mass update voices" *'Voces de actualización masiva'*, todas las acciones en su perfil que actualmente utilizan la voz de texto a voz *'Predeterminada'* se actualizarán a, 'Microsoft Hazel'. Además, cualquier acción que contenga el volumen y / o la velocidad originalmente seleccionados, se actualizará para reflejar el volumen y / o la frecuencia actualmente seleccionados. Por lo tanto, si cambia el volumen de *'Predeterminado'* de 100 a 90 y selecciona, 'Mass Update' *'Actualización masiva'*, cualquiera, las acciones de 'Say Something with Text-to-speech' *'Diga algo con texto a voz'* que utilizan la voz *'Predeterminado'* y tienen un volumen de 100 se establecerá en 90. Todos los demás se ignorarán.

También tenga en cuenta que pulsar "Cancelar" en esta pantalla no cancelará una actualización masiva. Deberá presionar "Cancelar" en la pantalla de edición del perfil para cancelar la operación, ya que todo el perfil se actualizará.

### **'Play a Sound' *'Reproducir un sonido'***

Esta característica simplemente reproduce un archivo de sonido que usted elija. VoiceAttack tiene tres tipos de salida de audio que puede seleccionar para reproducir sus sonidos. El tipo de salida de audio se puede seleccionar desde la pantalla Opciones en la pestaña "Audio" (consulte "Salida de audio" en la sección de pantalla Opciones más adelante en este documento para obtener descripciones de cada tipo). La razón por la que esto es importante es porque hay ciertas reglas y varias opciones a considerar que están disponibles para cada tipo de salida.

Al seleccionar **'Legacy Audio' "Audio heredado"** como su tipo de salida de audio, **solo** puede reproducir archivos .wav. Eso es todo. **No puede** configurar el volumen, el balance o el canal, además no podrá hacer que VoiceAttack espere a que se complete el sonido (el audio heredado siempre se reproduce de forma asíncrona en el comando de ejecución). ¿Por qué está esto disponible? Bueno, está ahí por si lo necesitas. Este fue el primer método que utilizó VoiceAttack para reproducir el audio desde el principio y se dejó en caso de que los otros tipos de salida simplemente no funcionen para usted (no hace daño dejarlo, ¿verdad?).

Si se selecciona **'Windows Media Components' 'Componentes de Windows Media'** como el tipo de salida de audio, tiene una gran variedad de tipos de archivos que puede reproducir. También puede ajustar el volumen o establecer la posición inicial. Este fue el segundo tipo de salida de audio que se agregó a VoiceAttack, y se dejó no solo para garantizar la compatibilidad con versiones anteriores, sino también porque los componentes funcionan extremadamente bien con archivos que simplemente no se reproducirán de otra manera.

Cuando se selecciona **'Integrated Components' 'Componentes Integrados'** como el tipo de salida de audio, tendrá acceso a todas las opciones disponibles de 'Play a Sound' *'Reproducir un sonido'*, así como a una amplia variedad de tipos de archivos para reproducir. El único inconveniente es que este modo puede ser un poco más selectivo con respecto a los archivos de audio que reproduce, así que asegúrese de obtener una vista previa de su sonido para asegurarse de que funcione para usted.

La función **'Play a Sound' "Reproducir un sonido"** funciona de manera muy similar a la función **'Run an application' "Ejecutar una aplicación"** que se muestra arriba. Haga clic en el botón del explorador de archivos ('...') para seleccionar un archivo de sonido (tenga en cuenta que el modo de audio heredado está restringido a los archivos .wav, y que los 'Integrated Components' *'Componentes integrados'* o *'Componentes de Windows Media'* le permiten reproducir .wav, .wma y archivos .mp3 (también .ogg, .flac, .m4a y .aac si tiene los códecs adecuados instalados)). Puede obtener una vista previa de su archivo de sonido haciendo clic en el botón **'Preview' "Vista previa"**.

Las opciones disponibles para los tipos de salida de audio de 'Integrated Components' *"Componentes integrados"* y *"Componentes de Windows Media"* incluyen la posibilidad de seleccionar el volumen del sonido que está reproduciendo. También tienes varias opciones adicionales. El primero es **'Wait until sound completes before continuing' "Espere hasta que el sonido se complete antes de continuar"**. Esto mantendrá el comando que contiene hasta que finalice el audio. La siguiente opción es, **'This completes all other sounds' "Esto completa todos los demás sonidos"**. Esto detendrá cualquier otro sonido que se esté reproduciendo actualmente. Tenga en cuenta que dice **'complete' "completo"** en lugar de **'stop' "detener"** o **'interrupt' "interrumpir"**. Cualquier comando que actualmente esté esperando a que finalicen los sonidos se reanudará de inmediato (ya que sus acciones de sonido pendientes se "completarán"). La tercera opción es la opción **'Begin at position' "Comenzar en la posición"**. Esto le permitirá iniciar la reproducción de sonido en un cierto número de segundos, expresado como un valor decimal. Tenga en cuenta que esta casilla puede aceptar un nombre de variable decimal así como un token que se resuelve en un valor decimal. Ver también los tokens **'{STATE AUDIOCOUNT}'** y **'{STATE AUDIOPOSITION}'** más adelante en este documento. Tenga en cuenta que, **'Begin at position' "Comenzar en la posición"** no está disponible cuando se usa Audio heredado como el tipo de salida seleccionado. Si elige iniciar su audio en una determinada posición, la opción **'Fade in' "Fundir"** estará disponible. La atenuación puede ayudar a mejorar el sonido de audio cuando se inicia en posiciones que son ruidosas. Sólo una mejora muy pequeña ... no es gran cosa;)

Las opciones solo disponibles para el tipo de salida de audio **'Componentes Integrados'** son **Balance** y **Canal**. **Balance** le permite ajustar la reproducción de audio a su altavoz izquierdo o derecho. Por ejemplo, deslizarse hacia la izquierda aumentará el volumen en el altavoz izquierdo y disminuirá el volumen en la derecha. El canal le permite elegir el dispositivo en el que se reproducirá su audio. Por lo tanto, si desea que se reproduzca un cierto sonido a través de los altavoces de su escritorio, puede elegir hacerlo aquí. Al elegir, **'Default' "Predeterminado"** reproducirá el audio a través del dispositivo de reproducción predeterminado especificado por Windows.

La función **'Variable Volume' "Volumen variable"** de esta pantalla está disponible como una opción avanzada que le permite especificar una variable que establece el volumen para el sonido reproducido. Si el valor en este cuadro se puede resolver en un valor entero, ese valor se utilizará para anular lo que se establece mediante el uso del control deslizante de volumen en la parte superior de la pantalla. El valor debe estar entre 0 y 100, con cero sin sonido y 100 con volumen completo. El cuadro de entrada puede tomar un valor literal, un nombre de variable o cualquier combinación de tokens que se resolverán en un valor válido. Tenga en cuenta que dado que esta opción depende del comando, **'Preview' "Vista previa"** no resolverá este valor desde esta pantalla.

La función **'Variable Balance' "Balance variable"** de esta pantalla está disponible como otra opción avanzada que le permite especificar una variable para establecer el balance del sonido reproducido. Si el valor en este cuadro se puede resolver en un valor entero, ese valor se utilizará para anular lo que se establece mediante el uso del control deslizante de balance en la pantalla. El valor debe estar entre -100 y 100, con -100 a la izquierda, 100 a la derecha y cero al centro (izquierda y derecha). El cuadro de entrada puede tomar un valor literal, un nombre de variable o cualquier



combinación de tokens que se resolverán en un valor válido. Tenga en cuenta que dado que esta opción depende del comando, 'Preview' *"Vista previa"* no resolverá este valor desde esta pantalla.

**Nota:** Si no puede escuchar su archivo de sonido, siempre puede ir a la pantalla Options *Opciones* y probar un tipo de salida de audio diferente de la pestaña "Audio".

### **'Play a Random Sound' *'Reproducir un sonido aleatorio'***

Esta acción te permitirá hacer una selección de sonidos que se reproducirán aleatoriamente. Puede elegir seleccionar archivos individuales o directorios completos de archivos.

Para agregar archivos de sonido individuales a la lista, haga clic en el botón de radio titulado 'Play a random sound file from a list' *'Reproducir un archivo de sonido aleatorio de una lista'* y luego haga clic en el botón 'Add New' *'Agregar nuevo'*. Luego se le presentará la misma interfaz que se encuentra en la acción 'Play a Sound' *"Reproducir un sonido"* (ver arriba). Para cada archivo de sonido seleccionado, podrá elegir su volumen y si retiene la macro antes de que finalice o detenga la reproducción de otros sonidos. Para editar un sonido, simplemente haga clic en el botón 'Edit' *'Editar'* (o haga doble clic en el elemento de la lista). Para eliminar un sonido, haga clic en el botón 'Remove' *'Eliminar'*. Tenga en cuenta que puede seleccionar varios archivos a la vez para agregar, editar o eliminar.

Para reproducir un sonido aleatorio de un directorio de sonidos, elija la opción etiquetada como 'Play a random sound from a directory' *'Reproducir un Sonido aleatorio de un directorio'*. Luego podrá elegir el directorio deseado, además de configurar las opciones para todos los archivos que se reproducirán (tenga en cuenta que las opciones se aplican a todos los archivos del directorio. Si sus archivos necesitan tener sus propios atributos, deberá usar la primera opción de arriba). Todos los archivos compatibles (.wav, .mp3, .ogg, .flc, .m4a, .aac) se usarán fuera del directorio seleccionado, así como los archivos de acceso directo (.lnk) que son para archivos de sonido.

Al igual que con la acción 'Play a Sound' *"Reproducir un sonido"* arriba, puedes elegir el canal de audio en el que se reproducirá el sonido que se reproduce aleatoriamente. Simplemente seleccione el canal de salida deseado de la lista desplegable. Consulte la acción 'Play a Sound' *"Reproducir un sonido"* para obtener más información sobre cómo seleccionar un canal de audio.

Para minimizar la posibilidad de repetir constantemente los sonidos, seleccione la opción 'Suppress Repeat' *"Suprimir repetición"* en la parte inferior.

### **'Captured Audio' *'Audio capturad'***

Para la mayor parte de la diversión, o para diagnosticar un problema de micrófono, existe la función *"Audio capturado"*. Lo que esto hace es reproducir o guardar el audio que VoiceAttack recibe como entrada. Hay varios tipos de audio que puede reproducir (seleccionados de la lista "Tipo"):

Recognized Audio – Audio reconocido: este es el audio reconocido actualmente. Entonces, si dices "armas de fuego" y esta acción está bajo tu mando, oirás tu propia voz que dice "armas de fuego".

Previous Recognized Audio – Audio reconocido previamente: este es el audio reconocido antes del audio reconocido actualmente.

Unrecognized Audio – Audio no reconocido: esta entrada que fue considerada por VoiceAttack como 'No reconocida'.

Captured Audio – Audio capturado: esta es la última entrada sin dictado reconocida o no reconocida.

**Previous Captured Audio – Audio capturado anterior:** esta es la segunda entrada de audio más reciente. Nuevamente, en caso de que desee obtener este audio mediante un comando de voz.

**Dictation Audio – Audio de dictado:** este es el audio capturado cuando el modo de dictado está habilitado.

Hay algunas opciones disponibles cuando se reproduce el audio capturado cuando se usa, 'Integrated Components' '*Componentes integrados*' (Options screen) (*pantalla de opciones*). Puede elegir el volumen y el canal de salida, así como tener el comando a la espera hasta que finalice el audio. Cuando se reproduce el audio, tiene la opción de completar (detener) el resto del audio también. La última opción para esta función es poder guardar el audio capturado en un archivo. Seleccione la opción 'Save the captured audio' '*Guardar el audio capturado*' y luego indique la ruta en la que desea guardar el archivo. Tenga en cuenta que este cuadro acepta cualquier combinación de texto y tokens. Esta característica **NO** sobrescribirá un archivo que existe. Si desea guardar con nombres de archivo únicos, asegúrese de revisar las fichas {TIMESTAMP} y {GUID} más adelante en este documento. Tenga en cuenta también que el archivo que se guarda está en formato .wav solamente.

## **Windows**

**'Run an Application' '*Ejecutar una aplicación*'** Seleccione esta opción si desea que VoiceAttack inicie un programa. Hay algunos cuadros de entrada adicionales con esta acción:

**Path of the program to be run - *Ruta del programa a ejecutar.*** Esto es el programa que será lanzado por VoiceAttack. Puede hacer clic en el botón del explorador de archivos (etiquetado, '...') para buscar un archivo.

**Nota:** puede arrastrar y soltar archivos a este cuadro de entrada (editar: quizás ... depende de la seguridad de su sistema).

**Nota:** no voy a entrar en muchos detalles, pero también puede ejecutar comandos de shell con Windows Vista y versiones posteriores (escriba un valor como, 'shell: MyComputerFolder'). Echa un vistazo a la web para obtener más detalles sobre los comandos de shell (muy útil).

**File browser ('...') button - *Botón del navegador de archivos ('...')*** Utilice este botón para seleccionar un archivo para iniciar. Esto no tiene que ser solo archivos ejecutables (.exe) para juegos y aplicaciones. Esto también puede ser archivos que Windows haya asociado con otras aplicaciones (por ejemplo, al iniciar, 'helloWorld.txt' ejecutaría el programa Notepad.exe de Windows y cargaría el archivo 'helloWorld.txt'. Es muy útil ...

**'With these parameters' box - *Cuadro 'Con estos parámetros'*** Si su programa lanzado necesita parámetros de tiempo de ejecución adicionales, puede especificarlos aquí. El ejemplo nos muestra el lanzamiento del Bloc de notas con 'c: \ mytext.txt' como parámetro. Cuando esta acción está activada, VoiceAttack lanza el Bloc de notas y muestra el contenido de 'mytext.txt'.

**'In this working directory' box - *'En este directorio de trabajo' cuadro*** Especifique el directorio de trabajo para su aplicación iniciada aquí.

**'Window Style' selection - *Selección de 'Estilo de Window'*** Indica cómo se comportará tu aplicación lanzada cuando se inicie. Nota: la aplicación de destino debe soportar el atributo especificado.

**'With these parameters' box - *Cuadro 'Con estos parámetros'*** Si su programa lanzado necesita parámetros de tiempo de ejecución adicionales, puede especificarlos aquí. El ejemplo nos muestra el lanzamiento del Bloc de notas con 'c: \ mytext.txt' como parámetro. Cuando esta acción está activada, VoiceAttack lanza el Bloc de notas y muestra el contenido de 'mytext.txt'.

**'In this working directory' box - *'En este directorio de trabajo' cuadro***  
Especifique el directorio de trabajo para su aplicación iniciada aquí.

**'Window Style' selection - *Selección de 'Estilo de Window'*** Indica cómo se comportará tu aplicación lanzada cuando se inicie. Nota: la aplicación de destino debe soportar el atributo especificado.

### **Advanced – *Avanzado***

Esta sección es para uso avanzado de 'Run an Application' 'Ejecutar una aplicación'.

#### **'Do not wait for launched application' - *No esperes la aplicación iniciada***

Esta opción permite que el comando continúe sin esperar la aplicación iniciada (esta es la opción predeterminada).

#### **'Wait until launched application is started before continuing' - *Espere hasta que la aplicación iniciada se inicie antes de continuar***

Esta opción le dice a VoiceAttack que espere hasta que la aplicación iniciada se inicie y esté lista para recibir información antes de continuar con la siguiente acción. Puede especificar el tiempo de espera antes de darse por vencido seleccionando la opción 'Only wait up to X seconds' "*Esperar solo hasta X segundos*" y completando el cuadro (ver más abajo). Si la aplicación no se inicia, o si se excede el tiempo indicado, puede salir del comando por completo si selecciona la opción 'Exit command if launch has failed or wait time exceeded' '*Salir del comando si el inicio ha fallado o el tiempo de espera ha excedido*'. Esta opción también tiene su propia opción llamada 'Set command to target launched application' '*Establecer comando para apuntar a la aplicación iniciada*'. Esta opción hará que la aplicación iniciada sea el objetivo del proceso durante la duración restante del comando y todas las operaciones de entrada subsiguientes se dirigirán a ella (esto anula el objetivo del proceso actualmente seleccionado). Consulte la guía titulada 'Application Focus (Process Target) Guide' "*Guía de Application Focus (Process Target)*" más adelante en este documento.

#### **'Wait until the launched application exits before continuing' - *Espere hasta que la aplicación iniciada se cierre antes de continuar***

Esta opción evitará que el comando continúe con la siguiente acción hasta que la aplicación iniciada se cierre. Hay dos opciones que acompañan esta característica:

Capture STDOUT to a text variable' 'Capture STDOUT a una variable de texto' y 'Capture Exit Code to an integer variable' 'Capture Exit Code a una variable entera'. 'Capturar STDOUT a una variable de texto' le permite especificar una variable de texto para mantener el STDOUT generado por la aplicación iniciada. La variable de texto se puede usar como desee (por ejemplo, en un bloque de condición o como un parámetro de complemento). Esta opción se habilita simplemente indicando la variable. Deje este espacio en blanco para dejar esta opción desactivada.

**'Wait until the launched application exits before continuing' - 'Espere hasta que la aplicación iniciada se cierre antes de continuar'**

Esta opción evitará que el comando continúe con la siguiente acción hasta que la aplicación iniciada se cierre. Hay dos opciones que acompañan esta característica:

Capture STDOUT to a text variable' 'Capture STDOUT a una variable de texto' y 'Capture Exit Code to an integer variable' 'Capture Exit Code a una variable entera'. 'Capturar STDOUT a una variable de texto' le permite especificar una variable de texto para mantener el STDOUT generado por la aplicación iniciada. La variable de texto se puede usar como desee (por ejemplo, en un bloque de condición o como un parámetro de complemento). Esta opción se habilita simplemente indicando la variable. Deje este espacio en blanco para dejar esta opción desactivada.

**'Capture Exit Code to an integer variable' - 'Capturar código de salida a una variable entera'**

Funciona exactamente igual que la característica STDOUT, excepto que está capturando el código de salida de la aplicación en una variable entera. De nuevo, deje este campo en blanco para dejar esta opción desactivada. Puede especificar el tiempo de espera antes de darse por vencido seleccionando la opción 'Only wait up to X seconds' "Esperar solo hasta X segundos" y completando el cuadro (ver más abajo). Si la aplicación no se inicia, o si se excede el tiempo indicado, puede salir del comando por completo si selecciona la opción 'Exit command if launch has failed or wait time exceeded' 'Salir del comando si el inicio ha fallado o el tiempo de espera ha excedido'.

**'Only wait up to X seconds for launched application' - 'Solo espera hasta X segundos para la aplicación iniciada'**

Esta opción está disponible para las dos funciones de espera enumeradas anteriormente. Especifique cuántos segundos esperar para que la aplicación se inicie o salga. Si se excede el tiempo, el comando continuará en el siguiente paso.

**'Exit command if launch has failed or wait time exceeded'- 'Salir del comando si el lanzamiento ha fallado o el tiempo de espera ha excedido'**

Esta opción hará que el comando se cierre si la aplicación no se inicia o supera el tiempo indicado en la opción 'Solo esperar hasta X segundos ...'.

**'Stop a Process by Name' - 'Detener un proceso por nombre'**

Seleccione esto si desea terminar un proceso en ejecución. La lista desplegable muestra todos los procesos en ejecución, como lo indica Windows. Si conoce el nombre del proceso que le gustaría finalizar, puede seleccionarlo aquí. Tenga en cuenta que puede escribir en este cuadro y que también se pueden usar tokens. Utilice esta funcionalidad con mucho cuidado.

**'Set a text value to the Windows clipboard' - 'Establecer un valor de texto en el portapapeles de Windows'**

Esta acción le permitirá poner un valor de texto en el portapapeles de Windows. El valor también puede contener tokens de texto o tokens de condición.

Para borrar el portapapeles, deje el valor en el cuadro en blanco.

Se puede acceder al valor que está almacenado en el portapapeles con el token '{CLIP}' (vea la sección sobre Tokens cerca del final de este documento).

Nota: pegar desde el portapapeles requerirá un comando que ejecute una acción CTRL + V (o lo que sea que su sistema admita).

## 'Perform a Window Function' - '*Realizar una función de Window*'

Esta acción le permitirá apuntar a una ventana / proceso particular (ventana principal de un proceso) y realizar una acción particular en ella. Para seleccionar una ventana de una aplicación que sea actualmente en ejecución, simplemente baje el cuadro etiquetado, 'Window Title' 'Título de la ventana'. También puede elegir la ventana enfocada actualmente activa seleccionando '[Active Window]' ' [Ventana activa]' de la lista. Tenga en cuenta que este es un cuadro de entrada gratuito y que puede modificar su selección (como se detalla a continuación). Este cuadro también acepta nombres de variables de texto, así como cualquier combinación de tokens si es necesario.

El valor en el cuadro desplegable puede contener comodines indicados con asteriscos (\*). Esto es útil cuando cambia el título de la ventana. Para indicar que el título de la ventana **contiene el valor** en el cuadro, coloque un asterisco en cada extremo. Por ejemplo, si desea apuntar a cualquier ventana que contenga "Bloc de notas" en el título, coloque "Bloc de notas \*" (sin comillas) en el cuadro. Para indicar que el título de la ventana **comienza con** el valor en el cuadro, ponga un asterisco al final: 'Bloc de notas \*'. Para indicar que el título de la ventana **termina con** el valor en el cuadro, coloque un asterisco al principio: '\* Bloc de notas'. Los valores no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Se seleccionará la primera ventana que coincida con los criterios indicados. **Avanzado:** Tenga en cuenta que también puede usar los nombres de proceso como aparecen en el Administrador de tareas de Windows. Puede usar comodines de la misma manera que lo hace con los títulos de las ventanas. Los títulos de las ventanas se verifican primero y luego los nombres de los procesos. **Más avanzado:** si la ventana aún no está localizada, la ventana se busca por nombre de clase de ventana y también por ID de proceso si el valor en el cuadro (que puede ser una variable de texto / token) se resuelve en un valor entero. Si es necesario, puedes seleccionar '[Active Window]' "" [Window activo] 'en la lista desplegable (en lugar de usar tokens de la manera antigua;)).

VoiceAttack también permitirá que la acción se detenga durante un período de tiempo específico al intentar adquirir la ventana y asegurarse de que esté recibiendo mensajes. Si la pausa expira, no pasará nada. Si se encuentra la ventana, el procesamiento continuará inmediatamente. Para establecer la cantidad máxima de tiempo de pausa, simplemente marque la casilla '**Pause up to**' "**Pausa hasta**" y establezca la cantidad de segundos (o fracciones de segundos) al valor deseado.

Si se excede el tiempo de espera o, si la ventana / proceso no está disponible, puede configurar la opción '**Exit command immediately if window/process not available**' '**Salir del comando inmediatamente si la ventana / proceso no está disponible**' para saltar fuera del comando en lugar de permitir que el comando continúe procesándose.

Una vez que tenemos una manija en la ventana, hay varias cosas que se pueden hacer para ello:

**'Display' - '*Monitor*'**.- Esto le permitirá mostrar / minimizar / maximizar / ocultar / etc. su ventana dirigida. Simplemente desplácese hacia abajo en la lista y elija uno de los siguientes (**Nota:** Sí, esto parece un poco confuso. Probablemente deba probar varios métodos para ver cuál le funciona. La lista podría haberse reducido a unos pocos elementos simples (mostrar / minimizar / maximizar), pero la característica subyacente permite una mayor flexibilidad. Con el fin de proporcionar esta flexibilidad, todas las funciones han sido expuestas al usuario, tanto en nombre como en descripción. Por lo tanto, básicamente, funcionarán de manera diferente. Basándome en la situación, y francamente, no estoy del todo seguro de si todos son necesarios para la mayoría (solo los dejas para tu uso, si puedes usarlos):

**Normal:** activa y muestra una ventana. Si la ventana está minimizada o maximizada, el sistema la restaura a su tamaño y posición originales.

**Minimizar:** minimiza la ventana especificada y activa la siguiente ventana de nivel superior en el orden Z.

**Maximizar** - Maximiza la ventana especificada.

**Show Minimized** **Mostrar minimizado**: activa la ventana y la muestra como una ventana minimizada.

**Show Maximized** - **Mostrar maximizado**: activa la ventana y la muestra como una ventana maximizada.

**Show Minimized No Activate** - **Mostrar minimizado sin activación**: muestra la ventana como una ventana minimizada. Este valor es similar a 'Mostrar minimizado', excepto que la ventana no está activada.

**Force Minimized** - **Forzar minimizado**: minimiza una ventana, incluso si el subproceso que posee la ventana no responde.

**Normal No Activate** - **Normal No Activar**: muestra una ventana en su tamaño y posición más recientes. Este valor es similar a 'Normal', excepto que la ventana no está activada.

**Show** - **Mostrar**: activa la ventana y la muestra en su tamaño y posición actuales.

**Show No Activate** - **Mostrar no activar**: muestra la ventana en su tamaño y posición actuales. Este valor es similar a 'Mostrar', excepto que la ventana no está activada.

**Restore** - **Restaurar**: activa y muestra la ventana. Si la ventana está minimizada o maximizada, el sistema la restaura a su tamaño y posición originales. Debe especificar este indicador al restaurar una ventana minimizada.

**Show Default** - **Mostrar valor predeterminado**: establece el estado de la presentación según el estado de la ventana cuando se creó.

**Hide** - **Ocultar**: Oculta la ventana y activa otra ventana. Utilizar con precaución.

La función 'Display' '**Mostrar**' también tiene una opción adicional, '**Set command to target this window**' '**Configurar comando para apuntar a esta ventana**'. Esta opción hará que la ventana mostrada sea el objetivo del proceso para el resto del comando. Esto anulará lo que haya establecido como objetivo del proceso en el comando, perfil o nivel global. Esto es útil si necesita enviar entradas a una aplicación diferente mientras se encuentra en medio de un comando. Hay una gran cantidad de detalles adicionales en la sección titulada '**Application Focus (Process Target) Guide**' "**Guía de Application Focus (Process Target)**" más adelante en este documento.

**'Close Window'** - **Cerrar ventana**: cierra la ventana seleccionada

**'Move Window'** - **Mover ventana**: esto le permitirá mover la ventana seleccionada a una coordenada X, Y específica en su pantalla. Sí ... puedes moverlo fuera de la pantalla, así que ten cuidado.

**'Resize Window'** - **Cambiar tamaño de la ventana**: esto le permitirá cambiar el tamaño de la ventana seleccionada a la anchura y altura que desee.

**'Change Title' - 'Cambiar título':** esto le ayudará a cambiar el texto del título de la ventana de destino. Si se encuentra con varias instancias de la misma aplicación abierta, esto puede ser útil cuando se trata de apuntar a cada instancia. Tenga en cuenta que esta caja respeta tokens de reemplazo.

### **'Change Default Audio Devices' - 'Cambiar dispositivos de audio predeterminados'**

Esta acción le permitirá cambiar la reproducción predeterminada de Windows y / o el dispositivo de grabación predeterminado.

VoiceAttack usa componentes de Windows Media y el motor de voz de Windows para hacer su trabajo. Los componentes de Windows Media **sólo** funcionarán con el dispositivo de reproducción predeterminado, y el motor de voz de Windows se puede configurar (y está configurado de forma predeterminada) para el dispositivo de grabación predeterminado. En ocasiones, es posible que desee cambiar estos dispositivos cuando esté usando VoiceAttack. Por ejemplo, es posible que desee cambiar la configuración de un micrófono / altavoz de la cámara web a un auricular. Esta función puede ahorrarle un paso (o varios) mientras usa VoiceAttack. Para usar esta función, simplemente seleccione los dispositivos que le gustaría usar marcando las casillas correspondientes y seleccionando los dispositivos que usaría de las listas (la lista solo muestra los dispositivos disponibles actualmente). Ahora para un montón de NOTAS:

**Nota:** si el motor de voz de Windows está configurado para ser diferente al dispositivo de grabación predeterminado (configurado a través del panel de control), cambiar el dispositivo de audio predeterminado no tendrá efecto en el motor de voz de Windows, lo que significa que no tendrá efecto en VoiceAttack.

**Nota:** esta función solo está disponible para Windows 7 y versiones posteriores.

**Nota:** Si se cambia el identificador subyacente del dispositivo (actualización del controlador, actualización de Windows, bloqueo, etc.) y se ejecuta esta acción, VoiceAttack intentará resolver el dispositivo por su último nombre de dispositivo conocido. Si ve un mensaje de registro que contiene 'Resolved by device name' "*Resuelto por nombre de dispositivo*", VoiceAttack ha realizado el cambio con éxito, pero es posible que desee actualizar esta acción, ya que no se guarda automáticamente.

**Nota:** Hay otras formas de cambiar estos dispositivos. Una forma es a través del inicio de VoiceAttack en la pantalla de Opciones. Otra forma es a través de las variables de línea de comandos (consulte la sección sobre variables de línea de comandos más adelante en este documento). También hay los tokens correspondientes '{STATE\_DEFAULTPLAYBACK}' y '{STATE\_DEFAULTRECORDING}' (consulte la referencia del token más adelante en este documento).

**ADVERTENCIA:** Esta no es una configuración de VoiceAttack, es más bien una configuración de dispositivo de Windows y puede (y probablemente lo hará) hacer que otras aplicaciones que dependen de los dispositivos modificados parezcan funcionar mal. No es un gran problema, pero definitivamente lo echará a perder cuando su Skype o TeamSpeak no esté funcionando como lo dejó.

### **'Windows Miscellaneous Functions' - 'Funciones diversas de Windows'**

Con la versión adecuada y los derechos de usuario, VoiceAttack intentará ejecutar cualquiera de las siguientes funciones de Windows (todas son en su mayoría autoexplicativas y / o probablemente no necesitan explicación):

**'Toggle Desktop' - "Cambiar pantalla"** - Alterna la vista de escritorio en caso de que venga el jefe. Deberá encontrar un nombre de comando creativo aquí para que él / ella piense que realmente está haciendo un trabajo.

**'Lock Workstation' - 'Bloquear estación de trabajo'** - Bloquea tu PC para que tu compañero de cuarto no pueda alterar tu configuración. Además, trabaja para ocultar lo que estás haciendo de tu jefe;)

**'Log Off Current User' - 'Cerrar sesión de usuario actual'** -Te desconecta cuando hayas terminado el día.

**'Sleep (Standby) PC' – 'Dormir (Esperar) PC'** - Pon tu PC a dormir para ahorrar algo de energía mientras vas y haz cosas.

**'Force Sleep (Standby) PC' - 'Force Sleep (Standby) PC'** -Esto obliga a tu PC al modo de suspensión. Lo que esto hace es que le dice a Windows que no avise a ninguna aplicación que está en modo de espera. ¡Toma eso, aplicaciones!

**'Hibernate PC' - 'Hibernar PC'** - Hiberna tu PC y ahorra aún más energía.

**'Force Hibernate PC' – 'Fuerza Hibernación del PC'** -Nuevamente, esto le dice a Windows que desactive todas las aplicaciones al no decirles que está en hibernación.

**'Restart PC' - 'Reiniciar PC'** - Esto reiniciará tu PC. Esto generalmente le da la oportunidad de guardar cualquier documento no guardado.

**'Force Restart PC' - 'Fuerza el reinicio del PC'** - Esto no solo reiniciará su PC, sino que **NO** le dará la oportunidad de guardar ningún documento no guardado. Utilizar con cuidado.

**'Shutdown PC' - 'Apagar el PC'** - Apaga tu PC y probablemente te dará la oportunidad de guardar tus documentos no guardados.

**'Force Shutdown PC' - 'Forzar el apagado del PC'** - Al igual que la opción de reinicio anterior, solo la PC permanece apagada. **Perderás** cualquier trabajo no guardado. Utilizar con cuidado.

**'Power Off PC' - 'Apagar PC'** -Funciona igual que el apagado, excepto en los casos en que se admite, actuará como si se desconectara de la pared. Esto puede tener efectos adversos en su sistema.

**'Force Power Off PC' - 'Forzar Apagado del PC'** - Fuerza el apagado de tu pc. Al igual que todas las otras opciones de "forzar", **PERDERÁS** los datos no guardados.

**'Minimize All' - 'Minimizar todo'** - Minimiza todas las ventanas abiertas.

**'Undo Minimize All' - 'Deshacer Minimizar todo'** - Un deshacer para el, "minimizar todo" que acabas de hacer.

**'Open Run Dialog' - 'Abrir cuadro de diálogo de ejecución'** -Abre el cuadro de diálogo de ejecución para que parezca que sabe lo que está haciendo ... tal vez incluso sea productivo.



**'Open Search Dialog' - 'Abrir cuadro de diálogo de búsqueda'** - Abre el cuadro de diálogo de búsqueda de Windows .

**'Open Window Switcher' - 'Interruptor de ventana abierta'** - Esto organizará todas las ventanas abiertas en un formato de mosaico para que usted elija.

**'Run Screen saver' - 'Ejecutar protector de pantalla'** - Simplemente ejecuta tu protector de pantalla si tienes uno que sea activo.

**'Hide Task Bar', 'Show Task Bar' - 'Ocultar barra de tareas', 'Mostrar barra de tareas'** - Oculta y muestra la barra de tareas de Windows.

### **'Set Audio Level' - 'Establecer nivel de audio'**

Esta pantalla le permitirá agregar una acción que cambiará el volumen de un punto final de audio específico. Esto es útil si desea controlar por voz o teclas de acceso rápido varios controles de volumen. Puede elegir configurar el volumen general del sistema, el volumen de los dispositivos específicos de grabación o reproducción (micrófonos, altavoces, auriculares) o el volumen de varias aplicaciones relacionadas con el Mezclador de volumen del sistema y el volumen general del sistema (puede encontrar el usuario Interfaz del Mezclador de volumen del sistema en la bandeja del sistema, o haciendo clic con el botón derecho en el icono de VoiceAttack en la barra de tareas y seleccionando 'System Volume Mixer' - 'Mezclador de volumen del sistema').

Para cambiar el volumen de audio general de su computadora (el más común), seleccione 'System' "Sistema". Para cambiar el nivel de volumen de un dispositivo de reproducción específico (como altavoces o auriculares), seleccione la opción 'Playback Device' "Dispositivo de reproducción" y seleccione el dispositivo que desea modificar. Al elegir el dispositivo "Predeterminado", siempre se seleccionará el dispositivo de reproducción predeterminado como lo indica Windows. Tenga en cuenta que seleccionar el dispositivo de reproducción predeterminado es lo mismo que elegir "Sistema" (esto queda para la compatibilidad con versiones anteriores).

Para cambiar el nivel de volumen de un dispositivo de grabación específico (micrófono), seleccione la opción 'Recording Device' "Dispositivo de grabación" y seleccione el dispositivo que desea modificar. Al elegir el dispositivo "Predeterminado", siempre se seleccionará el dispositivo de reproducción predeterminado como lo indica Windows.

Para cambiar el nivel de audio de una aplicación, selecciónela en la lista desplegable. Tenga en cuenta que este es un cuadro de entrada gratuito y que puede modificar su selección (como se detalla a continuación). Esta caja también respeta tokens si es necesario.

El valor en el cuadro desplegable puede contener comodines indicados con asteriscos (\*). Esto es útil cuando cambia el título de la ventana. Para indicar que el título de la ventana **contiene** el valor en el cuadro, coloque un asterisco en cada extremo. Por ejemplo, si desea apuntar a cualquier ventana que contenga 'VLC' en el título, coloque '\* VLC \*' (sin comillas) en el cuadro. Para indicar que el título de la ventana **comienza con** el valor en el cuadro, ponga un asterisco al final: 'VLC \*'. Para indicar que el título de la ventana **termina con** el valor en el cuadro, coloque un asterisco al principio: '\* VLC'. Los valores no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Se seleccionará la primera ventana que coincida con los criterios indicados. **Avanzado:** Tenga en cuenta que también puede usar los nombres de proceso como aparecen en el Administrador de tareas de Windows. Puede usar comodines de la misma manera que lo hace con los títulos de las ventanas. Los títulos de las ventanas se verifican primero y luego los nombres de los procesos. **Más avanzado:** si no se puede encontrar una ventana por título o nombre de proceso, se verifican los nombres de clase de ventana. Los comodines se aplican si los necesitas. Tenga en cuenta que este será el nombre de clase de la ventana en sí

y no el nombre de clase de un control secundario. Nuevamente, esta es una característica avanzada que nunca puede usar.

Una vez que seleccione el tipo de audio que desea controlar, puede configurar el nivel de audio utilizando varios métodos. Puede silenciar y activar el audio seleccionando ya sea 'Mute' '*Silencio*' o 'Unmute' '*No silenciar*', o usted y alternar el silencio y seleccionando, 'Toggle Mute' '*Activar silencio*'. También puede establecer el nivel de audio en un valor específico seleccionando 'Level' '*Nivel*' e ingresando un valor. Este valor debe resolverse en un número entero de 0 a 100. Por lo tanto, si desea configurar su volumen al 50%, simplemente ingrese "50" (sin comillas) en el cuadro. **Avanzado:** tenga en cuenta que este cuadro también aceptará un nombre de variable de entero o un token que se resuelve en un número o incluso un nombre de variable de entero.

Para aumentar / disminuir el volumen actual en una cierta cantidad, seleccione la opción 'Offset' '*Desviación*' e ingrese el valor por el cual desea aumentar o disminuir el volumen. Por ejemplo, si desea aumentar el volumen en 10, ingrese 10 en el cuadro de entrada. Si desea disminuir el volumen en 10, ingrese -10 en el cuadro de entrada. Avanzado: tenga en cuenta que este cuadro también aceptará un nombre de variable de entero o un token que se resuelve en un número o incluso un nombre de variable de entero.

**Nota:** el volumen de la aplicación no es el volumen real controlado por la aplicación seleccionada. Por ejemplo, hay una barra deslizante de volumen en el Reproductor de Windows Media que controla el volumen. VoiceAttack NO controla ese control deslizante. VoiceAttack controlará el volumen para WMP como se refleja en el Mezclador de volumen del sistema. Eso significa que si establece el valor de nivel de audio de WMP en 50, el control deslizante del Mezclador de volumen del sistema ajustará el volumen de WMP al 50% de lo que esté configurado actualmente.

### **'Block/Unblock Keyboard Input' - '*Bloquear / Desbloquear entrada de teclado*'**

Esta acción funciona como una ayuda de juego y te permitirá que VoiceAttack intente bloquear, desbloquear o alternar el bloqueo de las pulsaciones de teclas que elijas (ya sabes ... como cuando presiona esa molesta tecla de Windows todo el tiempo). Se indica Attempt '*Intento*', ya que dependerá de su sistema. Factores como la ejecución de otro software y el orden por el que ejecuta ese software en lo que respecta a VoiceAttack pueden alterar su experiencia. Además, si su juego o aplicación se basa en una entrada que no se puede bloquear, VoiceAttack no podrá bloquearlo. Así que, en pocas palabras, "su kilometraje puede variar".

Bien, volvamos a eso ... Hay tres acciones que puedes realizar:

**Block – *bloquear*** :- esto bloquea la entrada de la entrada desde las teclas seleccionadas.

**Unblock - *Desbloquear*** - esto eliminará los bloques que se pusieron en su lugar previamente mediante una acción de VoiceAttack, 'Block' '*Bloqueo*'.

**Toggle – *Alternar*** - esto bloqueará la entrada desbloqueada o desbloqueará la entrada bloqueada (es un conmutador, jajaja).

El alcance del bloqueo depende de la siguiente opción. Si solo desea especificar un cierto número de teclas, puede seleccionar la opción **'Only the keys listed below' 'Solo las teclas que se enumeran a continuación'**. Luego, simplemente presione las teclas del teclado que desea bloquear. Las teclas que están seleccionadas aparecerán en el cuadro debajo de la selección. Tenga en cuenta que puede eliminar las claves haciendo clic en ellas o haciendo clic en "Borrar". Cuando se ejecuta esta acción, solo se bloquearán las teclas seleccionadas. Si desea bloquear TODAS las entradas, a excepción de ciertas teclas, seleccione la opción **'All but the keys listed below' "Todas las teclas excepto las enumeradas a continuación"**. Tenga en cuenta que indicar que no hay claves con esta opción bloqueará todas las claves.

Cada acción **'Block Keyboard Input' "Bloquear entrada de teclado"** es acumulativa. Lo que eso significa es que si bloquea, digamos, la tecla "X" en una acción y la tecla de bloqueo, "Y" en una segunda acción, tanto las teclas "X" como "Y" se bloquearán en ese punto.

**Nota:** Aunque las acciones de VoiceAttack continuarán presionando las teclas, VoiceAttack no responderá a las teclas presionadas desde el teclado. Utilizar con cuidado.

### **'Block/Unblock Mouse Input' - 'Bloquear / Desbloquear entrada de ratón'**

Esta acción funciona como una ayuda de juego y le permitirá tener un intento de VoiceAttack para bloquear, desbloquear o alternar el bloqueo de varias acciones del mouse que elija. Una vez más, al igual que en **'Block/Unblock Keyboard Input' "Bloquear / Desbloquear entrada de teclado"**, se indica **'attempt' "intento"**, ya que esto dependerá de su sistema (consulte la sección anterior para obtener más información)).

Hay tres acciones que puedes realizar:

**Block – Bloquear** .- esto bloquea que la entrada ocurra a partir de las acciones del mouse seleccionadas.

**Unblock - Desbloquear** - esto eliminará los bloques que se pusieron en su lugar previamente mediante una acción de "VoiceAttack", "Bloqueo"..

**Toggle – Alternar** - esto bloqueará la entrada desbloqueada o desbloqueará la entrada bloqueada.

El alcance del bloqueo depende de la siguiente opción. Si solo desea especificar ciertas acciones, puede seleccionar la opción **'Only the actions indicated below' "Solo las acciones indicadas a continuación"**. Luego, simplemente haga clic en los elementos que desea bloquear. Verá los cinco botones estándar del mouse (izquierdo, derecho, medio, atrás, adelante), así como cuatro diferentes acciones de desplazamiento (desplazamiento hacia adelante, atrás, (inclinación) hacia la izquierda, (inclinación) hacia la derecha). Tenga en cuenta que puede eliminar las acciones haciendo clic en ellas nuevamente o haciendo clic en Clear' **"Borrar"**. Cuando se ejecuta esta acción, solo se bloquearán las acciones seleccionadas. Si desea bloquear TODAS las acciones del mouse, excepto algunas, seleccione la opción **'All but the actions indicated below' "Todas las acciones excepto las indicadas a continuación"**. Tenga en cuenta que indicar que no hay acciones bloqueará todas las acciones seleccionables del mouse.

Cada acción de **'Block Mouse Input' 'Bloquear entrada de mouse'** es acumulativa. Lo que eso significa es que si bloquea, por ejemplo, el botón central del mouse en una acción y bloquea el botón derecho del mouse en una segunda acción, los botones central y derecho se bloquearán en ese punto.

**Nota:** Aunque VoiceAttack continuará ejecutando las acciones del mouse, VoiceAttack en sí no responderá a las acciones físicas del mouse. Utilizar con cuidado.

**Nota:** los botones extendidos, como los que se encuentran en los ratones habilitados para macros, SOLAMENTE pueden bloquearse a través del software que viene con esos ratones.

### **'Restrict Mouse Movement' - 'Restringir el movimiento del ratón'**

Esta acción funciona como una ayuda de juego y le permitirá tener un intento de VoiceAttack para reducir la velocidad del mouse. De nuevo, como en 'Block/Unblock Keyboard/Mouse Input' *"Bloquear / Desbloquear entrada de teclado / mouse"*, se indica "intento", ya que esto dependerá de su sistema. Simplemente elija el nivel de restricción de movimiento usando el control deslizante. Eligiendo 0% borra cualquier previamente restricción invocada, el 10% indicaría solo una pequeña cantidad de restricción de movimiento, mientras que el 100% indicaría un bloque completo (el cursor no se moverá, así que use con cuidado).

### **Dictation (Speech to Text) - Dictado (Discurso a Texto)**

Para ser lo más flexible posible, el 'dictado' en VoiceAttack requiere múltiples partes.

Como VoiceAttack ya está "escuchando" sus comandos, deberá poder activar y desactivar el dictado. Hay dos acciones nuevas para hacer esto por usted: **iniciar el modo de dictado y detener el modo de dictado**.

Para activar el modo de dictado, simplemente agregue la acción a uno de sus comandos. Puede inicializar variables, reproducir un sonido, borrar el búfer de dictado (más información más adelante) o lo que desee antes o después de la acción Iniciar dictado. Por ejemplo, puede tener un comando llamado 'Abrir cotización'. En ese comando, puede reproducir un sonido para notificarle que el dictado está activado y, 'escuchar', seguido de la acción *'Iniciar dictado'* 'Start Dictation'.

Para desactivar el modo de dictado, simplemente agregue la acción 'Stop Dictation Mode' *'Detener modo de dictado'* a un comando que especifique. Nuevamente, puede pegar el búfer de dictado, reproducir un sonido, borrar variables o lo que sea en el mismo comando.

**Nota:** cuando el modo de dictado está activado, aún puede emitir comandos de VoiceAttack normales. Los comandos se procesarán y no se incluirán en el búfer de dictado. De esa manera, aún puedes "disparar todas las armas" cuando estás en medio de enviar mensajes a tus compañeros de ala;)

La parte principal de la función de dictado es lo que se conoce como el *'búfer de voz'* 'speech buffer' (o, 'el búfer', para abreviar).

El búfer de voz contiene todas las palabras que estás hablando. Cada vez que habla y luego pausa, la voz se convierte en texto y se agrega al búfer. El búfer seguirá creciendo hasta que lo borres. Para borrar el búfer de voz, se proporciona la acción *'Borrar el búfer de dictado'*. Simplemente agregue la acción a su comando especificado en el lugar donde desea borrar el búfer. Como una opción en esta acción, puede limitar lo que se borra a la última instrucción en el búfer. Además, en las acciones Iniciar y Detener dictado, puede borrar opcionalmente el contenido del búfer.

Se accede al valor en el búfer de dictado en VoiceAttack en lugares que aceptan tokens (consulte 'Tokens' en la documentación de VoiceAttack para obtener más información sobre cómo usarlos ... en serio ... verifique porque puede hacer mucho con fichas).

Los tokens para el búfer de dictado son {DICTATION} y {DICTATION: options}. Por ejemplo, puede colocar ese token en el cuadro de salida 'Speech output box' *'Texto a voz'*, en el cuadro de valor de 'Quick Input' *'Entrada rápida'* o en el cuadro 'Set Windows Clipboard' *'Establecer valor del Portapapeles de Windows'*.

VoiceAttack convertirá el token {DICTATION} en lo que está contenido en el búfer en el punto en que se usa.

Algunas cosas que podría querer hacer con lo que está en el búfer de voz:

- *'Salida a alguna aplicación'* 'output to some application' (mensajería de compañeros de equipo).
- *'Salida a texto a voz'* 'output to text to speech' (comentarios para usted)
- Salida a un complemento, el registro de VoiceAttack, el portapapeles de Windows, etc.

Hay dos formas de obtener lo que está en el búfer de voz de VoiceAttack y en otra aplicación. Una forma es emitir el texto un carácter a la vez utilizando la función rápida de VoiceAttack

Característica de entrada. Esta es una forma bastante confiable de sacar su texto, sin embargo, es un carácter a la vez. Eso significa que habrá un retraso para que salga el texto. Dado que hay un retraso, hay oportunidades de golpear accidentalmente otras teclas mientras el texto se envía a su aplicación.

La forma preferida de eliminar el texto almacenado es mediante el portapapeles de Windows. De esta manera, todo el texto se imprime en una sola toma, lo que reduce la posibilidad de error. Para agregar lo que hay en el búfer al portapapeles de Windows, simplemente agregue una acción 'Set a Text Value to the Windows Clipboard' *'Establecer un valor de texto al portapapeles de Windows'* a su comando. En el cuadro 'Valor' 'Value', simplemente agregue el token ', {DICTATION}' o '{DICTATION: options}' (nuevamente, vea 'Tokens' en la documentación de VoiceAttack para obtener más información sobre cómo usarlos). Para pegar desde el portapapeles de Windows, simplemente emita su método preferido de pegado (CTRL + V o MAYÚS + INSERTAR con los retrasos correspondientes).

**Nota:** Si no tiene acceso al portapapeles de Windows (dentro de los juegos), su única opción puede ser imprimir un carácter a la vez.

También se debe tener en cuenta que el dictado es tan confiable como la capacitación de su motor de voz y / o su hardware y / o su configuración y controladores. No va a ser tan preciso como sus comandos hablados. Para algunos, el dictado puede ser casi impecable, mientras que a otros les puede parecer acertado o incluso frustrante. Sin embargo, disculpas de antemano, esta es una primera ronda con dictado y se proporciona tal como está (¡lo siento!). Con el tiempo, espero que esto mejore aún más.

## Dictation (Speech to Text) - Dictado (Discurso a Texto)

Para ser lo más flexible posible, el 'dictado' en VoiceAttack requiere múltiples partes.

Como VoiceAttack ya está "escuchando" sus comandos, deberá poder activar y desactivar el dictado. Hay dos acciones nuevas para hacer esto por usted: "Start Dictation Mode, and Stop Dictation Mode." *iniciar el modo de dictado y detener el modo de dictado.*

Para activar el modo de dictado, simplemente agregue la acción a uno de sus comandos. Puede inicializar variables, reproducir un sonido, borrar el búfer de dictado (más información más adelante) o lo que desee antes o después de la acción Iniciar dictado. Por ejemplo, puede tener un comando llamado 'Open Quote' *'Abrir cotización'*. En ese comando, puede reproducir un sonido para notificarle que el dictado está activado y, 'escuchar', seguido de la acción 'Start Dictation' *'Iniciar dictado'*.

Para desactivar el modo de dictado, simplemente agregue la acción Stop Dictation Mode action *Detener modo de dictado* a un comando que especifique. Nuevamente, puede pegar el búfer de dictado, reproducir un sonido, borrar variables o lo que sea en el mismo comando.

**Nota:** cuando el modo de dictado está activado, aún puede emitir comandos de VoiceAttack normales. Los comandos se procesarán y no se incluirán en el búfer de dictado. De esa manera, aún puedes "disparar todas las armas" cuando estás en medio de enviar mensajes a tus compañeros de ala;)

La parte principal de la función de dictado es lo que se conoce como el búfer de voz (o, 'el búfer', para abreviar).

El búfer de voz contiene todas las palabras que estás hablando. Cada vez que habla y luego pausa, la voz se convierte en texto y se agrega al búfer. El búfer seguirá creciendo hasta que lo borres. Para borrar el búfer de voz, se proporciona la acción 'Clear Dictation Buffer' *'Borrar el búfer de dictado'*. Simplemente agregue la acción a su comando especificado en el lugar donde desea borrar el búfer. Como una opción en esta acción, puede limitar lo que se borra a la última instrucción en el búfer. Además, en las acciones Iniciar y Detener dictado, puede borrar opcionalmente el contenido del búfer.

Se accede al valor en el búfer de dictado en VoiceAttack en lugares que aceptan tokens (consulte 'Tokens' en la documentación de VoiceAttack para obtener más información sobre cómo usarlos ... en serio ... verifique porque puede hacer mucho con fichas).

Los tokens para el búfer de dictado son {DICTATION} y {DICTATION: options}. Por ejemplo, puede colocar ese token en el cuadro de salida Texto a voz, en el cuadro de valor de Entrada rápida o en el cuadro Establecer valor del Portapapeles de Windows.

VoiceAttack convertirá el token {DICTATION} en lo que está contenido en el búfer en el punto en que se usa.

Algunas cosas que podría querer hacer con lo que está en el búfer de voz:

- *Salida a alguna aplicación* - output to some application (mensajería de compañeros de equipo).
- *salida a texto a voz* - output to text to speech (comentarios para usted)
- *salida a un complemento*, - output to a plugin, el registro de VoiceAttack, el portapapeles de Windows, etc.

Hay dos formas de obtener lo que está en el búfer de voz de VoiceAttack y en otra aplicación. Una forma es emitir el texto un carácter a la vez utilizando la función rápida de VoiceAttack

Característica de entrada. Esta es una forma bastante confiable de sacar su texto, sin embargo, es un carácter a la vez. Eso significa que habrá un retraso para que salga el texto. Dado que hay un retraso, hay oportunidades de golpear accidentalmente otras teclas mientras el texto se envía a su aplicación.

La forma preferida de eliminar el texto almacenado es mediante el portapapeles de Windows. De esta manera, todo el texto se imprime en una sola toma, lo que reduce la posibilidad de error. Para agregar lo que hay en el búfer al portapapeles de Windows, simplemente agregue una acción 'Set a Text Value to the Windows Clipboard' *'Establecer un valor de texto al portapapeles de Windows'* a su comando. En el cuadro 'Value' *'Valor'*, simplemente agregue el token ', {DICTATION}' o '{DICTATION: options}' (nuevamente, vea 'Tokens' en la documentación de VoiceAttack para obtener más información sobre cómo usarlos). Para pegar desde el portapapeles de Windows, simplemente emita su método preferido de pegado (CTRL + V o MAYÚS + INSERTAR con los retrasos correspondientes).

**Nota:** Si no tiene acceso al portapapeles de Windows (dentro de los juegos), su única opción puede ser imprimir un carácter a la vez.

También se debe tener en cuenta que el dictado es tan confiable como la capacitación de su motor de voz y / o su hardware y / o su configuración y controladores. No va a ser tan preciso como sus comandos hablados. Para algunos, el dictado puede ser casi impecable, mientras que a otros les puede parecer acertado o incluso frustrante. Sin embargo, disculpas de antemano, esta es una primera ronda con dictado y se proporciona tal como está (¡lo siento!). Con el tiempo, espero que esto mejore aún más.

### **'Start Dictation Mode' - 'Iniciar modo de dictado'**

Esta acción activará el modo 'dictado' de VoiceAttack. Cualquier voz reconocida mientras este modo esté activo se agregará al búfer de dictado. Los comandos reconocidos que se hablan por sí solos se procesarán primero y no se agregarán al búfer de dictado (en caso de que esté dictando un mensaje a su equipo y luego sea atacado ... jajaja). Tenga en cuenta que el dictado se puede detener e iniciar y que el búfer del dictado se mantendrá hasta que lo borre.

Se puede acceder al valor en el búfer de dictado usando los tokens {DICTATION} y {DICTATION: options}. Vea más sobre este token en la sección Token cerca del final de este documento.

El 'Clear dictation buffer before starting dictation mode' *'Borrar el búfer de dictado antes de iniciar el modo de dictado'* hace exactamente eso. Borra todo el búfer una vez que inicia esta acción (por conveniencia ... guarda un paso si realmente lo necesita).

### **'Stop Dictation Mode' - 'Detener el modo de dictado'**

Esta acción desactivará el modo 'dictado' de VoiceAttack. Tenga en cuenta que el búfer de dictado todavía se mantiene mientras inicia y detiene el modo de dictado. Es decir, a menos que seleccione la opción 'Clear dictation buffer after stopping dictation mode' *'Borrar el búfer de dictado después de detener el modo de dictado'*. El uso de esta opción borrará el búfer de dictado inmediatamente después de detener el modo de dictado. Una vez más, más de una característica de conveniencia para guardar los pasos.

### **'Clear Dictation Buffer' - 'Clear Dictation Buffer'**

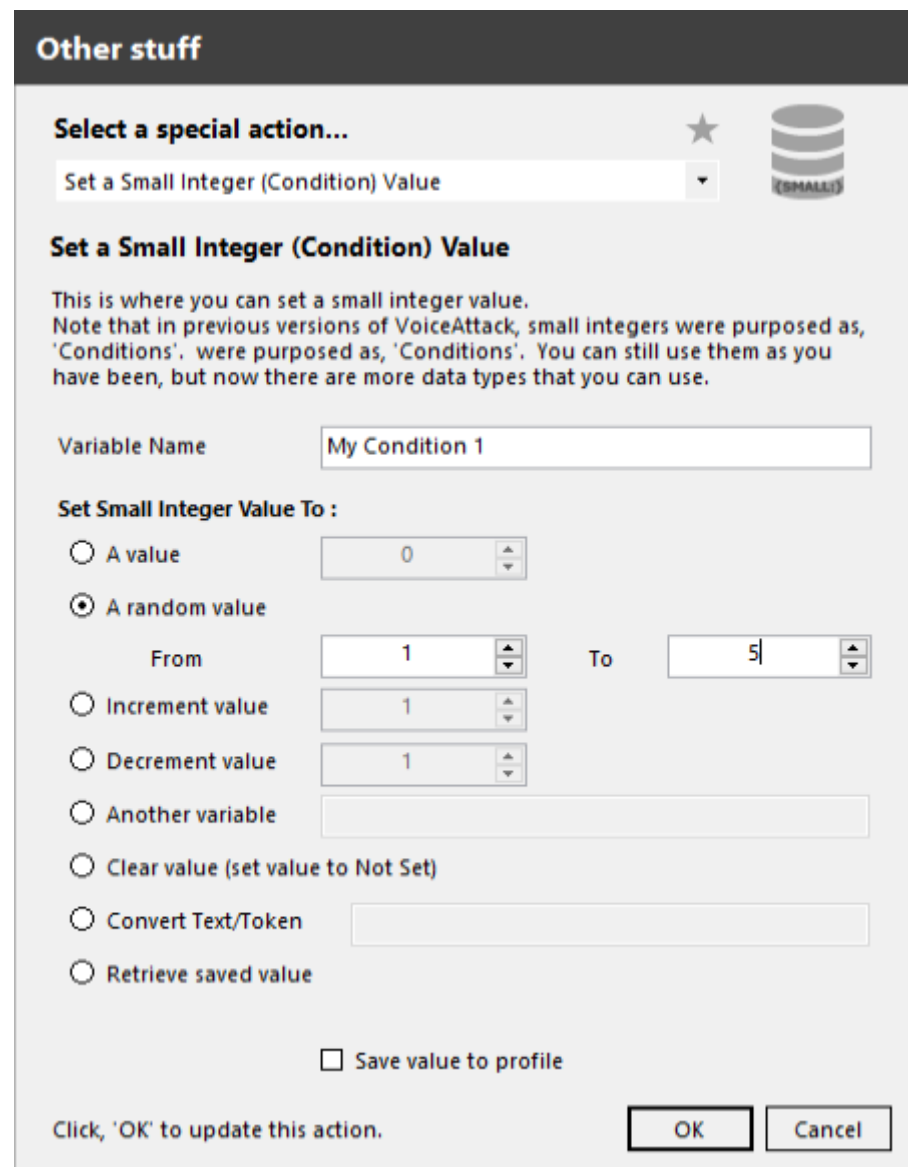
Esta acción borrará el búfer de dictado. La opción, 'clear only the last statement' *'borrar solo la última declaración'* es útil si bota lo último que dijo (lo que sucederá mucho, dado el estado actual del motor de voz).



## Advanced – Avanzado

Las siguientes acciones de comando se consideran "avanzadas" y se usan dentro de VoiceAttack para permitir a los usuarios hacer las cosas un poco más flexibles. Existe la posibilidad de que nunca use estas funciones o las use muy poco (ya que están un poco fuera de lo que probablemente necesite para que VoiceAttack funcione para usted). ¡Que te diviertas!

### 'Set a Small Integer (Condition) Value' - 'Establecer un valor entero (condición) pequeño'



The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a dark header. Below the header, there's a section "Select a special action..." with a star icon and a database icon. A dropdown menu is set to "Set a Small Integer (Condition) Value". Below this, the title "Set a Small Integer (Condition) Value" is followed by a paragraph explaining the purpose of small integers. The main section "Set Small Integer Value To :" contains several radio button options: "A value" (set to 0), "A random value" (selected, with "From" set to 1 and "To" set to 5), "Increment value" (set to 1), "Decrement value" (set to 1), "Another variable" (empty), "Clear value (set value to Not Set)", "Convert Text/Token" (empty), and "Retrieve saved value". There is also a checkbox for "Save value to profile". At the bottom, there's a note "Click, 'OK' to update this action." and "OK" and "Cancel" buttons.

**NOTA:** Debido a la expansión de los tipos de variables disponibles de VoiceAttack, lo que solía llamarse 'Condition' "Condición" se cambió de nombre a 'Small Integer' "Entero pequeño". El tipo de entero pequeño se dejará para compatibilidad con versiones anteriores, sin embargo, puede encontrar el tipo de entero un poco más útil. Asegúrese de revisar los tipos de variables Integer, Boolean y Decimal (y las nuevas características que lo acompañan) que se describen a continuación.

Esta acción de comando le permitirá establecer el valor de una pequeña variable entera.

Estas variables se utilizan junto con los bloques condicionales (declaraciones 'If') para controlar el flujo de sus acciones de comando (más información sobre los bloques condicionales a continuación).

El nombre del entero pequeño puede ser el que quieras. Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma ni dos puntos (los nombres de las variables solo pueden contener dos puntos si están contenidos dentro de un token ... este sería un buen lugar para indicar que este cuadro de entrada también procesa tokens).

El valor que estableció en su variable de entero pequeño puede ser explícito (establece un valor exacto), aleatorio (de un valor bajo a un valor alto), incremental, decremental, a otro valor de variable variable que haya definido o a El valor de texto / tokens. El valor no puede ser más de 32.767 y no menos de -32.768. Si intenta establecer su pequeña variable entera en un valor fuera de este rango, el valor de su pequeña variable entera se establecerá en *"No establecido"* 'Not Set'.

Si desea que su pequeña variable entera se guarde con el perfil activo, seleccione la opción 'Save value to profile' *'Guardar valor en el perfil'*. Esto le permitirá acceder al valor entre las sesiones de la aplicación (la aplicación VoiceAttack se cierra y luego se ejecuta nuevamente).

Para recuperar la pequeña variable entera guardada con el perfil, seleccione la opción 'Retrieve saved value' *"Recuperar valor guardado"*.

**Nota:** Para borrar todas las variables de enteros pequeños previamente guardadas, vea la acción 'Borrar valores guardados del perfil' *'Clear Saved Values from Profile'*.

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco. Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack. Si desea que sus valores se guarden en el disco para usarlos entre las sesiones de la aplicación, seleccione la opción 'Guardar valor en el perfil' *'Save value to profile'*.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría utilizará las variables de alcance global (para facilitar su uso); sin embargo, para aquellas personas que necesitan un nivel de control más preciso, asegúrese de consultar la sección "Control de variable avanzado (alcance)" *'Advanced Variable Control (Scope)'* más adelante en este documento.

### **'Begin a Conditional (If Statement) Block' - 'Comenzar un bloque condicional (si es una declaración)'**

Esta acción de comando es lo que usará para comenzar un bloque condicional. Piense en un bloque condicional como una simple declaración "SI" 'IF'. Este bloque **MUST DEBE** usarse con la acción correspondiente del *'Bloque condicional final'* 'End Conditional Block' (a continuación).

Básicamente, las acciones de comando que se producen entre los Bloques condicionales de inicio y fin SOLO se ejecutarán si la comparación que define cumple con los criterios que indica en el Bloque condicional de inicio.

Primero deberá indicar qué tipo de comparación va a hacer. Si va a comparar enteros pequeños, seleccione la pestaña *'Entero pequeño'* 'Small Integer Tab'. Si va a comparar el texto en una variable de texto, seleccione la pestaña *'Texto'* 'Text' (y así sucesivamente para los otros tipos de datos).

## Small Integer (Condition) Value Comparison - Comparación de valor de entero (condición) pequeña

**Other stuff**

Select a special action... ★ {

Begin a Conditional (If Statement) Block

This action will mark the beginning of a conditional block that will only be run if a certain condition is met. You can select the data type to compare by clicking on one of the tabs below.

**Begin a Conditional (If Statement) Block**

**Small Integer** | Text | True/False (Boolean) | Integer | Decimal | Date/Time | Device State

This is where you can compare small integer values. You can compare the value of a variable to an explicit value or the value in another variable.

Variable Name:

Operator:

☒ A Value:

☐ Another Variable:

☒ Evaluate 'Not Set' as zero

Click, 'OK' to add this action to your command. OK Cancel

Si desea comparar valores de enteros pequeños (anteriormente llamados "condiciones") y eligió esta pestaña, el siguiente paso es indicar qué variable va a verificar escribiendo su nombre en el campo Nombre de variable (habría establecido esto valor en el, *'Establecer un Acción de valor de entero (condición) pequeña'* 'Set a Small Integer (Condition) Value'... vea más arriba).

A continuación, deberá establecer cómo se va a comparar la variable, bajando el cuadro de "operador". Puedes elegir Equals *iguales*, Does Not Equal *no igual*, Greater Than *mayor que*, Less Than *menor que*, está establecido y no está establecido (una variable es 'Set' 'Establecer' si realmente se ha asignado un valor a la variable. En lenguaje de programación, el valor se consideraría nulo o no nulo).

Lo último que deberá hacer es indicar el valor con el que va a comparar la variable. Esto puede ser un valor explícito (seleccionando 'A Value' 'Valor A' y completando el cuadro), o el valor de otra variable entera pequeña que haya configurado (seleccionando 'Another Variable' 'Otra Variable' y escribiendo el nombre de esa variable en la caja provista).

Opcionalmente, puede seleccionar la función "Evaluar," No establecido como cero "que evaluará automáticamente las variables incluidas (variables indicadas en ambos," Nombre de variable "Variable Name" y Otra variable "Another Variable") como cero al comparar. Si desea comparar las variables como nulas ("No establecido" "Not Set") cuando están nulas ("No establecido" "Not Set"), asegúrese de desactivar esta opción.

Si se realiza la comparación y se cumple la condición, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a la acción Begin a Conditional Block *Iniciar un bloqueo condicional*. Si la condición NO se cumple, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a un Else correspondiente o al *Bloque condicional de finalización* End Conditional Block correspondiente (es por esto que se requiere el *Bloque condicional de finalización* End Conditional Block).

**Nota:** Si una variable que se está comparando es *NO ESTA NOT SET* configurada , la comparación siempre resultará falsa. Por lo tanto, si 'Mi condición 1' 'My Condition 1' no está establecida, e intenta compararlo con 0 configurando al operador como 'no igual a' 'not equal to', el resultado será falso y el código continuará después del bloque final (consulte la información anterior). con respecto a la evaluación, 'No establecido' 'Not Set' como vacío (en blanco)).

**Nota:** Para crear una declaración simple, de una sola condición, 'Si' 'If', elija la opción 'Condición Unica' 'Single Condition' en el menú. Para crear un compuesto, la declaración 'Si' 'If' (es decir, una declaración 'Si' 'If' que contiene múltiples condiciones ('y' 'and' y 'o' 'or'), seleccione la opción 'Generador de condiciones compuestas' 'Compound Condition Builder' en el menú. Para obtener más información sobre el compuesto Consulte la sección titulada "Uso del generador de condiciones" 'Using the Condition Builder' más adelante en este documento. Tenga en cuenta que puede convertir una sola declaración condicional en una declaración compuesta haciendo clic derecho en la acción en la pantalla de comandos y seleccionando "Editar con condición" 'Edit with condition builder'. Opción de constructor.

## Text Value Comparison - Comparación de valores de texto

**Other stuff**

Select a special action... ★ }

Begin a Conditional (If Statement) Block

This action will mark the beginning of a conditional block that will only be run if a certain condition is met. You can select the data type to compare by clicking on one of the tabs below.

Small Integer | **Text** | True/False (Boolean) | Integer | Decimal | Date/Time | Device State

This is where you can compare text values. You can compare the value of a variable or token to an explicit value or the value in another variable.

Variable Name / Token:

☒ Text:

☐ Another Variable:

☒ Evaluate 'Not Set' as empty (blank)

Click, 'OK' to add this action to your command. OK Cancel

Si desea comparar una variable de texto y elegir esta pestaña, el siguiente paso es indicar qué variable de texto va a verificar escribiendo su nombre en, Campo 'Nombre / token de variable' *'Variable Name / Token'* (habría establecido este valor en la acción 'Establecer un valor de texto' *'Set a Text Value'*... vea la forma a continuación). Tenga en cuenta que esta casilla también puede aceptar tokens. De esta manera, puede comparar valores de variables o el valor de un token de texto representado.

A continuación, deberá establecer cómo se va a comparar la variable, bajando el cuadro de "operador" *'operator'*. Puede elegir Igualdad *'Equals'*, No igual *'Does Not Equal'*, Inicia con *'Starts With'*, No comienza con *'Does Not Start With'*, Finaliza con *'Ends With'*, No termina con *'Does Not End With'*, Contiene *'Contains'*, No contiene *'Does Not Contain'*, Se establece *'Is Set'* y No se establece *'Is Not Set'* (una variable de texto es "Establecer" *'Set'* si un valor tiene en realidad fue asignado a la variable. Si usted es un programador, se referiría a esto como la variable siendo nula o no nula).

Lo último que deberá hacer es indicar el valor con el que va a comparar la variable de texto. Este puede ser un valor explícito (seleccionando 'Texto' *'Text'* y completando el cuadro), o el valor de otra variable de texto que haya configurado (seleccionando 'Otra variable' *'Another Variable'* y escribiendo el nombre de esa variable en el cuadro previsto).

Opcionalmente, puede seleccionar la función "Evaluar, 'No establecer' como vacía (en blanco)" *'Evaluate, 'Not Set' as empty (blank)'* que evaluará automáticamente las variables / fichas incluidas (las variables indicadas en ambos, 'Nombre / ficha de variable' y 'Otra variable' *'Variable Name/Token' and 'Another Variable'*, también como el valor convertido de lo que es colocado en el campo Token) como vacío (en blanco) al comparar. Si desea comparar las variables como nulas ("No establecido" *'Not Set'*) cuando están nulas ("No establecido" *'Not Set'*), asegúrese de desactivar esta opción.

Si la comparación se realiza correctamente, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a la acción Iniciar un bloqueo condicional *Begin a Conditional Block*. Si la comparación falla, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a un Else correspondiente o al Bloque condicional de finalización *End Conditional Block* correspondiente (es por esto que se requiere el Bloque condicional de finalización *End Conditional Block*).

**Nota:** Si una variable de valor de texto que se está comparando NO ESTÁ ESTABLECIDA *NOT SET*, la comparación siempre resultará falsa (consulte la información anterior sobre evaluación, "No establecida" *'Not Set'* como vacía (en blanco)).

**Nota:** La opción 'Texto' *'Text'* también acepta tokens.

## True/False (Boolean) Comparison - Verdadero / Falso (Booleano) Comparación

**Other stuff**

Select a special action... ★ }

Begin a Conditional (If Statement) Block

This action will mark the beginning of a conditional block that will only be run if a certain condition is met. You can select the data type to compare by clicking on one of the tabs below.

Small Integer | Text | **True/False (Boolean)** | Integer | Decimal | Date/Time | Device State

This is where you can compare true/false (boolean) values. You can compare the value of a variable to an explicit value or the value in another variable.

Variable Name:

Operator:

☒ A Value:

☐ Another Variable:

☒ Evaluate 'Not Set' as false

Click, 'OK' to add this action to your command. OK Cancel

Si desea comparar una variable verdadera / falsa (booleana) y eligió esta pestaña, el siguiente paso es indicar qué variable booleana va a verificar escribiendo su nombre en el campo "Nombre de variable" (habría establecido este valor en la acción 'Establecer un valor verdadero / falso (booleano)' ... vea la forma a continuación).

A continuación, deberá establecer cómo se va a comparar la variable, bajando el cuadro de "operador" *'operator'*. Puede elegir Igualdad *Equals*, No igual *Does Not Equal*, Se establece *Is Set* y No se establece *Is Not Set* (una variable booleana es 'Establecer' *'Set'* si realmente se ha asignado un valor a la variable. Si usted es un programador, se referirá a esto como la variable nulo o no nulo).

Lo último que deberá hacer es indicar el valor con el que va a comparar la variable booleana. Puede ser un valor explícito (seleccionando Verdadero o Falso en el campo 'Valor' *'Value'*), o el valor de otra variable booleana que haya configurado (seleccionando, 'Otra variable' *'Another Variable'* y escribiendo el nombre de esa variable en el caja provista).

Opcionalmente, puede seleccionar la función "Evaluar, No establecido como falso" *"Evaluate, 'Not Set' as false"* que evaluará automáticamente las variables incluidas (variables indicadas en ambos, "Nombre de variable" *'Variable Name'* y "Otra variable" *'Another Variable'*) como falsa al comparar. Si desea comparar las variables como nulas ("No establecido" *'Not Set'*) cuando están nulas ("No establecido" *'Not Set'*), asegúrese de desactivar esta opción.



Si la comparación se realiza correctamente, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a la acción Iniciar un bloqueo condicional. Si la comparación falla, se ejecutará la acción de comando que sigue inmediatamente a un Else correspondiente o al Bloque condicional de finalización *End Conditional Block* correspondiente (es por esto que se requiere el Bloque condicional de finalización *End Conditional Block*).

**Nota:** Si una variable Verdadero / Falso (booleano) que se está comparando NO ESTÁ CONFIGURADO, la comparación siempre resultará falsa (consulte la información anterior sobre evaluación, "No establecido" 'Not Set' como vacío (en blanco)).

### **Integer, Decimal and Date/Time Value Comparison - Comparación de valores enteros, decimales y fecha / hora**

Si desea comparar los valores de enteros, decimales y variables de fecha / hora, simplemente seleccione la pestaña apropiada. La funcionalidad de estas tres opciones es básicamente la misma que la de las comparaciones de enteros pequeños indicadas anteriormente.

### **Device State - Estado del dispositivo**

The screenshot shows a software interface titled "Other stuff". It features a dropdown menu labeled "Select a special action..." with the option "Begin a Conditional (If Statement) Block" selected. Below this, the section "Begin a Conditional (If Statement) Block" explains that the action marks the beginning of a conditional block. A row of tabs allows selecting the data type for comparison: "Small Integer", "Text", "True/False (Boolean)", "Integer", "Decimal", "Date/Time", and "Device State" (which is currently selected). A descriptive text states: "This is where you can include a device's state as a condition. For example, maybe you only want certain things to occur when a keyboard, joystick or mouse button is down (or not)." Below this, the "Device" section contains three dropdown menus: "Keyboard Key" (selected), "Shift" (selected), and "Is Pressed" (selected and highlighted in blue). At the bottom, there is a prompt "Click, 'OK' to add this action to your command." and two buttons: "OK" and "Cancel".

La condición Estado del dispositivo le permite verificar el estado de las teclas del teclado, los botones del mouse y los botones de la palanca de mando y haga que su comando sea capaz de reaccionar a estos estados. Por ejemplo, es posible que desee comprobar si una determinada tecla está desactivada cuando dice "Armas de fuego". Su comando podría hacer algo diferente si la tecla "X" está abajo y no si no lo está. Además, puede verificar el estado de los botones del mouse y / o del joystick. Por lo tanto, su comando "Armas de fuego" podría comportarse de manera totalmente diferente si Shift, el botón derecho del mouse y el botón del joystick 7 están hacia abajo;) Simplemente elija el dispositivo que desea verificar, luego seleccione la tecla, el botón o la posición. A continuación, seleccione si desea



comprobar si se presiona o no el botón / tecla. Tenga en cuenta que también puede verificar si la tecla / botón que está verificando es la ÚNICA tecla / botón presionada, seleccionando la opción 'Solo tecla / botón presionada' *'Only key/button pressed'*. Para realizar una verificación en todo el dispositivo para ver si se presiona alguna tecla / botón, seleccione la tecla "Cualquier tecla / botón" *'<Any key/button>'*. Para realizar una verificación en todo el dispositivo para ver si no se presionan teclas / botones, seleccione la opción "Sin tecla / botón" *'<No key/button>'*.

Las posiciones del mouse y del joystick también se pueden verificar. Por lo tanto, si su mouse ingresa en un área de la pantalla, o si su joystick se empuja al límite, VoiceAttack puede configurarse para que reaccione. Simplemente elija el dispositivo y el aspecto de la posición que desea verificar e indique el valor en la casilla que se encuentra en la parte inferior. Tenga en cuenta que este cuadro puede contener valores enteros, nombres de variables de variables que se resuelven en un entero, tokens que se resuelven en un entero o tokens que se resuelven en nombres de variables que se resuelven en un entero (whew). Tenga en cuenta que el mouse tiene dos aspectos diferentes: pantalla y aplicación / ventana. Use "pantalla" *'screen'* cuando desee que sus coordenadas se relacionen con toda la pantalla ((0,0) sería la esquina superior izquierda de la pantalla). Utilice "aplicación / ventana" *'app/window'* cuando desee que las coordenadas se relacionen con la ventana activa ((0,0) sería la esquina superior izquierda de la ventana activa). También tenga en cuenta que el valor de las posiciones del joystick será -1 si no se puede acceder a la posición del joystick.

### **'Add Else If to a Conditional Block' - 'Agregar otro elemento si a un bloque condicional'**

Esta acción le permitirá agregar un "Elemento si" *'Else If'* a su bloque de condición. Es decir, si el resultado del principio, 'Si' *'If'* es falso (condición no cumplida), puede usar un bloque 'Elemento si' *'Else If'* para hacer otra comparación. Puede tener tantos bloques 'Elemento si' *'Else If'* como desee entre las acciones del bloque Condicional de Inicio y Fin. Las opciones para 'Elemento si' *'Else If'* son las mismas que las que se encuentran en el 'Inicio de un bloque condicional (si es una instrucción)'. Si todos los bloques 'Elemento si' *'Else If'* no cumplen sus condiciones, el comando irá a una acción existente 'Elemento' *'Else'* o al final (si no hay acciones 'Elemento' *'Else'* para el bloque condicional que contiene).

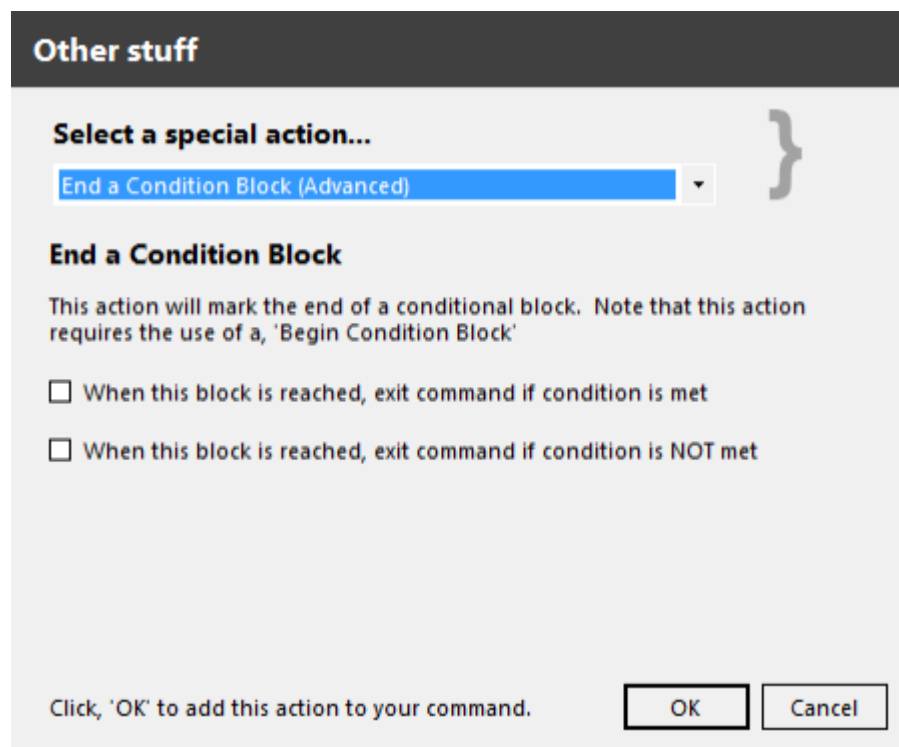
Para crear una declaración simple, de condición única, 'Elemento si' *'Else If'*, elija la opción "Condición única" *'Single Condition'* en el menú. Para crear un compuesto, la declaración "Else If" (es decir, una declaración 'Elemento si' *'Else If'* que contiene múltiples condiciones), seleccione la opción "Generador de condiciones compuestas" *'Compound Condition Builder'* en el menú. Para obtener más información sobre las condiciones compuestas, consulte la sección titulada "Uso del generador de condiciones" *'Using the Condition Builder'* más adelante en este documento.

### **'Add Else to a Conditional Block' - 'Agregar más a un bloque condicional'**

Puede agregar una acción 'Elemento' *'Else'* para dirigir el flujo de su bloque de condición. Si el resultado del bloque condicional es verdadero, se ejecutarán todas las acciones en el bloque condicional ANTERIOR *'ABOVE'* al 'Elemento' *'Else'*. Cuando finalicen las acciones entre el inicio del bloque condicional y el 'Elemento' *'Else'*, el comando saltará hacia (y ejecutará) el 'Fin condicional Bloquear la acción' *'End Conditional Block'*.

Cuando un bloque condicional no cumple con los requisitos (el resultado es falso), se ejecutarán todas las acciones entre la acción 'Elemento' *'Else'*, hasta e incluyendo la acción 'Bloqueo condicional final' *'End Conditional Block'*.

## 'End a Conditional Block' - 'Finalizar un bloque condicional'



Esta acción de comando es lo que usará para finalizar un bloque de condición. Esto DEBE usarse junto con una acción de bloqueo de condición de inicio *Begin Condition Block* (ver arriba).

Cuando se ejecuta una acción Bloque de inicio de condición *Condition Start Block*, se verifica un valor para ver si se cumple una condición. Si se cumple la condición, se ejecutan todas las acciones entre el bloque de inicio de condición y el bloque de condición de finalización. Si no se cumple la condición, se ejecuta el código que sigue al Bloque de Condición de Fin *End Condition Block* (todo lo que se encuentra entre los bloques de Condición de Inicio y Fin de Condición *Condition End blocks* se omite).

Si selecciona una de las opciones indicadas en el bloque Condición de finalización *End Condition*, puede tener una verificación más antes de que el procesamiento se reanude después del bloqueo. Tiene la opción de salir por completo del comando si la condición se cumple o no. Una cosa para la que es útil es evitar una larga lista de comprobaciones de condiciones.

A continuación se muestra un bloque condicional de ejemplo con las acciones 'Elemento si' *'Else If'* y 'Elemento' *'Else'*:

Establecer 'myTextVariable' a 'howdy' *Set 'myTextVariable' to 'howdy'*

**Comenzar la comparación de texto 'myTextVariable' es igual a 'hello'**

*Di: 'Tú dijiste hola'*

**De lo contrario, si 'myTextVariable' es igual a 'saludos'**

*Di: 'Dijiste saludos'*

De lo contrario, si 'myTextVariable' contiene 'howdy'

Comenzar la comparación de texto 'myTextVariable' contiene 'socio'

Diga: "Dijiste hola y yo no soy tu compañero".

Más Else

Di: 'Dijiste hola'

Condición final

Más Else

Di: 'No dijiste nada que yo reconozca'

Condición final

En este ejemplo, TTS diría: 'Usted dijo hola'. Si 'myTextVariable' se configuró como 'hola', TTS diría: 'No dijiste nada que yo reconozca'. Tenga en cuenta que los bloques condicionales pueden contener otros bloques condicionales (anidados).

### **'Add a Loop Start' - 'Añadir un inicio de bucle'**

Hay algunas opciones al agregar bucles: Condición Única *Single-condition*, bucles 'while', 'while' loops, condición compuesta *compound-condition*, bucles 'while' y bucles que se repiten un cierto número de veces.

-Loop Start - Single Condition (While Loop) -Inicio de bucle - Condición única (mientras que haga el bucle)

Esta acción indica el comienzo de un bloque de bucle que continuará en bucle mientras se cumpla la condición indicada. Las opciones para la condición de bucle son idénticas a las que se encuentran en '**Comenzar un bloque condicional (si es una declaración)' 'Begin a Conditional (If Statement) Block'**' (ver arriba), por lo tanto, no se repetirán aquí. Todas las acciones entre Loop Start *Inicio de bucle* y Loop End *Final de bucle* se repetirán. Una vez que no se cumple la condición, el flujo de comando irá a la acción de comando inmediatamente después del final del bucle (ver más abajo). Tenga en cuenta que los bucles pueden contener otros bucles (bucles anidados *nested loops*).

-Loop Start - Compound Condition (While Loop)-Inicio de bucle - Condición compuesta (mientras haga el que bucle)

Esta acción funciona de manera similar a las pantallas mencionadas anteriormente, '**Comenzar un bloque condicional (si es una declaración)' 'Begin a Conditional (If Statement) Block'**', con la diferencia de que se pueden usar varias condiciones (compuestas) para construir un inicio de bucle. Hay mucho en esta pantalla, por lo que para mantener esta descripción breve, consulte la sección "**Uso del generador de condiciones" 'Using theCondition Builder'**" más adelante en este documento.

-Loop Start - Repeat a Certain Number of Times (For Loop)-- Inicio de bucle - Repetir un cierto número de veces (para bucle)

Esta acción tiene dos opciones diferentes. La primera y más fácil opción es repetir un bloque un número específico de veces. La segunda opción, más avanzada, es repetir un bloque varias veces utilizando un rango (y un indexador opcional).

Usando la primera opción etiquetada, **'Number of times' "Número de veces"**, simplemente puede especificar cuántas veces le gustaría repetir un bloque de acciones. En el cuadro de entrada, puede especificar el número entero para indicar el número de veces para repetir el bloque de bucle. Este cuadro también acepta variables enteras (grandes). Cuando se encuentra el inicio del bucle por primera vez, el valor de la variable se resuelve y, si es válido, se utiliza para indicar cuántas veces se repetirá el bloque. Esta caja también acepta cualquier combinación de fichas. Si los tokens se representan en un número entero válido, se utilizará ese valor. Si los tokens se representan en un nombre de variable válido, la variable se resolverá y se usará su valor. **Nota:** El valor puede ser un número negativo y seguir siendo válido. Entonces, si el valor es -3, el bucle se repetirá 3 veces. Sugerencia: si usted necesita salir de este tipo de bucle en cualquier momento, intente usar **"Saltos" 'Jumps'** y **"Marcadores de salto"**.

La segunda opción está etiquetada como **"Rango (para bucle)" 'Range (For Loop)'**. Esta opción se parece más a lo que se conoce como un bucle 'para' 'for' en lenguaje de programador. El bucle se repetirá desde el valor indicado en el cuadro 'Desde' 'From' (incluido) hasta el valor indicado en el cuadro 'Hasta' 'To' (incluido) (tenga en cuenta que estos dos cuadros también están sobrecargados para funcionar como el cuadro 'Número de veces' 'Number of times' (encima)). Por lo tanto, si coloca un valor que se resuelve en 3 en el cuadro 'De' 'From' y un valor que se resuelve en 7 en el cuadro 'A', el bloque se repetirá 5 veces (recuerde, los valores son inclusivos). Tenga en cuenta que cualquiera de estos cuadros puede ser positivo o negativo, por lo que, teniendo un valor de 'Desde' 'From' como -3 y un valor de 'Hasta' 'To' como -5, el bloque se repetirá 3 veces. La función "Rango" 'Range' también le permite incluir una variable de entero (grande) opcional para incluir como un indexador. La variable del indexador mantendrá el valor actual del índice del bucle. El índice del bucle se incrementa en 1 en cada iteración del bucle. Por lo tanto, si tiene 1 en el cuadro 'De' 'From' y '5' en el cuadro 'A', el valor de la variable del indexador la primera vez que pase por el bucle será 1. El índice se incrementa en 1, por lo que la segunda vez a través del valor de la variable del indexador será 2. La tercera vez que lo haga será 3, luego 4, luego 5.

**Alerta de Spoiler** - Avanzado (si ya no era suficiente): dado que el **valor de la variable del indexador también se puede modificar para indicar el índice del bucle**, puede restablecer o "pasar" el índice si es necesario. Si se altera el valor de una variable del indexador, el índice del bucle se configurará para que coincida con el valor de la variable del indexador en la siguiente iteración del bucle. Aquí hay unos ejemplos. Digamos que tienes 1 en el cuadro "De" 'From' y 10 en el cuadro "Hasta" 'To'. Si tiene una condición dentro de su bucle en la que necesita iniciar el ciclo, puede establecer el valor de la variable del indexador en 1. En la próxima iteración del bucle, el índice ahora será 1 y el bucle actuará como si hubiera comenzado. terminado. Si necesita salir del bucle (y no desea utilizar saltos / marcadores de salto), puede establecer el valor en 11 y el bucle saldrá antes de que comience la siguiente iteración (ya que el índice será mayor que el valor). de 10 en la casilla 'A'). Si necesita, 'paso' en un cierto número, simplemente agregue ese número al valor de la variable del indexador. Por lo tanto, si tiene 2 en el cuadro 'De' 'From' y 10 en el cuadro 'A' y desea indexar solo números pares, simplemente agregue 2 a la variable del indexador en cada iteración. Espero no haberte asustado. Venga a visitar a todos en el Foro de Usuarios de VoiceAttack y tal vez podamos aclarar todo esto;)

Tenga en cuenta que el cuadro 'Indexador' también puede contener cualquier número de tokens que se puedan resolver con un nombre de variable.

#### **'Add a Loop End' - 'Añadir un final de bucle'**

Úselo junto con una acción de 'Inicio de bucle' 'Loop Start' para indicar el final del bloque que requiere bucle. El flujo de comandos irá a la acción de comando inmediatamente después de esta acción cuando no se cumpla la condición de bucle.

#### **'Add a Loop Break' - 'Agregar un salto de bucle'**

Si se encuentra una acción "Ruptura de bucle" 'Loop Break' dentro de una sección de bucle, el flujo de control se mueve al final del bucle que lo contiene.

### **'Add a Jump Marker' - 'Añadir un marcador de salto'**

Esta acción de comando le permite colocar un marcador dentro de su comando que indicará una ubicación que puede ser 'saltada' (usando una acción de comando 'Saltar').

Los marcadores de salto se pueden nombrar como se desee, pero deben tener un nombre único dentro del comando (si los marcadores se denominan de la misma manera en una situación de prefijo / sufijo, el primer marcador será el objetivo del salto). Consulte "Agregar un salto" *'Add a Jump'* (a continuación) para obtener más información.

### **'Compound Condition Builder' - 'Generador de condiciones compuestas'**

Esta acción funciona de manera similar a las pantallas mencionadas anteriormente, 'Comenzar un bloque condicional (si es una declaración) *"Begin a Conditional (If Statement) Block"*, con la diferencia de que se pueden usar varias condiciones (compuestas) para crear un bloque de instrucciones condicional (si) o un inicio de bucle *Conditional (If) Statement Block or Loop Start*. Hay mucho en esta pantalla, por lo que para mantener esta descripción breve, consulte la sección "Uso del generador de condiciones" *'Using the Condition Builder'* más adelante en este documento.

### **'Add a Jump' - 'Añadir un salto'**

Esta acción le indicará a su comando en ejecución que salte a otro lugar dentro de las acciones de su comando. Notará que puede saltar a tres lugares diferentes: a un marcador, a la salida del comando y al inicio del comando. Si elige saltar a un marcador, puede elegir un marcador existente de la lista desplegable, o simplemente escribir un nombre (en caso de que aún no haya creado el marcador o, si el marcador existe en un prefijo o sufijo correspondiente) comando y no está disponible). Tenga en cuenta que este cuadro de entrada también admite el uso de tokens (consulte la referencia de token al final de este documento).

Si elige saltar a la salida, el comando hará exactamente eso ... salir. Tenga en cuenta que todos los subcomandos que se estén ejecutando actualmente continuarán ejecutándose (esto no es un interruptor de cierre para el comando).

Si elige saltar al inicio del comando, el comando continuará procesándose desde el inicio del comando.

Tenga en cuenta que todos los tipos de salto funcionarán en los comandos de prefijo / sufijo cuando se ejecuten juntos como un comando compuesto.

### **'Exit Command' - 'Comando de salida'**

Esta acción le permite simplemente salir del comando. Esto no detendrá ninguna ejecución de subcomandos, ya que es solo una salida simple (no un comando de eliminación). Nota: Esta es solo una implementación más obvia de lo que anteriormente solo estaba disponible como una opción en un Salto (ver arriba).

## 'Set a Text Value' - 'Establecer un valor de texto'

The screenshot shows a dialog box titled 'Other stuff' with a subtitle 'Set a Text Value'. At the top, there is a dropdown menu labeled 'Select a special action...' with 'Set a Text Value' selected. Below this, the title 'Set a Text Value' is followed by a description: 'Set a text value to be used with various features, such as Text-To-Speech. This value can be accessed in various areas by using {TXT:variable name} tokens.' The main section is 'Set Text Value To:', which contains five radio button options: 'Text' (selected), 'Another variable', 'Retrieve saved value', 'Clear variable value (set value to Not Set)', and 'Value from file/URI'. The 'Text' option has a text input field containing 'Hello how are you? I am fine'. The 'Another variable' option has an empty text input field. The 'Value from file/URI' option has an empty text input field and a browse button (...). Below this is the 'Text Options:' section, which includes checkboxes for 'Trim Spaces' (checked), 'Upper Case' (unchecked), 'Lower Case' (unchecked), 'Replace' (checked), and 'Save value to profile' (unchecked). The 'Replace' option has two text input fields: 'Hello' and 'Greetings', separated by the word 'with'. At the bottom, there is a note 'Click, 'OK' to update this action.' and two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

Esta acción de comando le permitirá establecer un valor de texto para una variable nombrada. Se puede acceder a estos valores mediante tokens especiales en varios lugares dentro de VoiceAttack (como Text-To-Speech, Launch Applications / parameters / directorios de trabajo, etc.).

El Nombre del valor del texto puede ser el que quieras. Este valor se almacenará en el nivel de la aplicación (compartido entre todos los perfiles), por lo que se debe tener cuidado para que su nombre sea lo suficientemente exclusivo para que no sobrescriba sus valores accidentalmente. Los nombres de los valores de texto no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma o dos puntos.

Puede elegir establecer su valor de texto explícitamente, escribiendo un valor y seleccionando la opción 'Texto' 'Text'. Este valor también puede contener otros tokens que se reemplazan cuando se ejecuta el comando (consulte la sección sobre tokens al final de este manual).

También puede optar por establecer su valor de texto en otra variable de valor de texto. Para hacer esto, simplemente seleccione la opción 'A variable' 'A variable' y escriba el nombre de la variable de valor de texto de destino en el cuadro provisto. Tenga en cuenta que la variable puede ser la misma que la que está configurando (para usar si solo desea usar las opciones de texto sin asignar primero a otra variable).

Para guardar el valor de la variable de texto con el perfil actual, marque la casilla "Guardar valor en el perfil" *'Save value to profile'*. El valor estará disponible incluso si la aplicación VoiceAttack se cierra y se abre de nuevo. Esta es una forma sencilla de guardar su variable de valor de texto en el disco.

Para recuperar el valor guardado, seleccione la opción "Recuperar valor guardado" *'Retrieve saved value'*.

Para establecer la variable de valor de texto en un estado no establecido, seleccione la opción "Borrar valor" *'Clear value'*.

Si desea obtener el valor para su variable de valor de texto de un archivo o URL, seleccione la opción "Valor desde archivo / URI" *'Value from file/URI'*. Para buscar un archivo, haga clic en el botón con puntos suspensivos ('...'). Para obtener el valor de una URL, simplemente escriba la dirección. Por ejemplo, puede probar, 'http://www.voiceattack.com/test.htm' (sin las comillas). VoiceAttack intentará obtener el texto de la respuesta.

Para acceder a los valores almacenados como valores de texto, utilizará el token {TXT: valueName} (consulte la sección sobre tokens cerca del final de este manual).

Hay algunas opciones adicionales disponibles para usted cuando configura una variable de texto. Las opciones son Recortar espacios *Trim Spaces*, Mayúsculas *Upper Case*, Minúsculas *Lower Case* y Reemplazar. Estos se aplican después de que se establece la variable. Los espacios de recorte eliminarán los espacios / espacios en blanco de cualquiera de los extremos del valor del texto. Si el valor de tu texto es 'Hola, ¿cómo estás? ', al utilizar la opción Trim Spaces se actualizará el valor para que sea 'Hola, ¿cómo estás? '. Las opciones de mayúsculas y minúsculas convertirán los valores de texto en mayúsculas o en minúsculas. El uso de la opción Reemplazar le permitirá reemplazar una parte del valor del texto por otro valor. Por ejemplo, puede reemplazar "Hola" con "Saludos" colocando "Hola" en el primer cuadro y "Saludos" en el segundo cuadro. Cualquier instancia de la palabra "Hola" en el valor de texto se reemplazará por "Saludos". Tenga en cuenta que, 'Reemplazar' distingue entre mayúsculas y minúsculas, y ambas casillas de entrada 'Reemplazar' pueden aceptar tokens.

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco (a menos que marque la opción 'guardar valores en el perfil' *'save values to profile'*). Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría usará las variables de alcance global (por una buena razón), sin embargo, para aquellos que necesitan un nivel de control más fino, asegúrese de revisar la sección "Control de Variable Avanzado (Alcance)" *'Advanced Variable Control (Scope)'* más adelante en este documento.

## 'Set Sun Integer Value' - 'Establecer valor entero de sol'

The screenshot shows a dialog box titled 'Other stuff' with a sub-header 'Select a special action...'. A dropdown menu is set to 'Set an Integer Value', accompanied by a star icon and a database icon labeled '{INT:}'. Below this, the title 'Set an Integer Value' is followed by a descriptive paragraph: 'This is where you can set a larger integer variable value. You can set the variable to be an explicit value, a random value, a computed value or the value of another variable. You can also convert the value from a text token or save/retrieve the value.'

The 'Variable Name' field contains 'my Integer 1'. Under 'Set Integer Value To:', several options are listed with radio buttons: 'A value' (with a numeric field set to 0), 'A random value' (with 'From' and 'To' fields both set to 0), 'Another variable' (with an empty text field), 'Clear value (set value to Not Set)', 'Convert Text/Token' (with an empty text field), and 'Retrieve saved value'. The 'Computed value' option is selected, showing a dropdown set to 'Add'. Below it, 'Compute against a value' is selected with a numeric field set to 10, while 'Compute against a variable or token' is unselected with an empty field. A checkbox 'Evaluate Not Set as zero' is checked. At the bottom right, there is an unchecked checkbox 'Save value to profile'.

At the bottom left, it says 'Click, 'OK' to update this action.' and at the bottom right are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Esta acción de comando le permitirá establecer el valor de una variable entera. Estas variables se pueden usar junto con los bloques condicionales (declaraciones 'If') para controlar el flujo de sus acciones de comando, proporcionar información a través de cosas como texto a voz y hacer otras cosas como proporcionar información a los complementos.

El 'Nombre de Variable Entero' *Integer Variable Name* puede ser el nombre que desee. Este valor se almacenará en el nivel de la aplicación (compartido entre todos los perfiles), por lo que se debe tener cuidado para que su nombre sea lo suficientemente exclusivo para que no sobrescriba sus valores accidentalmente. Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma ni dos puntos (los nombres de las variables solo pueden contener dos puntos si están contenidos dentro de un token ... este sería un buen lugar para indicar que este cuadro de entrada también procesa tokens).



El propósito de esta pantalla es establecer el valor de la variable, y lo hace seleccionando una de varias maneras diferentes. La primera forma es establecer un valor exacto (como 500). Simplemente seleccione la opción etiquetada, 'Un valor' '*A value*' y escriba el valor en el cuadro.

Otra forma de establecer un valor entero es asignarle un valor aleatorio. Simplemente seleccione, 'Un valor aleatorio' '*A random value*' y proporcione un valor mínimo y máximo, y la variable tendrá un número aleatorio elegido dentro de ese rango.

Puede establecer su variable en el mismo valor que otra variable. Seleccione, 'Otra variable' '*Another variable*' y escriba el nombre de la variable con el valor que desea copiar en el cuadro provisto.

Para borrar el valor de su variable (haga que el valor sea 'No establecido' '*Not Set*' (los programadores lo llamarán 'nulo' '*null*'), seleccione la opción 'Borrar valor' '*Clear value*'.

Si tiene un valor en texto o en un token, puede intentar convertir el valor en un entero seleccionando "Convertir texto / token" '*Convert Text/Token*' y escriba el texto y / o los tokens en el cuadro provisto. Si el valor no se puede convertir, el valor de la variable será 'No establecido' '*Not Set*'. Esto es un poco avanzado, y es posible que nunca uses esta opción.

Si desea que su variable entera se guarde con el perfil activo, seleccione la opción 'Guardar valor en perfil' '*Save value to profile*' (casilla de verificación en la parte inferior). Esto le permitirá acceder al valor entre las sesiones de la aplicación (la aplicación VoiceAttack se cierra y luego se vuelve a iniciar).

Para recuperar la variable entera guardada con el perfil, seleccione la opción "Recuperar valor guardado" '*Retrieve saved value*'. Si el valor se guardó previamente (como se indicó anteriormente), se establecerá el valor. Si no hay ningún valor disponible, el valor de la variable será "No establecido" '*Not Set*'.

**Nota:** para borrar todas las variables enteras guardadas anteriormente, consulte la acción "Borrar valores guardados del perfil" '*Clear Saved Values from Profile*'.

Si desea que se calcule el valor de la variable entera para usted, hay algunas funciones matemáticas simples disponibles para usted. Primero, seleccione la opción 'Valor calculado' '*Computed value*'. A continuación, seleccione la función apropiada. Puede sumar, restar, multiplicar y dividir (con división entera ... 7 dividido por 3 es 2, por ejemplo), o obtener el resto (Módulo) ... 7 Mod 3 es 1, por ejemplo). Lo siguiente que querrá hacer es indicar contra qué le gustaría calcular ... que puede ser un valor explícito (como 2) u otra variable o incluso un token convertido. Para seleccionar un valor explícito, seleccione "Calcular contra un valor" '*Compute against a value*' y proporcione un valor. Para seleccionar otra variable, elija "calcular contra una variable o token" '*compute against a variable or token*' y proporcione el nombre de la variable. Para calcular contra un token, seleccione esta misma opción e indique el token en el cuadro provisto. Si el token no se puede convertir, o el valor computado cae fuera del rango válido (es decir, entre -2147483648 y 2147483647), el valor de cálculo será "No establecido" '*Not Set*'.

Como una característica de conveniencia, hay una casilla de verificación etiquetada como 'Evaluar no establecido como cero' '*Evaluate Not Set as zero*'. Esto le permitirá inicializar sus variables como cero si no se configuran al calcular valores. Esto es simplemente para guardar un paso de inicialización (sí, otro bit avanzado que puede nunca usar).

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco. Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack. Si desea que sus valores se guarden en el disco para usarlos entre las sesiones de la aplicación, seleccione la opción '**Guardar valor en el perfil**' '*If you want your values saved to disk*'.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría usará las variables de alcance global (por una buena razón), sin embargo, para aquellos que necesitan un nivel de control más fino, asegúrese de revisar la sección "Control de Variable Avanzado (Alcance)" '*Advanced Variable Control (Scope)*' más adelante en este documento.

### **Set a True/False (Boolean) Value' - 'Establecer un valor verdadero / falso (booleano)'**

The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a sub-header "Select a special action...". A dropdown menu is set to "Set a True/False (Boolean) Value". To the right of the dropdown is a star icon and a database icon labeled "{BOOL}". Below the dropdown, the title "Set a True/False (Boolean) Value" is followed by a description: "Set a true/false (boolean) value to be used with Conditional Blocks. You can set the value explicitly to true or false, toggle its value or get its value from another boolean variable." A text field for "Variable Name" contains "my Boolean 1". Under "Set True/False (Boolean) Value To :", there are six radio button options: "True", "False", "Toggle" (which is selected), "Another boolean variable value" (with an empty text field), "Retrieve saved value", and "Clear value (set value to Not Set)". A checkbox "Save value to profile" is unchecked. At the bottom, it says "Click, 'OK' to update this action." and has "OK" and "Cancel" buttons.

Esta acción de comando le permitirá establecer el valor de la variable Verdadero / Falso (booleano). Estas variables se pueden usar junto con los bloques condicionales (declaraciones 'If') para controlar el flujo de sus acciones de comando, proporcionar información a través de cosas como texto a voz y hacer otras cosas como proporcionar información a los complementos.

El nombre de la variable puede ser el que quieras. Este valor se almacenará en el nivel de la aplicación (compartido entre todos los perfiles), por lo que se debe tener cuidado para que su nombre sea lo suficientemente exclusivo para que no sobrescriba sus valores accidentalmente. Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma ni dos puntos (los nombres de las variables solo pueden contener dos puntos si están contenidos dentro de un token ... este sería un buen lugar para indicar que este cuadro de entrada también procesa tokens).

El propósito de esta pantalla es establecer el valor de la variable, y lo hace seleccionando una de varias maneras diferentes. La primera forma es establecer un valor explícito (como Verdadero o Falso). Simplemente seleccione la opción etiquetada, 'Verdadero' '*True*' o la opción etiquetada, 'Falso' '*False*' para configurar su variable en consecuencia.

Otra forma de establecer una variable booleana es alternar su valor. Por lo tanto, si el valor de una variable es Verdadero, se establecerá en Falso. Si es falso, se establecerá en verdadero.

**Nota:** Una variable booleana que es 'No establecida' *'Not Set'* (los programadores llaman a esto, 'nula') no cambiará. El valor se mantendrá, 'No establecido' *'Not Set'*.

Puede establecer su variable en el mismo valor que otra variable. Seleccione, 'Otro valor de variable booleana' *'Another Boolean variable value'* y escriba el nombre de la variable con el valor que desea copiar en el cuadro provisto.

Para borrar el valor de su variable (haga que el valor sea 'No establecido' *'Not Set'* (los programadores lo llamarán 'nulo'), seleccione la opción 'Borrar valor' *'Clear value'*.

Si desea que su variable booleana se guarde con el perfil activo, seleccione la opción 'Guardar valor en perfil' *'Save value to profile'* (casilla de verificación en la parte inferior). Esto le permitirá acceder al valor entre las sesiones de la aplicación (la aplicación VoiceAttack se cierra y luego se vuelve a iniciar).

Para recuperar la variable booleana guardada con el perfil, seleccione la opción "Recuperar valor guardado" *'Retrieve saved value'*. Si el valor se guardó previamente (como se indicó anteriormente), se establecerá el valor. Si no hay ningún valor disponible, el valor de la variable será "No establecido" *'Not Set'*.

**Nota:** para borrar todas las variables booleanas guardadas anteriormente, consulte la acción "Borrar valores guardados del perfil" *'Clear Saved Values from Profile'*.

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco. Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack. Si desea que sus valores se guarden en el disco para usarlos entre las sesiones de la aplicación, seleccione la opción 'Guardar valor en el perfil' *'Save value to profile'*.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría usará las variables de alcance global (por una buena razón), sin embargo, para aquellos que necesitan un nivel de control más fino, asegúrese de revisar la sección "Control de Variable Avanzado (Alcance)" *'Advanced Variable Control (Scope)'* más adelante en este documento.

## 'Set a Decimal Value' - 'Establecer un valor decimal'

The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a sub-header "Set a Decimal Value". At the top, there is a "Select a special action..." dropdown menu with "Set a Decimal Value" selected, accompanied by a star icon and a database icon labeled "{DEC:". Below this, a text box explains: "This is where you can set a decimal variable value. You can set the variable to be an explicit value, a random value, a computed value or the value of another variable. You can also convert the value from a text token or save/retrieve the value."

The main section is titled "Set a Decimal Value" and contains the following fields and options:

- Variable Name:** A text box containing "my Decimal 1".
- Set Decimal Value To :** A group of radio buttons and input fields:
  - ☐ **A value:** A numeric input field with "0.00000".
  - ☐ **A random value:** Includes "From" and "To" numeric input fields, both with "0.00000".
  - ☐ **Another variable:** An empty text box.
  - ☐ **Clear value (set value to Not Set)**
  - ☒ **Convert Text/Token:** A text box containing "{TXT:myTextValue}".
  - ☐ **Retrieve saved value**
  - ☐ **Computed value:** Includes a dropdown menu with "Add" selected.
    - ☒ **Compute against a value:** A numeric input field with "0.00000".
    - ☐ **Compute against a variable or token:** An empty text box.
- ☒ **Evaluate Not Set as zero**
- ☒ **Round value to:** A dropdown menu with "3" selected, followed by the text "decimal places".
- ☐ **Save value to profile**

At the bottom, there is a text prompt "Click, 'OK' to update this action." and two buttons: "OK" and "Cancel".

Esta acción de comando le permitirá establecer el valor de una variable decimal. Estas variables se pueden usar junto con los bloques condicionales (declaraciones 'If') para controlar el flujo de sus acciones de comando, proporcionar información a través de cosas como texto a voz y hacer otras cosas como proporcionar información a los complementos.

El nombre de la variable puede ser el que quieras. Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma ni dos puntos (los nombres de las variables solo pueden contener dos puntos si están contenidos dentro de un token ... este sería un buen lugar para indicar que este cuadro de entrada también procesa tokens).

El propósito de esta pantalla es establecer el valor de la variable, y lo hace seleccionando una de varias maneras diferentes. La primera forma es establecer un valor exacto (como 100.1). Simplemente seleccione la opción etiquetada, 'Un valor' 'A value' y escriba el valor en el cuadro.

Otra forma de establecer un valor de variable decimal es asignarle un valor aleatorio. Simplemente seleccione, 'Un valor aleatorio' 'A random value' y proporcione un valor mínimo y máximo, y la variable tendrá un número aleatorio elegido dentro de ese rango.

Puede establecer su variable en el mismo valor que otra variable. Seleccione, 'Otra variable' *'Another variable'* y escriba el nombre de la variable con el valor que desea copiar en el cuadro provisto.

Para borrar el valor de su variable (haga que el valor sea 'No establecido' *'Not Set'* (los programadores lo llamarán 'nulo'), seleccione la opción 'Borrar valor' *'Clear value'*.

Si tiene un valor en texto o en un token, puede intentar convertir el valor a un decimal seleccionando "Convertir texto / token" *'Convert Text/Token'* y escriba el texto y / o los tokens en el cuadro provisto. Si el valor no se puede convertir, el valor de la variable será 'No establecido' *'Not Set'*. Esto es un poco avanzado, y es posible que nunca uses esta opción.

Si desea que su variable decimal se guarde con el perfil activo, seleccione la opción 'Guardar valor en perfil' *'Save value to profile'* (casilla de verificación en la parte inferior). Esto le permitirá acceder al valor entre las sesiones de la aplicación (la aplicación VoiceAttack se cierra y luego se vuelve a iniciar).

Para recuperar la variable decimal guardada con el perfil, seleccione la opción "Recuperar valor guardado" *'Retrieve saved value'*. Si el valor se guardó previamente (como se indicó anteriormente), se establecerá el valor. Si no hay ningún valor disponible, el valor de la variable será "No establecido" *'Not Set'*.

**Nota:** para borrar todas las variables decimales guardadas anteriormente, consulte la acción "Borrar valores guardados del perfil" *'Clear Saved Values from Profile'*.

Si desea que el valor de su variable decimal se calcule por usted, hay algunas funciones matemáticas simples disponibles para usted. Primero, seleccione la opción 'Valor calculado' *'Computed value'*. A continuación, seleccione la función apropiada. Puedes sumar, restar, multiplicar y dividir (más varias funciones más). Lo siguiente que querrá hacer es indicar contra qué le gustaría calcular ... que puede ser un valor explícito (como 2.6) u otra variable o incluso un token convertido. Para seleccionar un valor explícito, seleccione "Calcular contra un valor" *'Compute against a value'* y proporcione un valor. Para seleccionar otra variable, elija "calcular contra una variable o token" *'compute against a variable or token'* y proporcione el nombre de la variable. Para calcular contra un token, seleccione esta misma opción e indique el token en el cuadro provisto. Si el token no se puede convertir, o si el valor calculado está fuera del rango aceptable de valores para un decimal (-79228162514264337593543950335 a 79228162514264337593543950335 (lol)), el valor de cálculo será, 'No establecido' *'Not Set'*.

Como una característica de conveniencia, hay una casilla de verificación etiquetada como 'Evaluar no establecido como cero' *'Evaluate Not Set as zero'*. Esto le permitirá inicializar sus variables como cero si no se configuran al calcular valores. Esto es simplemente para guardar un paso de inicialización (sí, otro bit avanzado que nunca puede usar).

Si desea que su variable asignada se redondee a un cierto número de lugares decimales (de 0 a 10), seleccione la opción 'Valor redondo' *'Round value'* y elija el valor apropiado.

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco. Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack. Si desea que sus valores se guarden en el disco para usarlos entre las sesiones de la aplicación, seleccione la opción 'Guardar valor en el perfil' *'Save value to profile'*.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría utilizará las variables de alcance global (para facilitar su uso); sin embargo, para aquellas personas que necesitan un nivel de control más preciso, asegúrese de consultar la sección "Control de variable avanzado (alcance)" *'Advanced Variable Control (Scope)'* más adelante en este documento.

## 'Set a Date/Time Value' - 'Establecer un valor de fecha / hora'

The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a sub-header "Select a special action...". A dropdown menu is set to "Set a Date/Time Value", accompanied by a star icon and a database icon labeled "DATE:". Below this, the section "Set a Date/Time Value" contains explanatory text: "This is where you can set a date/time variable value. You can set the variable to be the current date/time, a specified date/time, a computed value or the value of another variable. You can also save/retrieve the value."

The "Variable Name" field contains "myDate1". Under "Set Date/Time Value To :", there are several radio button options: "Current date/time" (selected), "A specific date/time" (with date "5/28/2017" and time "4:14:36 PM" fields), "Another variable" (empty field), "Clear value (set value to Not Set)", "Retrieve saved value", and "Add" (with an empty field and a "Seconds" dropdown). There are checkboxes for "Use UTC", "Evaluate Not Set as current date/time" (checked), and "Save value to profile". At the bottom, it says "Click, 'OK' to update this action." with "OK" and "Cancel" buttons.

Esta acción de comando le permitirá establecer el valor de una variable de fecha / hora. Estas variables se pueden usar junto con los bloques condicionales (declaraciones 'If') para controlar el flujo de sus acciones de comando, proporcionar información a través de cosas como texto a voz y hacer otras cosas como proporcionar información a los complementos.

El nombre de la variable puede ser el que quieras. Este valor se almacenará en el nivel de la aplicación (compartido entre todos los perfiles), por lo que se debe tener cuidado para que su nombre sea lo suficientemente exclusivo para que no sobrescriba sus valores accidentalmente. Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no deben contener punto y coma ni dos puntos (los nombres de las variables solo pueden contener dos puntos si están contenidos dentro de un token ... este sería un buen lugar para indicar que este cuadro de entrada también procesa tokens).

El propósito de esta pantalla es establecer el valor de la variable, y lo hace seleccionando una de varias maneras diferentes. La primera forma es establecer la variable de fecha / hora a la fecha / hora actual (la fecha / hora actual cuando se ejecuta la acción). Simplemente seleccione la opción, 'Fecha / hora actual' '*Current date/time*'. Si desea establecer este valor en UTC, seleccione la opción "Usar UTC" '*Use UTC*'.

Otra forma es establecer una fecha y hora exactas. Puede hacerlo seleccionando la opción 'Fecha / hora específica' *'Specific date/time'* y seleccionando la fecha y la hora en los cuadros provistos.

Puede establecer su variable en el mismo valor que otra variable. Seleccione, 'Otra variable' *'Another variable'* y escriba el nombre de la variable con el valor que desea copiar en el cuadro provisto.

Para borrar el valor de su variable (haga que el valor sea 'No establecido' *'Not Set'* (los programadores lo llamarán 'nulo'), seleccione la opción 'Borrar valor' *'Clear value'*.

Si desea que su variable de fecha / hora se guarde con el perfil activo, seleccione la opción 'Guardar valor en perfil' *'Save value to profile'* (casilla de verificación en la parte inferior). Esto le permitirá acceder al valor entre las sesiones de la aplicación (la aplicación VoiceAttack se cierra y luego se vuelve a iniciar).

Para recuperar la variable de fecha / hora guardada con el perfil, seleccione la opción "Recuperar valor guardado" *'Retrieve saved value'*. Si el valor se guardó previamente (como se indicó anteriormente), se establecerá el valor. Si no hay ningún valor disponible, el valor de la variable será "No establecido" *'Not Set'*.

**Nota:** para borrar todas las variables de fecha / hora guardadas anteriormente, consulte la acción "Borrar valores guardados del perfil" *'Clear Saved Values from Profile'*.

Si desea agregar o restar tiempo de su variable de fecha / hora, hay algunas opciones simples disponibles. Seleccione la opción 'Agregar' *'Add'* y luego indique la cantidad de segundos, milisegundos, minutos, horas, días, meses o años para agregar a la variable. Para restar el tiempo de su variable de fecha / hora, simplemente use valores negativos en el cuadro de entrada. Tenga en cuenta que este cuadro de entrada puede contener una variable de entero grande, así como cualquier combinación de tokens que puedan resolverse en un entero. Si su variable de fecha / hora es 'No establecida' *'Not Set'*, agregar o restar el tiempo de la misma aún resultará en 'No establecida' *'Not Set'*. Para su comodidad, está disponible la opción "Evaluar no establecido como fecha / hora actual" *'Evaluate Not Set as current date/time'*. Si se selecciona esta opción y la variable es nueva o se borra (No establecida), la variable se inicializará como la fecha / hora actual (puede guardar un paso).

**Nota:** Puede definir tantos valores como desee, sin embargo, los valores que define no se conservan. Es decir, no se guardan en el disco. Estos valores se restablecerán cada vez que reinicie VoiceAttack. Si desea que sus valores se guarden en el disco para usarlos entre las sesiones de la aplicación, seleccione la opción 'Guardar valor en el perfil' *'Save value to profile'*.

**Avanzado:** las variables pueden tener un alcance en el nivel de comando, a nivel de perfil y globalmente. La mayoría usará las variables de alcance global (por una buena razón), sin embargo, para aquellos que necesitan un nivel de control más fino, asegúrese de revisar la sección "Control de Variable Avanzado (Alcance)" *'Advanced Variable Control (Scope)'* más adelante en este documento.

### **'Convert a Value' - 'Convertir un valor'**

Esta acción le permitirá convertir el valor de un tipo de variable a otro. Por ejemplo, si tiene una variable de texto con un valor de "1234" y desea que ese texto se convierta en un valor entero, puede seleccionar en qué variable de número de enteros colocar el valor de 1234. Los tipos disponibles para convertir son los seis tipos estándar: texto *text*, enteros pequeños *small integers*, decimales *decimals*, enteros *integers*, verdadero / falso (booleano) y fecha / hora *true/false (Boolean) and date/time*.

Simplemente coloque los nombres de las variables de origen y destino en los cuadros de variable de origen y variable de destino y seleccione sus tipos. Tenga en cuenta que los cuadros de variables de origen y destino pueden procesar tokens para resolver nombres de variables.

**Nota:** cualquier intento fallido de convertir un valor dará como resultado que la variable de destino tenga su valor eliminado (no establecido).

- La conversión de texto a cualquier otro tipo intentará analizarlo en el tipo de destino, EXCEPTO Booleano, que también aceptará "0" como falso y "1" como verdadero además de "verdadero" y "falso".
- La conversión de un entero pequeño, decimal o entero pequeño en un booleano normalmente fallará EXCEPTO si el valor es 0 o 1. Si el valor es 0, el valor booleano convertido será falso. Si el valor es 1, el valor booleano será verdadero.
- El único tipo que se puede convertir en una fecha / hora es texto (u otra fecha / hora).
- La conversión de un valor booleano a texto producirá el valor de texto para el valor booleano (y no "0" o "1").

### **'Get User Input' - 'Obtener entrada de usuario'**

Una función o complemento en línea tiene sentido cuando se trata de presentar un diálogo al usuario para obtener información. Además, es posible que se requiera una serie de comandos específicos para obtener una respuesta hablada adecuada de un usuario. A veces, solo quieres algo básico para interactuar con el usuario, y eso es lo que hará el conjunto de características "Obtener entrada de usuario" '*Get User Input*'. Las pantallas "Obtener entrada de usuario" '*Get User Input*' consisten en respuesta hablada, texto, entero, decimal y lista de selección (opción).

**Get User Input – Wait for Spoken Response' - 'Obtener información del usuario - Espere la respuesta hablada'** Esta acción hará que el comando de ejecución espere hasta que el usuario haya expresado una respuesta de un conjunto específico de respuestas. Luego, la respuesta se coloca en una variable de texto que se puede examinar con una declaración condicional, de modo que el comando pueda recibir instrucciones para hacer ciertas cosas. Esta acción también proporciona un tiempo de espera que puede especificar, de modo que si la respuesta demora demasiado, el comando puede continuar. Hay dos elementos que son necesarios para que esta acción funcione.

Primero, debe proporcionar algún tipo de respuesta (s) en el cuadro de entrada **"Respuestas" '*Responses*'**. Esto puede ser tan simple como una palabra, ("fuego"), o puede ser un conjunto de varias palabras o frases separadas por punto y coma ("fuego; armas de fuego; fuego a voluntad"). Además, este cuadro de entrada procesará frases dinámicas ('fuego [el; todos;] [armas; láseres; ardillas]') (vea "Secciones de comandos dinámicos" '*Dynamic command sections*' anteriormente en este documento para obtener ayuda al respecto). Este cuadro también mostrará cualquier combinación de tokens para ayudar a ampliar sus posibilidades de respuesta. Tenga en cuenta que el número máximo de respuestas esperadas está limitado a 250 elementos, y si se procesan más de 250 elementos a través del token, solo se usarán los primeros 250 (como puede ver, esta es una función avanzada).



En segundo lugar, debe indicar un nombre de variable de texto en el cuadro de entrada **"Variable de texto"** *'Text Variable'* para mantener la respuesta hablada del usuario. Tenga en cuenta que este cuadro también resolverá tokens en nombres de variables. Opcionalmente, puede especificar un valor en el cuadro de entrada "Tiempo de espera" *'Timeout'*. El valor de tiempo de espera indica cuánto tiempo debe esperar esta acción (en segundos) para obtener una respuesta adecuada antes de rendirse y continuar. Un valor de cero indica que no hay tiempo de espera, lo que significa que la acción esperará una respuesta indefinidamente. Si el período de tiempo de espera expira, la acción continuará y el valor colocado en la variable de texto indicada será, No establecido. Si desea que el comando continúe sin importar lo que diga el usuario, marque la casilla de verificación "Continuar en cualquier voz" *'Continue on any Speech'*. Si el usuario dice algo que no está en su lista de respuestas provista, el control se moverá de la acción, pero el valor colocado en la variable de texto será "@@ inválido" (sin las comillas).

**Nota:** Nuevamente, si el usuario responde con una respuesta adecuada, el valor de texto de su respuesta se colocará en la variable de texto indicada. Esta respuesta ya será minúscula para una comparación fácil en su comando.

**Nota:** El número de respuestas indicado en el cuadro "Respuestas" *'Responses'* debe resolverse hasta un máximo de 250 respuestas posibles. Este es un conjunto de limitaciones arbitrarias para evitar la sobrecarga del motor de voz.

#### **'Get User Input - Text' - *'Obtener entrada de usuario - Texto'***

Cuando se ejecute esta acción, se le presentará al usuario un cuadro de diálogo simple que le permite escribir lo que desee. El usuario puede hacer clic en "Aceptar" o "Cancelar" para enviar o no enviar su información. Esta acción requerirá que indique un nombre de variable de texto en el campo "Variable de almacenamiento" *'Storage Variable'*. Esta es la variable de texto que se rellenará con el resultado de lo que ingrese el usuario. Si el usuario hace clic en "Aceptar", el valor en la variable será el que el usuario escriba. Si el usuario hace clic en "Cancelar", el valor en la variable será "No establecido" *'Not set'*.

Los otros valores para esta acción son opcionales, pero son importantes para la presentación del usuario.

La opción "Título de la ventana" *'Window Title'* le permite especificar lo que aparecerá en la barra superior del cuadro de diálogo que se muestra. Este puede ser un nombre de variable de texto que contiene el texto que se muestra. Este también puede ser un valor literal como, "Ingrese un texto" *'Enter Some Text'* o puede contener cualquier combinación de texto literal y tokens. **NOTA:** Dado que esta opción puede contener una variable o un texto literal, si el valor de la variable da como resultado "No establecido" *'Not Set'*, la acción asume que el valor ingresado es un texto literal. Por lo tanto, si tiene una variable llamada "myVariable" y su valor no está establecido, se mostrará el título de la ventana, "myVariable".

La opción "Texto rápido" *'Prompt Text'* le permite especificar algunas instrucciones justo arriba de donde el usuario escribirá su entrada. Esto puede ser una variable de texto o texto / tokens literales como "Título de ventana" *'Window Title'* arriba. Nota: los tokens como, por ejemplo, "{NEWLINE}" pueden ser útiles aquí.

La opción "Valor inicial" *'Initial Value'* le permite indicar un valor prepopulado en el cuadro de entrada como una cuestión de conveniencia para el usuario. Entonces, digamos que está solicitando información al usuario, y la respuesta que proporcionarán es, probablemente, "Bananas", puede indicar eso aquí. "Bananas" aparecerá en el cuadro de entrada y el usuario puede optar por mantener ese valor si lo desea (y evitarse tener que escribirlo). La misma convención de variable / texto / token en las opciones anteriores también se aplica aquí.

La opción 'Longitud Máxima' *'Maximum Length'* te permite especificar la cantidad máxima de caracteres que el usuario va a escribir. Entonces, digamos que estás solicitando información que solo tendrá una longitud de 3 caracteres, puedes especificarla aquí. Si no le importa la longitud máxima, simplemente coloque un cero en este cuadro.

La opción "Requerir entrada" *'Require Input'* le permite solicitar al usuario que escriba algo. El botón "Aceptar" *'OK'* no se habilitará para el usuario mientras el cuadro de entrada esté vacío.

La opción 'Permanecer arriba' *'Stay on Top'* indica que la pantalla de entrada debe ser la forma más alta cuando se muestra.

**'Get User Input - Choice' - 'Obtener entrada de usuario - Opción'** Cuando se ejecuta esta acción, se le presentará al usuario un cuadro de diálogo simple que le permite elegir un elemento de una lista desplegable de elementos. El usuario puede hacer clic en "Aceptar" o "Cancelar" para enviar o no enviar su selección. Esta acción requerirá que indique un nombre de variable de texto en el campo "Variable de almacenamiento" *'Storage Variable'*. Esta es la variable de texto que se rellenará con el resultado de lo que elija el usuario. Si el usuario hace clic en "Aceptar", el valor de la variable se configurará para que sea el texto del elemento que el usuario selecciona. Si el usuario hace clic en "Cancelar", el valor en la variable será "No establecido" *'Not Set'*.

Los otros valores para esta acción son opcionales, pero son importantes para la presentación del usuario.

La opción "Título de la ventana" *'Window Title'* le permite especificar lo que aparecerá en la barra superior del cuadro de diálogo que se muestra. Este puede ser un nombre de variable de texto que contiene el texto que se muestra. También puede ser un valor literal como, 'Elegir un elemento' *'Choose an Item'*, o puede contener cualquier combinación de texto literal y tokens. **Nota:** dado que esta opción puede contener una variable o un texto literal, si el valor de la variable da como resultado "No establecido" *'Not Set'*, la acción asume que el valor ingresado es un texto literal. Por lo tanto, si tiene una variable llamada "myVariable" y su valor no está establecido, se mostrará el título de la ventana, "myVariable".

La opción "Texto rápido" *'Prompt Text'* le permite especificar algunas instrucciones justo arriba de donde el usuario hará su selección. Esto puede ser una variable de texto o texto / tokens literales como "Título de ventana" *'Window Title'* arriba. Nota: los tokens como, por ejemplo, "{NEWLINE}" pueden ser útiles aquí.

La opción "Valores" *'Values'*, aunque técnicamente es opcional, debe proporcionarse si realmente desea que su usuario tenga una selección para elegir. Para indicar varios elementos para que su usuario pueda seleccionar, debe separar sus elementos con punto y coma (;). Por ejemplo, si desea proporcionar una lista de selección que consiste en Manzanas, Naranjas, Plátanos y Plutón, el valor ingresado en este cuadro debe tener este aspecto: Manzanas; Naranjas; Plátanos; Plutón. Se le presentará al usuario una lista de selección de esos cuatro elementos para elegir. El valor en este cuadro también puede ser una variable de texto o texto / tokens literales al igual que las opciones anteriores.

La opción "Valor seleccionado" *'Selected Value'* le permite indicar el elemento seleccionado en la lista de selección cuando se presenta al usuario. Entonces, digamos que quieres que el elemento seleccionado sea 'Pluto'. En pocas palabras, 'Plutón' en la caja. Cuando se muestre la lista de selección, "Pluto" será el elemento seleccionado. Nota: Si la lista de selección NO contiene el valor seleccionado, el valor seleccionado se agregará a la lista de selección (y se seleccionará).

La opción 'Permanecer arriba' *'Stay on Top'* indica que la pantalla de entrada debe ser la forma más alta cuando se muestra.

**'Get User Input - Integer' - 'Obtener entrada de usuario - Integer'** - Cuando se ejecuta esta acción, se le presentará al usuario un cuadro de diálogo simple que le permite escribir un valor entero. El usuario puede hacer clic en "Aceptar" o "Cancelar" para enviar o no enviar su información. Esta acción le pedirá que indique un nombre de variable de entero en el campo "Variable de almacenamiento" *'Storage Variable'*. Esta es la variable entera que se rellenará con el resultado de lo que ingrese el usuario. Si el usuario hace clic en "Aceptar", el valor en la variable será el que el usuario escriba. Si el usuario hace clic en "Cancelar", el valor en la variable será "No establecido" *'Not Set'*.

Los otros valores para esta acción son opcionales, pero son importantes para la presentación del usuario.

La opción "Título de Window" '*Window Title*' le permite especificar lo que aparecerá en la barra superior del cuadro de diálogo que se muestra. Este puede ser un nombre de variable de texto que contiene el texto que se muestra. También puede ser un valor literal como, "Ingrese un número" '*Enter a Number*', o puede contener cualquier combinación de texto literal y tokens. **NOTA:** Dado que esta opción puede contener una variable o un texto literal, si el valor de la variable da como resultado "No establecido" '*Not Set*', la acción asume que el valor ingresado es un texto literal. Por lo tanto, si tiene una variable llamada "myVariable" y su valor no está establecido, se mostrará el título de la ventana, "myVariable".

La opción "Texto rápido" '*Prompt Text*' le permite especificar algunas instrucciones justo arriba de donde el usuario escribirá su entrada. Esto puede ser una variable de texto o texto / tokens literales como "Título de ventana" '*Window Title*' arriba. Nota: los tokens como, por ejemplo, "{NEWLINE}" pueden ser útiles aquí.

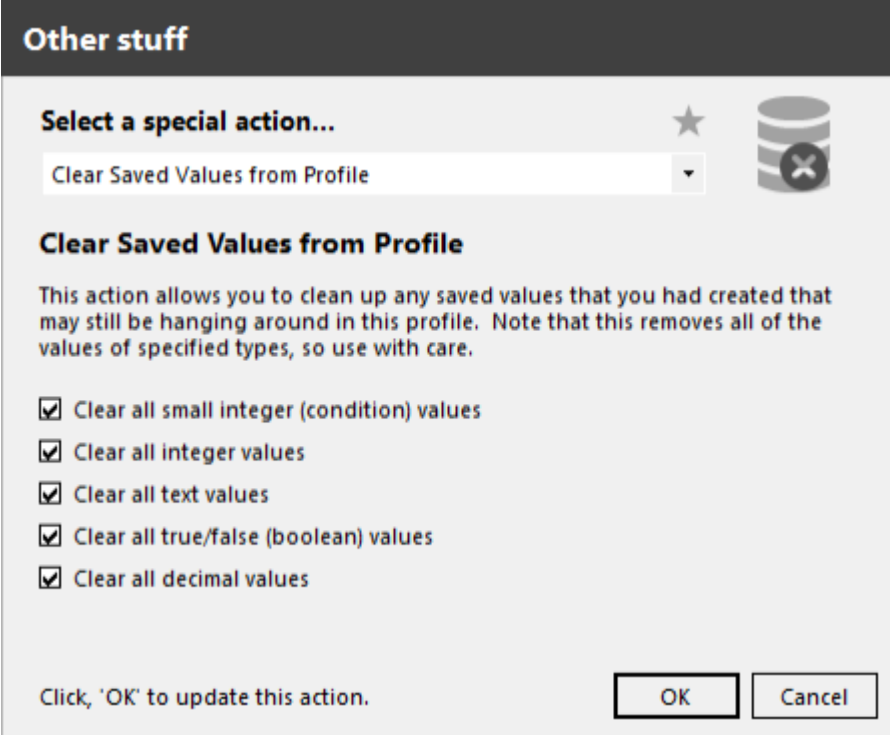
La opción "Valor inicial" '*Initial Value*' le permite indicar un valor prepopulado en el cuadro de entrada como una cuestión de conveniencia para el usuario. Entonces, digamos que está solicitando información al usuario, y la respuesta que proporcionarán es, probablemente, "55"; puede indicar eso aquí. "55" aparecerá en el cuadro de entrada y el usuario puede optar por mantener ese valor si lo desea (y evitarse tener que escribirlo). El valor de este cuadro puede ser un valor literal (como 55), o puede ser un nombre de variable que se resuelve en un entero o cualquier combinación de tokens que se resuelva en un valor entero. Si no se puede resolver un valor entero, se usará 0 (o, cualquiera que sea el valor mínimo establecido en (ver más abajo)).

Las opciones "Mínimo" y "Máximo" le permiten especificar un rango para restringir la entrada del usuario. Por lo tanto, si sabe que la entrada de su usuario será entre 1 y 10, puede poner 1 en el cuadro "Mínimo" y 10 en el cuadro "Máximo". El botón Aceptar no se habilitará a menos que el usuario ingrese un valor en el rango que especifique. Si no desea especificar un rango para cualquiera, "Mínimo" o "Máximo" simplemente deje cualquiera de las casillas en blanco. Tenga en cuenta que las mismas condiciones de variable / token se aplican aquí como lo hacen para la opción "Valor inicial" '*Initial Value*' anterior.

La opción 'Permanecer arriba' '*Stay on Top*' indica que la pantalla de entrada debe ser la forma más alta cuando se muestra.

**'Get User Input - Decimal' - '*Obtener entrada de usuario – Decimal*'** Esta acción se comporta exactamente igual que la acción "Obtener entrada de usuario - Integer" '*Get User Input – Integer*' anterior, excepto que toda la entrada es en forma decimal y no entera.

**'Clear Saved Values from Profile' - 'Borrar valores guardados del perfil'**

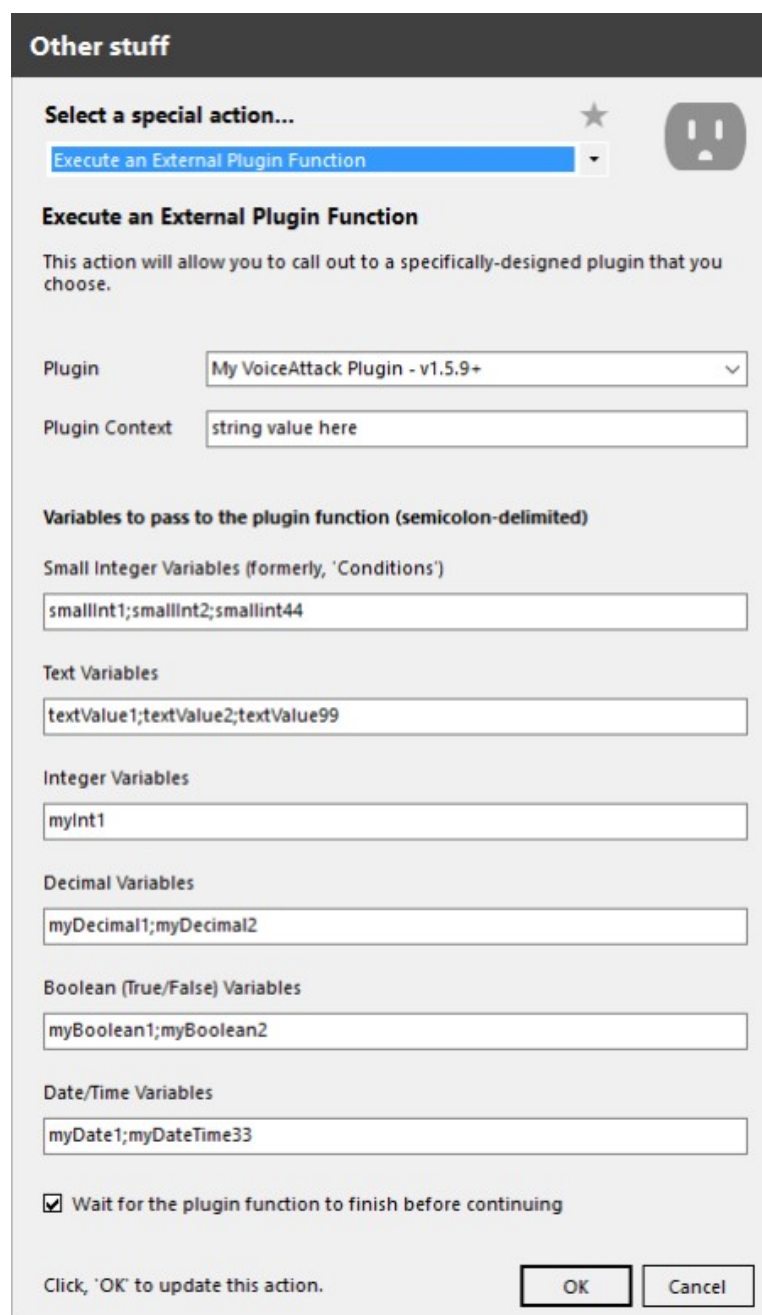


The screenshot shows a software dialog box titled "Other stuff". Inside, there is a section "Select a special action..." with a dropdown menu currently showing "Clear Saved Values from Profile". To the right of the dropdown are a star icon and a database cylinder icon with a red 'X' over it. Below this, the section "Clear Saved Values from Profile" contains a descriptive paragraph: "This action allows you to clean up any saved values that you had created that may still be hanging around in this profile. Note that this removes all of the values of specified types, so use with care." Underneath the paragraph are five checked checkboxes: "Clear all small integer (condition) values", "Clear all integer values", "Clear all text values", "Clear all true/false (boolean) values", and "Clear all decimal values". At the bottom left, it says "Click, 'OK' to update this action." and at the bottom right are "OK" and "Cancel" buttons.

Esta acción le permitirá borrar todas las variables guardadas de un tipo dado de un perfil. Esta es una manera fácil de inicializar o limpiar lo que se ha guardado en el disco. Simplemente seleccione los tipos de datos que desea borrar usando las casillas de verificación provistas.

**Nota:** Esto borrará los valores de las variables que se guardan en el perfil, pero NO borrará las variables residentes de la memoria.

## **'Execute an External Plugin Function' - *'Ejecutar una función de complemento externo'***



The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a dark header. Below the header, there's a section "Select a special action..." with a star icon and a dropdown menu currently showing "Execute an External Plugin Function". To the right of the dropdown is a button with a face icon. Below this is the main section "Execute an External Plugin Function" with a descriptive text: "This action will allow you to call out to a specifically-designed plugin that you choose." The configuration area includes a "Plugin" dropdown set to "My VoiceAttack Plugin - v1.5.9+", a "Plugin Context" text field with "string value here", and several variable input fields: "Variables to pass to the plugin function (semicolon-delimited)", "Small Integer Variables (formerly, 'Conditions')" with "smallInt1;smallInt2;smallInt44", "Text Variables" with "textValue1;textValue2;textValue99", "Integer Variables" with "myInt1", "Decimal Variables" with "myDecimal1;myDecimal2", "Boolean (True/False) Variables" with "myBoolean1;myBoolean2", and "Date/Time Variables" with "myDate1;myDateTime33". A checkbox "Wait for the plugin function to finish before continuing" is checked. At the bottom, there's a note "Click, 'OK' to update this action." and "OK" and "Cancel" buttons.

Esta acción de comando es lo que usará para invocar una función de complemento externo (vea la sección de complementos cerca del final de este documento). Para invocar un complemento, debe haber habilitado la compatibilidad con el complemento VoiceAttack (consulte la página 'Opciones'). Si tiene complementos instalados, puede elegir uno para invocar desde la lista desplegable.

Para saber cómo interactuar con un complemento, debe ver la documentación proporcionada por el desarrollador de su complemento. El desarrollador del complemento explicará qué valores deben ir en cada una de las diferentes casillas. A continuación se muestra una breve referencia sobre lo que hace cada control.

**Plugin Context - Contexto del complemento:** este es un valor de cadena que se puede usar para pasar un valor simple al complemento. Esto puede ser lo que quieras, incluida cualquier combinación de fichas de reemplazo.

**Small Integer Variables (formerly referred to as,'Conditions') - Variables enteras pequeñas (anteriormente denominadas "Condiciones"):** Esta es una lista delimitada por punto y coma de nombres de variables de enteros pequeños (condición) que desea pasar al complemento. Pueden ser enteros pequeños que ya existen (consulte la acción del comando 'Establecer una variable de entero (condición) pequeña' más arriba), o nuevos valores que desea que el complemento complete (opcional). Los valores pueden modificarse en el complemento y devolverse a VoiceAttack para su posterior procesamiento.

**Text Variables - Variables de texto:** Esto funciona exactamente igual que los enteros pequeños, excepto que en su lugar se están pasando las variables de texto.

**Integer Variables - Variables enteras:** Esto funciona exactamente igual que los enteros pequeños, excepto que en su lugar se están pasando variables de enteros.

**Decimal Variables - Variables decimales:** Esto funciona exactamente igual que los enteros pequeños, excepto que en su lugar se están pasando variables decimales.

**Boolean Variables - Variables booleanas:** Esto funciona exactamente igual que los enteros pequeños, excepto que en su lugar se están pasando variables booleanas.

**Date/Time Variables - Variables de fecha / hora:** Esto funciona exactamente igual que los enteros pequeños, excepto que en su lugar están pasando variables de fecha / hora.

**'Wait for the plugin function to finish before continuing' - 'Espere a que termine la función del complemento antes de continuar':** Esta opción le permite hacer que VoiceAttack espere hasta que finalice el complemento para que pueda reaccionar a los cambios que se han realizado en el complemento. Por ejemplo, tal vez el complemento salga a internet y recupere datos. El complemento empaqueta los datos y los devuelve a VoiceAttack. Si esta opción está marcada, la siguiente acción en secuencia de VoiceAttack podría hacer algo con esos datos (como leerlo con texto a voz o invocar algún otro comando basado en una condición).

**'Execute an Inline Function: C# or VB.net Code' - 'Ejecutar una función en línea: código C # o VB.net':** Esto le permitirá escribir código C # o VB.net que se compilará y ejecutará como una acción VoiceAttack. Dentro de este código, tiene acceso al objeto proxy de VoiceAttack, 'VA', que es el mismo objeto que se utiliza en el marco del complemento, por lo que puede ejecutar comandos, obtener / establecer variables, analizar tokens, etc. (vea 'Plugins for the Truly Mad' / Plugin Parameter Notes' *Complementos para el En la sección Notas de parámetros de plugin realmente locas* / más adelante en este documento para obtener información sobre el uso de este objeto). Debido a que esta es una característica avanzada y especializada que requiere una buena cantidad de detalles, la discusión sobre esta característica estará en los foros de usuarios de VoiceAttack. Por ahora, se proporcionará una descripción ligera aquí.

Lo primero que probablemente notará es la gran ventana de código justo en el medio. Aquí es donde escribirás tu (s) función (es). Allí, verá varias declaraciones opcionales de uso / importación que encontrará en un nuevo proyecto de formularios C # o VB.net típico. Notará que hay una función **requerida**, 'main' que debe estar presente, así como la clase que la contiene (con **el nombre requerido de 'VAInline'**). Desde 'main', puedes llamar a tus funciones o crear instancias de tus clases (o simplemente ponerlo a la derecha, 'main'). Como se indicó anteriormente, tendrá acceso a un objeto de proxy de ATA por voz de tipo dinámico llamado "VA".

Cuando crees una nueva 'Inline Function', "*Función en línea*", verás algunos ejemplos comentados que muestran cómo usar "VA". Tenga en cuenta que este es un editor muy básico que probablemente evolucionará a medida que el tiempo lo permita;)

Sobre el editor de código se encuentra el cuadro '**Referenced Assemblies**' "**Conjuntos referenciados**". Dentro de este cuadro, verá un conjunto inicial de ensamblajes de referencia comunes que están separados por punto y coma. Puede agregar o eliminar ensamblajes de esta lista cuando los necesite para compilar su función en línea (vea las notas en las referencias a continuación). Tenga en cuenta que se pueden usar rutas completas a los conjuntos (por ejemplo, "C: \ MyAssemblies \ SomeAssembly.dll"), así como una ruta relativa al ejecutable VoiceAttack (por ejemplo, "\ Shared \ Assemblies \ SomeAssembly.dll"). Este cuadro también aceptará tokens.

Algunas notas sobre referencias:

Las referencias de ensamblaje que indique cuando compile su función en línea deben estar disponibles para VoiceAttack cuando ese código se ejecute realmente. Es decir, VoiceAttack debe encontrar todos los ensamblajes que usa su código para que se ejecute su código. Por lo tanto, aunque su función en línea se compile (debido a que el compilador puede ver sus ensamblajes de referencia usando sus rutas explícitas), puede recibir un error al intentar ejecutar su código (ya sea ejecutando al hacer clic en el botón '*Test Run*' "Ejecutar prueba" o cuando se llama a su función desde un comando), ya que VoiceAttack se basa en las reglas de búsqueda estándar para ubicar los ensamblados a los que se hace referencia (que se describen a continuación).

Para las funciones en línea que solo se compilan sobre la marcha (es decir, NO precompiladas sino compiladas justo antes de ejecutarse), los ensamblados a los que se hace referencia deben residir en uno de los tres lugares: el Caché de ensamblados global (o "GAC" ... es donde residen todos los ensamblados de .Net framework. Todos los ensamblajes predeterminados en el cuadro de referencia normalmente estarán en el GAC), en el directorio raíz de instalación de VoiceAttack (donde reside VoiceAttack.exe ... un poco desordenado, aunque) o en los *Shared\ Assemblies* folder Ensamblados \ Compartidos carpeta (está dentro de la carpeta de instalación de VoiceAttack y se crea cuando se instala VoiceAttack). Si su función en línea está precompilada, sus ensamblajes a los que se hace referencia pueden existir en cualquiera de las ubicaciones enumeradas o pueden residir en el mismo directorio que el ensamblaje compilado de la función en línea. Una vez más, es posible que su código se compile correctamente, pero recibirá un error si el código se ejecuta y VoiceAttack no puede ubicar su ensamblaje al que se hace referencia en ninguno de los lugares mencionados anteriormente.

Debajo de la ventana del código hay un cuadro simple para una descripción o nombre que aparecerá en la lista de acciones (en lugar de solo, '*Inline C# function*' 'Función C # en línea').

La opción '**Wait for the inline function to finish before continuing**' "**Esperar a que la función en línea termine antes de continuar**" hará que el comando de llamada espere hasta que la función "principal" finalice antes de reanudar la ejecución de la siguiente acción.

Esto se conoce como la ejecución de la función en línea *synchronously sincrónicamente*. Si esta opción **no está marcada**, el comando en línea se ejecutará de forma asíncrona, y el comando reanudará la ejecución de su siguiente acción inmediatamente. Nota: Ejecutar su función en línea de forma asíncrona lo hará de manera que el código que escriba se ejecutará en segundo plano y no habrá forma de detenerlo con una parada de comando (presionando el botón '*stop all commands*' "*detener todas las órdenes*" o emitiendo una '*stop commands*' "*parada*" acción de comandos). Para ayudar con este tipo de situación, se puede consultar al objeto proxy de VoiceAttack ('VA') para averiguar si se ha emitido una parada de comando. Simplemente marque su código con la propiedad '**Stopped**' "**Detenido**".

para que pueda detener su función si necesita detenerse con una orden de detención. Además, si necesita restablecer este indicador por cualquier motivo, se puede usar la función **'ResetStopFlag()' "Restablecer topografía ()"**.

La opción **'Retain Instance' "Retener instancia"** le permitirá mantener la instancia de la clase residente para las llamadas subsiguientes. Cuando se ejecuta una función en línea, se crea una instancia de la clase **'VAInline'** y luego se llama a la función **'main'**. Cuando esta opción no está seleccionada, la instancia de **'VAInline'** se destruye cuando se completa **'main'**. La próxima vez que se llame a la función en línea, se creará una nueva instancia, y el ciclo comenzará de nuevo. Si se selecciona esta opción, la instancia no se destruye cuando se completa **'main'** y se mantienen todas las propiedades que se establecen dentro de la instancia. Esto es para que pueda mantener su información entre llamadas posteriores.

El botón **'Compile' "Compilar"** intentará compilar el código que está en la ventana de código con las referencias de ensamblaje enumeradas. El cuadro debajo de la ventana de código mostrará el estado de la compilación (errores, advertencias o confirmación de una compilación exitosa).

El botón **'Test Run' "Ejecutar prueba"** le permitirá probar la función "principal". Cuando hace clic en "Ejecutar prueba", el código se compila primero (como si hiciera clic en el botón **'Compile' "Compilar"**) y luego se ejecuta si es exitoso (0 errores). Si el código finaliza, verá **'Test Run Complete' "Ejecución de prueba completada"** en el cuadro de estado. Si su función se ejecuta durante un tiempo, notará que el botón **'Test Run' "Ejecutar prueba"** ha cambiado a **'Stop' "Detener"**. Puede detener su función presionando el botón nuevamente.

Aún más avanzado, en caso de que no hayas tenido suficiente ...

Normalmente, su código compilado en una función en línea no se almacena en el disco. La función se guarda completamente en la memoria y solo se compila la primera vez que se ejecuta después del lanzamiento de VoiceAttack. A veces, por el motivo que sea, es posible que no desee simplemente tener su código disponible para el usuario final o, si su código requiere un tiempo de compilación prolongado (probablemente no en este contexto, pero nunca lo sabe, ¿verdad?) Es posible que desee para precompilar su código en su propio archivo. Puedes hacer esto agregando una ruta de archivo al cuadro **'Build Output' "Generar resultados"** y luego haciendo clic en el botón **'Build' "Construir"**. El botón **'Construir'** funciona exactamente igual que el botón **'Compile' "Compilar"**, excepto que cuando el código se compila con éxito, la compilación, 'función' (también llamada **'assembly' "ensamblaje"**) se escribirá en la ubicación del archivo especificada en el , Cuadro de entrada **'Build Output' "Generar salida"**. El nuevo archivo puede ser referenciado y ejecutado por la acción **'Execute an Inline Function: Precompiled' "Ejecutar una función en línea: precompilado"** que se describe a continuación. Tenga en cuenta que los botones **'Build Output' "Generar salida"** y **'Build' "Generar"** son específicamente para este propósito y no se usan para nada más (Francamente, no quería crear un conjunto de pantallas completamente separado solo para hacer esto un poco que tal vez dos personas podrían usar ... tendrás que perdonarme;)).

**Nota:** como no hay un depurador (actualmente), deberá usar la función **VA.WriteToLog ()** (que se detalla más adelante en este documento) para escribir valores en el registro de VoiceAttack



La opción '**Retain Instance**' "**Retener instancia**" le permitirá mantener la instancia de la clase residente para las llamadas subsiguientes. Cuando se ejecuta una función en línea, se crea una instancia de la clase 'VAInline' y luego se llama a la función 'main'. Cuando esta opción no está seleccionada, la instancia de 'VAInline' se destruye cuando se completa 'main'. La próxima vez que se llame a la función en línea, se creará una nueva instancia, y el ciclo comenzará de nuevo. Si se selecciona esta opción, la instancia no se destruye cuando se completa 'main' y se mantienen todas las propiedades que se establecen dentro de la instancia. Esto es para que pueda mantener su información entre llamadas posteriores.

El botón '**Compile**' "**Compilar**" intentará compilar el código que está en la ventana de código con las referencias de ensamblaje enumeradas. El cuadro debajo de la ventana de código mostrará el estado de la compilación (errores, advertencias o confirmación de una compilación exitosa).

El botón '**Test Run**' "**Ejecutar prueba**" le permitirá probar la función "principal". Cuando hace clic en "Ejecutar prueba", el código se compila primero (como si hiciera clic en el botón '**Compile**' "**Compilar**") y luego se ejecuta si es exitoso (0 errores). Si el código finaliza, verá '**Test Run Complete**' "**Ejecución de prueba completada**" en el cuadro de estado. Si su función se ejecuta durante un tiempo, notará que el botón '**Test Run**' "**Ejecutar prueba**" ha cambiado a '**Stop**' "**Detener**". Puede detener su función presionando el botón nuevamente.

Aún más avanzado, en caso de que no hayas tenido suficiente ...

Normalmente, su código compilado en una función en línea no se almacena en el disco. La función se guarda completamente en la memoria y solo se compila la primera vez que se ejecuta después del lanzamiento de VoiceAttack. A veces, por el motivo que sea, es posible que no desee simplemente tener su código disponible para el usuario final o, si su código requiere un tiempo de compilación prolongado (probablemente no en este contexto, pero nunca lo sabe, ¿verdad?) Es posible que desee para precompilar su código en su propio archivo. Puedes hacer esto agregando una ruta de archivo al cuadro '**Build Output**' "**Generar resultados**" y luego haciendo clic en el botón '**Build**' "**Construir**". El botón 'Construir' funciona exactamente igual que el botón '**Compile**' "**Compilar**", excepto que cuando el código se compila con éxito, la compilación, 'función' (también llamada 'assembly' 'ensamblaje') se escribirá en la ubicación del archivo especificada en el , Cuadro de entrada '**Build Output**' '**Generar salida**'. El nuevo archivo puede ser referenciado y ejecutado por la acción '**Execute an Inline Function: Precompiled**' "**Ejecutar una función en línea: precompilado**" que se describe a continuación. Tenga en cuenta que los botones '**Build Output**' '**Generar salida**' y '**Build**' '**Generar**' son específicamente para este propósito y no se usan para nada más (Francamente, no quería crear un conjunto de pantallas completamente separado solo para hacer esto un poco que tal vez dos personas podrían usar ... tendrás que perdonarme;)).

**Nota:** como no hay un depurador (actualmente), deberá usar la función VA.WriteToLog () (que se detalla más adelante en este documento) para escribir valores en el registro de VoiceAttack

## Key Press / Mouse Event Recorder Screen – Presionar tecla / Pantalla de grabación de eventos del ratón

**Key Press / Mouse Event Recorder**

This is where you can record a series of key presses and mouse events for your command. Click the, 'Start Recording' button when ready.

Stop Recording

- ↓ M Key Down
- ↑ M Key Up
- ↓ A Key Down
- ↑ A Key Up
- ↓ P Key Down
- ↑ P Key Up

↑

↓

×

↺

☒ Consolidate down/up events into single key presses/mouse clicks

☐ Record pauses between key/mouse events

☐ Equalize all pauses to 00.010 seconds

☐ Suppress pauses between key/mouse events

[F10] starts and stops recording. Click here to change this key.

[F7] starts and stops mouse click/wheel capture. Click here to change this key.

[F8] captures mouse position. Click here to change this key.

☐ Mouse position capture relative to active application

OK Cancel

Esta pantalla le permite capturar pulsaciones de teclas y eventos del mouse a medida que los realiza. Te ayudará a crear macros más largas rápidamente, así como a proporcionar una mejor manera de imitar la interacción entre el teclado y el mouse humano (como lo requieren muchos juegos).

Para comenzar a grabar eventos de pulsación de tecla y ratón, haga clic en el botón 'Start Recording' 'Iniciar grabación'. Haga clic en este botón nuevamente para detener la grabación del evento. Tenga en cuenta que puede presionar una tecla de acceso directo del teclado asignada para iniciar y detener la grabación, y que esta tecla de acceso rápido se puede cambiar haciendo clic en el enlace correspondiente. En la ilustración, se asigna 'F10' como tecla de acceso rápido y se puede presionar 'F10' para activar y desactivar la grabación de eventos.

Una vez que esté grabando, para capturar las pulsaciones de teclas, simplemente comience a escribir.

Notará que cada tecla presionada hacia abajo y hacia arriba se registra en la lista de eventos, junto con cualquier pausa entre cada evento. En este ejemplo, no estamos grabando las pausas que ocurren entre los eventos clave. Para grabar pausas, marque la casilla 'Record pauses between key/mouse events' *'Grabar pausas entre eventos de teclas / mouse'*. Si desea que todas las pausas tengan el mismo valor de tiempo, marque la casilla 'Equalize all pauses' *'Ecuilizar todas las pausas'*, luego cambie el valor a lo que le gustaría que fueran las pausas. Si su grabación es muy detallada (tecla X abajo, pausa, tecla X arriba o botón del mouse X abajo, pausa, botón X del mouse arriba), seleccione el cuadro 'Consolidate down/up events' *'Consolidar eventos arriba / abajo'* para consolidar múltiples teclas o el botón del mouse presione eventos en una sola acción de comando (en el ejemplo anterior, la tecla M hacia abajo y la tecla M hacia arriba se convertirían en 'Press and Release the M Key' *'Presionar y soltar la tecla M'*). Si desea omitir las pausas entre las diferentes pulsaciones de teclas, simplemente seleccione la opción 'Suppress pauses between key/mouse events' *'Suprimir pausas entre eventos de teclas / mouse'*.

Para incluir eventos de la rueda de clic / desplazamiento / inclinación en su grabación, primero debe presionar la tecla de acceso rápido asignada. Esto es así para que las grabaciones con el clic del mouse se inicien exactamente cuando deberían (y no cuando se aleja de VoiceAttack o se mueven las ventanas :)). Para detener la grabación de clics del mouse, simplemente presione la tecla de acceso rápido asignada nuevamente. Tenga en cuenta que la tecla de acceso rápido se puede reasignar haciendo clic en la etiqueta correspondiente.

También puede capturar la posición del mouse en su grabación presionando su propia tecla de acceso directo asignada. En la ilustración, la tecla 'F8' es la tecla de acceso rápido asignada. Utilizando la ilustración como ejemplo, al presionar "F8" se captura la posición del mouse y se muestra la posición en la lista de eventos. Nuevamente, esta tecla de acceso rápido se puede reasignar haciendo clic en la etiqueta correspondiente. Tenga en cuenta que hay una opción disponible cuando se captura la posición del mouse llamada 'Mouse position capture relative to active application' *"Captura de la posición del mouse relativa a la aplicación activa"*. Cuando se selecciona, esta opción le indica a la grabadora que capture la ubicación del mouse según se relaciona con la aplicación activa y enfocada. Cuando esta opción no está seleccionada, la grabadora registra la ubicación del mouse según se relaciona con la pantalla.

Cuando esté satisfecho con su grabación, haga clic en el botón 'OK' *'Aceptar'* para insertar su grabación en su comando.

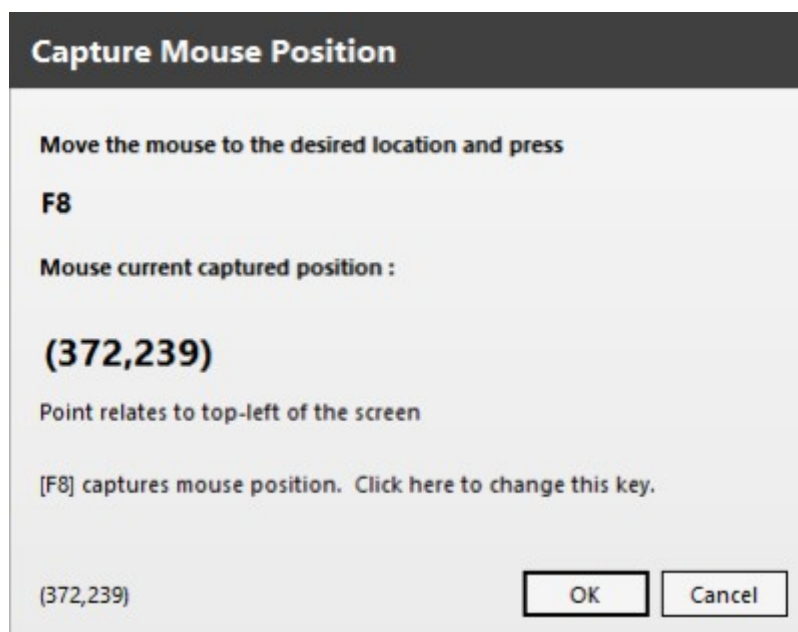
## Mouse Action Screen - **Pantalla de acción del ratón**

The Mouse Action screen *La pantalla Acción del mouse* le permite agregar acciones del mouse a sus macros, como mover el mouse, hacer clic en el botón del mouse o usar la rueda de desplazamiento. La pantalla de Acción del mouse ahora está dividida en dos pestañas: *Move and Click* Mover y Hacer clic.

### Mouse Move Tab - **Pestaña para mover el mouse**

Mover a coordenadas (X, Y)

Seleccionando esto le permitirá mover el mouse a un punto particular de la pantalla. Hay dos formas de ingresar las coordenadas. Primero, puede ingresar manualmente los valores de X e Y en los cuadros de entrada, o puede hacer clic en el botón 'Set Position' '*Establecer posición*' para abrir la pantalla de ayuda 'Capture Mouse Position' '*Captura del ratón*'.



Para capturar la posición del mouse, simplemente abra su juego o aplicación y mueva el mouse a la ubicación que desee y luego presione la combinación de teclas de acceso rápido / tecla de acceso designada (en este ejemplo, la combinación de teclas de acceso rápido es Alt + F3). Se mostrarán las coordenadas del mouse. Haga clic en 'Aceptar' para mantener las coordenadas.

**Nota:** la tecla de acceso rápido se puede reconfigurar haciendo clic en el enlace provisto.

Hay varias opciones que acompañan la configuración de la posición del mouse. Los dos primeros son 'Screen Coordinates' "*Coordenadas de pantalla*" y 'Application Coordinates' "*Coordenadas de aplicación*". Al elegir, 'Screen Coordinates' '*Coordenadas de la pantalla*' indica que la posición del mouse está en relación con toda la pantalla (esto incluye configuraciones de múltiples monitores). Por lo tanto, si sus coordenadas son (100, 100), notará que su mouse se mueve cerca del borde superior izquierdo de su monitor.

Las 'Screen Coordinates' "*Coordenadas de la pantalla*" son buenas para muchos casos (especialmente los juegos), pero si está usando Windows para hacer tareas, esto podría ser casi inútil (ya que mueve las ventanas todo el tiempo). Para hacer que la posición del ratón sea relativa a la ventana activa actual, elija 'Application Coordinates' '*Coordenadas de la aplicación*'. Si las coordenadas son (100, 100), notará que el cursor está ubicado cerca de la esquina superior izquierda de cualquier ventana que esté mirando. Tenga en cuenta que el ayudante 'Capture Mouse Location' "*Ubicación del ratón de captura*" respeta esta configuración.

Las otras cuatro opciones para configurar la posición del mouse tienen que ver con cómo se relaciona la posición con una esquina en particular (ya sea la esquina de la pantalla o la esquina de una ventana). El valor predeterminado es la parte superior izquierda de la pantalla / ventana (ya que esta es la opción que probablemente usará casi exclusivamente). La segunda opción más utilizada será la parte inferior derecha de la pantalla / ventana (útil cuando las ventanas son redimensionables ... ya sabes ... así que puedes hacer clic en ese botón que se mueve cuando se cambia el tamaño de la pantalla). Las coordenadas de su mouse estarán en relación con la parte inferior derecha de la pantalla o la ventana activa. Observe que las coordenadas efectivas serán números negativos, ya que el origen es la esquina inferior derecha. Espero que esto tenga sentido (jajaja). El ayudante 'Capture Mouse Location' "*Ubicación del ratón de captura*" también respeta esta configuración.

Move to text / token-based coordinates - *Mover a texto / coordenadas basadas en token*

Esta opción le permite especificar sus coordenadas X e Y como tokens para que pueda, 'programáticamente' establecer las posiciones de su mouse. Si sus tokens X e Y se resuelven en valores que pueden interpretarse como enteros, se utilizará la posición. De lo contrario, no se producirá ningún movimiento (la información se mostrará en el registro). Si la coordenada evaluada está fuera de los límites del área, el límite aún se utilizará. Consulte la sección sobre Tokens más adelante en este documento para averiguar qué está disponible para usted. **Nota:** todos los tipos de variables se pueden expresar utilizando tokens.

Move to specific location - *Mover a una ubicación específica*

Esta característica le permitirá mover el mouse a ubicaciones específicas. Las ubicaciones son la parte superior izquierda, superior derecha, inferior izquierda, inferior derecha, centro, superior, inferior, izquierda y derecha de ciertas pantallas. Si selecciona la parte superior izquierda, superior derecha, inferior izquierda o inferior derecha, el cursor se moverá a las esquinas del objetivo. Al elegir el centro, el cursor del mouse se mueve al centro del objetivo. Al elegir izquierda, derecha, arriba o abajo, el cursor del mouse se moverá a esa área del objetivo, relacionada con la ubicación actual del cursor.

Los objetivos son:

'Application' "*Aplicación*": el objetivo activo del comando en ejecución.

'Primary Screen' '*Pantalla principal*': la pantalla principal como lo indica Windows

'Cursor Screen' '*Pantalla del cursor*': la pantalla donde se encuentra el cursor.

'Active Window Screen' '*Pantalla de la ventana activa*': la pantalla donde se encuentra la ventana activa (como se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla).

'All Screens' "*Todas las pantallas*": todas las pantallas activas que constituyen una 'virtual screen'. "*pantalla virtual*".

Save Current Position - *Guardar posición actual*

Elegir esta opción hará que VoiceAttack recuerde la posición actual del cursor del mouse en su macro. Esta posición 'recordada' se puede recuperar con la opción 'Recall mouse cursor to saved location' '*Recuperar el cursor del mouse en la ubicación guardada*'.

Recall mouse cursor to saved position - *Recuperar el cursor del ratón en la posición guardada*

Al agregar esta acción a su comando, el cursor del mouse se moverá a la última posición recordada (después de que se emita 'Save current position' "*Guardar posición actual*"). Nota: Si no se guarda ninguna posición, la posición del mouse no cambiará. Además, cuando se emite la acción 'Recall mouse cursor to saved location' "*Recuperar el cursor del mouse en la ubicación guardada*", se borra el valor recordado.

### Move Mouse Left / Right / Up / Down (Adjust the Mouse Cursor Location) - *Mueva el mouse hacia la izquierda / derecha / arriba / abajo (ajuste la ubicación del cursor del mouse)*

Estas acciones le permitirán mover el mouse un número específico de píxeles. Puede elegir mover el mouse hacia la izquierda / derecha y hacia arriba / abajo. Simplemente seleccione el botón de opción para seleccionar la dirección y escriba el número de unidades que se moverán en el cuadro provisto.

Los cuadros de entrada para cada dirección le permitirán ingresar números (como 100), tokens (como, '{INT: myVariable}' (vea la referencia del token de VoiceAttack más adelante en este documento para obtener información sobre tokens)) y variables enteras largas (como 'myVariable'). VoiceAttack intentará resolver sus números, tokens o variables en un valor y mover el mouse en consecuencia. Si el valor proporcionado no se puede resolver en un entero, el valor se resolverá como cero y el mouse no se moverá en esa dirección particular.

La opción **'Move from cursor position' "Mover desde la posición del cursor"** hará que el movimiento del mouse sea relativo a la ubicación actual del cursor del mouse. La opción, **'Move from last-moved position' "Mover desde la última posición movida"** hará que el mouse se mueva desde el último lugar donde VoiceAttack lo estableció (tenga en cuenta que si esta posición no se ha establecido, se utilizará la ubicación actual del cursor del mouse).

Algunos juegos 3D requieren un cierto tipo de entrada para funcionar correctamente. La opción etiquetada **'Move using relative data' "Mover usando datos relativos"** se proporciona para ayudar a mover el mouse hacia "Espacio 3D". Intenta marcar esta casilla si tu nave o tu personaje FPS no responde a los movimientos del mouse.

Una característica divertida que se agrega al movimiento del mouse es la capacidad de hacer una animación simple del mouse. Esto se agregó para ayudar a mantener un seguimiento del mouse, en lugar de tener que simplemente moverse a otra parte de la pantalla al instante. Para animar el movimiento del cursor del mouse, simplemente marque la opción etiquetada **'Animate movement' "Animar movimiento"**. Hay algunas opciones que acompañan a la animación del mouse que son necesarias. Primero, debe elegir si su movimiento se adaptará o no a su destino o simplemente se moverá constantemente. Para que el mouse se adapte fácilmente a su destino, seleccione, **'Ease movement' "Facilidad de movimiento"**; de lo contrario, desmarque la casilla. Las siguientes dos partes van de la mano:

**'Timing' "Tiempo"** y **'Steps' "Pasos"**. Pasos es el número máximo de pasos que se deben seguir al animar el mouse, y el Tiempo es un tiempo base para el movimiento. Aumentar el tiempo hace que el cursor del ratón tarde más en llegar a su destino final. Aumentar los pasos aumenta la suavidad con que se mueve el cursor del mouse. Sin embargo, hay capturas. El tiempo se basa en segundos, pero el resultado final generalmente no será exacto (especialmente si agrega muchos pasos). Cuantos más pasos agregue, más se expandirá el tiempo base. La otra cara de esto es si usa la opción **'Ease movement' "Facilidad de movimiento"**, donde el cursor del mouse puede llegar a su destino más rápido. Usted querrá jugar alrededor de la configuración para que se ajuste a sus necesidades. Facilitar el movimiento con una sincronización de 1.00 y 60 pasos funciona muy bien aquí, pero puede que no con su sistema.

### **Mouse Click / Scroll Tab - *Clic del ratón / pestaña de desplazamiento***

Haga clic en el botón Izquierda / Derecha / Medio / Atrás / Adelante

Estas acciones harán que el mouse haga clic en el punto actual de la pantalla con el botón del mouse seleccionado.

Haga doble clic en el botón Izquierda / Derecha / Medio / Atrás / Adelante

Estas acciones harán que el mouse haga doble clic en el punto actual de la pantalla con el botón del mouse seleccionado.

Duración del clic del ratón

Disponible solo para las acciones de clic y doble clic, este valor es la cantidad de tiempo en segundos entre cuando se presiona el botón del mouse y cuando se suelta. Para la mayoría de las aplicaciones de Windows, este valor puede ser cero. Para los juegos, sin embargo, un valor de cero es generalmente demasiado rápido para ser detectado de manera confiable. El valor predeterminado es 0.1 segundos, que puede ser necesario ajustar para su

aplicación.

Botón izquierdo / derecho / medio / atrás / adelante abajo

Estas acciones harán que el mouse presione hacia abajo solo en el punto actual de la pantalla con el botón seleccionado. Esto efectivamente simula, 'press-and-hold' '*presionar y mantener*', y, tendrá que agregar una versión posterior.

Release *Suelta* el botón izquierdo / derecho / medio / atrás / adelante

Estas acciones harán que el ratón suelte el botón seleccionado. Utilice esto como un seguimiento de una acción anterior de presionar un botón del mouse.

Toggle *Botón de alternar* izquierda / derecha / media / atrás / adelante

Estas acciones harán que el mouse presione hacia abajo si está arriba, o suelte y está abajo (vea más arriba para más información).

Scroll wheel *Rueda de desplazamiento* hacia adelante / atrás

Estas acciones le permitirán desplazar la rueda del mouse hacia adelante o hacia atrás según la cantidad de "clics de rueda" que elija.

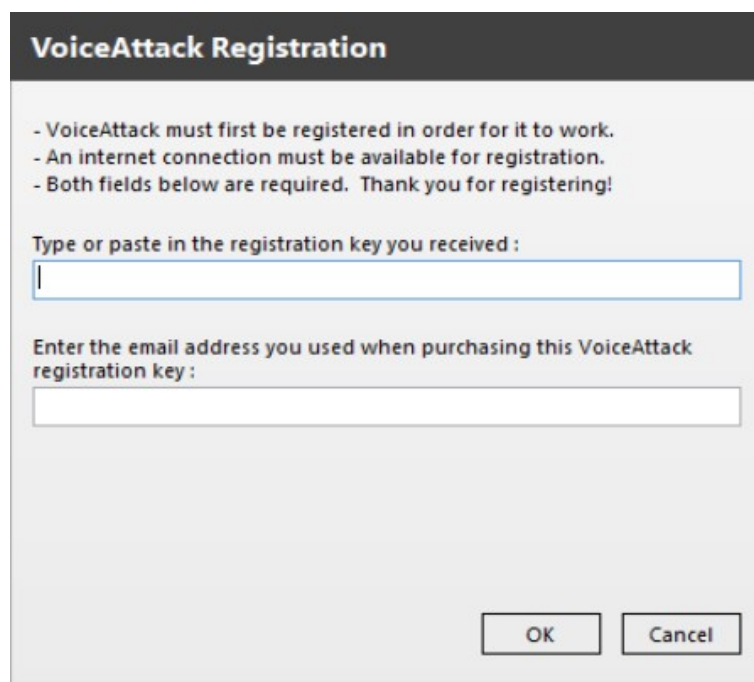
**Nota:** para simular lo que hace un mouse real al hacer clic, cualquier acción hacia abajo del mouse ahora establecerá que el objetivo del proceso del comando sea la aplicación de la ventana que se encuentra debajo del mouse. Esto será por el resto del comando de ejecución. En versiones anteriores de VoiceAttack, la ventana activa o el objetivo del proceso especificado siempre recibían los mensajes del mouse del comando para su entrada. Esto causaría problemas a menos que supieras mucho acerca de VoiceAttack. No es bueno para algo que debería ser tan simple, ¿verdad?

**Para desactivar esta función, seleccione la opción 'Bypass Mouse Targeting' 'Anular la orientación del mouse' en la pestaña Sistema en la pantalla Opciones.**

## Registration Screen - Pantalla de registro

Si está utilizando la versión de prueba limitada de VoiceAttack y aún se encuentra dentro del período de prueba, verá la siguiente pantalla de inicio cada vez que ejecute VoiceAttack. En la esquina inferior izquierda, habrá una indicación de cuánto tiempo queda para usar la versión de prueba.

Si se le acabó el tiempo, o bien, hizo clic en el botón 'Options' '*Opciones*' en la pantalla principal (vea 'Options Screen' '*Pantalla de opciones*') y luego hizo clic en el botón 'Registration' '*Registrar*', se le presentará la pantalla de registro de VoiceAttack:



The image shows a 'VoiceAttack Registration' dialog box. It has a dark title bar with the text 'VoiceAttack Registration'. Below the title bar, there is a list of three bullet points: '- VoiceAttack must first be registered in order for it to work.', '- An internet connection must be available for registration.', and '- Both fields below are required. Thank you for registering!'. Below the list, there is a text prompt 'Type or paste in the registration key you received :' followed by a text input field. Below that, there is another text prompt 'Enter the email address you used when purchasing this VoiceAttack registration key :' followed by another text input field. At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

Si ha comprado una clave de registro en VoiceAttack.com, este es el lugar para ponerla. Simplemente escriba o pegue su clave de registro en el cuadro provisto. Además, deberá ingresar la misma dirección de correo electrónico que utilizó cuando compró la clave de registro de VoiceAttack. Haga clic en el botón 'Aceptar' para iniciar el proceso de validación. Esto solo debería tomar unos segundos dependiendo de su conexión a Internet y la configuración del firewall.

Tras la validación exitosa, la pantalla de registro cambia para mostrar solo lo que acaba de ingresar, solo para sus registros. Si la validación no es exitosa (por varias razones), puede presionar cancelar para continuar usando la prueba de VoiceAttack hasta que se agote el tiempo.



## Options Screen - **Pantalla de opciones**

La pantalla de Opciones le permite configurar su aplicación VoiceAttack. La pantalla de opciones y los cuadros de diálogo de soporte se describen a continuación. Tenga en cuenta que la pantalla Opciones ahora tiene tres pestañas con varias configuraciones en cada pestaña.

### **General tab - Pestaña General**

A continuación, encontrará los elementos que encontrará en la pestaña "General" de la pantalla Opciones.

#### Registration Button - **Botón de registro**

Botón de registro Haga clic aquí para que aparezca la pantalla de registro (consulte 'Registration Screen' '**Pantalla de registro**').

#### Check for Updates Button - **Compruebe el botón de actualizaciones**

Haga clic en este botón para que VoiceAttack verifique si hay una actualización disponible para descargar (se requiere conexión a Internet, por supuesto). Una opción adicional para esta función es "Incluir versiones beta", que le permitirá también verificar las versiones de prelanzamiento de VoiceAttack (si desea mantenerse al día con las últimas versiones de VoiceAttack).

#### Reset Defaults Button - **Botón Restablecer valores predeterminados**

Haga clic en este botón si desea que VoiceAttack regrese todas las configuraciones a lo que eran cuando se instaló por primera vez. La pantalla presentada también contiene una opción para eliminar todos los datos de registro. Si se selecciona la opción, los datos de registro también se restablecerán. **Nota:** Los datos del perfil no se restablecen.

#### Launch with Windows Start - **Iniciar con Windows Start**

Al marcar esta opción, el inicio de VoiceAttack se iniciará cuando se inicie Windows. Esta es una configuración por usuario.

#### Minimize to System Tray - **Minimizar a la bandeja del sistema**

Cuando se selecciona, se coloca un icono de VoiceAttack en la bandeja del sistema. Cuando no se selecciona, VoiceAttack se minimiza en la barra de tareas.

#### Check for Updates on Startup - **Buscar actualizaciones en el inicio**

Al seleccionar esta opción, VoiceAttack buscará actualizaciones cada vez que se inicie. Solo recibirá un mensaje si en realidad hay una actualización disponible.

#### Start Minimized - **Iniciar minimizado**

Seleccione esta opción para hacer que VoiceAttack se inicie en un estado de ventana minimizado.

#### Show Tips at Startup - **Mostrar consejos al inicio**

Cuando se selecciona esta opción, la pantalla de sugerencias de VoiceAttack se mostrará cada vez que se inicie VoiceAttack.

#### Close Button Minimize Only - **Botón Cerrar solo Minimizar**

Cuando esta opción está marcada, al hacer clic en el botón "cerrar" de la pantalla principal solo se minimizará el VoiceAttack en lugar de cerrarlo. El cierre de VoiceAttack se puede hacer desde la barra de tareas o desde la bandeja del sistema (dependiendo de si 'Minimize to System Tray' '**Minimizar a la bandeja del sistema**' está habilitado o no).

#### Show Control Tips - Mostrar consejos de control

Aparecen sugerencias de herramientas para dar descripciones de la mayoría de los artículos. Deselecciona esta casilla para desactivarlas. El valor predeterminado es 'seleccionado'.

#### Enable Auto Profile Switching - Habilitar cambio automático de perfil

Esto activa y desactiva el cambio automático de perfil de VoiceAttack para todos los perfiles que están habilitados. Consulte la página Opciones de perfil para obtener más detalles sobre el cambio automático de perfil.

#### Enable Plugin Support - Habilitar soporte de plugin

Esto activará el soporte de complementos en VoiceAttack. Los complementos son piezas de código externas que pueden ser personalizadas para funcionar con VoiceAttack. Consulte la sección titulada 'Plugins' 'Complementos' cerca del final de este documento para obtener más información. Tenga en cuenta que esta es una función avanzada de VoiceAttack, y recibirá un cuadro de advertencia que indica los peligros de habilitar esta función.

#### Plugin Manager Button - Botón de administrador de complementos

Cuando los complementos están habilitados, puede acceder a la pantalla 'Plugin Manager' "Administrador de complementos". Esta pantalla básica le permitirá habilitar o deshabilitar complementos específicos. Tenga en cuenta que habilitar o deshabilitar complementos requerirá un reinicio de VoiceAttack para que se haga efectivo.

#### Load Profile on Startup - Cargar perfil en el inicio

Esta opción le permitirá seleccionar un perfil que se cargará cuando se inicie VoiceAttack. Al establecer esta opción en "Ninguno", volverá al comportamiento predeterminado, que es cargar el perfil usado por última vez en el inicio.

#### Global Profiles - Perfiles globales

Esta opción le permitirá hacer referencia, o, "incluir" los comandos de cualquiera o todos sus otros perfiles con cualquier perfil activo actual. De esta manera, puede crear perfiles comunes llenos de comandos que se pueden compartir entre todos los perfiles. Los perfiles que incluya se pueden organizar en prioridad, de mayor a menor. **Cuando se encuentren comandos con nombres duplicados, se conservará el comando en el perfil con la prioridad más alta.** Por ejemplo, digamos que tiene dos perfiles que desea incluir: Perfil A y Perfil B. Se le ha dado una mayor prioridad al perfil A que al perfil B (está más arriba en la lista). Ambos perfiles tienen un comando llamado "Armas de fuego". Cuando emita el comando, "Armas de fuego", se utilizará el comando del perfil A, ya que el perfil A tiene una prioridad más alta.

**Nota:** los perfiles indicados en este conjunto tienen una prioridad más baja que la opción 'Include commands from other profiles' 'Incluir comandos de otros perfiles' en la pantalla Opciones de perfil (consulte 'Incluir comandos de otros perfiles' en la pantalla Profile Options screen *Opciones de perfil*). Además, el perfil activo actual siempre tendrá la prioridad más alta.

#### Keyboard Display Layout - Disposición de la pantalla del teclado

Al usar la pantalla de presionar teclas, esta opción le permite cambiar lo que se muestra para las teclas seleccionadas. Por ejemplo, el código de clave 51 se asigna a la tecla '3'. Si se encuentra en los EE. UU., Se muestra '3 #'. Si estás en el Reino Unido, se muestra '3 £'. Si su diseño aún no es compatible, VoiceAttack usará el diseño de EE. UU. (Que es lo que VoiceAttack había estado usando hasta v1.5.3). Para la mayoría de los usuarios, este valor no será necesario cambiarlo. Si desea forzar la visualización a otro diseño, simplemente desplácese hacia abajo en la lista para seleccionar uno de los disponibles (más por venir).

## Joystick Options - *Opciones de joystick*

Aquí es donde asignará y habilitará los joysticks para usar dentro de VoiceAttack. Los joysticks se pueden utilizar para realizar varias tareas, como ejecutar comandos y activar y desactivar la escucha de VoiceAttack. Al hacer clic en este botón, accederá a la pantalla de opciones de Joystick, que se muestra a continuación:

**Joystick Options**

Select and enable up to two joysticks here. Click the, '+' to assign your joysticks. Click, '-' to unassign. You can also independently enable and disable your assigned joysticks, as well as set the rate at which the joystick buttons are checked. Once you assign your joysticks, you can test them out by clicking the, 'Test' button.

**Joystick 1**

☒ Enable Joystick 1  
Controller (Xbox 360 Wireless Receiver for Windows)

☒ Enable Joystick 1 POV Hat Switches

POV 1 Switches  
☐ None ☐ 1 ☐ 2 (Up/Down) ☐ 2 (Left/Right) ☒ 4 ☐ 8

POV 2 Switches  
☒ None ☐ 1 ☐ 2 (Up/Down) ☐ 2 (Left/Right) ☐ 4 ☐ 8

POV 3 Switches  
☒ None ☐ 1 ☐ 2 (Up/Down) ☐ 2 (Left/Right) ☐ 4 ☐ 8

POV 4 Switches  
☒ None ☐ 1 ☐ 2 (Up/Down) ☐ 2 (Left/Right) ☐ 4 ☐ 8

Joystick Polling Frequency : 30 times per second

Test OK Cancel

Desde esta pantalla, podrá asignar hasta dos joysticks para usar en VoiceAttack. Notará que cuando abre esta pantalla por primera vez, no tendrá asignados joysticks. Para asignar un joystick para usar dentro de VoiceAttack, haga clic en el ícono más (+) al lado de la ranura del joystick 1 o la ranura del joystick 2. A continuación, se le pedirá que seleccione un joystick para asignar desde cualquier dispositivo habilitado actualmente que informe como joysticks en tu computador. Seleccione el joystick que desea asignar y luego volverá a la pantalla Opciones de joystick. Ahora que tiene un joystick asignado, puede habilitarlo o deshabilitarlo usando la casilla marcada "Habilitar joystick (1 o 2)". Para borrar una asignación de joystick, simplemente haga clic en el ícono menos (-) al lado de la asignación apropiada. Notará que también puede cambiar la velocidad a la que VoiceAttack verifica el estado de sus joysticks. Este valor es 30 veces por segundo de forma predeterminada, pero puede aumentar o disminuir esa tasa según lo considere conveniente.

En el centro de todo, es donde puede configurar sus controladores POV (sombrero) para que actúen como simples interruptores. Su punto de vista puede convertirse en un interruptor que actúa como 1, 2, 4 u 8 botones. Por ejemplo, si selecciona 4, al presionar hacia adelante, hacia la derecha, hacia atrás o hacia la izquierda en su POV, VoiceAttack tratará cada posición como el botón POV 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Si selecciona la opción 1, VoiceAttack trata cualquier dirección como botón POV 1. Seleccionando 2 (arriba / abajo), si presiona hacia arriba, eso representa el botón POV 1. Al retroceder, representa el botón POV 2, y así sucesivamente. VoiceAttack puede admitir hasta cuatro controladores POV en cada joystick si los tiene.

En la parte inferior izquierda de la pantalla, verá el botón 'Test' "*Probar*". Si sus joysticks están asignados y habilitados, puede hacer clic en este botón para probarlos.

#### Sounds Folder - *Carpeta de sonidos*

Como parte de las características avanzadas de VoiceAttack, la carpeta de sonidos de VoiceAttack facilita tener un lugar central para mantener y mantener sus archivos de efectos de sonido de VoiceAttack. Esta carpeta se puede ubicar en cualquier lugar de su sistema y se puede acceder a ella mediante el token {VA\_SOUNDS} (vea tokens al final de este documento). Cuando esto es útil es que le permite tener una especie de directorio virtual que puede exportar con su perfil y compartir. Digamos que tiene una colección de sonidos en C: \ VoiceAttack \ Sounds \ VeryCoolSoundPack. Dentro de esta carpeta de paquete de sonido, tiene un archivo de sonido llamado 'detonate.wav'. Puede configurar la carpeta Sonidos en C: \ VoiceAttack \ Sonidos, y acceder al archivo de sonido en el directorio del paquete de sonido como este {VA\_SOUNDS} \ VeryCoolSoundPack \ detonate.wav. Si lo exporta en un comando de su perfil, el token va con él, por lo que sus amigos no tienen que tener la misma estructura de archivos que usted. Solo necesitan tener la carpeta Sonidos configurada con la carpeta 'VeryCoolSoundPack' ubicada correctamente.

#### Apps Folder - *Carpeta de aplicaciones*

Al igual que la carpeta de Sonidos de arriba, la carpeta de Aplicaciones hace que sea fácil tener un lugar central para guardar tus aplicaciones (archivos .exe) y complementos (archivos .dll). Esta es también una carpeta especial para VoiceAttack en lo que respecta a complementos. VoiceAttack solo buscará en las subcarpetas de esta carpeta para buscar complementos (consulte la sección sobre complementos que se encuentra cerca del final de este documento).

### **Recognition Tab – *Pestaña de reconocimiento***

#### Speech Engine - *Motor del habla*

Esto le permitirá elegir un motor compatible con SAPI. Puede que nunca necesite cambiar esto. Para nosotros fue divertido meternos con nosotros, pero el 99.99999 por ciento de los usuarios solo tendrá que dejar este conjunto en 'System Default' '*Predeterminado del sistema*'. Más sobre esto en un momento posterior.

#### Recognized Speech Delay - *Retraso en el habla reconocido*

Esta es la cantidad de tiempo que el motor de voz de VoiceAttack espera para realizar las acciones de un comando después de que entiende una frase y detecta un silencio. Juega un poco con este número. Si tiene frases similares y largas, es posible que necesite un valor más alto. Si sus frases son cortas y diferentes, vaya con un valor más bajo. El rango de valores es 0 - 10000 (10 segundos). El valor predeterminado es 0 (se recomienda comenzar desde cero y seguir subiendo si tiene problemas).

Un ejemplo simple de una razón para aumentar el valor de 'Unrecognized Speech Delay' '*Retardo de voz reconocido*' sería si tuviera dos comandos. El primero es "ataque de mascotas" y el segundo es "ataque de mascotas más diez". Dependiendo de \* su \* habilidad para hablar, VoiceAttack puede ejecutar, 'ataque de mascotas' si el valor es demasiado bajo. Al aumentar el valor, VoiceAttack espera antes de la ejecución, por lo que puede terminar de articular su comando.

**Nota:** esta configuración es útil para aquellos que dejan la escucha de VoiceAttack todo el tiempo. Ajusta el retraso después de que uno termina de hablar por sus auriculares antes de poder emitir un comando.

### Command Weight - Peso del comando

Este valor es el peso relativo de los comandos en tu perfil en comparación con todo lo que dices. Cuanto más alto sea el número, más probable será que VoiceAttack haga una "mejor estimación" de lo que diga. Por ejemplo, cuando este valor es máximo (100), sus comandos tienen todo el peso. Eso significa que básicamente todo lo que digas se interpretará en un comando. Si dice "bandera" y no tiene un comando llamado "bandera", pero la coincidencia más cercana es "bolsa", VoiceAttack ejecutará el comando llamado "bolsa". Tenga en cuenta que un valor alto en esta opción probablemente no sea deseable cuando la escucha de VoiceAttack esté activada todo el tiempo (especialmente si mantiene conversaciones). Sin embargo, un valor alto puede ser beneficioso cuando se usa la función de pulsar para hablar. Juega un poco con este número para obtener el equilibrio adecuado para tu estilo de habla.

### Minimum Confidence Level - Nivel de confianza mínimo

Cuando el motor de voz de Windows reconoce una frase, proporciona una clasificación de confianza de cuán precisa cree que fue en su trabajo. VoiceAttack le permitirá filtrar todo lo que el motor de voz reconozca pero no cumpla con una calificación mínima. Puede establecer este valor aquí (de 0 a 100). Cuanto mayor sea el número, más selectivo será el VoiceAttack sobre la ejecución de comandos. Tenga en cuenta que este valor se puede anular tanto en el nivel de perfil (en la pantalla Opciones de perfil) como para cada comando individual (en la pantalla Comando Agregar / Editar). Cualquier frase que sea reconocida pero rechazada porque caiga por debajo del valor mínimo aparecerá en el registro.

Seleccione la opción 'Show confidence level' 'Mostrar nivel de confianza' para mostrar el nivel de confianza del motor de voz en el registro de cada frase reconocida.

### Min Unrecognized Confidence Level - Nivel de confianza mínimo no reconocido

Establecer este valor le permite filtrar un poco los elementos de registro 'unrecognized' 'No reconocidos'. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la probabilidad de que se eliminen los elementos de registro 'unrecognized' "no reconocidos". Esto ayudará a reducir el volumen de registro en ciertas situaciones ruidosas.

### Disable Adaptive Recognition - Deshabilitar el reconocimiento adaptativo

El motor de voz utilizado por VoiceAttack está aprendiendo constantemente de lo que 'hears' "escucha". Cuando los entornos son ruidosos, el motor de voz puede dejar de responder. Aunque no se recomienda seleccionar esta opción, puede ser muy útil si está utilizando VoiceAttack en un lugar ruidoso.

### Disable Acoustic Echo Cancellation - Desactivar la cancelación de eco acústico

Esto deshabilitará la cancelación de eco acústico en su PC en un intento de aumentar la confiabilidad del reconocimiento. Tenga en cuenta que este es un cambio en todo el sistema y puede afectar a otras aplicaciones que pueden depender de esto.

### Reject Pending Speech - Rechazar discurso pendiente

Cuando desactiva la opción 'listening' 'escuchar' en VoiceAttack, puede elegir cómo manejar lo que sucede si está hablando al mismo tiempo. Cuando esta opción no está marcada y desactiva, 'listening' 'escuchando', VoiceAttack le permitirá terminar la frase que ya comenzó antes de que deje de procesar sus comandos. Al marcar esta casilla, se detendrá el procesamiento de comandos inmediatamente, incluida la frase que está hablando.

### Repeat Command Phrases - Repetir frases de comando

Cuando las frases 'When I say' "*Cuando digo*" se hacen largas, son largas, es una especie de tarea repetirlas una y otra vez. Sería más fácil poder decir simplemente 'repeat' "*repetir*" o 'repeat that' "*repetir eso*" y hacer que se ejecute de nuevo el último comando hablado. Esta opción le permite especificar, 'repeat' "*repetir*" frases con las que puede hablar para ejecutar (repetir) el último comando hablado. Si simplemente quiere decir 'repeat' "*repetir*", simplemente coloque la palabra 'repeat' "*repetir*" en el cuadro de entrada. Tenga en cuenta que esta es una lista delimitada por punto y coma, por lo que, si también desea decir 'repeat that' "*repetir eso*", simplemente ingrese "repita; repita eso" en el cuadro (sin comillas). Tenga en cuenta también que esto solo repite el último comando hablado, y no los comandos ejecutados por otros medios.

### Recognition prefix exclusions - Exclusiones del prefijo de reconocimiento

A veces cuando hablamos de comandos hay ruidos ambientales. Usted podría respirar o hacer un ruido "pop". Estos ruidos a veces se interpretan como palabras por el motor del habla. Por ejemplo, si tiene un comando llamado 'poder a los escudos', puede que aparezca como 'No reconocido: si es poder de los escudos'. Esto es porque el motor del habla interpretó el '*if*' 'si' de algún tipo de ruido se recogió (en su mayoría respirando). Los elementos que agregue a esta lista delimitada por punto y coma se eliminarán del comienzo de las frases no reconocidas y volverán a procesar esas frases para ver si realmente se reconocen. Al agregar '*if*' "si" a la lista se filtrará el '*if*' "si" al comienzo de "si hay energía a los escudos" y se volverá a verificar para ver si la "energía a los escudos" es aceptable (que será en este caso). Su orden será entonces reconocida. Tenga en cuenta que el valor predeterminado es 'si; pero; el' (sin comillas). Eso significa que las tres de estas palabras se filtrarán desde el principio de todos los comandos no reconocidos. Es probable que deba cambiarlos si no está utilizando el motor de voz en inglés;)

Durante mucho tiempo, VoiceAttack ha filtrado algunas palabras ('if' "*si*" y 'but' "*pero*"). Esto no funciona bien con personas que no hablan inglés y están codificadas (por supuesto). Esta opción le permite elegir qué palabras usar. Esta es una lista de valores delimitada por punto y coma (el valor predeterminado es 'if' "*si*"; but "*pero*"; the '*el*').

### Windows Speech Recording Device - Dispositivo de grabación de voz de Windows

Este es el dispositivo de grabación (micrófono) seleccionado por Windows para el reconocimiento de voz. Cuando VoiceAttack inicializa el motor de voz que está usando, este será el dispositivo que se usa. Si intercambia muchos micrófonos, es posible que desee establecer este valor en un dispositivo que siempre uses para el reconocimiento de voz. Si solo tiene un dispositivo, probablemente solo querrá dejarlo como "Predeterminado". Una vez que haya seleccionado el dispositivo que desea usar, puede configurar su volumen desde el control deslizante de volumen a la derecha. Tenga en cuenta que cambiar estos valores cambiará las configuraciones propias de Windows, por lo que todas las aplicaciones que dependen de estas configuraciones usarán el dispositivo seleccionado. También tenga en cuenta que la configuración no se guarda a menos que haga clic en "Aceptar".

### Disable Speech Recognition - Deshabilitar el reconocimiento de voz

Esta opción le permitirá desactivar las funciones del motor de voz de VoiceAttack. No se realizará una comprobación de un motor de voz al inicio, por lo que puede ejecutar los comandos de VoiceAttack mediante los métodos abreviados de teclado, los botones del mouse o los botones de joystick. Cuando se cambie esta opción, será necesario reiniciar VoiceAttack antes de que el cambio entre en vigencia (consulte también la opción de línea de comando '-nospeech').

### Utilities Button - Botón de Utilidades

Este botón contiene accesos directos a las aplicaciones comunes de Windows relacionadas con el motor de voz, como 'Speech Control Panel' '*Panel de control de voz*', 'Speech Engine Training' '*Capacitación del motor de voz*', 'Add/Remove Dictionary Words' '*Agregar / eliminar palabras del diccionario*', 'Microphone Setup' '*Configuración de micrófono*' y, si está utilizando versiones posteriores de Windows 10, acceder a la nueva aplicación 'Sound Settings' '*Configuración de sonido*'.

### Audio Tab - Pestaña de audio

#### Audio Output Type - Tipo de salida de audio

Esta opción tiene tres selecciones, cada una con sus propias características. Querrá elegir la opción que mejor se adapte a sus necesidades y / o las necesidades de su PC. Cada uno se explica a continuación.

#### Legacy Audio - Audio legado

Esta es la selección más antigua, que se remonta al principio de VoiceAttack. Esta opción es la más limitada, pero también es excelente si su sistema no admite otras opciones y realmente necesita escuchar los sonidos. La reproducción de audio con esta opción lo limita a archivos .wav, y tampoco le permite hacer otras cosas, como ajustar el volumen, la posición de inicio o esperar a que se complete el audio.

#### Windows Media Components - Componentes de Windows Media

Esta es la segunda selección más antigua en VoiceAttack. Te permitirá configurar el volumen de tu sonido y otras opciones. El mayor beneficio de este método de reproducción es muy robusto, ya que aparentemente reproducirá todo lo que le lances a modo de muestra siempre y cuando tengas un códec que pueda usar. El inconveniente es que requiere que Windows Media Player 10 o posterior esté instalado en su sistema, ya que VoiceAttack compartirá los componentes que lo acompañan. Tampoco puede elegir el canal de salida de audio o desplazar el volumen de izquierda a derecha (no es un gran problema para la mayoría).

#### Integrated Components - Componentes integrados

Esta es la opción más nueva en VoiceAttack (así como la selección predeterminada en nuevas instalaciones). Esta selección le ofrece la mayoría de las opciones cuando reproduce audio, como volumen, panorama, selección de canales de salida, etc. Otro beneficio es que no se requiere la instalación de Windows Media Player. El único inconveniente es que esta opción tendrá dificultades para reproducir algunos archivos de audio que tienen tasas de bits variables.

#### Notification Sounds - Sonidos de notificación

Esto activa / desactiva los sonidos de alerta de notificación dentro de VoiceAttack (como los sonidos que se escuchan cuando VoiceAttack comienza y deja de escuchar). Marque la casilla para habilitar los sonidos de notificación, desmarque para deshabilitar. Esta opción está activada de forma predeterminada.

## Fade Stopped Audio - Fade Stopped Audio

Cuando la reproducción de archivos de audio tiene lugar en el VoiceAttack, a menudo ese audio se interrumpe por una acción del usuario o una acción de comando. Detener el audio suele ser abrupto y no muy atractivo. Esta opción intentará desvanecer el audio que está detenido y, con suerte, hacer felices a tus oídos. Marque la casilla para habilitar esta función, desmarque para deshabilitar. Esta opción está activada de forma predeterminada. Tenga en cuenta que esta función no hace nada si se selecciona 'Legacy Audio' 'Audio heredado' como su tipo de salida.

## Override Default Playback Device - Anular el dispositivo de reproducción predeterminado

Si seleccionó 'Integrated Components' '*Componentes Integrados*' como su tipo de salida de audio (arriba), podrá seleccionar el canal de salida a través del cual se reproducen sus archivos de audio (como parlantes de escritorio, auriculares, dispositivo Bluetooth, etc.). Cuando se selecciona 'Default' '*Predeterminado*' como el canal, VoiceAttack simplemente reproduce el audio a través del canal de reproducción predeterminado como lo indica actualmente Windows. Elegir un dispositivo de esta opción le permitirá anular el dispositivo predeterminado de Windows con el seleccionado.

## Override Default Text-to-Speech Device - Anular dispositivo de texto a voz predeterminado

Esto funciona exactamente como 'Override Default Playback Device' "*Anular el dispositivo de reproducción predeterminado*" más arriba, excepto que esta opción controla el canal predeterminado en el que se reproduce el audio de voz a voz de VoiceAttack a través de...

## Stop Commands, Feature On and Feature Off Sound - Comandos de parada, función activada y función desactivada de sonido

Por un poco de diversión adicional (y posiblemente para ayudar en la inmersión), puede configurar los sonidos de los tres sonidos de base de VoiceAttack de un conjunto predefinido. Si configura, 'Stop Commands Sound' '*Detener el sonido de los comandos*' cambiará el sonido cuando detenga un comando. La configuración de las opciones 'Feature On Sound' y 'Feature Off Sound' cambiará los sonidos de activación / desactivación en VoiceAttack (escucha activada / desactivada, activación / desactivación de teclas de acceso rápido, etc.) Use, 'Default' "*Predeterminado*" para cualquiera de estos para mantenerlo como siempre ha estado;) Vea la sección "Por diversión ... Tal vez" al final de este documento para obtener información sobre cómo usar sus propios sonidos.

## Sound File Volume Offset - Desplazamiento de volumen de archivo de sonido

Este es el valor de compensación para el volumen de todos los archivos de sonido que se reproducen con la acción del comando 'Play a Sound' "*Reproducir un sonido*". Piense en esto como un control de volumen principal para todos sus sonidos. **Nota:** esta función solo funciona si no está usando Legacy Audio.

## TTS Volume Offset - Compensación de volumen TTS

Este es el valor de compensación para el volumen de toda la reproducción de texto a voz usando la acción de comando 'Say Something' "*Decir algo*". Piense en esto como un control de volumen principal para Text-To-Speech en VoiceAttack.



## Set Windows Default Audio Playback Device on Startup - *Configurar el dispositivo de reproducción de audio predeterminado de Windows en el inicio*

Este es un tipo de función multifunción que le permite configurar el dispositivo de reproducción de audio predeterminado de Windows (como altavoces o auriculares) cuando se inicia VoiceAttack. Además, el botón 'Change Now' "*Cambiar ahora*" se proporciona como una conveniencia para que pueda cambiar el dispositivo de audio inmediatamente.

VoiceAttack usa los componentes de Windows Media para hacer lo suyo, y como estos componentes solo funcionan con el dispositivo de reproducción predeterminado, esta función puede ahorrarle un paso (o varios) al usar VoiceAttack. Para usar esta función, simplemente seleccione el dispositivo que le gustaría usar (la lista solo muestra los dispositivos disponibles actualmente). Si desea cambiar al dispositivo seleccionado al iniciar VoiceAttack, simplemente marque la casilla de opción. Si desea cambiar el dispositivo de inmediato, haga clic en el botón 'Change Now' "*Cambiar ahora*". También hay algunas opciones de línea de comandos para controlar el dispositivo de reproducción predeterminado. Consulte '-output' "*salida*" en la sección de opciones de la línea de comandos más adelante en este documento.

**Nota:** Si se cambia el identificador subyacente del dispositivo (actualización del controlador, actualización de Windows, bloqueo, etc.), VoiceAttack intentará resolver el dispositivo por su último nombre conocido. Si ve un mensaje de registro que contiene "Resuelto por nombre de dispositivo", VoiceAttack realizó el cambio correctamente, pero es posible que desee actualizar esta configuración.

**ADVERTENCIA:** Esta no es una configuración de VoiceAttack, es más bien una configuración de dispositivo de Windows y puede (y probablemente lo hará) hacer que otras aplicaciones que dependen de los dispositivos modificados parezcan funcionar mal. No es un gran problema, pero definitivamente lo echará a perder cuando su Skype o TeamSpeak no esté funcionando como lo dejó.

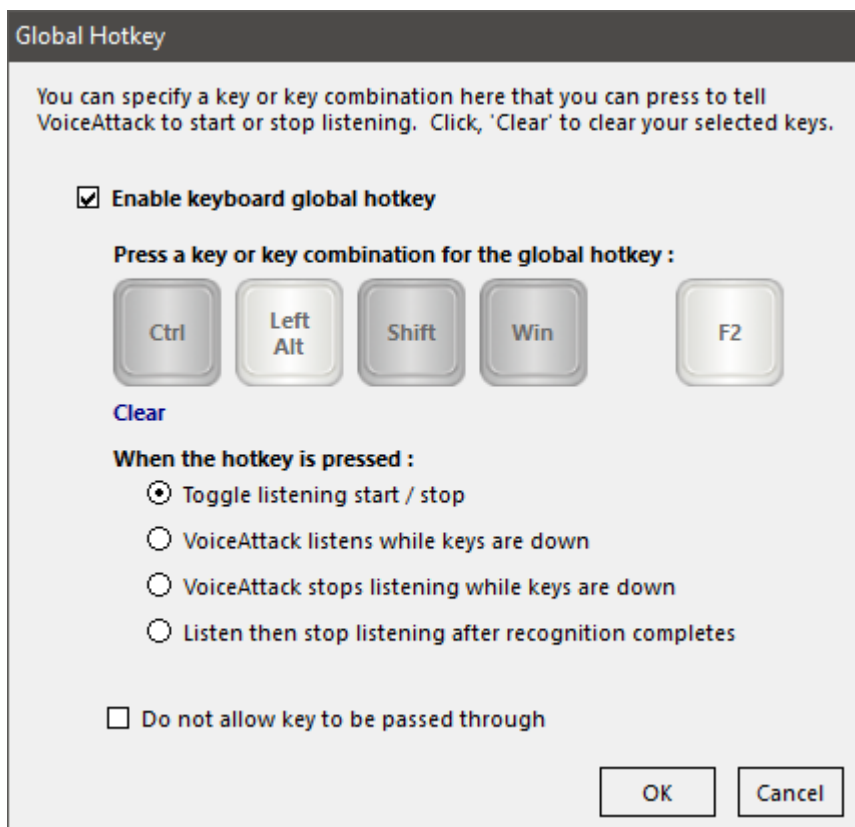
## Set Windows Default Audio Recording Device on Startup - *Establecer el dispositivo de grabación de audio predeterminado de Windows en el inicio*

Esto funciona exactamente igual que la opción anterior, pero para el dispositivo de grabación predeterminado (micrófono de mesa, micrófono de auriculares, micrófono de cámara web, etc.). Todo se aplica, excepto que usted estará buscando, "ingreso" en la sección de opciones de la línea de comandos.

## Hotkeys Tab - Pestaña de teclas de acceso rápido

### Recognition Global Hotkey - Reconocimiento Global Hotkey

Esta es la combinación de teclas / teclas que detiene e inicia el 'listening' 'escucha' de VoiceAttack. Puede hacer que VoiceAttack active y desactive la escucha, o puede mantener presionada esta combinación de teclas / teclas para hacer que VoiceAttack escuche y más. El valor predeterminado para esto es alternar la escucha con Alt + F1 (funciona igual que hacer clic en el botón Escuchar / No escuchar en la pantalla principal. Para cambiar este valor, haga clic en el botón '...', y se le presentará la siguiente pantalla:



Desde esta pantalla, puede enable/disable *habilitar / deshabilitar* esta combinación de teclas. Para elegir una combinación de teclas, simplemente presione las teclas que desea usar. Los modificadores (shift / alt / ctrl / win) se resaltarán a la izquierda, mientras que la tecla principal se resaltará a la derecha. Para borrar todas las claves, simplemente haga clic en el enlace 'clear' 'borrar'.

Los métodos de escucha son los siguientes:

### **Toggle listening start/stop - Activar / detener la escucha**

Elija esta opción si desea que VoiceAttack active y desactive la escucha con cada pulsación de la combinación de teclas / teclas.

### **VoiceAttack listens when keys are down - VoiceAttack escucha cuando las teclas están abajo**

La escucha de VoiceAttack solo se habilita cuando se mantiene presionada la combinación de teclas / teclas.

## **VoiceAttack stops listening while keys are down - VoiceAttack deja de escuchar mientras las teclas están abajo**

La escucha de VoiceAttack siempre está habilitada, excepto cuando se mantiene presionada la combinación de teclas / teclas.

La opción 'Do not allow key to be passed through' '*No permitir que se pase la clave*' impide que la clave principal (sin modificador) pase a la aplicación. Por ejemplo, si su tecla de acceso rápido es F1 y esta opción está seleccionada, VoiceAttack responderá a la tecla F1 y luego evitará que otra aplicación reciba esta tecla (para este ejemplo, si F1 está siendo manejada por VoiceAttack, no será capaz de usar la tecla F1 mientras se ejecutan otras aplicaciones. Si confía en F1 para que aparezca, 'Ayuda', tendrá que elegir otra tecla). **Tenga cuidado al seleccionar esta opción.**

**Nota:** Si la clave es parte de una combinación y esta opción está seleccionada, al presionar la tecla principal solo pasará a la aplicación.

**Nota:** esta opción se puede anular en el nivel de perfil. Ver, pantalla 'Profile Options' '*Opciones de perfil*'.

## **Mouse Click Recognition - Reconocimiento de clic del ratón**

Funciona como la tecla rápida global, solo con el mouse. Alterna 'Listening/Not Listening' '*Escuchar / No escuchar*' y puede mantener presionado el botón del mouse para 'Listen' '*Escuchar*', o bien, puede presionar el botón del mouse para dejar de escuchar. Esta función está disponible en los cinco botones estándar del mouse (izquierdo, derecho, medio, adelante y atrás).

**Nota:** esta opción se puede anular en el nivel de perfil. Ver, pantalla 'Profile Options' '*Opciones de perfil*'.

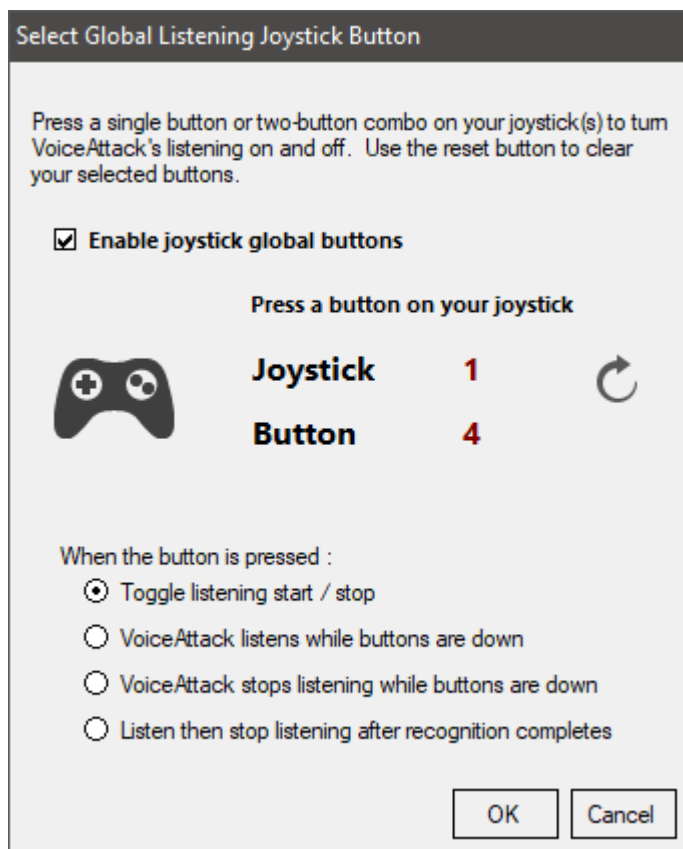
## **Stop Command Hotkey - Pare la tecla de acceso directo**

Esta es la tecla de acceso rápido que puede seleccionar para actuar como un botón de pánico para detener todas las macros en ejecución. Esto funciona de la misma manera que presionar el botón 'Stop Commands' '*Detener comandos*' en la pantalla principal (Ver, 'Main Screen' '*Pantalla principal*'). Haga clic en el botón '...' para cambiar esta opción (esto funciona de manera muy parecida a la, 'Tecla de acceso rápido global', por lo que, por brevedad, se omiten la captura de pantalla y la descripción).

**Nota:** esta opción se puede anular en el nivel de perfil. Ver, pantalla 'Profile Options' '*Opciones de perfil*'.

## Joystick Button Recognition - *Joystick de reconocimiento de botón*

Este es el botón del joystick que se detiene e inicia el 'listening' 'escucha' de VoiceAttack. Puede hacer que VoiceAttack active y desactive la escucha, o puede mantener presionado este botón para que VoiceAttack escuche y más. Para cambiar este valor, haga clic en el botón '...' y aparecerá la siguiente pantalla:



Desde esta pantalla, puede habilitar / deshabilitar este botón del joystick. Para elegir un botón, simplemente presione el botón en el joystick que desea usar. Para borrar el botón, simplemente haga clic en el icono "restablecer" en la parte superior derecha.

Los métodos de escucha son los siguientes:

### **Toggle listening start/stop - *Activar / detener la escucha***

Elija esta opción si desea que VoiceAttack active y desactive la escucha cuando se presionen los botones seleccionados.

### **VoiceAttack listens while button is down - *VoiceAttack escucha mientras el botón está abajo***

La escucha de VoiceAttack solo se habilita cuando se presiona el botón seleccionado.

### **VoiceAttack stops listening while the button is down - *VoiceAttack deja de escuchar mientras el botón está abajo***

La escucha de VoiceAttack siempre está habilitada, excepto cuando se mantiene presionado el botón seleccionado.

**Nota:** esta opción se puede anular en el nivel de perfil. Ver, pantalla 'Profile Options' 'Opciones de perfil'.

## **System / Advanced Tab - Ficha Sistema / Avanzado**

### **Bypass Mouse Targeting - Bypass Orientación del ratón**

Esta opción desactiva la configuración del destino del proceso de la aplicación ubicada debajo del mouse en un evento con el mouse hacia abajo. Cuando esta opción no está marcada, cuando se produce un evento con el mouse hacia abajo (con el mouse hacia abajo, haga clic y haga doble clic), la aplicación ubicada debajo del mouse se selecciona como objetivo del proceso (anulando cualquier objetivo del proceso establecido) durante la duración del comando.

### **Single TTS Instance - Instancia única de TTS**

VoiceAttack permitirá esencialmente cualquier número de instancias de texto a voz (TTS) de forma predeterminada. Algunos paquetes de TTS son específicos en cuanto al número de instancias de sus voces que se están ejecutando y harán que VoiceAttack se bloquee o se bloquee. Marque esta opción si tiene problemas con un paquete de voz TTS.

### **Cancel Blocked Commands - Cancelar comandos bloqueados**

Marcar esta opción evitará que se ejecuten los comandos que están bloqueados por comandos síncronos (los comandos que no tienen la opción, 'Allow other commands to be executed while this one is running' '*Permitir que se ejecuten otros comandos mientras se ejecuta este*' están marcados). Si deselecciona esta opción, los comandos que se activan durante el bloqueo se ejecutarán cuando se complete el comando de bloqueo. Tenga en cuenta que no hay garantía del orden de ejecución de los comandos bloqueados y tampoco hay garantía de que los comandos bloqueados puedan bloquearse. Espero que tenga sentido.

### **Show Third-Party App Warnings - Mostrar advertencias de aplicaciones de terceros**

Algunas aplicaciones de terceros pueden causar conflictos con VoiceAttack. Al seleccionar esta opción, aparecerá una advertencia en el registro al inicio de VoiceAttack si alguna de las aplicaciones predefinidas se está ejecutando. La lista de aplicaciones se actualizará cuando haga clic en el botón 'Check for Updates' '*Buscar actualizaciones*'. Este valor está activado de forma predeterminada, por lo que si se cansó de ver mensajes de advertencia al iniciar, anule la selección de esta opción.

### **Stop Running Commands When Editing - Deja de ejecutar comandos al editar**

Cuando se selecciona esta opción, se detendrán todos los comandos que se ejecutan cuando se abre la pantalla Editar perfil. Esto también evitará que los comandos se ejecuten mientras la pantalla está abierta. La deselección de esta opción permitirá que los comandos continúen mientras se edita el perfil y no detendrá la ejecución de los comandos. Utilícelo con precaución al desactivar esta opción.

### **Use Nested Tokens - Utilizar fichas anidadas**

Cuando se selecciona esta opción, los tokens se procesan desde el token más interno al token más externo, reprocesando desde adentro hacia afuera en cada iteración. Esto permite que los tokens se aniden o, en otras palabras, los tokens pueden proporcionar valores de entrada a otros tokens. Esto puede causar problemas con los comandos más antiguos. Al desmarcar esta casilla, VoiceAttack vuelve a ser lo que solía ser y puede ser útil si algunos tokens le están dando problemas. Tenga en cuenta que esta es una configuración global, por lo que deseará arreglar sus tokens antiguos si desea poder usar esta funcionalidad.

Upon import, profiles will have, 'Block potentially harmful profile actions' selected  
- Al importar, los perfiles tendrán seleccionado 'Bloquear acciones de perfil potencialmente dañinas'

Si se selecciona esta opción, cada perfil que se importa tendrá su opción "Bloquear acciones de perfil potencialmente dañinas" activada. Esto ayudará a evitar que se ejecute una variedad de elementos dentro de un perfil antes de la inspección. Consulte la pantalla 'Profile Options' "*Opciones de perfil*" para obtener más detalles.

Enable Log Quiet Mode - Habilitar el modo silencioso de registro

Esta opción controla, en alguna parte, qué información se envía al registro de VoiceAttack. Cuando esta opción está marcada, no se muestra nada en el registro de VoiceAttack a menos que haya una entrada generada por VoiceAttack que es el resultado de un error (indicado por un punto rojo). Al seleccionar la opción 'Display Warning Log Items' "*Mostrar elementos del registro de advertencia*", también se mostrarán las advertencias (indicadas por un punto amarillo). La opción Display 'Write To Log' Actions' "*Mostrar Escribir en el registro 'Acciones'*" permitirá que se muestre cualquier acción que escriba en el registro.

Reset Screens Button - Botón de reinicio de pantallas

Al presionar este botón, podrá restablecer la posición y el tamaño de todas las pantallas de VoiceAttack.

Use Built-In SAPI Speech Engines / Use Installed Speech Platform Speech Engines - Use Motores de voz SAPI incorporados / Use Motores de voz de plataforma de voz instalados

Si estas opciones están habilitadas y disponibles para usted, eso significa que tiene el motor de voz SAPI incorporado (el que está instalado con Windows) y al menos un motor de voz de la Plataforma de habla de Microsoft instalado en su computadora. Esta opción le permite alternar entre las dos plataformas de voz. Tenga en cuenta que si cambia esta opción, VoiceAttack debe reiniciarse antes de que la plataforma de voz cambie. Puede obtener más información sobre la instalación de los motores de voz de Microsoft Speech Platform 11 haciendo clic en el enlace debajo de las opciones.

Use Built-In SAPI Text-To-Speech / Use Installed Speech Platform TTS Synthesizers - Use sintetizadores TTS integrados de voz a voz de SAPI Text / To-Speech Platform.

Si estas opciones están habilitadas y disponibles para usted, eso significa que tiene el motor de voz SAPI incorporado (el que se instala con Windows) y al menos un sintetizador de texto a voz de Microsoft Speech Platform instalado. Esta opción le permite alternar entre las dos plataformas. Tenga en cuenta que si cambia esta opción, VoiceAttack debe reiniciarse antes de que la plataforma de voz cambie. Puede obtener más información sobre la instalación de los motores de voz de Microsoft Speech Platform 11 haciendo clic en el enlace debajo de las opciones.

Enable Sleep Mode - Habilitar el modo de reposo

Cuando el motor de voz de Windows está activo, se evita que Windows se duerma solo. Cuando esta opción está habilitada, VoiceAttack intentará poner el motor de voz en modo de suspensión ('Sleep Mode' "*Modo de suspensión*") si no se detecta audio después de la cantidad de segundos que especifique. Cuando el motor de voz está apagado, Windows podrá dormir si es posible. Para activar el motor de voz, el 'Sleep Mode' "*Modo de suspensión*" simplemente mueve el mouse, haz clic en el botón del mouse o presiona una tecla del teclado.

### Prevent Speech Engine From Changing Microphone Volume - *Evitar que el motor de voz cambie el volumen del micrófono*

Esta opción intenta evitar que el motor de voz cambie el volumen del micrófono cuando se inicia el motor de voz. La razón por la que el motor del habla altera el volumen del micrófono se debe al entorno en el momento en que entrenó el motor del habla. Es decir, el motor de voz está intentando compensar un entorno que era demasiado silencioso (al aumentar el volumen del micrófono) o demasiado alto (al reducir el volumen del micrófono). En general, esto es algo bueno, y se recomienda que no ensucie con esta configuración. Si la configuración está demasiado lejos del alcance cómodo, se recomienda que entrene su motor de voz correctamente en un entorno que sea más amigable para el habla (usted, ya sabe ... tranquilo y sin niños saltando). Sin embargo, a veces necesitas poder ir solo draconiano y pasar por alto lo que esté en su lugar para ver si ayuda, por lo que esta configuración es para esa situación. **Tenga en cuenta que esta es una configuración de nivel de Windows, y cualquier otra instancia del motor de voz de Windows se verá afectada por esta configuración.**

### Export Settings Button - *Botón de configuración de exportación*

Esto le permitirá guardar la configuración de VoiceAttack en un solo archivo que puede mantener como respaldo. Tenga en cuenta que los detalles de registro y la información del perfil no se almacenan en este archivo.

### Import Settings Button - *Botón de configuración de importación*

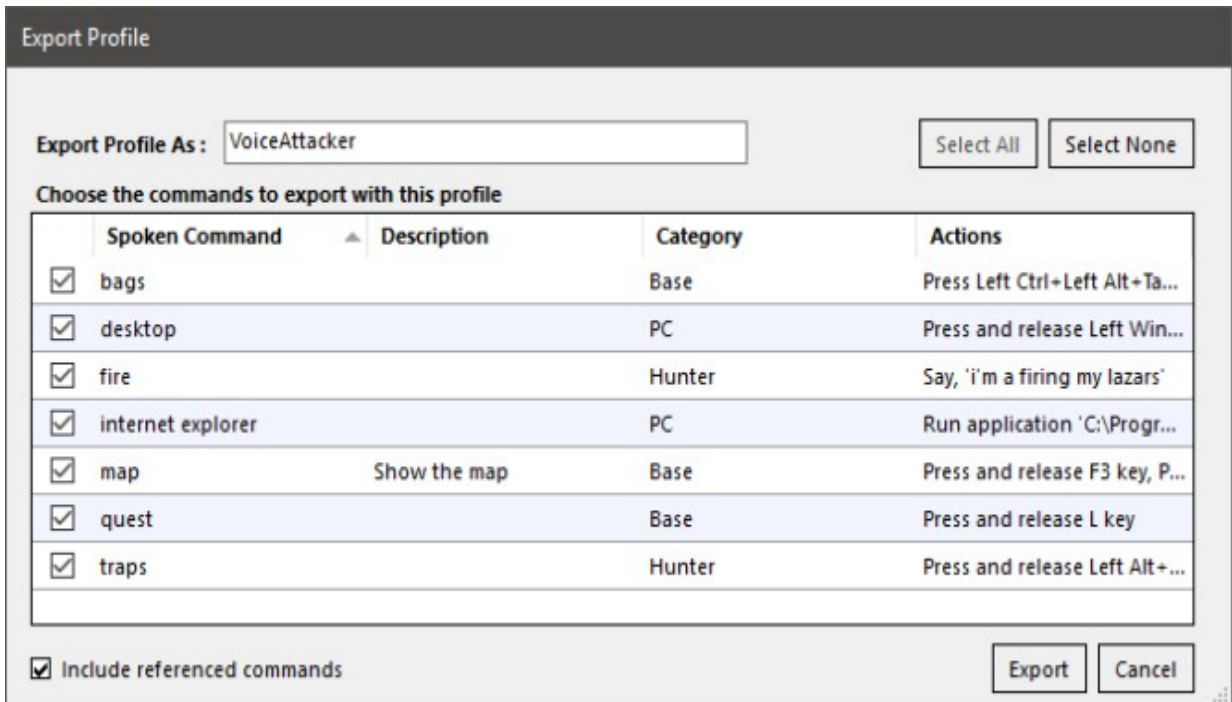
Utilice esta función para importar su archivo de configuración previamente guardado para restaurar su configuración. Tenga en cuenta que esto no afectará los detalles de registro ni los datos del perfil y VoiceAttack se cerrará y deberá reiniciarse después de que se importen sus configuraciones.

### Browse VoiceAttack's Data Folder Link - *Busque el enlace de la carpeta de datos de VoiceAttack*

Haga clic en este enlace para explorar la carpeta que contiene el archivo de datos central y la carpeta de respaldo de VoiceAttack. Consulte la sección etiquetada 'Voice Attack's Data Storage' "*Almacenamiento de datos del ataque de voz*" más adelante en este documento.

## Exporting Profiles - *Perfiles de exportación*

Exportar un perfil de VoiceAttack es muy simple. Simplemente haga clic en el botón 'Export' 'Exportar' en la pantalla principal (vea 'Pantalla principal de VoiceAttack') y aparecerá la pantalla Exportar perfil a continuación:



Export Profile

Export Profile As :

Choose the commands to export with this profile

<input type="checkbox"/>	Spoken Command	Description	Category	Actions
<input checked="" type="checkbox"/>	bags		Base	Press Left Ctrl+Left Alt+Ta...
<input checked="" type="checkbox"/>	desktop		PC	Press and release Left Win...
<input checked="" type="checkbox"/>	fire		Hunter	Say, 'i'm a firing my lazars'
<input checked="" type="checkbox"/>	internet explorer		PC	Run application 'C:\Progr...
<input checked="" type="checkbox"/>	map	Show the map	Base	Press and release F3 key, P...
<input checked="" type="checkbox"/>	quest		Base	Press and release L key
<input checked="" type="checkbox"/>	traps		Hunter	Press and release Left Alt+...

☒ Include referenced commands

A continuación, puede darle un nuevo nombre a su perfil exportado escribiéndolo en el cuadro Export Profile As' "*Exportar perfil como*". Notarás que todos los comandos disponibles están marcados. Si no desea exportar ciertos comandos, simplemente deselectione las casillas junto a ellos. Cuando esté listo para ir, haga clic en el botón 'Export' "*Exportar*" y aparecerá un cuadro de diálogo 'Save Profile' "*Guardar perfil*", donde podrá elegir entre tres tipos diferentes exportados. El primer tipo, 'VoiceAttack Profile' '*Perfil de VoiceAttack*', probablemente sea la opción más utilizada. Esto exportará su perfil a un archivo basado en XML que usted o cualquiera puede editar o examinar más adelante usando un editor de texto (como el Bloc de notas). El segundo elemento, y probablemente el segundo que se use con más frecuencia, será 'Quick Reference List as HTML' "*Lista de referencia rápida como HTML*". Esto exportará una representación HTML de su perfil que puede ver o imprimir con un navegador (como Internet Explorer o Chrome) (consulte la siguiente sección titulada 'Creating Quick-Reference Lists' "*Creación de listas de referencia rápida*" para obtener más información al respecto). La tercera opción, 'VoiceAttack Compressed Profile' '*Perfil comprimido de VoiceAttack*' exportará su perfil como un archivo binario que será mucho más pequeño que la opción XML mencionada anteriormente. El tamaño será mucho más pequeño, pero no podrá editar el perfil exportado con un editor de texto (no es un gran problema para la mayoría, por lo que a pesar de que esta es la opción más nueva, puede ser la favorita debido a que pequeño archivo producido).

La opción, 'Include referenced commands' '*Incluir comandos referenciados*' le permitirá incluir (marcando) o excluir (desmarcando) comandos referenciados con su exportación. Un comando al que se hace referencia es un comando que se ejecuta mediante una acción 'Execute Another Command' "*Ejecutar otro comando*" o se termina con una acción 'Stop Another Command' "*Detener otro comando*". **Nota:** hay muy pocas instancias en las que desearía excluir los comandos a los que se hace referencia. Tenga en cuenta también que los comandos que se incluyen desde otros perfiles no estarán disponibles para exportar desde el perfil actual.



Para exportar su perfil para compartir o para hacer una copia de seguridad, asegúrese de haber seleccionado 'VoiceAttack Profile' '*Perfil de VoiceAttack*' o 'VoiceAttack Compressed Profile' '*Perfil de VoiceAttack comprimido*' en el cuadro 'Save as Type' '*Guardar como tipo*' (vea más arriba para una descripción de cada uno). Elige un buen lugar para guardar y pulsa el botón 'Save' "*Guardar*". Todos los archivos de perfil de VoiceAttack guardados reciben la extensión '.vap' (perfil de VoiceAttack). Para importar este perfil recién guardado, consulte la sección 'Importing Profiles' '*Importación de perfiles*' más adelante en este documento. Para importar comandos individuales de este perfil exportado, consulte 'Importing Commands' "*Importar comandos*" (también más adelante en este documento).

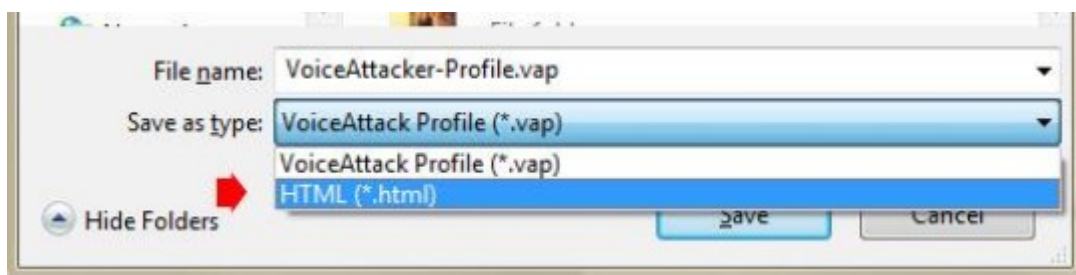
**NOTA:** La funcionalidad Exportar perfil solo está disponible para las versiones registradas de VoiceAttack.

## Creating Quick-Reference Lists - Creación de listas de referencia rápida

La creación de una Lista de referencia rápida como la que se muestra a continuación utiliza los mismos pasos que para exportar un perfil.

VoiceAttacker	VoiceAttack Profile Command Sheet
Spoken Commands	Actions
bags	Press and release SHIFT+B keys
desktop	Press and release Windows+D keys
fire	Say, 'I'm a firing my lazars'
focus one	Press and release CTRL+ALT+SHIFT+1 keys
focus three	Press and release CTRL+ALT+SHIFT+3 keys
focus two	Press and release CTRL+ALT+SHIFT+2 keys
map	Press and release M key
quest	Press and release L key

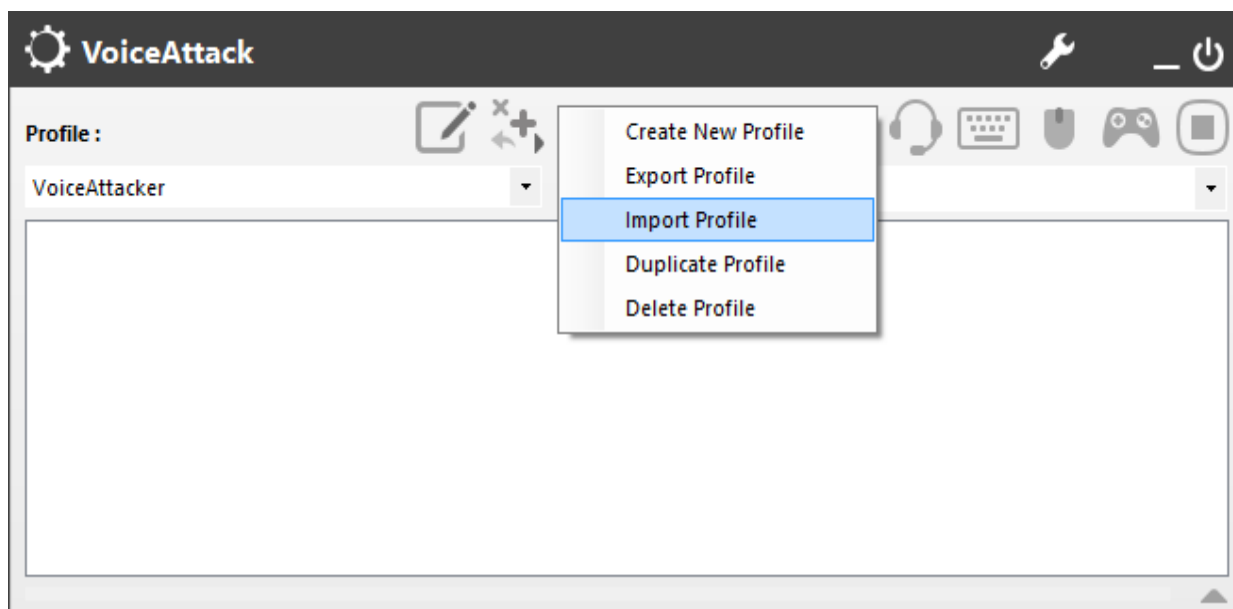
La única diferencia es que, en lugar de elegir guardar su perfil como un perfil de VoiceAttack (.vap), debe guardar su perfil como un archivo HTML (vea la imagen a continuación). El archivo HTML que se genera es visible e imprimible en la mayoría de los navegadores compatibles.



**NOTA:** la funcionalidad Exportar perfil (que incluye la creación de listas de referencia rápida) solo está disponible para las versiones registradas de VoiceAttack.

## Importing Profiles and Profile Packages - *Importación de perfiles y paquetes de perfiles*

Importar perfiles en VoiceAttack es incluso más fácil que exportar ('See Exporting Profiles' *Ver Exportar perfiles*). Simplemente vaya a la pantalla principal, haga clic en el ícono multifunción y seleccione 'Import Profile' *"Importar perfil"* en el menú (o presione ALT + I):



Cuando aparezca el cuadro de diálogo 'Select a VoiceAttack Profile File To Import' *'Seleccionar un archivo de perfil de VoiceAttack para importar'*, simplemente busque y seleccione su archivo de perfil de VoiceAttack guardado previamente. Un archivo de perfil de VoiceAttack tendrá una extensión de ".vap".

Si el perfil que se importa tiene el mismo nombre que un perfil que ya tiene, VoiceAttack cambiará el nombre del nuevo perfil por usted.

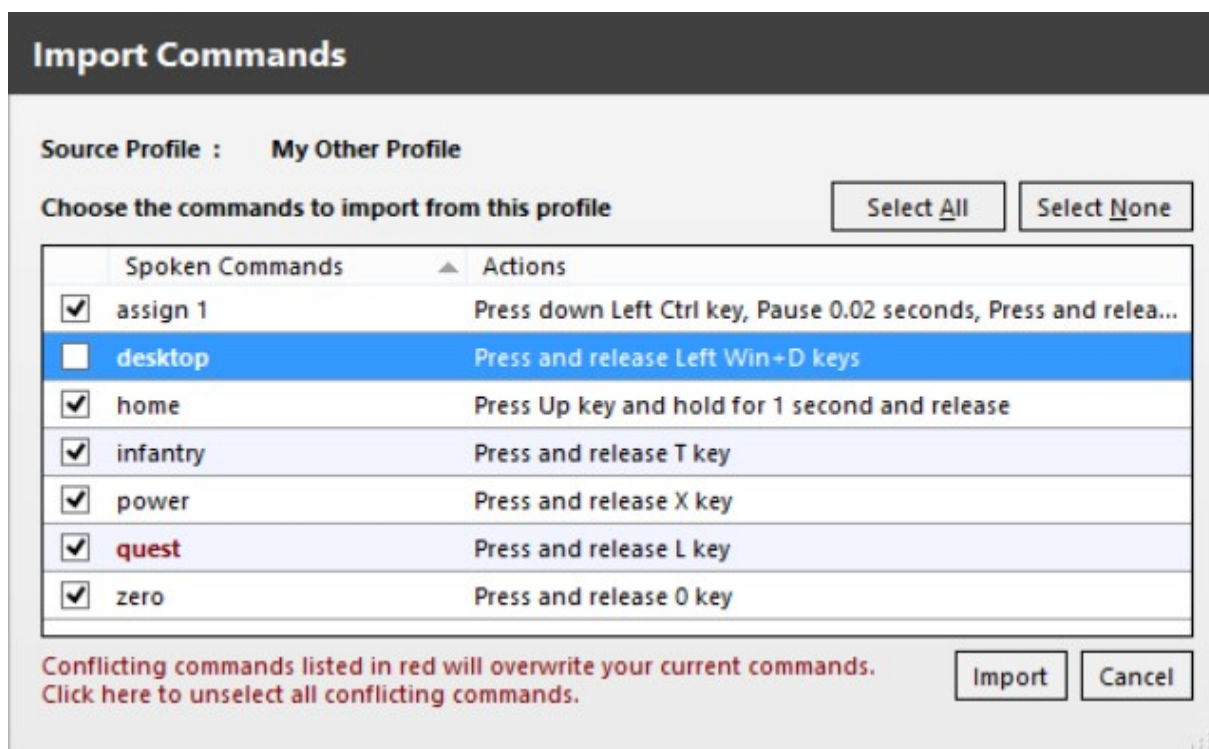
Otro tipo de archivo que se puede importar es el tipo de archivo 'VoiceAttack Profile Package' *'Paquete de perfiles de VoiceAttack'*. Estos archivos tienen una extensión de '.vax'. Un paquete de perfiles de VoiceAttack puede contener múltiples perfiles, archivos de sonido y archivos de complemento / aplicación. Cuando se importa un archivo de paquete, todos sus contenidos se importan al mismo tiempo (en lugar de tener que administrar varios archivos). Cada perfil que contiene se importa (y se le cambia el nombre si se duplica como se indicó anteriormente).

Luego, cada sonido y aplicación / complemento se copiarán a sus ubicaciones respectivas en las carpetas que se especifican en la pantalla de Opciones (consulte la sección 'Sounds Folder' *'Carpeta de sonidos'* y 'Apps Folder' *'Carpeta de aplicaciones'* de la sección 'Options Screen' *'Pantalla de opciones'* anteriormente en este documento). Tenga en cuenta que la importación de un archivo de paquete sobrescribirá los sonidos existentes o los archivos de aplicaciones / complementos que tengan la misma ruta y nombre de archivo, así que asegúrese de conocer la fuente de su paquete y lea la documentación provista sobre dónde se ubicarán los archivos importados.

Dado que los complementos / aplicaciones se pueden sobrescribir, **la función del complemento se debe desactivar primero en la pantalla Opciones**, de lo contrario, la importación no se ejecutará (ya que los archivos pueden estar en uso). Para obtener más información sobre los archivos del paquete de perfiles de VoiceAttack (además de cómo crearlos), consulte la sección 'VoiceAttack Profile Package Reference' *"Referencia del paquete de perfiles de VoiceAttack"* más adelante en este documento. **NOTA:** La funcionalidad 'Import Profile' *'Importar perfil'* solo está disponible para las versiones registradas de VoiceAttack.

## Importing Individual Commands - Importando Comandos Individuales

Para importar comandos a un perfil, primero haga clic en el botón 'Import Commands' *'Importar comandos'* ubicado en la esquina inferior izquierda de las pantallas 'Add Profile' *'Agregar perfil'* o 'Edit Profile' *'Editar perfil'* (vea la sección 'Perfiles'). Luego se le presentará un cuadro de diálogo de archivo abierto titulado 'Select a VoiceAttack Profile Containing Commands to Import' *'Seleccionar un perfil de VoiceAttack que contenga comandos para importar'*. Busque y seleccione un perfil de VoiceAttack previamente guardado (los archivos de perfil de VoiceAttack tienen una extensión '.vap'). La pantalla 'Import Commands' *'Importar comandos'* aparecerá como se muestra a continuación:



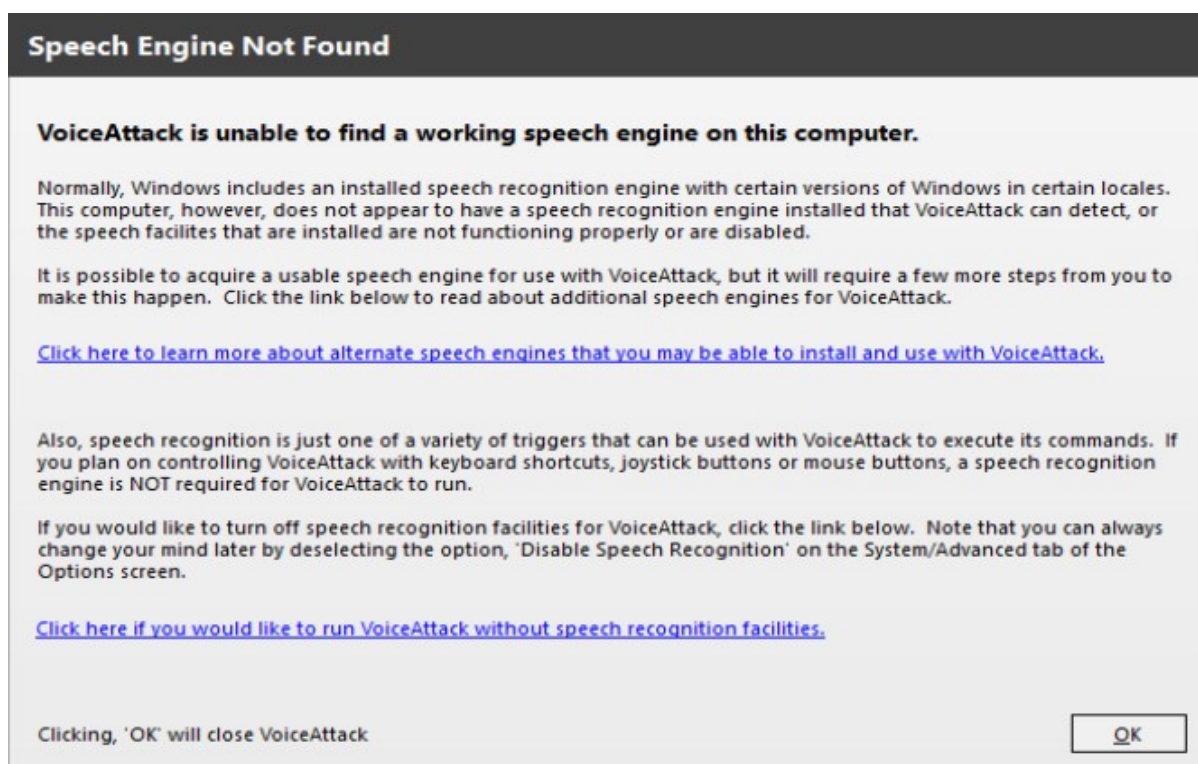
Solo se importarán a su perfil los comandos que estén marcados. Los comandos que están en **rojo** son comandos en conflicto que ya existen en su perfil. **Al importar los comandos en conflicto, los comandos de su perfil se sobrescribirán.** Para borrar todos los comandos en conflicto a la vez, simplemente haga clic en la etiqueta gigantesca en la esquina inferior izquierda :) Cuando esté listo para importar los comandos seleccionados, haga clic en el botón 'Import' *'Importar'* en la parte inferior derecha de la pantalla. Recuerde, los comandos que importe no se confirmarán hasta que pulse el botón 'Done' *"Hecho"* en la pantalla del perfil.

**NOTA:** En la versión no registrada de VoiceAttack, el perfil único dado está limitado a 20 comandos. Si el perfil termina con más de 20 comandos, solo se mostrarán los primeros 20 (puede perder los comandos que haya ingresado, ya que pueden caer).

## No Speech Engine / Alternate Speech Engines in VoiceAttack – Sin motor de voz / Motores de voz alternativos en VoiceAttack

Para poder emitir comandos de voz en VoiceAttack, se necesita un motor de voz que funcione. Para la mayoría de los usuarios con una instalación de Windows en inglés, alemán, francés, español, chino o japonés, habrá disponible un motor de voz en el idioma apropiado. Para otros, es posible que Windows no venga con un motor de voz instalado, o su instalación de Windows puede ser predeterminada a un motor de voz en inglés.

Si no se detecta ningún motor de voz cuando se inicia VoiceAttack (no hay motores de voz instalados en su computadora o se detectan errores al pedirle a Windows su motor de voz), VoiceAttack le mostrará un mensaje que lo indica. Luego tendrá la opción de ejecutar VoiceAttack sin un motor de voz, o puede seguir un enlace que lo guiará sobre cómo instalar motores de voz alternativos de Microsoft (Microsoft Speech Platform):



Si desea ejecutar VoiceAttack sin un motor de voz, simplemente haga clic en el enlace. VoiceAttack se iniciará normalmente, pero los comandos de voz se desactivarán completamente (incluso si tiene un motor de voz en funcionamiento). En este modo, aún puede ejecutar los comandos de VoiceAttack a través de los métodos abreviados del teclado, los clics del botón del mouse o las pulsaciones del botón del joystick. Este modo también es útil en situaciones en las que simplemente no puede usar comandos de voz, como en el trabajo (que uso MUCHO, ya que mis compañeros de trabajo no perderán la oportunidad de bromear ... "KILL EXCEL!" Lol).

La próxima vez que se inicie VoiceAttack, no se realizará ninguna comprobación de un motor de voz, ya que la opción se guarda una vez que haga clic en el enlace. Para volver a activar las instalaciones de reconocimiento de voz, simplemente deseleccione la casilla de verificación 'Disable Speech Recognition' 'Desactivar el reconocimiento de voz' en la pantalla 'Opciones' (System/Advanced tab *pestaña Sistema / Avanzado*).

Si no tiene un motor de voz (o quiere probar un nuevo motor de voz, ya sea por pura necesidad o incluso por curiosidad), las últimas versiones de VoiceAttack permitirán el uso de los motores de voz de Microsoft Speech Platform 11. El enlace en el mensaje lo llevará al sitio de VoiceAttack que lo guiará sobre cómo descargar los archivos necesarios para que esto suceda. Simplemente siga las instrucciones proporcionadas en el sitio (que básicamente le muestra cómo descargar el tiempo de ejecución y uno o más motores de voz / sintetizadores de texto a voz), y una vez que se reinicie VoiceAttack, los motores de voz y / o texto recién instalados. Los sintetizadores de voz estarán disponibles para su uso. Si tiene los dos motores de voz originales (integrados) y desea alternar entre las dos plataformas de voz, hay opciones en la pestaña Sistema / Avanzado de la pantalla 'Options' '*Opciones*'. Simplemente elija la plataforma que desea utilizar (motores de voz o sintetizadores de texto a voz (o ambos)) y haga clic en "Aceptar". La próxima vez que se inicie VoiceAttack, podrá seleccionar entre los motores de voz o los sintetizadores de texto a voz de la plataforma seleccionada (tenga en cuenta que cuando cambie, el motor de voz seleccionado volverá a 'System Default' "*Predeterminado del sistema*"). Todo esto es nuevo para VoiceAttack, así que, una vez más, venga y visite los foros de usuarios de VoiceAttack para obtener más información sobre esto (y, si no hay ninguno, ¡comience uno!).

## Using the Condition Builder – Usando el generador de condiciones

La pantalla Condition Builder te permite crear condiciones compuestas. Las condiciones compuestas contienen múltiples condiciones de prueba única que están unidas por, "AND" u "OR".

Por ejemplo, una condición de prueba única (como VoiceAttack ha usado durante algún tiempo) se ve así:

```
If myVariable Equals 1 Then Do  
    Something  
End If
```

*Si myVariable es igual a 1, entonces haz algo*

*Terminara si*

Esto funciona muy bien, pero si quieres comprobar si myVariable es 1 ó 2 ó 3 en VoiceAttack, deberías hacer algo como esto:

```
If myVariable Equals 1 Then  
    Do This Do That Do Other  
Else If myVariable Equals 2 Then  
    Do This Do That Do Other  
Else If myVariable Equals 3 Then Do This  
    Do That Do Other End If
```

*Si myVariable es igual a 1 entonces*

*Hacer esto*

*hacer eso*

*hacer otro*

*De lo contrario si myVariable es igual a 2 entonces*

*Hacer esto*

*hacer eso*

*hacer otro*

*De lo contrario, si myVariable es igual a 3, entonces haz esto.*

*Haz eso*

*Hacer otro*

*fin si*

Tenga en cuenta la secuencia de comandos duplicados ... hay maneras de hacer esto más corto, pero ese es otro tema :)

Además, si quisiera comprobar si myVariable tenía 15 o myVariable tenía entre 1 y 10, pero no era igual a 6, tendría que hacer algo como esto:

*If myVariable Equals 15 Then Do This*

*Do That*

*Do Other Else*

*If myVariable is Greater than or Equals 1 Then If myVariable is Less than or Equals 10 Then*

*If myVariable Does Not Equal 6 Then Do This*

*Do That*

*Do Other End If*

*End If End If*

*End If*

**Si** myVariable es igual a 15,

entonces haz esto

Haz eso

Hacer otra cosa

De lo contrario

**Si** myVariable es mayor o igual a 1, entonces,

**si** myVariable es menor o igual a 10, entonces

**Si** myVariable no es igual a 6,

entonces haz

esto

Haz eso

fin **si**

End

**si** End **si**

fin **si**

Como puede ver, las cosas pueden ponerse un poco complicadas, y en realidad son solo pequeños ejemplos sin que haya mucho que hacer. Sería mejor tener scripts que lean así:

**If** myVariable Equals 1 OR myVariable Equals 2 OR myVariable Equals 3 Then

Do This

Do That

Do Other

End **If**

And

**If** (myVariable Equals 15) OR (myVariable >=1 AND myVariable <= 10 AND myVariable Does Not Equal 6) Then

Do This

Do That

Do Other

End **If**

**Si** myVariable es igual a 1 o myVariable es igual a 2 o myVariable es igual a 3 entonces

Hacer esto

Haz eso

Hacer otro

fin **si**

Y

**Si** (miVariable es igual a 15) O (miVariable >= 1 Y miVariable <= 10 Y miVariable no lo hace



*Igual 6) entonces  
Hacer esto  
Haz eso  
Hacer otro  
Terminara **si***

Para construir este tipo de declaraciones en forma de acción / gráfica de VoiceAttack se requiere el uso del Generador de condiciones. El creador de condiciones parece aterrador, pero una vez que tengas una idea de lo que está haciendo, lo dominarás rápidamente. Para entender lo que está pasando, comencemos con alguna terminología. Mis disculpas de antemano a cualquier tipo de programador por ahí;)

Primero está el término, '**condition**' '**condición**'. En la programación, a menudo esto se conoce como una declaración 'If' '**Si**'. En VoiceAttack, verás que se usan las condiciones para las declaraciones 'If' '**Si**', las declaraciones 'Else If' '**De lo contrario o sino**' y los 'While' '**Mientras**' bucles:

If myVariable Equals 5 Then Do Something  
Else If myVariable Equals 6  
Then Do Something Else  
End If  
Start Loop While: myVariable Is Less Than 10  
Do Stuff myVariable = myVariable - 1  
End Loop

***Si** myVariable es igual a 5, entonces  
haz algo  
Else **si** myVariable es igual a 6,  
entonces haz algo más  
Terminara **si***

*Start Loop While: myVariable es menos de 10  
Hacer cosas  
myVariable = myVariable – 1*

*Final de bucle*

A, '**compound condition**' '**condición compuesta**' es una expresión que contiene más de una condición. Las condiciones están unidas por '**AND**' o, '**OR**' y consisten en '**sets**' '**conjuntos**' lógicos:

If (myVariable Equals 15) OR (myVariable >=1 AND myVariable <= 10 AND myVariable Does Not Equal 6) Then Do Something  
End If

***Si** (miVariable es igual a 15) O (myVariable > = 1 AND myVariable <= 10 AND myVariable no lo hace Igual 6) entonces hacer algo  
Terminara **si***

El primer conjunto lógico anterior es '**myVariable Equals 15**'. Si la variable entera myVariable es 15, la expresión completa se evalúa como verdadera y el control se mueve a la siguiente línea.

Si el valor de myVariable 'es 6, el primer conjunto no se evalúa como verdadero, por lo que se evalúa el segundo conjunto lógico '(myVariable >= 1 AND myVariable <= 10 Y myVariable no es igual a 6)'. El segundo conjunto tampoco se evalúa como verdadero, lo que significa que la condición compuesta se evalúa como falsa y el control se mueve más allá del final de la condición compuesta (más allá de, "Finalizar si").

Nuevamente, en VoiceAttack, puede crear estos 'conjuntos' utilizando el Generador de condiciones. Las expresiones resultantes del generador de condiciones pueden ser uno o más conjuntos lógicos. Cada conjunto se evalúa dentro de la expresión. **Si todas las condiciones en un conjunto se evalúan como verdaderas, el conjunto es verdadero. Si alguna de las condiciones en un conjunto evalúa como falso, todo el conjunto evalúa como falso. Si CUALQUIER conjunto se evalúa como verdadero, la expresión completa se evalúa como verdadera.** Otra forma de indicar esto es que todo DENTRO de un conjunto es 'AND-ed' y todos los conjuntos son 'OR-ed':

Set 1  
myVariable Equals 15  
**OR** ←  
Set 2  
myVariable >=1  
**AND** ←  
myVariable <= 10  
**AND** ←  
myVariable Does Not Equal 6

Conjunto 1  
miVariable es igual a 15  
O  
Conjunto 2  
myVariable >= 1  
Y  
myVariable <= 10  
Y  
myVariable no es igual a 6

La mejor manera de explicar cómo se hace esto en VoiceAttack es simplemente saltar a la derecha en:

Primero, desde la pantalla Command *Comando*, seleccione, Other *Otro*> Advanced *Avanzado*> Begin a Conditional *Comenzar un bloque condicional* (If Statement *si es una declaración*)> Compound Condition *Builder Generador de condiciones compuestas*. Se le presentará una pantalla familiar para crear la primera condición. Haga clic en la pestaña 'Integer' *'Entero'* y luego ingrese los valores como lo haría para crear la condición, 'myVariable Equals 15':

### Add a Condition Builder Condition

Small Integer | Text | True/False (Boolean) | **Integer** | Decimal | Date/Time | Device State

This is where you can compare integer values. You can compare the value of a variable to an explicit value or the value in another variable.

Variable Name:

Operator:

☒ A Value:

☐ Another Variable:

☒ Evaluate 'Not Set' as zero

Haga clic en Aceptar y notará que el primer conjunto (Conjunto 1) se creó para usted con la condición, 'myVariable Equals 15' como el primer elemento. Tenga en cuenta que la narrativa en la parte inferior de la pantalla del Generador de condiciones indica el estado actual de la expresión completa:

### Condition Builder - Begin Condition

The Condition Builder will allow you to build compound condition expressions. Each element in a set is evaluated, and if all the elements in any set evaluate to true, the expression is true.

Set 1

[myVariable] Equals 15

[myVariable] Equals 15

Eso es todo lo que hay para el primer conjunto ... solo estamos revisando primero para ver si myVariable es 15.

A continuación, vamos a querer crear el segundo, 'Set'. Haga clic en el botón **'Add Set (Or) 'Agregar conjunto (o)'**. Nuevamente, aparecerá una pantalla emergente 'Add a condition' 'Agregar una condición' para agregar la primera condición del nuevo conjunto. Haga clic en la pestaña 'Integer' 'Entero' y, nuevamente, ingrese los valores como lo haría para crear la condición, 'myVariable es mayor o igual a 1' y haga clic en 'Aceptar'. Tenga en cuenta que ahora se encuentra en el 'Set 2' 'Conjunto 2', con 'myVariable es mayor que o igual a 1' como la primera condición en la pantalla del Generador de condiciones. Si observa la narrativa en la parte inferior de la pantalla, debería ver 'myVariable Equals 15 O myVariable is Greater Than or Equals'. Bien hasta ahora:

**Condition Builder - Begin Condition**

The Condition Builder will allow you to build compound condition expressions. Each element in a set is evaluated, and if all the elements in any set evaluate to true, the expression is true.

Set 1 Set 2 Add Condition (And) Add Set (Or)

[myVariable] Is Greater Than Or Equals 1

[myVariable] Equals 15 OR [myVariable] Is Greater Than Or Equals 1

OK Cancel

Todavía tenemos dos condiciones más para agregar a este conjunto, así que, esta vez, haga clic en el botón **'Add Condition (And)' 'Agregar condición (Y)'**. Volverá a aparecer con la pantalla 'Add a condition' *"Agregar una condición"*. Haga clic en la pestaña de enteros e ingrese los valores para crear la condición, 'myVariable es menor o igual a 10'. Haga clic en Aceptar'. Ahora se agrega una segunda condición al 'Set 2' *'Conjunto 2'*: 'myVariable **IS** menor o igual a 10', con la narrativa ahora mostrando, 'myVariable es igual a 15 OR (myVariable es mayor o igual a 1 AND myVariable **IS** menor o igual a 10 )'. Uno más para ir ...

Haga clic nuevamente en el botón **'Add Condition (And)' 'Agregar condición (y)'**. Nuevamente, ingrese los valores para crear la condición, 'myVariable no es igual a 6' y haga clic en 'Aceptar'. Ahora, tiene tres condiciones en el Set 2 *Conjunto 2*, con la narrativa ahora leyendo, 'myVariable Igual a 15 OR (myVariable IS mayor que o igual a 1 AND myVariable IS menor que o igual a 10 AND myVariable no es igual a 6)':

**Condition Builder - Begin Condition**

The Condition Builder will allow you to build compound condition expressions. Each element in a set is evaluated, and if all the elements in any set evaluate to true, the expression is true.

Set 1 Set 2 Add Condition (And) Add Set (Or)

[myVariable] Is Greater Than Or Equals 1  
[myVariable] Is Less Than Or Equals 10  
[myVariable] Does Not Equal 6

[myVariable] Equals 15 OR ([myVariable] Is Greater Than Or Equals 1 AND [myVariable] Is Less Than Or Equals 10 AND [myVariable] Does Not Equal 6)

OK Cancel

Haga clic en 'Aceptar' en la pantalla del Condition Builder *Generador de condiciones* y verá su nueva declaración condicional (if) presentada en la Command Screen *Pantalla de comandos*.

¡Felicidades! Acabas de construir tu primera condición compuesta. Espero que no te haya asustado :)

Tenga en cuenta que no tiene que crear condiciones compuestas con todos los mismos tipos de datos (en este ejemplo, estamos utilizando todos los enteros). Puede tener condiciones compuestas basadas en cualquier número de tipos de datos mixtos.

Tenga en cuenta también que puede convertir una declaración condicional de condición única (ya sabe ... las que ha estado usando todo este tiempo) en condiciones compuestas. Simplemente haga clic con el botón derecho en la acción que desea convertir y seleccione la opción 'Edit with Condition Builder' *"Editar con creador de condiciones"*.

## Command Line Options – Opciones de línea de comando

VoiceAttack admite las siguientes opciones de línea de comandos:

Estos activan y desactivan la escucha de VoiceAttack:

**-listeningoff** — no escuchar

**-listeningon** - escuchando

Estos activan y desactivan los atajos de teclas de acceso rápido:

**-shortcutson** - activar atajos

**-shortcutsoff** – desactivar atajos

Estos activan y desactivan los accesos directos del mouse:

**-mouseon** - activar mouse

**-mouseoff** - desactivar mouse

Estos encienden y apagan los botones del joystick:

**-joystickson** - activa joystick

**-joysticksoff** – desactiva joystick

**-minimize** - Inicia VoiceAttack minimizado.

**-nofocus** - Evita que VoiceAttack muestre una instancia que ya se está ejecutando (si no se especifica, VoiceAttack aparecerá como la ventana superior).

**-profile** - "*My Profile Name*" Cambia el perfil activo de VoiceAttack. Tenga en cuenta que las comillas dobles solo son necesarias si el nombre de su perfil tiene espacios en él.

**-command** - "*My Command Name*" Ejecuta el comando especificado por nombre en el perfil en ejecución. Tenga en cuenta que las comillas dobles solo son necesarias si el nombre de su comando tiene espacios.

**-stopcommands** - Esto funcionará igual que hacer clic en el botón "detener comandos".

**-bypassPendingSpeech** - Si se invoca el modo 'no escuchar' de VoiceAttack, y está en medio de emitir un comando, VoiceAttack le permitirá terminar su frase y no cortar lo que estaba diciendo. Para algunos, este comportamiento no es lo que se espera.

Lo que se espera es que la configuración de VoiceAttack en el modo 'no escuchar' se interrumpa de inmediato, excluyendo cualquier cosa que se esté hablando en ese momento. Para permitir que VoiceAttack lo interrumpa de inmediato, use **-bypassPendingSpeech**. Tenga en cuenta que esto requiere que se reinicie VoiceAttack (no afecta a una instancia en ejecución).

**-ignorechildwindows** - Esto es para ayudar con las ventanas de la caja de herramientas que siempre están arriba. Por defecto, VoiceAttack buscará ventanas emergentes. Esto intenta suprimir ese cheque. Esto es experimental en este momento y puede convertirse en una característica más adelante con un nivel de

control más fino si existe la necesidad. Por ahora, está disponible como configuración global.

**-verifyaudio** - Esto hará que VoiceAttack compruebe todos los archivos de sonido 'play a sound' *'reproducir un sonido'* y 'play a random' *'reproducir un sonido aleatorio'* para ver si existen. Esto solo se ejecuta al inicio y no afecta a los que ya están en ejecución.

**-datadir** - "*Directory Path*" Le permite indicar el directorio del archivo de datos de VoiceAttack (VoiceAttack.dat) y sus copias de seguridad asociadas. Si el archivo VoiceAttack.dat no existe en el directorio indicado cuando se actualiza un perfil, se creará un nuevo VoiceAttack.dat. Tenga en cuenta que las comillas dobles solo son necesarias si el nombre de su perfil tiene espacios en él. Esto no afecta a la instancia en ejecución.

Ejemplo: `-datadir "C:\Users\MrAwesome\Desktop\MyData"` buscará el archivo VoiceAttack.dat en el `C:\Users\MrAwesome\Desktop\MyData` directorio.

**-alwaysontop** - Esto establecerá la instancia en ejecución de VoiceAttack para ser la aplicación más importante.

**-alwaysontopoff** - Esto se desactivará, 'Always on Top' "*Siempre arriba*" si está activado, lo que hace que VoiceAttack no sea la aplicación más importante.

**-showloadtime** - Esto mostrará la cantidad de tiempo que lleva cargar un perfil en el registro. También se muestra el tiempo empleado por el motor de voz. Ambas veces están en milisegundos. Esto es útil para las personas que hacen perfiles enormes para dar algún tipo de indicación de lo que está sucediendo.

**-nospeech** - Esto deshabilita la inicialización del reconocimiento de voz de VoiceAttack. Esto es experimental y funcionalmente incompleto y se usa principalmente para pruebas (es decir, actualmente no se admite). Sin embargo, este puede ser un último recurso para aquellos que simplemente no pueden hacer funcionar su motor de voz y necesitan ingresar al software por cualquier razón.

**-input** - "*Device Name*" Esto configurará el dispositivo de grabación predeterminado de Windows (micrófonos de mesa y micrófonos de auriculares, por ejemplo) y configurará el motor de voz para este dispositivo. El valor del parámetro del nombre del dispositivo (entre las comillas dobles requeridas) debe escribirse exactamente como se muestra en la lista en la pantalla de Opciones de VoiceAttack (vea la pantalla de Opciones para obtener más información sobre dónde encontrar esto). A veces, con ciertos eventos (como una actualización del controlador) el nombre puede cambiar. Este cambio puede ser incluso muy leve (y frustrante). Para aliviar ese dolor un poco, el parámetro nombre del dispositivo aceptará comodines. Por ejemplo, esto muestra cómo cambiar a un dispositivo exactamente como se indica:

`C:\Program Files(x86)\VoiceAttack\VoiceAttack.exe -input "Speakers (4-Sennheiser 3D G4ME1)"`

*Este ejemplo muestra cómo seleccionar el primer dispositivo que tiene una descripción que contiene, 'G4ME1':*

`C:\Program Files(x86)\VoiceAttack\VoiceAttack.exe -input "**G4ME1**"`



Busque en este documento de ayuda "comodines" para obtener más ejemplos de cómo se utilizan. Nota: Se requieren comillas dobles para este parámetro de línea de comando. Además, este parámetro funcionará contra instancias nuevas o existentes de VoiceAttack.

**ADVERTENCIA:** Esta no es una configuración de VoiceAttack, es más bien una configuración de dispositivo de Windows y puede (y probablemente lo hará) hacer que otras aplicaciones que dependen de los dispositivos modificados parezcan funcionar mal. No es un gran problema, pero definitivamente lo echará a perder cuando su Skype o Team Speak no esté funcionando como lo dejó.

**-output** - "*Device Name*" Esto funciona exactamente igual que el parámetro de entrada anterior, excepto que controla el dispositivo de salida predeterminado (como altavoces y auriculares). Se aplican las mismas notas y advertencias también;)

**-inputx** - "*Device Name*" y **-outputx** "*Device Name*" Estos funcionan exactamente como -input y - output, excepto que una vez que se cambian los dispositivos, VoiceAttack se cierra de inmediato. Esto significa que puede hacer un acceso directo de escritorio o un archivo por lotes que puede cambiar sus auriculares a sus altavoces o su micrófono de mesa a su micrófono de auriculares (o ambos al mismo tiempo) sin iniciar por completo el VoiceAttack.

**-nokeyboard** - Esto evita que todos los enganches del teclado se enciendan cuando se inicie VoiceAttack. Eso significa que se deshabilitarán las teclas de acceso rápido globales (como escuchar, detener comandos, capturar el mouse) y los atajos de comandos. Tenga en cuenta que esto afecta solo a la instancia iniciada con este parámetro y no a una instancia de VoiceAttack que ya se está ejecutando.

**-nomouse** - Esto evita que todos los ganchos del mouse se enciendan cuando se inicie VoiceAttack. Eso significa que los clics globales del ratón (como escuchar) y los atajos de comandos se desactivarán. Tenga en cuenta que esto afecta solo a la instancia iniciada con este parámetro y no a una instancia de VoiceAttack que ya se está ejecutando.

**-uritimeout** - *Timeout Tiempo de espera*. Esto indica el tiempo de espera para usar al configurar variables de texto a través de la opción URI. Esta es una función provisional hasta que se crea la interfaz de usuario adecuada y puede que no esté en versiones futuras de VoiceAttack. El parámetro de tiempo de espera se expresa en milisegundos: -uritimeout 5000 establece el tiempo de espera en 5 segundos. El valor predeterminado para el tiempo de espera que utiliza VoiceAttack es de 30 segundos. Tenga en cuenta que esto afecta solo a la instancia iniciada con este parámetro y no a una instancia de VoiceAttack que ya se está ejecutando.

**-reverseprofilepriority** - Esta opción revertirá la prioridad de los comandos de perfil "incluidos". De manera predeterminada, cuando incluye comandos de otros perfiles (ya sea desde la pantalla de opciones de perfil y / o seleccionando, 'Global Profiles' 'Perfiles globales' desde la pantalla de Opciones), los comandos son priorizados primero por el perfil activo, luego por los perfiles incluidos en el Pantalla de opciones de perfil, luego por los perfiles globales. Con esta opción, la prioridad son primero los perfiles globales, luego los perfiles incluidos en la pantalla de opciones de perfil y luego el perfil activo. Esta es una característica avanzada que no muchos usarán,

pero está aquí para aquellos que la necesitan. Esto solo afecta a la instancia iniciada con VoiceAttack y no a una instancia que ya se esté ejecutando.

**Nota:** si VoiceAttack ya está iniciado, la mayoría de los parámetros de la línea de comandos afectan a la instancia en ejecución de VoiceAttack. De esta manera puede crear accesos directos de escritorio que afectan a VoiceAttack. Las opciones de línea de comando distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

### **Text (and Text-To-Speech) Tokens - *Tokens (cadena de caracteres) de texto (y de texto a voz)***

Un token de VoiceAttack es una etiqueta que se puede usar como un marcador de posición para representar un valor en lugares que usan texto (piense en los tokens como mini funciones). Los tokens están rodeados por corchetes {} y siempre contendrán un título que distingue entre mayúsculas y minúsculas: {DATE} or {CMD} or {CLIP}. Los tokens comenzaron su vida en VoiceAttack para su uso en Text-To-Speech (TTS). Con el tiempo, los usos de tokens aumentaron y ahora se pueden usar en todo tipo de lugares que requieren texto, como rutas de archivos para iniciar aplicaciones y uso en sentencias condicionales. Algunos tokens que puede usar mucho, otros que nunca puede usar en absoluto. Algunos son simples (como {DATE}) y otros están muy lejos (como {EXP}). A continuación se muestra un ejemplo de cómo usar el primer token ({TIME}). Se usó en TTS para ayudar a indicar la hora local al usuario de VoiceAttack.

*"La hora actual es ahora {TIEMPO}"*.

Este valor se puso en la acción 'Say Something with Text-To-Speech' *"Decir algo con texto a voz"*. Cuando se ejecuta la acción, VoiceAttack reemplaza la etiqueta {TIME} con la hora local (reloj de 24 horas):

*"La hora actual es trescientas horas"*.

Una variación de la ficha {TIEMPO} es {tiempo} (observe la minúscula). Este token se procesará como un reloj de 12 horas, por lo que *"La hora actual es ahora {time}"* se representaría como *"La hora actual es ahora la una en punto"* cuando se ejecuta la acción.

Algunos tokens son un poco más complicados (o flexibles, dependiendo de cómo lo mires) y contienen parámetros. Un ejemplo de esto sería el token {RANDOM: lowValue: highValue}. El propósito de este token es generar un número aleatorio dentro de un rango.

Observe que este token tiene DOS parámetros: lowValue y highValue para representar los límites inferior y superior del rango (creo que su primer uso fue rodar virtual, 'dice'). Observe también que los parámetros están separados del título (y otros parámetros) por dos puntos. Como ejemplo, digamos que queremos generar un número aleatorio entre 10 y 20. El token se vería así: {RANDOM: 10: 20}.

Usando Text-to-Speech, su acción podría usar la siguiente declaración:

*"Estoy generando un número aleatorio y es {RANDOM: 10: 20}"*.

Cuando se ejecuta la acción, VoiceAttack generará el número aleatorio y reemplazará la etiqueta, por lo que el resultado sería algo así como "Estoy generando un número aleatorio y es 16".

Hay algunos tokens que toman un nombre de variable como parámetro, tal como `{TXT: variableName}`. Cuando VoiceAttack encuentra un token que acepta nombres de variables como parámetros, reemplaza la etiqueta con el valor en esa variable. En el caso de `{TXT:variableName}`, VoiceAttack obtendrá el valor de una variable de texto. `{INT:variableName}` obtendrá el valor de una variable entera. `{BOOL:variableName}` obtendrá el valor de una variable booleana (y así sucesivamente). Digamos que configura una variable de texto llamada, 'myText' tiene un valor de, 'Dave'. El token que utilizarías para obtener el valor de 'myText' sería `{TXT:myText}`.

Podría usar el token en una declaración de texto a voz como esta:

"Lo siento, `{TXT: miText}`, me temo que no puedo hacer eso". Cuando se ejecuta la acción, la declaración representada sería: "Lo siento, Dave, me temo que No puedo hacer eso ". Luego, si configura 'myText' para que tenga un valor de 'Sally' y vuelva a ejecutar la instrucción, la instrucción representada sería: " Lo siento, Sally, me temo que no puedo hacer eso ".

Con la versión 1.6 de VoiceAttack y versiones posteriores, los tokens se pueden anidar. Eso significa que puedes tener tokens que aceptan el valor de otros tokens. Los tokens se procesan desde el token más interno hasta el token más externo, reprocesando con cada iteración. Además, todo lo que esté contenido entre paréntesis `{ }` que no se resuelva en un token se representará como lo que esté contenido dentro de los paréntesis. Para indicar un corchete rizado literal, simplemente coloque un prefijo en el corchete con un símbolo de tubería: `| {o |}`.

Tenga en cuenta que, dado que los tokens se reprocesan en cada iteración (y aunque se toman ciertas medidas dentro de VoiceAttack para evitarlo), puede terminar en un bucle infinito y / o hacer que VoiceAttack se bloquee, así que use tokens anidados con precaución. Si está utilizando un comando anterior y le está dando problemas, puede desmarcar la opción 'Use Nested Tokens' "*Utilizar símbolos anidados*" en la pantalla de opciones para ver si eso ayuda.

Nota: los tokens de VoiceAttack funcionan incluso cuando hay varias entradas para sentencias TTS aleatorias. Recuerde, los tokens distinguen entre mayúsculas y minúsculas ... `{Time}` no se procesará correctamente, pero `{TIME}` o `{time}` funcionarán bien.

A continuación se muestra una lista aleatoria de tokens sin ningún orden en particular (principalmente en el orden en que fueron creadas)

**`{TIME}`** - La hora actual, expresada en un reloj de 24 horas.

**`{TIME:dateVariableName}`** - La hora de la variable de fecha indicada, expresada en un reloj de 24 horas.

**`{time}`** - La hora actual, expresada como un reloj de 12 horas.

**`{time:dateVariableName}`** - La hora de la variable de fecha indicada, expresada como un reloj de 12 horas.

**{TIMEHOUR}** - La hora de la hora actual, expresada en un reloj de 12 horas.  
**{TIMEHOUR:dateVariableName}** - La hora de la variable de fecha indicada, expresada en un reloj de 12 horas.

**{TIMEHOUR24}** - The hour of the current time, expressed in a 24-hour clock.  
**{TIMEHOUR24:dateVariableName}** - The hour of the indicated date variable's time, expressed in a 24-hour clock.

**{TIMEMINUTE}** - El minuto de la hora actual.  
**{TIMEMINUTE:dateVariableName}** - El minuto de tiempo de la variable de fecha indicada.

**{TIMEMILLISECOND}** - El segundo de la hora actual.  
**{TIMEMILLISECOND:dateVariableName}** - El segundo tiempo de la variable de fecha indicada.

**{TIMEAMPM}** - La designación AM / PM de la hora actual (o la designación adecuada de AM / PM en la cultura establecida).  
**{TIMEAMPM:dateVariableName}** - La designación AM / PM de la hora de la variable de fecha indicada (o la designación adecuada de AM / PM en la cultura establecida).

**{TIMESTAMP}** - Esto representa la fecha / hora actual como un año de cuatro dígitos, un mes de dos dígitos, un día de dos dígitos, una hora de dos dígitos (24 horas), un minuto de dos dígitos, un segundo de dos dígitos y un milisegundo de tres dígitos (como este : 20180101123020500).  
**{TIMESTAMP:dateVariableName}** - La marca de tiempo de la fecha / hora de la variable de fecha indicada.

**{DATE}** - La fecha actual, con el siguiente formato: '3 de abril de 2015'.  
**{DATE:dateVariableName}** - La variable de fecha indicada, formateada como sigue: '3 de abril de 2015'.

**{DATEYEAR}** - El año en curso como un número (2015, 2016, 2017, etc.).  
**{DATEYEAR:dateVariableName}** - La fecha de la variable indica el año como un número (2015, 2016, 2017, etc.).

**{DATEDAY}** - El día actual del mes como número.  
**{DATEDAY:dateVariableName}** - La fecha indicada variable día del mes como un número.

**{DATEMONTH}** - La fecha de la variable indica el día del mes como un número. El mes actual se detalla ('Abril', 'Mayo', 'Junio', etc.)  
**{DATEMONTH:dateVariableName}** - El mes de la variable de fecha indicada, enunciado ('abril', 'mayo', 'junio', etc.).

**{DATEMONTHNUMERIC}** - El mes actual como un número (abril sería 4, mayo sería 5, junio sería 6, etc.).

**{DATEMONTHNUMERIC:dateVariableName}** - El mes de la variable de fecha indicada como un número (abril sería 4, mayo sería 5, junio sería 6, etc.)

**{DATEDAYOFWEEK}** - El día actual de la semana se detalla ('lunes', 'martes', 'miércoles', etc.).

**{DATEDAYOFWEEK:dateVariableName}** - El día de la semana de la variable de la fecha indicada se detalla ('lunes', 'martes', 'miércoles', etc.).

**{DATETICKS}** - La fecha actual como garrapatas. Este será un valor numérico expresado como texto que se puede utilizar para la comparación.

**{DATETICKS:dateVariableName}** - La fecha indicada variable como ticks. Este será un valor numérico expresado como texto que se puede utilizar para la comparación.

**{DATETIMEFORMAT:dateVariableName:textFormatVariable}** - La variable de fecha / hora indicada, formateada usando cadenas de formato estándar. La textFormatVariable es una variable de texto que se requiere. Por ejemplo, {DATETIMEFORMAT: myDate: myFormat}, con myFormat establecido en 'd MMMM yyyy' y myDate establecido como el 4 de mayo de 2020, aparecerá el '4 de mayo de 2020'.

**{CMD}** - El nombre del comando actualmente en ejecución.

**{CMDSEGMENT:segment}** - Si su comando contiene 'dynamic command sections' "*secciones de comando dinámico*" (consulte 'Dynamic Command Sections' "*Secciones de comando dinámico*" en la sección 'Command Screen' "*Pantalla de comando*" más arriba), puede recuperar partes específicas del comando hablado, indicado por su posición numérica. Esto le permitirá tomar decisiones más precisas basadas en lo que se habló.

Por ejemplo, supongamos que tiene un comando dinámico complejo que utiliza para crear varios tipos de elementos como este:

'Construir [1..10] [bulldogs; lobos; huelguistas] [por favor;]'

Entonces, dices, "crea 5 bulldogs" para ejecutar ese comando. Para averiguar qué se creó, puede marcar {CMDSEGMENT: 2} (tenga en cuenta que el "segmento" especificado es cero. Por lo tanto, el primer segmento es 0. El segundo es 1, y así sucesivamente). El valor renderizado será "bulldogs". Luego, puede averiguar cuántos elementos se deben construir marcando {CMDSEGMENT: 1}. El valor representado será "5" (que puede convertir y usar en un bucle, por ejemplo). Para obtener puntos de bonificación, puede marcar {CMDSEGMENT: 3} y ver si se habló "por favor" y luego agradecer al usuario por ser tan educado (o reprenderlos si no dijeron "por favor");)

**{CMDACTION}** - El método por el cual se ejecutó el comando actual. Los posibles resultados son: 'Hablado', 'Teclado', 'Joystick', 'Ratón', 'Perfil', 'Externo', 'No reconocido', 'ProfileUnloadChange', 'ProfileUnloadClose', 'DictationRecognized' y 'Other'. El valor será '**Hablado**' si el comando fue ejecutado por una frase hablada, '**Teclado**' si el comando fue ejecutado usando un atajo de teclado, '**Joystick**' si fue ejecutado por un botón del joystick, '**Ratón**' si fue ejecutado por un botón del mouse haga clic en y '**Perfil**' si el comando se ejecutó en la carga del perfil (desde el comando indicado en la pantalla de opciones del perfil). El valor será '**Externo**' si el comando se ejecuta desde una línea de comandos o si hace clic con el botón

derecho en un comando en la pantalla de perfil y lo ejecuta desde allí. **"No reconocido"** será el valor si el comando se ejecutó utilizando el comando de captura de frase no reconocido en la pantalla de opciones del perfil. **'ProfileUnloadChange'** y **'ProfileUnloadClose'** se procesarán si el comando se ejecuta como parte del perfil que se está descargando, ya sea cambiando el perfil o mediante el cierre de VoiceAttack. **"DictationRecognized"** se representa si el comando se invocó como resultado de que se reconoció una frase de dictado. 'Otro' está reservado.

**{CMD\_BEFORE}** - Cuando se usan caracteres comodín en frases habladas, este es el texto que aparece antes de la frase comodín. Por ejemplo, si usa '\* cohete \*' como su frase de comodín y dice: 'Voy a dar una vuelta en mi nave espacial' {CMD\_BEFORE} contendrá, 'Voy a dar una vuelta en mi' y {CMD\_AFTER } contendrá 'barco'. Este token no tiene que estar configurado antes de usar.

**{CMD\_AFTER}** - Cuando se usan comodines en frases habladas, este es el texto que aparece después de la frase de comodín.

**{CMDCONFIDENCE}** - Este token proporciona el nivel de confianza que proporciona el motor de voz cuando el motor de voz detecta el habla. El rango de valores para un comando hablado es de "0" a "100". Este valor siempre será "0" cuando un comando no se ejecute como un comando hablado (use el token '{CMDACTION}' para verificar cómo se ejecutó el comando). Tenga en cuenta que se puede acceder a este valor desde dentro del comando catch-all no reconocido especificado.

**{CMDMINCONFIDENCE}** - Este token proporciona el nivel de confianza mínimo establecido por el usuario cuando se aplica al comando de ejecución. El rango de valores es "0" a "100". Este valor será "0" si no se establece el nivel de confianza mínimo. Tenga en cuenta que este token puede devolver un valor incluso si el comando no se pronuncia.

**{LASTSPOKENCMD}** - Esto proporciona la última frase de comando hablada. Útil desde dentro de los subcomandos donde necesita saber lo que se dijo para invocar el comando raíz, o si necesita saber qué se habló antes del comando actual (si el comando actual no se pronunció (ejecutado por el teclado, el mouse, el joystick). , externos, etc.).

**{PREVIOUSPOKENCMD}** - Esto proporciona la frase de comando hablada antes de la última frase de comando hablada.

**{SPOKENCMD:value}** - Esto proporciona acceso al historial de comandos hablados (hasta un máximo de 1000 frases), comenzando en 0. Un valor de cero ({SPOKENCMD: 0}) es lo mismo que obtener el valor del token {LASTSPOKENCMD}. Un valor de 1 es lo mismo que obtener el valor de {PREVIOUSPOKENCMD} ({SPOKENCMD: 1}). Un valor de 2 obtendría la frase hablada que se emitió antes del comando hablado anterior y así sucesivamente. Si no existe un historial para el valor, se representa un espacio en blanco (cadena vacía).

**{CMDISSUBCOMMAND}** - Este token se mostrará como "1" si el comando que se está ejecutando actualmente se está ejecutando como un subcomando (un comando que es ejecutado por otro comando). El valor representado será '0' si el comando no es un subcomando.

**{CMDCOUNT}** - Este token proporciona el recuento de comandos de nivel superior (comandos que no son subcomandos) que se han ejecutado desde que se lanzó VoiceAttack.

**{CMDWHENISAY}** - Este token proporciona el valor completo de lo que se indica en el cuadro de entrada 'When I Say' "*Cuando digo*" en la pantalla de comandos.

**{CMDACTIVE:name}** - Esto proporciona una manera de probar si un comando está actualmente activo. Simplemente proporcione el nombre del comando (frase hablada), y el valor representado será "1" si el comando está activo o "0" si no lo está. Ejemplo: {CMDACTIVE: arma de fuego} verificará si el comando, "arma de fuego" está activo.

**{CMDLASTUSEREXEC}** - Esto representa el número de segundos transcurridos desde el último comando ejecutado por el usuario: frase hablada, pulsación de tecla, clic del ratón o pulsación del botón del joystick. Es decir, no incluye subcomandos, comandos ejecutados externamente, ejecución de clic derecho, etc.

**{ISLISTENINGOVERRIDE}** - Si el comando de ejecución fue invocado por una palabra clave de anulación de escucha (por ejemplo, si ejecutó el comando diciendo: 'Computadora, Abrir,Puerta 'en lugar de' Abrir puerta ') el resultado será '1 '. De lo contrario, el resultado será '0'.

**{ISCOMPOSITE}** - Si un comando en ejecución es compuesto (donde hay un prefijo y un sufijo), el retorno de este token será, '1'. De lo contrario, será, '0'.

**{PREFIX}** - Si un comando en ejecución es compuesto (donde hay un prefijo y un sufijo), este token se reemplazará con la parte de prefijo del comando. Si se llama en un comando no compuesto, esto resultará en una cadena en blanco.

**{SUFFIX}** - Si un comando en ejecución es compuesto (donde hay un prefijo y un sufijo), este token será reemplazado por la porción de sufijo del comando. Si se llama en un comando no compuesto, esto resultará en una cadena en blanco.

**{COMPOSITEGROUP}** - Si un comando en ejecución es compuesto (donde hay un prefijo y un sufijo), este token devolverá el valor del grupo si se está utilizando.

**{CATEGORY}** - Esto devuelve la categoría del comando de ejecución. Si este token se usa en un comando compuesto (un comando que usa un prefijo y un sufijo), el resultado será la categoría del prefijo y la categoría del sufijo separados por un espacio. Para las partes individuales de una categoría compuesta, consulte "PREFIX\_CATEGORY" y '{SUFFIX\_CATEGORY}'.

**{PREFIX\_CATEGORY}** - Esto devuelve la categoría de prefijo del comando en ejecución (si el comando en ejecución es un comando compuesto).

**{SUFFIX\_CATEGORY}** - Esto devuelve la categoría de sufijo del comando en ejecución (si el comando en ejecución es un comando compuesto).

**{QUEUESTATUS:name}** - Esto representa el estado de una cola de ejecución de comando indicada en el parámetro de nombre. Se representarán los siguientes valores:

*'No inicializado'* "Not Initialized": este será el estado procesado si la cola no existe (es decir, no se han puesto en cola los comandos en la cola con el nombre dado).

*'En ejecución'* "Running": la cola se está ejecutando actualmente (no está en pausa) y hay al menos un comando en la cola.

*'Inactivo'* "Idle": la cola se está ejecutando (no está en pausa) pero no hay ningún elemento en la cola.

*'En pausa'/'Paused'*: la cola está en pausa o marcada para estar en pausa si un comando se está ejecutando actualmente dentro de la cola.

*'Detenido'/'Stopped'*: la cola está en estado detenido o se ha marcado para detenerse si un comando se está ejecutando actualmente dentro de la cola.

**{QUEUECMDCOUNT:name}** - Esto representa el número de comandos contenidos dentro de una cola de ejecución de comandos que se indica en el parámetro de nombre. Si la cola no existe, se representará "0".

**{QUEUEACTIVECMD:name}** - Esto representa el nombre del comando en ejecución de una cola de ejecución de comando (indicado en el parámetro de nombre). Si la cola no existe, o si no hay ningún comando ejecutándose actualmente dentro de la cola, se representará un valor vacío "".

**{QUEUECOUNT}** - Esto representa el número de colas de ejecución de comandos que están actualmente disponibles.

**{PROFILE}** - Esto representa el nombre del perfil cargado actualmente.

**{PROFILE\_AT1}, {PROFILE\_AT2}, {PROFILE\_AT3}** - Estos representan las tres etiquetas de autor diferentes del perfil cargado actualmente (consulte "Indicadores de autor de VoiceAttack" más adelante en este documento). Esta es una característica avanzada que probablemente no será utilizada por la mayoría.

**{PREVIOUSPROFILE}** - Esto proporciona el nombre del perfil que se cargó antes del perfil cargado actualmente.

**{PREVIOUSPROFILE\_AT1}, {PREVIOUSPROFILE\_AT2}, {PREVIOUSPROFILE\_AT3}** - Éstos representan las tres etiquetas de autor diferentes del perfil que se cargó antes del perfil cargado actualmente (consulte "Banderas de autor de VoiceAttack" más adelante en este documento). Esta es una característica avanzada que probablemente no será utilizada por la mayoría.

**{PROFILE:value}** - Esto proporciona acceso al historial de los nombres de los perfiles cargados (hasta un máximo de 1000 perfiles), comenzando en 0. Un valor de cero ({PERFIL: 0}) es lo mismo que obtener el valor del token {PERFIL}. Un valor de 1 es lo mismo que obtener el valor de {PREVIOUSPROFILE} ({PERFIL: 1}). Un valor de 2 obtendría el nombre del perfil cargado antes del perfil anterior y así sucesivamente. Si no existe un historial para el valor, se representa un espacio en blanco (cadena vacía).

**{PROFILE\_AT1:value}, {PROFILE\_AT2:value}, {PROFILE\_AT3:value}** - Esto proporciona acceso al historial de los tres valores AuthorTag de los perfiles cargados (hasta un máximo de 1000 perfiles), comenzando en 0. Un valor de cero ({PROFILE\_AT1: 0}) es lo mismo que obtener el valor de {PROFILE\_AT1 token. Un valor de 1 es lo mismo que obtener el valor de {PREVIOUSPROFILE\_AT1} ({PROFILE\_AT1: 1}). Un valor de 2 obtendría las Etiquetas de Autor del perfil cargadas antes del perfil anterior y así sucesivamente. Si no existe un historial para el valor, se representa un espacio en blanco (cadena vacía). (Consulte "Banderas de autor de VoiceAttack" más adelante en este documento). Esta es una característica avanzada que probablemente no será utilizada por la mayoría.



**{NEXTPROFILE}** - Esto proporciona el nombre del perfil que se ha seleccionado para cargar después de descargar el perfil actual. Este token se mostrará como vacío si el perfil no se está descargando o si el perfil se está descargando debido a un cierre de VA. Nota: si no ha podido saberlo por ahora, este token solo está disponible dentro de un comando de descarga (vea, "Ejecute un comando cada vez que se descarga este perfil" anteriormente en este documento).

**{NEXTPROFILE\_AT1}, {NEXTPROFILE\_AT2}, {NEXTPROFILE\_AT3}** - Estos proporcionan los tres valores diferentes de AuthorTag del perfil que se ha seleccionado para cargar después de descargar el perfil actual. Estos tokens se mostrarán como vacíos si el perfil no se está descargando o si el perfil se está descargando debido al cierre de VA. Nota: Al igual que en {NEXTPROFILE}, estos tokens solo están disponibles dentro de un comando de descarga (vea, 'Ejecutar un comando cada vez que se descarga este perfil' anteriormente en este documento, así como en la sección 'Banderas de autor' más adelante en este documento). Esta es una característica avanzada que probablemente no será utilizada por la mayoría.

**{RANDOM:lowValue:highValue}** - Se generará un entero aleatorio entre un valor bajo y un valor alto (inclusive). Por ejemplo, {RANDOM: 1: 100} elegirá un número entre 1 y 100. {RANDOM: 77: 199} elegirá un número entre 77 y 199.

**{RANDOMDEC:lowValue:highValue}** - Se generará un decimal aleatorio entre un valor bajo y un valor alto (inclusive). El número de lugares decimales proporcionados se determinará por los valores proporcionados en lowValue o highValue. Por ejemplo, {RANDOM: 0.2: 5.4444} elegirá un número entre 0.2 y 5.4444. Un ejemplo de un valor devuelto de ese rango podría ser 3.1234. Tenga en cuenta que esto tiene cuatro lugares decimales, ya que highValue está utilizando cuatro lugares decimales.

**\*\*\* Nota importante: Las condiciones se han cambiado a Small Integer.** El token {SMALL: variableName} (ver más abajo) se ha creado para manejar pequeñas variables enteras. Se han dejado {COND: conditionName} y {CONDFORMAT: conditionName} por compatibilidad con versiones anteriores (se puede usar cualquiera de los tokens indistintamente, ya que ambos acceden a los mismos valores).

**{SMALL:variableName }** - El valor numérico almacenado en una pequeña variable entera se recuperará. Por ejemplo, si tiene una variable llamada 'Mi Int. Pequeña', usaría {PEQUEÑA: Mi Int. Pequeña}. Tenga en cuenta que con este token, todo lo que se encuentra a la izquierda de los dos puntos distingue entre mayúsculas y minúsculas. Todo a la derecha no lo es ({SMALL: mY sMaLL InT} funcionaría de la misma manera;)) La variable referenciada debe configurarse antes de usar; de lo contrario, el valor será "NO ESTABLECIDO" cuando se acceda. NOTA: Se ha eliminado el formato de coma de este token. Ver, token '{SMALLFORMAT}', a continuación)

**{Small:variableName:defaultValue}** - El pequeño valor entero almacenado en una pequeña variable de entero se recuperará (igual que arriba), pero, si el valor da como resultado 'Not Set' 'No establecido', se usará el valor en el parámetro 'defaultValue' 'valor predeterminado'. Esta variable referenciada no tiene que configurarse antes de usar (ya que en su lugar se usará el valor predeterminado).

**{SMALLFORMAT:variableName }** - Esto devuelve el mismo valor que {SMALL}, pero el valor está formateado con comas (para TTS). Este solía ser el comportamiento predeterminado de {SMALL}, pero, desde la introducción del token {EXP}, este token tenía que ser creado.

**{SMALLFORMAT:variableName:defaultValue}** - Esto devuelve el mismo valor que {SMALLFORMAT}, excepto si la variable es 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"*, se usará el valor indicado como predeterminado.

**{INT:variableName}** - Se recuperará el valor numérico almacenado en una variable entera. Por ejemplo, si tiene una variable llamada 'My Int', usaría {INT: My Int}. Tenga en cuenta que con este token, todo a la izquierda de los dos puntos distingue entre mayúsculas y minúsculas. Todo a la derecha no lo es ({INT: mY InT} funcionaría de la misma manera;)) La variable referenciada debe configurarse antes de usar, de lo contrario, el valor será 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"* cuando se acceda. NOTA: Se ha eliminado el formato de coma de este token. Ver, '{INTFORMAT}' token, abajo)

**{INT:variableName:defaultValue}** - El valor entero almacenado en una variable entera se recuperará (igual que arriba), pero, si el valor resulta en 'NOT SET' *'No establecido'*, el valor en el, Se utilizará el parámetro 'defaultValue' *'valor por defecto'*. Esta variable referenciada no tiene que configurarse antes de usar (ya que en su lugar se usará el valor predeterminado).

**{INTFORMAT:variableName}** - Esto devuelve el mismo valor que {INT}, pero el valor está formateado con comas (para TTS). Este solía ser el comportamiento predeterminado de {INT}, pero, desde la introducción del token {EXP}, este token tenía que ser creado.

**{INTFORMAT:variableName:defaultValue}** - Esto devuelve el mismo valor que {INTFORMAT}, excepto si la variable es 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"*, se usará el valor indicado como predeterminado.

**{DEC:variableName}** - Se recuperará el valor numérico almacenado en una variable decimal. Por ejemplo, si tiene una variable llamada 'My Decimal' *"Mi decimal"*, usaría, {DEC: Mi Decimal}. Tenga en cuenta que con este token, todo lo que se encuentra a la izquierda de los dos puntos distingue entre mayúsculas y minúsculas. Todo a la derecha no lo es ({DEC: mY DeCImal} funcionaría de la misma manera;)) La variable referenciada debe configurarse antes de usar, de lo contrario, el valor será 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"* cuando se acceda. **NOTA:** Si planea usar este token para cálculos (por ejemplo, con el token {EXP}) o, si planea compartir su perfil con gente de otros países, querrá usar el token {DECINV} en su lugar ( vea abajo).

**{DEC:variableName:defaultValue}** - El valor decimal almacenado en una variable decimal se recuperará (al igual que arriba), pero, si el valor resulta en 'Not Set' *"No establecido"*, se usará el valor en el parámetro 'defaultValue' *"valor predeterminado"*. Esta variable referenciada no tiene que configurarse antes de usar (ya que en su lugar se usará el valor predeterminado). **NOTA:** Si planea usar este token para cálculos (por ejemplo, con el token {EXP}) o, si planea compartir su perfil con gente de otros países, querrá usar el token {DECINV} en su lugar ( vea abajo).

**{DECINV:variableName} and {DECINV:variableName:defaultValue}** - Esto funciona exactamente igual que los tokens {DEC} anteriores, excepto que el valor se procesará utilizando la cultura invariante. Eso significa que su valor decimal siempre se representará con un punto (".") En lugar de una coma (","). Querrá usar este token cuando necesite utilizar variables decimales en los cálculos (como con {EXP} y {EXPDECINV}) y si desea compartir sus perfiles con otros en diferentes países.

**{BOOL:variableName}** - La representación de texto del valor booleano se recuperará. Si el valor de la variable es verdadero, el token se reemplazará por 'True' *'Verdadero'*. Si es falso, el token se reemplazará con 'False' *'Falso'*. La variable referenciada debe establecerse antes de usar, de lo contrario, el valor será 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"* cuando se acceda.

**{BOOL:variableName:defaultValue}** - El valor booleano (verdadero / falso) almacenado en una variable booleana se recuperará (al igual que arriba), pero, si el valor resulta en "No establecido", se utilizará el valor en el parámetro "valor predeterminado". Esta variable referenciada no tiene que configurarse antes de usar (ya que en su lugar se usará el valor predeterminado).

**{TXT:variableName}** - Se recuperará el valor de texto almacenado en una variable de texto. Esto funciona de la misma manera que todos los otros tipos (arriba), excepto que ... bueno ... entiendes la idea. La variable a la que hace referencia este token se debe configurar antes de usar, de lo contrario, el valor será 'NOT SET' *"NO ESTABLECIDO"* cuando se acceda.

**{TXT:variableName:defaultValue}** - El valor de texto almacenado en una variable de texto se recuperará (al igual que arriba), pero, si el valor da como resultado 'Not Set' 'No establecido', se usará el texto en el parámetro 'defaultValue' *'valor predeterminado'*. Esta variable referenciada no tiene que configurarse antes de usar (ya que en su lugar se usará el valor predeterminado).

**{TXTURL:variableName}** - El valor de texto almacenado en una variable de texto se recuperará (de nuevo, al igual que arriba), pero el resultado se codificará como URL.

**{TXTRANDOM:value}** - Este token hará una simple aleatorización de sus contenidos de texto. Por ejemplo, se podría usar una ficha en TTS para decir: "Me encanta {TXTRANDOM: alimentos; animales; joyas}" y el resultado sería, "Me encantan los animales" o "Me encanta la comida" o "Me encantan las joyas". '. Tenga en cuenta que la parte de 'valor' puede ser otro token, sin embargo, si desea aleatorizar tokens aleatorios, se sugiere que utilice variables de valor de texto para almacenar los valores, de lo contrario puede que se salga un poco del orden. Experimenta con este, ya que las permutaciones para las pruebas son un poco por ahí :)

**{TXTLEN:variableName / value}** - Esto devolverá la longitud del valor de la variable de texto. Este token también puede evaluar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, 'myTextVariable' se establece en, 'armas', {TXTLEN: myTextVariable} se evaluará a "7". {TXTLEN: "{TXT: myTextVariable}"} también evaluará a "7". {TXTLEN: "tarta de manzana"} se evaluará a "9".

**{TXTUPPER:variableName / value}** - Esto devolverá el valor de la variable de texto en mayúsculas. Este token también puede representar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, 'myTextUpper' está configurada como 'ciudadela', {TXTUPPER: myTextUpper} se representará como "CITADEL". {TXTUPPER: "{TXT: myTextUpper}"} también se representará como "CITADEL". {TXTUPPER: "tarta de manzana"} se representará como "APPLE PIE".

**{TXTLOWER:variableName / value}** - Esto devolverá el valor de la variable de texto en minúsculas. Este token también puede representar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, "myTextLower" se establece en, "TeXaS", {TXTLOWER: myTextLower} se representará como "texas". {TXTLOWER: "{TXT: myTextLower}"} también se mostrará como, "texas". {TXTLOWER: "PECAN PIE"} se representará como "pastel de nuez".

**{TXTTRIM:variableName / value}** - Esto devolverá el valor de la variable de texto con espacios eliminados desde el principio y el final. Este token también puede procesar un valor de texto literal o token, si el texto literal o token está contenido entre comillas dobles. Por ejemplo, si la variable de texto, "myTextTrim" se establece en "Paracaídas", {TXTTRIM: myTextTrim} volverá como "Paracaídas". {TXTTRIM: "{TXT: myTextTrim}"} también regresará como "Paracaídas". {TXTTRIM: "Submarino amarillo"} regresará como "Submarino amarillo".

**{TXTREPLACEVAR:variableSource / value:variableFrom / value:variableTo / value}** - Esto devolverá el valor de la variable de texto con el texto indicado en la *variableFrom* *variable Desde* como el valor en la *variableTo* *variable Hasta*. Por ejemplo: Variable, valor 'myVariable' establecido en 'Esto es una prueba'. Variable, el valor de 'mySearch' establecido en, 'prueba' y la variable, el valor de 'myReplacement' establecido en, 'mono'. {TXTREPLACEVAR:myVariable:mySearch:myReplacement} se rinde como, 'Esto es un mono'. Este token también puede procesar un valor de texto literal o token para cada parámetro, si cada texto literal o token está contenido entre comillas dobles. Por ejemplo, {TXTREPLACEVAR: myVariable: "test": "monkey"} también se mostrará como, "This is a monkey"

**{TXTNUM:variableName / value}** - Esto intentará eliminar todos los caracteres excepto los numéricos (0-9,., -). Este token también puede representar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, "myTextNum" se establece en "8675309 Jenny", {TXTNUM: myTextNum} se devolverá como "8675309". {TXTNUM: "{TXT: myTextNum}"} también se mostrará como, "8675309". {TXTNUM: "Brick, 08724"} se representará como "08724".

**{TXTALPHA:variableName / value}** - Esto intentará eliminar todos los caracteres numéricos (0-9). Este token también puede representar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, 'myTextAlpha' se establece en '8675309 Jenny', {TXTNUM: myTextAlpha} volverá a aparecer como "Jenny". {TXTALPHA: "{TXT: myTextNum}"} también se representará como "Jenny". {TXTALPHA: "Brick, 08724"} se representará como, "Brick".

**{TXTTITLE:variableName / value}** - Esto intentará titular el valor del caso (para las configuraciones regionales admitidas). Por ejemplo, 'guerra y paz' se convierte en 'guerra y paz'. Sí ... sé que ese no es el caso del título adecuado (al menos en inglés), pero es tan cercano como el marco lo permitirá sin reglas lingüísticas. ¡Lo siento!

Este token también puede representar un valor de texto literal o token, si el texto literal o **token está contenido entre comillas dobles**. Por ejemplo, si la variable de texto, 'myTextTitle' está configurada como 'napoleon dynamite', {TXTTITLE: myTextTitle} regresará como "Napoleon Dynamite". {TXTTITLE: "{TXT: myTextTitle}"} también se representará como "Napoleon Dynamite". {TXTTITLE: "nacho libre"} se representará como "Nacho Libre"

**{TXTCONCAT:variableName1 / value:variableName2 / value}** - Esto intentará concatenar el texto de la variable 2 con el de la variable 1. Por ejemplo, digamos que var1 está configurado como "Bueno" y var2 está configurado como "Mañana" (note el espacio). {TXTCONCAT: var1: var2} producirá, "Buenos días". Si la variable 1 o la variable 2 son "No establecido", el resultado será "Not set" *"No establecido"*. Este token también puede representar un valor de texto literal o un token para cualquier parámetro, si el texto literal o el token está entre comillas dobles. Por ejemplo, si la variable de texto, "myTextConcat" se establece en, "Good", {TXTCONCAT: myTextConcat, "Morning"} regresará como "Good Morning". {TXTCONCAT: "Bueno": "Mañana"} también se mostrará como "Buenos días"

**{TXTSUBSTR:textVariableOf / text value : intVariableBegin / int value : intVariableLength / int value}** - esto devolverá una parte (subcadena) del texto proporcionado en textVariableOf, comenzando en intVariableBegin con una longitud de intVariableLength. Este token utiliza tres parámetros que pueden contener variables, valores literales o tokens. Si se usan variables en cualquier posición, las variables DEBEN ESTABLECERSE antes de usar. El valor indicado para el inicio de la subcadena (segundo parámetro, intVariableBegin) se basa en cero. Eso significa que, si desea recuperar la subcadena al principio del texto proporcionado (txtVariableOf), establezca el principio en cero. Si el valor de intVariableBegin se resuelve en 'Not Set' *"No establecido"*, se asumirá cero. Para indicar la longitud de la subcadena, proporcione la longitud en el tercer parámetro (variable intVariableLength). Si el valor en el tercer parámetro se resuelve en "No establecido" o si el valor en el tercer parámetro termina más allá del final del texto proporcionado, se supone el final del texto proporcionado. Si el valor de intVariableBegin o intVariableLength es menor que cero, el resultado será una cadena vacía (en blanco).

{TXTSUBSTR: "Somos los campeones": 11: 9} se representará como "Campeones" (tenga en cuenta que "Campeones" comienza en la posición 12, pero como la posición inicial es de base cero, el valor es 11).

**{TXTPOS:textVariableOf / text value : textVariableIn / text value : intVariableStart / int value}** - esto devolverá la posición del texto (txtVariableOf) dentro de más texto (txtVarIn) comenzando en un punto dado (intVarStart). Esto utiliza tres parámetros que pueden contener variables, valores literales o tokens. Si se usan variables en cualquier posición, las variables DEBEN ESTABLECERSE antes de usar. La búsqueda de texto distingue entre mayúsculas y minúsculas. Si se

encuentra el texto, el resultado será el índice basado en cero del inicio del texto. De lo contrario, si no se encuentra el texto, el resultado será "-1".

Por ejemplo (utilizando **TODAS LAS VARIABLES**), si desea encontrar la palabra "activo" en la frase "todos los sistemas activos", primero deberá establecer una variable de texto en la palabra "activo". En este ejemplo, esa variable se llama, 'txtFindActive'. A continuación, deberá establecer una segunda variable de texto en la frase, 'todos los sistemas activos'. Esa variable se llama, 'txtStatus'. A continuación, deberá establecer una variable para indicar la posición en la que desea comenzar la búsqueda. Como le gustaría buscar la frase completa, deberá establecer esta variable en cero. Por lo tanto, una tercera variable, 'intPosition' debe establecerse en cero (vea la nota sobre esto más adelante). Luego usará este token con las tres variables como esta:

{TXTPOS: txtFindActive: txtStatus: intPosition}. El resultado será "12", ya que la posición de 'activo' aparece en la posición 12 (la frase en realidad comienza en el 13er carácter, pero estamos usando un sistema de posicionamiento basado en cero).

Nota: si txtVarIn o txtVar no están configurados, el resultado será '-1'. Si no se establece intVarStart, se supone 0 (para mayor comodidad).

Otro ejemplo, utilizando variables Y valores literales basados en el ejemplo anterior, puede crear una declaración que haga lo mismo: {TXTPOS: "activo": txtStatus: 5}. Esto buscará la palabra "activo" que comienza en la posición 5 (aún retorna, "12"). Tenga en cuenta que **se requieren comillas dobles** si está usando texto literal en el primer y segundo parámetro (y no es necesario para el último parámetro).

**{TXTLASTPOS:textVariableOf / text value : textVariableIn / text value} and {TXTLASTPOS:textVariableOf / text value : textVariableIn / text value : intVariableStart / int value}** - esto devolverá la última posición del texto (txtVariableOf) dentro de más texto (txtVarIn) comenzando en un punto determinado (intVarStart). Esto utiliza tres parámetros que pueden contener variables, valores literales o tokens. Si se usan variables en cualquier posición, las variables **DEBEN ESTABLECERSE** antes de usar. La búsqueda de texto distingue entre mayúsculas y minúsculas. Si se encuentra el texto, el resultado será el índice de base cero del inicio del texto. De lo contrario, si no se encuentra el texto, el resultado será "-1". Una cosa que deberá comprender acerca de este token es que, a diferencia de {TXTPOS:}, la posición inicial es desde el final del texto hasta el principio. Por lo tanto, la búsqueda comenzará en la longitud del texto y se moverá a cero. Por ejemplo, {TXTLASTPOS: "abc", "123abc": 0} devolverá "-1" porque la búsqueda comienza y termina en 0 (el comienzo). {TXTLASTPOS: "abc", "abc123abc": 9} devolverá "6" porque la búsqueda comienza en 9 (el final del texto) y se mueve a la izquierda. Tenga en cuenta que las posiciones de inicio que están más allá de la longitud de la cadena de búsqueda se ajustarán a la longitud de la cadena de búsqueda.

Tenga en cuenta que hay dos variaciones de este token. Uno con una posición de inicio numérica y otro sin. Si usa la opción sin una posición de inicio, se asume el final del texto. {TXTLASTPOS: "abc", "abc123abc"} nuevamente devolverá "6".

Por brevedad, los ejemplos de uso de variables para este token son los mismos que para {TXTPOS:}, solo que la búsqueda comienza al final de la cadena de búsqueda en lugar del comienzo.

**{SPACE}** - Se rinde como un único espacio. Esto realmente solo es útil en circunstancias muy específicas cuando un valor literal no funciona.

**{NEWLINE}** - Se rinde como una nueva línea. Nuevamente, esto solo es útil en circunstancias muy específicas cuando un valor literal no funciona.

**{GUID}** - Se representa como un GUID (identificador único de 36 caracteres).

**{GUIDCLEAN}** - Se representa como un GUID sin los guiones (identificador único de 32 caracteres).

**{ACTIVEWINDOWTITLE}** - Devuelve el texto del título de la ventana activa.

**{ACTIVEWINDOWPROCESSNAME}** - Devuelve el nombre del proceso de la ventana activa (el que se ve en el Administrador de tareas).

**{ACTIVEWINDOWPROCESSID}** - Devuelve la identificación del proceso de la ventana activa (la que se ve en los detalles del Administrador de tareas).

**{ACTIVEWINDOWWIDTH}** - Devuelve el ancho de la ventana activa. Ayuda a redimensionar / mover.

**{ACTIVEWINDOWHEIGHT}** - Devuelve la altura de la ventana activa. Ayuda a redimensionar / mover.

**{ACTIVEWINDOWTOP}** - Devuelve la parte superior de la ventana activa (coordenada Y). Ayuda a redimensionar / mover.

**{ACTIVEWINDOWLEFT}** - Devuelve la ventana activa a la izquierda (coordenada X). Ayuda a redimensionar / mover.

**{ACTIVEWINDOWRIGHT}** - Devuelve el derecho de la ventana activa (izquierda + ancho). Ayuda a redimensionar / mover.

**{ACTIVEWINDOWBOTTOM}** - Devuelve la parte inferior de la ventana activa (superior + altura). Ayuda a redimensionar / mover.

**{PROCESSEXISTS:textVariable}** – Devuelve "1" si existe un proceso con el nombre especificado en textVariable. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*). Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará un proceso que tenga un nombre que contenga 'notepad'.

**{PROCESSCOUNT:textVariable}** – Devuelve "1" o más si existen procesos con el nombre especificado en textVariable. Devuelve "0" si no hay ninguno. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*). Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará procesos que tengan un nombre que contenga 'notepad'.

**{PROCESSFOREGROUND:textVariable}** – Devuelve "1" si un proceso con una ventana principal con el título especificado en textVariable es la ventana de primer plano. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará un proceso que tenga un nombre que contenga 'notepad'.

**{PROCESSMINIMIZED:textVariable}** – Devuelve "1" si se minimiza un proceso con una ventana principal con el título especificado en textVariable. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará un proceso que tenga un nombre que contenga 'notepad'.

**{WINDOWEXISTS:textVariable}** – Devuelve "1" si existe una ventana con el título especificado en textVariable. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará una ventana que tenga un título que contenga 'notepad'.

**{WINDOWFOREGROUND:textVariable}** – Devuelve "1" si una ventana con el título especificado en textVariable es la ventana de primer plano. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará una ventana que tenga un título que contenga 'notepad'.

**{WINDOWMINIMIZED:textVariable}** – Devuelve "1" si se minimiza una ventana con el título especificado en textVariable. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará una ventana que tenga un título que contenga 'notepad'.

**{WINDOWMAXIMIZED:textVariable}** – Devuelve "1" si se maximiza una ventana con el título especificado en textVariable. Devuelve "0" si no. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará una ventana que tenga un título que contenga 'notepad'.

**{WINDOWCOUNT:textVariable}** – Devuelve "1" o más si existen ventanas con el título especificado en textVariable. Devuelve "0" si no hay ninguno. Tenga en cuenta que esto puede tomar comodines (\*) para los títulos de ventana que cambian. Por ejemplo, si textVariable contiene '\* notepad \*' (sin comillas), la búsqueda buscará ventanas que tengan un título que contenga 'notepad'.

**{WINDOWTITLEUNDERMOUSE}** – Devuelve el título de la ventana que se encuentra actualmente debajo del mouse.



**{WINDOWPROCESSUNDERMOUSE}** – Devuelve el nombre del proceso para la ventana que se encuentra actualmente debajo del mouse.

**{CMDTARGETFOREGROUND}** – Muestra "1" si el objetivo del comando actual es la ventana de primer plano. Muestra "0" si el objetivo no es la ventana de primer plano o si el objetivo no existe.

**{CMDTARGETMINIMIZED}** – Representa "1" si el objetivo del comando actual está minimizado. Representa "0" si el objetivo no está minimizado o si el objetivo no existe.

**{CMDTARGETMAXIMIZED}** – Representa "1" si el objetivo del comando actual está maximizado. Representa "0" si el objetivo no está maximizado o si el objetivo no existe.

**{MOUSESCREENX}** - Devuelve la coordenada X de la posición del mouse según se relaciona con la pantalla. Cero sería la esquina superior izquierda de la pantalla.

**{MOUSESCREENY}** - Devuelve la coordenada Y de la posición del mouse según se relaciona con la pantalla. Cero sería la esquina superior izquierda de la pantalla.

**{MOUSEWINDOWX}** - Devuelve la coordenada X de la posición del mouse según se relaciona con la ventana activa. Cero sería la esquina superior izquierda de la ventana.

**{MOUSEWINDOWY}** - Devuelve la coordenada Y de la posición del mouse según se relaciona con la ventana activa. Cero sería la esquina superior izquierda de la ventana.

**{CAPSLOCKON}** - Devuelve "1" si la tecla de bloqueo de mayúsculas está bloqueada. Devuelve "0" si no.

**{NUMLOCKON}** - Devuelve "1" si la tecla de bloqueo numérico está bloqueada. Devuelve "0" si no.

**{SCROLLLOCKON}** - Devuelve "1" si la tecla de bloqueo de desplazamiento está bloqueada. Devuelve "0" si no.

**{CLIP}** - Este token será reemplazado por lo que esté en el portapapeles de Windows, siempre que lo que hay en el portapapeles sea un valor de texto. Nota: este valor también se puede establecer dentro de VoiceAttack usando la acción 'Set a text value to the Windows clipboard' *'Establecer un valor de texto para el portapapeles de Windows'*.

**{DICTATION}** - Este token será reemplazado por lo que sea que esté en el búfer de dictado, sin ningún formato. Entonces, si usted dijo: 'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia' y luego dijo 'esto es solo una prueba', el resultado sería 'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia esta es solo una prueba'.

**{DICTATIONON}** - Este token devuelve "1" si el modo de dictado está activado y "0" si está desactivado.

**{DICTATION:options}** - Este token es un intento de ofrecer algunos retoques básicos a cualquier cosa que esté en el búfer de dictado. El motor de reconocimiento de voz puede hacer todo tipo de cosas atroces a tu texto (como verás ... jajaja;)) Primero, hablemos de las opciones. Los siguientes ejemplos de opciones se utilizarán como si su búfer de dictado se llenara primero diciendo "Esto es una prueba del sistema de transmisión de emergencia" y luego diciendo "Esto es solo una prueba".

Las opciones son:

**PERIOD – PERIODO**.- Esto pone un período para usted al final de cada línea (por lo que no tiene que decir constantemente "período" al motor de voz). La salida renderizada sería: 'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia. Esto es solo una prueba.'

**CAPITAL - CAPITAL** - Pon en mayúscula el primer carácter de cada línea (ya que el motor de voz puede o no hacerlo por ti). La salida renderizada sería: 'Esto es una prueba del sistema de transmisión de emergencia Esto es solo una prueba'.

**LATEST - ÚLTIMO** - Solo muestra lo último que dijiste. En el ejemplo, obtendría 'esto es solo una prueba'.

**UPPERCASE - MAYÚSCULAS** - Convierte todos los caracteres a mayúsculas: 'ESTA ES UNA PRUEBA DEL SISTEMA DE EMISIÓN DE EMERGENCIA ES UNA SOLA PRUEBA'

**LOWERCASE - MINÚSCULAS** - Convierte todos los caracteres a minúsculas: 'esto es una prueba del sistema de transmisión de emergencia, esto es solo una prueba'

**NEWLINE - NUEVA LÍNEA** - Asegúrese de que cada frase esté en su propia línea (tenga en cuenta que no aparecerá de esta manera si escribe en el registro ... al registro no le importan las nuevas líneas). La salida renderizada sería: 'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia, esto es solo una prueba'.

**SPACEEX** - Reemplace la 'X' con un número entero, y que muchos espacios adicionales se colocarán al final de cada frase. El valor predeterminado es un espacio. Por lo tanto, si usa {DICTATION: SPACE4}, la salida renderizada será: 'esto es una prueba del sistema de transmisión de emergencia, esto es solo una prueba'.

Puede usar cualquiera o todas las opciones, en cualquier orden, separadas por dos puntos. No distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Por lo tanto, si simplemente desea agregar un punto al final de cada frase de dictado hablada y asegurarse de que el primer carácter esté siempre en mayúscula, usará {DICTACIÓN: PERÍODO: CAPITAL}. El ejemplo anterior se representaría como:

'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia. Esto es solo una prueba.'

Si también desea hacer que un salto de línea se coloque entre líneas, puede usar {DICTATION: PERIOD: CAPITAL: NEWLINE}. A continuación, obtendrá:

'Esta es una prueba del sistema de transmisión de emergencia.

Esto es solo una prueba.'

### **{EXP:expression} and {EXPDECINV:expression} –**

**UPDATE – ACTUALIZAR:** Si planea usar el token {EXP} para cálculos decimales, ahora se recomienda que use {EXPDECINV} en su lugar, especialmente si planea compartir su perfil con otros en diferentes países. El token {EXPDECINV} funciona exactamente igual que el token {EXP}, excepto que el valor se procesará utilizando la cultura invariante. Eso significa que su valor decimal resultante siempre se representará con un punto (".") En lugar de una coma (",").

Actualmente experimental, el token de expresión evaluará una expresión descifrada (paréntesis y todo, por orden de operación) y devolverá el valor como texto. Las expresiones de comparación se pueden usar tanto en texto como en valores numéricos (incluidas variables numéricas como Entero, Entero pequeño y Decimal). Las expresiones aritméticas se pueden realizar en valores numéricos. Los valores que se pretenden utilizar para las variables numéricas se pueden convertir utilizando sus distintas opciones de 'Convert Text/Token' '*Convertir texto / token*' en cada una de las pantallas de valores establecidos (para usar en bloques de condiciones (tenga en cuenta que los valores de los resultados pueden ser valores decimales al dividir).

**IMPORTANT – IMPORTANTE:** {EXP} y {EXPDECINV} solo aceptan valores decimales expresados en lo que se denomina "cultura invariante". Eso significa que solo aceptará valores decimales usando un punto (".") En lugar de una coma (","). Por lo tanto, si dos y medio se expresan como "2,5", deberá ingresar el valor como "2.5" o su resultado terminará como un error de expresión.

Hay varias formas de usar expresiones como se describe a continuación:

### **Evaluating Arithmetic Expressions – Evaluando expresiones aritméticas**

El token de expresión se puede usar para evaluar expresiones aritméticas de la siguiente manera:

{EXP: ((5 + 5) - 2) \* 10} (evalúa a, '80')

Operadores aritméticos aceptados: +, -, \* (multiplicación), / (división), % (módulo).

Este token también **acepta tokens** para ser evaluado. Por lo tanto, si tiene un valor de texto myText1 y se establece en '100' y una variable entera myInt1 que es 200, puede tener una expresión mixta de {EXP:({TXT:myText1} + {INT:myInt1}) \* 2} that results in '600'.

## Numeric Comparisons – Comparaciones numéricas

Puedes hacer comparaciones numéricas usando expresiones también:

```
{EXP: {TXT:myText1} = {INT:myInt1} } (evaluates to, '0' (false))
```

Las expresiones de comparación devuelven '1' para verdadero o '0' para falso.

Operadores de comparación aceptados: =, <,>, <= (menor o igual),> = (mayor o igual), <> (no igual).

También puede usar, 'AND', 'OR', 'NOT':

```
{EXP: ('cat' = 'dog') And Not (20 = 30) } (evaluates to, '0'(false))
```

```
{EXP: ('cat' = 'dog') Or (20 = 30) } (evaluates to, '0' (false))  
{EXP: Not ('cat' = 'dog') } (evaluates to, '1' (true))
```

## Evaluating Text Comparisons – Evaluando comparaciones de texto

La expresión token puede evaluar texto.

```
{EXP: 'todas sus bases nos pertenecen' = 'hola'} (evalúa a, '0' (falso)).
```

```
{EXP: 'todas sus bases nos pertenecen' <> 'hola'} (evalúa a, '1' (verdadero)).
```

Al igual que las comparaciones numéricas, las expresiones de comparación devuelven '1' para verdadero o '0' para falso.

Tenga en cuenta que debe incluir el texto entre comillas simples (incluso las comillas deben estar alrededor de tokens si el valor del token no tiene comillas). Si el texto contiene comillas simples,

deben duplicarse para usarse en tokens de expresión:

```
{EXP:'catcher"s mitt' = 'pitcher"s mitt'}
```

Las comparaciones de texto no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Operadores de comparación aceptados: =, <,>, <= (menor o igual),> = (mayor o igual), <> (no igual). También puede usar, 'AND', 'OR', 'NOT'.

Puede usar, 'LIKE' como parte de las expresiones de comparación de texto. El texto que está comparando debe tener asteriscos en varios lugares para indicar el tipo de comparación a realizar (wildcards comodines).

Los asteriscos alrededor del texto indican, 'contiene':

{EXP: 'cohetes espacial' LIKE '\* cohetes \*'} (se evalúa como '1' (verdadero) porque el texto contiene, 'cohetes')

Los asteriscos al final indican, 'comienza con':

{EXP: 'rocket ship' LIKE 'ship \*'} (se evalúa como '0' (falso), ya que el texto no comienza con 'ship')

Los asteriscos al principio indican, 'termina con':

{EXP: 'rocket ship' LIKE '\* ship'} (se evalúa como '1' (verdadero), ya que el texto termina con 'ship')

Ningún asterisco indica una coincidencia exacta (al igual que usar, '=').

## **Other Expression Abilities – Otras habilidades de expresión**

Puedes concatenar texto usando, '+':

{EXP: 'bienvenido' + ' ' + 'capitan'} se evalúa como 'bienvenido capitan'.

Puede utilizar, 'TRIM', 'SUBSTRING', 'LEN' y, 'IIF' (inmediato, 'if')).

TRIM elimina cualquier espacio en blanco alrededor del texto:

{EXP: TRIM ('mi texto recortado')} se evalúa como 'mi texto recortado'

SUBSTRING (posición de inicio, longitud) obtiene solo la parte del texto que desea: {EXP: SUBSTRING ('dejar que los buenos tiempos rueden', 9, 4)} se evalúa como 'bueno'.

Tenga en cuenta que el inicio está basado en 1 (no basado en cero).

LEN da la longitud del texto:

{EXP: LEN ('deja que rueden los buenos tiempos')} se evalúa a 23.

IIF (expresión, parte verdadera, parte falsa) le permite evaluar una expresión y obtener uno de los dos valores dependiendo del resultado:

{EXP: IIF('cat' = 'dog', 10, 20) } evalúese to, '20' {EXP: IIF('cat' <> 'dog', 10, 20) } evalúese to, '10' myCondition1 is 100 and myCondition2 is 200 :  
{EXP: IIF({INT:myInt1} > {INT:myInt2}, 'Blue', 'Green') } evalúese to, 'Green'.

## VoiceAttack State Tokens – *Fichas de estado de VoiceAttack*

Los tokens de estado le permitirán probar varias condiciones que están ocurriendo dentro de VoiceAttack. Estos pueden ser útiles al permitirle modificar el flujo de sus acciones de comando en función del estado de sus dispositivos. Por ejemplo, puede verificar (con una declaración condicional (si)) si el botón derecho del mouse está abajo cuando digo "armas de fuego", se disparan misiles en lugar de fotones (lol). Además, si el botón 'x' está abajo, dispara fotones y misiles. También puede controlar la posición de sus controles deslizantes o las posiciones X, Y y Z del propio joystick para crear algunos 'disparadores' interesantes utilizando bucles y declaraciones condicionales (si).

### **{STATE\_KEYSTATE:key} -**

Este token verifica si una tecla en particular está presionada o no. El parámetro 'clave' puede ser cualquier clave que pueda escribir en un token: 'A', 'B', 'C', 'ß', 'ö', 'ñ', 'ç', así como las teclas que no se puede escribir un token: ENTER, TAB, LCTRL, ARROWR (consulte la sección más adelante en este documento titulada **'Key State Token Parameter Values'** *'Valores de parámetros de token de estado clave'* para obtener la lista completa).

Por lo tanto, si desea realizar una prueba para ver si la tecla F10 está inactiva, simplemente use el siguiente token:

**{STATE\_KEYSTATE:F10}**

Para probar la letra 'A', solo usa este token:

**{STATE\_KEYSTATE:A}**. Si una tecla del teclado está inactiva, el valor reemplazado del token será "1". Si la clave no está abajo, el valor será "0".

**{STATE\_ANYKEYDOWN}** - Este token comprueba si alguna tecla del teclado está presionada actualmente. Si alguna tecla del teclado está desactivada, el valor reemplazado del token será "1". Si no hay teclas presionadas, el valor será "0".

**{STATE\_LEFTMOUSEBUTTON}**  
**{STATE\_RIGHTMOUSEBUTTON}**  
**{STATE\_MIDDLEMOUSEBUTTON}**  
**{STATE\_FORWARDMOUSEBUTTON}**

**{STATE\_BACKMOUSEBUTTON}** – Cada uno de estos tokens prueba para ver si se presiona un botón del mouse. Si desea probar el botón derecho del mouse, use el token **{STATE\_RIGHTMOUSEBUTTON}**. Si se presiona el botón del mouse, el valor reemplazado será "1". Si no se presiona el botón del ratón, el valor será "0".

**{STATE\_ANYMOUSEDOWN}** - Este token comprueba si alguno de los cinco botones estándar del mouse está presionado actualmente. Si algún botón del mouse está presionado, el valor reemplazado del token será "1". Si no hay botones del mouse presionados, el valor será "0".

**{STATE\_MOUSESHORTCUTS}** - Este token prueba si los accesos directos del botón del mouse de VoiceAttack están habilitados. Si están habilitados, el valor reemplazado será "1". De lo contrario, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_AUDIOLEVEL}** - Este token indica el nivel de audio informado actualmente del motor de voz. El valor reemplazado será de "0" a "100".

**{STATE\_LISTENING}** - Este token comprueba si VoiceAttack es 'escuchar'. Si 'escuchar' está activado, el valor reemplazado será "1". Si 'escuchar' está desactivado, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_SPEECHACTIVE}** - Este token comprueba si el motor de voz está detectando voz. Si la voz se detecta actualmente, el valor reemplazado será "1". Si, no, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_SHORTCUTS}** - Este token prueba si los accesos directos de VoiceAttack están habilitados. Si los accesos directos están habilitados, el valor reemplazado será "1". De lo contrario, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_CPU:coreNumber}**

**{STATE\_CPU}** - Estos devolverán su uso de la CPU. {STATE\_CPU} devolverá el promedio de todos los núcleos. El valor devuelto será de "0" a "100". {STATE\_CPU:coreNumber} te permitirá especificar un núcleo en particular. Por ejemplo, {STATE\_CPU: 5} obtendrá el uso de la CPU para el núcleo 5.

**{STATE\_RAMTOTAL}** - Esto devolverá la memoria RAM total en su sistema en bytes.

**{STATE\_RAMAVAILABLE}** - Esto devolverá la memoria RAM disponible en su sistema en bytes.

**{STATE\_FILEEXISTS:textVariable}** - Esto devolverá "1" si el archivo indicado en la variable de texto existe, o "0" si no existe.

**{STATE\_DIRECTORYEXISTS:textVariable}** - Esto devolverá "1" si existe el directorio indicado en la variable de texto, o "0" si no existe.

**{STATE\_DIRECTORYHASFILES:textVariable}** - Esto devolverá "1" si el directorio indicado en la variable de texto tiene archivos, o "0" si no lo tiene. Tenga en cuenta que si el directorio no existe, se devolverá "0".

**{STATE\_AUDIOLASTFILE}** - Este token mostrará la ruta del último archivo de audio que se reproduce.

**{STATE\_AUDIOCOUNT}** - Esto devuelve el número de todos los archivos de audio que se reproducen actualmente. Si el modo de audio heredado está en este valor, siempre será "0".

**{STATE\_AUDIOCOUNT: variableName / value }** - Esto devuelve el número de instancias que se reproducen actualmente de un archivo de audio con una ruta de archivo determinada. El parámetro puede ser un nombre de variable de texto (sin comillas: {STATE\_AUDIOCOUNT: mySoundVariable}, o puede ser un token o un literal si está contenido entre comillas dobles: {STATE\_AUDIOCOUNT:"{TXT:someTextVariable}"} or {STATE\_AUDIOCOUNT:"C:\Sounds\Robot.wav"}.

**Notas:** Dado que los sonidos se ejecutan de forma asíncrona en VoiceAttack, existe una pequeña posibilidad de que si usa este token INMEDIATAMENTE después de ejecutar la acción 'Play Sound' *'Reproducir sonido'*, es posible que el archivo aún no haya tenido la oportunidad de hacer cola o cargarse y no se incluya en el contar. Esto es técnicamente correcto, pero puede que no sea un recuento adecuado en función de lo que está intentando lograr.

Este token le permitirá colocar un literal que contenga dos puntos (para las rutas de archivo). Usar con precaución (o usar variables / fichas).

Si el modo de audio heredado está en este valor, siempre será "0".

**{STATE\_AUDIOPOS: *variableName* / *value* }** - Esto devuelve la posición del archivo de audio que se está reproduciendo actualmente con una ruta de archivo determinada, expresada en segundos. El parámetro puede ser un nombre de variable de texto (sin comillas: {STATE\_AUDIOPOS: mySoundVariable}, o puede ser un token o un literal si está contenido entre comillas dobles: {STATE\_AUDIOPOS: "{TXT: someText}"} o {STATE\_AUDIOPOS: "C : \ Sounds \ TargetEwoks.wav "}.

**Notas:** Dado que los sonidos se ejecutan de forma asíncrona en VoiceAttack, existe una pequeña posibilidad de que si usa este token INMEDIATAMENTE después de ejecutar la acción 'Play Sound' *"Reproducir sonido"*, es posible que el archivo aún no haya tenido la oportunidad de poner en cola o cargarse, y devolverá una posición de " 0 ". Esto es técnicamente correcto, pero puede que no sea un valor adecuado dependiendo de lo que está tratando de lograr.

Dado que puede ejecutar varias instancias de un archivo de sonido a la vez, si hay más de una instancia actualmente en reproducción, el valor representado será "0" (no se pueden hacer suposiciones en qué instancia se debe elegir). Para ayudar con esto, verifique el token {STATE\_AUDIOCOUNT: variable} descrito anteriormente antes de usar el token {STATE\_AUDIOPOS}.

Si no se está reproduciendo actualmente ninguna instancia del archivo indicado, se devolverá "0".

Este token le permitirá colocar un literal que contenga dos puntos (para las rutas de archivo). Usar con precaución (o usar variables / fichas).

Si el modo de audio heredado está en este valor, siempre será "0".

**{STATE\_DEFAULTPLAYBACK}** - Esto devuelve el nombre del dispositivo del dispositivo de reproducción de audio predeterminado como lo indica Windows. Tenga en cuenta que hay una pérdida de memoria muy pequeña al acceder al almacén de propiedades del dispositivo multimedia, por lo que esto se reflejará en VoiceAttack (el uso de este token con moderación no presentará un problema ... ejecutarlo una y otra vez en un bucle consumirá memoria ... la búsqueda para una mejor manera continúa).

**{STATE\_DEFAULTRECORDING}**- Esto funciona igual que {STATE\_DEFAULTPLAYBACK}, excepto que se devolverá el nombre del dispositivo de grabación predeterminado.



**{STATE\_SYSDIR}** - Esto representa la ruta del directorio del sistema (por ejemplo, 'C: \ Windows \ System32').

**{STATE\_WINDIR}** - Esto representa la ruta del directorio de Windows (por ejemplo, 'C: \ Windows').

**{STATE\_ENV:textValue}** - Esto representa la variable de entorno de Windows especificada en, 'textValue'. Por ejemplo, '{STATE\_ENV: programfiles}' (por lo general) mostraría 'C: \ Archivos de programa'.

**{STATE\_CULTURE}** - Esto representa la configuración regional de usuario predeterminada del sistema.

**{STATE\_UICULTURE}** - Esto representa el idioma predeterminado de la interfaz de usuario.

**{STATE\_SYSVOL}** - Esto devuelve el volumen del sistema (dispositivo de reproducción predeterminado) representado como un valor de "0" a "100".

**{STATE\_SYSMUTE}** - Si el volumen del sistema (dispositivo de reproducción predeterminado) está silenciado, este token se procesa como "1". Si no, el valor se representa como "0".

**{STATE\_MICVOL}** - Esto devuelve el volumen del micrófono (dispositivo de grabación predeterminado) representado como un valor de "0" a "100".

**{STATE\_MICMUTE}** - Si el volumen del micrófono (dispositivo de grabación predeterminado) está silenciado, este token se procesa como "1". Si no, el valor se representa como "0".

**{STATE\_APPVOL: *variableName* / *value*}** - Esto representa un valor entre "0" y "100" según el volumen de aplicación indicado en relación con el Mezclador de volumen del sistema. Si no se puede acceder al volumen (por ejemplo, la aplicación se cerró), se devolverá un valor de "-1". El parámetro para este token debe ser el título de la ventana, el nombre del proceso o el nombre de la clase de la ventana de la aplicación de destino (consulte la sección "Set Audio Level" *"Establecer nivel de audio"* de la pantalla "Other Stuff" *"Otras cosas"* para obtener más información sobre la orientación de la aplicación). El parámetro puede ser un nombre de variable de texto (sin comillas: {STATE\_APPVOL: myTextVariable}, o puede ser un token o un literal si está contenido entre comillas dobles: {STATE\_APPVOL: "\*" windows media "\*"} o {STATE\_APPVOL: "{TXT : myTextVariable}"}.

**{STATE\_APPMUTE: *variableName* / *value*}** - Esto funciona exactamente igual que el token {STATE\_APPVOL} anterior, excepto que muestra un valor de "1" si la aplicación indicada está silenciada en relación con el Mezclador de volumen del sistema, y "0" si la aplicación no está silenciada. Se representa "-1" si no se puede acceder a la información.

**{STATE\_VA\_VERSION}** - Muestra la versión completa de VoiceAttack: "1.5.12.15".  
**{STATE\_VA\_VERSION\_MAJOR}** - Muestra el componente principal de la versión: "1".  
**{STATE\_VA\_VERSION\_MINOR}** - Componente menor: "5".  
**{STATE\_VA\_VERSION\_BUILD}** - Componente de construcción: "12".  
**{STATE\_VA\_VERSION\_REVISION}** - Componente de revisión: "15".  
**{STATE\_VA\_VERSION\_ISRELEASE}** - Devuelve "1" si la versión es una versión de lanzamiento. "0" si no lo es (versión beta).

**{STATE\_VA\_VERSION\_COMPARE: *textVariable*}** - Devuelve "1" si el número de versión de VoiceAttack es mayor o igual al número de versión indicado en la variable de texto.

"0" si la versión indicada es anterior al número de versión de VoiceAttack.

**{STATE\_VA\_PLUGINENABLED}** - Devuelve "1" si el soporte de plugin está habilitado. "0" si no.

**{STATE\_VA\_NESTEDTOKENSENABLED}** - Devuelve "1" si la opción de tokens anidados está habilitada. "0" si no.

### **Joystick State Token Reference – Joystick State Token Referencia**

Esta sección es para los tokens de estado del joystick. Todo lo que está debajo de los botones y POV se levantan directamente de los estados de DirectX. Cada valor del estado puede o no estar disponible para su dispositivo, por lo tanto, su millaje puede variar.

**{STATE\_JOYSTICKBUTTONS}** - este token comprueba si los botones del joystick de VoiceAttack están habilitados. Si los botones del joystick están habilitados, el valor reemplazado será "1". De lo contrario, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_JOYSTICK1BUTTON: *buttonNumber*}**

**{STATE\_JOYSTICK2BUTTON: *buttonNumber*}** - estas dos fichas prueban si el botón de un joystick en particular está abajo o no. El parámetro 'buttonNumber' es el número del botón en el stick deseado. Para probar si el botón 10 está abajo en el joystick 2, solo use este token:

**{STATE\_JOYSTICK2BUTTON: 10}**. Una vez más, si el botón está presionado en el stick probado, el valor reemplazado será "1". Si el botón no está abajo, el valor será "0".

**{STATE\_JOYSTICK1ANYBUTTON}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANYBUTTON}** – estos dos tokens comprueban si se presiona o no un botón en el joystick 1 o en el joystick 2. Si algún botón está presionado, el valor renderizado será "1". Si no se presiona ningún botón, el valor será "0".

### **Point of View (Hat) Controllers – Controladores de punto de vista (sombrero)** (Nota: hay hasta 4 controladores POV disponibles por stick)

**{STATE\_JOYSTICK1POVENABLED}**

**{STATE\_JOYSTICK2POVENABLED}** - este token indica si POV está habilitado o no para el stick indicado. Si está habilitado, el valor reemplazado será "1". De lo contrario, el valor reemplazado será "0".

**{STATE\_JOYSTICKXPOVYTYPE}** - Use este token para averiguar cómo el VoiceAttack está utilizando el POV (como se indica en las opciones del joystick en la página de opciones). X indica el número de stick (1 o 2) e Y indica el controlador POV (1-4). Por lo tanto, para obtener el tipo de POV para el segundo controlador POV en el stick 1, use: {STATE\_JOYSTICK1POV2TYPE}. El valor reemplazado será uno de los siguientes:

-1 "- POV no disponible.

"0" - POV disponible, no activado en la configuración.

"1": el POV actúa como un interruptor de encendido / apagado (cualquier dirección hará que el POV se indique como conmutado).

"2": el POV actúa como un interruptor bidireccional (arriba o abajo).

"3" - POV actúa como un interruptor bidireccional (izquierda o derecha).

"4": POV actúa como un interruptor de cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha).

"8": POV actúa como un interruptor de ocho direcciones (arriba, arriba derecha, derecha, abajo derecha, abajo, abajo izquierda, izquierda, arriba izquierda).

**{STATE\_JOYSTICKXPOVY}** - Este token se usa para obtener la dirección presionada por el controlador POV. X indica el palo (1 o 2). Y indica el controlador POV (1-4). Entonces, para obtener el valor de posición para el stick 1, controlador POV 2, use: {STATE\_JOYSTICK1POV2}. El valor reemplazado será "CENTER", "UP", "UPRIGHT", "RIGHT", "DOWNRIGHT", "DOWN", "DOWNLEFT", "LEFT", "UPLEFT" dependiendo de la dirección presionada, o, "- 1" si el controlador POV no está disponible. Tenga en cuenta que ciertas direcciones solo estarán disponibles debido al tipo de configuración de POV en las opciones (consulte el token anterior para obtener el tipo de POV). Para el tipo de POV "1" (POV es el interruptor de encendido / apagado), la única posición que se indicará y que debe probar es "ARRIBA" (esto es por razones de velocidad). Para "2" (POV es solo arriba / abajo), se indican "UP" y "DOWN". Para "3" (POV es solo izquierda / derecha), se indican "IZQUIERDA" y "DERECHA". Para "4" (cuatro direcciones), se indican "IZQUIERDA", "DERECHA", "ARRIBA" y "ABAJO". Para "8" (ocho direcciones), todas las ocho direcciones están disponibles.

**DirectX Joystick States (consulta de DirectX simple, no rastreada por VoiceAttack para administrar eventos):**

**{STATE\_JOYSTICKXPOVY\_NUMERIC}** - Este token se usa para obtener el valor numérico presentado por el controlador POV. X indica el palo (1 o 2). Y indica el controlador POV (1-4). Entonces, para obtener el valor de posición para el stick 1, controlador POV 2, use: {STATE\_JOYSTICK1POV2}. El valor generalmente será "-1" (algunos controladores pueden informar "65535") si el POV está centrado, o "0" a "35999" cuando se presiona el POV en una dirección. Puede usar este token si el modelo VoiceAttack, 'switch' no se ajusta a sus necesidades.

**{STATE\_JOYSTICK1X}**

**{STATE\_JOYSTICK2X}** - Este token se utiliza para indicar el valor X del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1Y}**

**{STATE\_JOYSTICK2Y}** - Este token se utiliza para indicar el valor Y del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1Z}**

**{STATE\_JOYSTICK2Z}** - Este token se utiliza para indicar el valor Z del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ROTATIONX}**

**{STATE\_JOYSTICK2ROTATIONX}** - Este token se utiliza para indicar el valor de rotación X del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible

**{STATE\_JOYSTICK1ROTATIONY}**

**{STATE\_JOYSTICK2ROTATIONY}** - Este token se utiliza para indicar el valor de rotación Y del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ROTATIONZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2ROTATIONZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor de rotación Z del joystick indicado. El valor reemplazado es "0" como mínimo y "65535" como máximo. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ACCELERATIONX}**

**{STATE\_JOYSTICK2ACCELERATIONX}** - Este token se utiliza para indicar el valor X de aceleración del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible

**{STATE\_JOYSTICK1ACCELERATIONY}**

**{STATE\_JOYSTICK2ACCELERATIONY}** - Este token se utiliza para indicar el valor Y de aceleración del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ACCELERATIONZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2ACCELERATIONZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor Z de aceleración del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARACCELERATIONX}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARACCELERATIONX}** - Este token se utiliza para indicar el valor X de la aceleración angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARACCELERATIONY}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARACCELERATIONY}** - Este token se utiliza para indicar el valor Y de la aceleración angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARACCELERATIONZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARACCELERATIONZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor Z de la aceleración angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARVELOCITYX}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARVELOCITYX}** - Este token se utiliza para indicar el valor X de la velocidad angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARVELOCITYY}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARVELOCITYY}** - Este token se utiliza para indicar el valor Y de la velocidad angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1ANGULARVELOCITYZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2ANGULARVELOCITYZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor Z de la velocidad angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1FORCEX}**

**{STATE\_JOYSTICK2FORCEX}** - Este token se utiliza para indicar el valor X de la velocidad angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1FORCEY}**

**{STATE\_JOYSTICK2FORCEY}** - Este token se utiliza para indicar el valor Y de la velocidad angular del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1FORCEZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2FORCEZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor de la fuerza Z de la joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1TORQUEX}**

**{STATE\_JOYSTICK2TORQUEX}** - Este token se utiliza para indicar el valor del par X del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1TORQUEY}**

**{STATE\_JOYSTICK2TORQUEY}** - Este token se utiliza para indicar el valor de torque Y del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1TORQUEZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2TORQUEZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor de par de torsión del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1VELOCITYX}**

**{STATE\_JOYSTICK2VELOCITYX}** - Este token se utiliza para indicar el valor de velocidad X del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICK1VELOCITYY}**

**{STATE\_JOYSTICK2VELOCITYY}** - This token is used to indicate the velocity Y value of the indicated joystick. This value will be "-1" if the stick is unavailable.

**{STATE\_JOYSTICK1VELOCITYZ}**

**{STATE\_JOYSTICK2VELOCITYZ}** - Este token se utiliza para indicar el valor de velocidad Z del joystick indicado. Este valor será "-1" si el stick no está disponible.

**{STATE\_JOYSTICKXSLIDERY}** - Este token se utiliza para indicar el valor del control deslizante. X indica el número de barra (1 o 2) e Y indica el número de control (1 o 2). Si el control no está disponible, el valor reemplazado será "-1"

**{STATE\_JOYSTICKXACCELERATIONSLIDERY}** - Este token se utiliza para indicar el valor del control deslizante de aceleración. X indica el número de barra (1 o 2) e Y indica el número de control (1 o 2). Si el control no está disponible, el valor reemplazado será "-1".

**{STATE\_JOYSTICKXFORCESLIDERY}** - Este token se utiliza para indicar el valor del control deslizante de fuerza. X indica el número de barra (1 o 2) e Y indica el número de control (1 o 2). Si el control no está disponible, el valor reemplazado será "-1".

**{STATE\_JOYSTICKXVELOCITYSLIDERY}** - Este token se utiliza para indicar el valor del control deslizante de velocidad. X indica el número de barra (1 o 2) e Y indica el número de control (1 o 2). Si el control no está disponible, el valor reemplazado será "-1"

### **VoiceAttack Path Tokens – Tokens de ruta de VoiceAttack**

VoiceAttack tiene algunos tokens que se pueden usar en lugares que requieren una ruta de archivo (ubicaciones de archivos de sonido y ubicaciones de aplicaciones). Hay ciertos casos en los que es útil mantener ciertos archivos juntos, especialmente cuando se trata de compartir perfiles.

**{VA\_DIR}** - Este es el directorio de instalación de VoiceAttack.

**{VA\_ASSEMBLIES}** - Esta es la carpeta VoiceAttack Shared \ Assemblies que está (debería estar) ubicada en la carpeta de instalación de VoiceAttack. Tenga en cuenta que no se realiza ninguna comprobación para ver si existe la carpeta.

**{VA\_SOUNDS}** - De forma predeterminada, esta es la carpeta llamada 'Sounds' "Sonidos" en el directorio raíz de VoiceAttack. Este es un lugar donde puede almacenar sus paquetes de sonido de VoiceAttack. Si no desea utilizar la carpeta 'Sounds' 'Sonidos' en el directorio de instalación de VoiceAttack, puede cambiarla para que sea la carpeta que desee en la página de Opciones de VoiceAttack. Tenga en cuenta que no se realiza ninguna comprobación para ver si existe esta carpeta.

**{VA\_APPS}** - Esta es la carpeta llamada "App" "Aplicaciones" en el directorio raíz de VoiceAttack. Este es el lugar donde puede almacenar aplicaciones que usa con VoiceAttack (archivos .exe) y complementos de VoiceAttack (archivos .dll). Al igual que la carpeta 'Sounds' 'Sonidos', puede cambiar la ubicación de la carpeta de aplicaciones de VoiceAttack en la página de Opciones de VoiceAttack. Tenga en cuenta que no se realiza ninguna comprobación para ver si existe esta carpeta.

## Quick Input, Variable Keypress and Hotkey Key Indicators - *Indicadores de entrada rápida, pulsación de tecla variable y tecla de acceso directo*

Como se explicó anteriormente en este documento, puede incluir indicadores especiales en su Entrada rápida, texto de tecla variable y texto de tecla de acceso rápido variable para representar las teclas que no tienen una representación de caracteres (por ejemplo, 'Enter', 'Tab', 'F1', etc.).

A continuación se muestra una lista de los indicadores clave aceptables, algunos con una breve descripción. **Recuerde que los indicadores clave deben estar entre corchetes: []**. En la parte inferior de esta lista se encuentra la lista de funciones de entrada rápida (actualmente solo contiene "PAUSA", pero crecerá según sea necesario).

Para obtener información sobre para qué sirven, consulte la sección titulada 'Quick Input' 'Entrada rápida' en la documentación de la pantalla 'Other Stuff' 'Otras cosas', o la sección que detalla las pulsaciones de teclas variables en la documentación de la pantalla 'Keypress' 'Pulsación de tecla'.

**Nota:** los elementos a continuación que están marcados con un asterisco azul (\*) son solo para entrada rápida. Los elementos que están marcados con un asterisco rojo (\*) son solo para variables de pulsación de tecla y no están disponibles para entrada rápida.

<b>ENTER</b>	presiona la tecla enter
<b>TAB</b>	presiona la tecla tab
<b>ESC</b>	presiona la tecla esc
<b>ESCAPE</b>	Funciona igual que, 'esc' arriba
<b>BACK</b>	presiona el botón de retroceso
<b>BACKSPACE</b>	Funciona igual que, 'atrás' arriba.
<b>SPACE</b>	presiona la barra espaciadora (tenga en cuenta que también puede tener un espacio en la variable de pulsación de tecla o en el valor de Entrada rápida).

<b>SHIFTDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla de desplazamiento izquierda
<b>SHIFTUP*</b>	libera la tecla de desplazamiento izquierda
<b>RSHIFTDOWN*</b>	cambio a la derecha si lo necesitas
<b>RSHIFTUP*</b>	funciona igual que shiftup
<b>LSHIFTDOWN*</b>	funciona igual que shiftdown
<b>LSHIFTUP*</b>	funciona igual que shiftup

<b>SHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento izquierda
<b>LSHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento izquierda
<b>RSHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento derecha

<b>ALTDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla Alt izquierda
<b>ALTUP*</b>	libera la tecla alt izquierda
<b>RALTDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla Alt derecha
<b>RALTUP*</b>	libera la tecla alt derecha
<b>LALTDOWN*</b>	Funciona igual que el alt abajo
<b>LALTUP*</b>	funciona igual que alt arriba

<b>ALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt izquierda
<b>LALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt izquierda
<b>RALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt derecha

<b>CTRLDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla ctrl izquierda
<b>CTRLUP*</b>	libera la tecla de control izquierda
<b>RCTRLDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla CTRL derecha
<b>RCTRLUP*</b>	libera la tecla Ctrl derecha
<b>LCTRLDOWN*</b>	Funciona igual que ctrldown
<b>LCTRLUP*</b>	funciona igual que ctrlup

<b>CTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl izquierda
<b>LCTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl izquierda
<b>RCTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl derecha

<b>WINDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla izquierda ganar
<b>WINUP*</b>	libera la tecla de ganancia izquierda
<b>RWINDOWN*</b>	mantiene presionada la tecla de victoria correcta
<b>RWINUP*</b>	libera la tecla de ganancia correcta
<b>LWINDOWN*</b>	funciona igual que las ventanas
<b>LWINUP*</b>	

<b>WIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla izquierda win
<b>LWIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla izquierda win
<b>RWIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla derecha win

<b>DEAD</b>	La tecla "muerta" que está disponible en los teclados alemanes (ubicados junto a la tecla "1") y varios teclados franceses (ubicados junto a la tecla "P").
-------------	---



<b>NUM0-NUM9</b>	teclado numérico 0-9
------------------	----------------------

<b>NUM*</b>	teclado numérico *
<b>NUM+</b>	teclado numérico +
<b>NUM-</b>	teclado numérico -
<b>NUM.</b>	teclado numérico ,
<b>NUM/</b>	teclado numérico /
<b>NUMENTER</b>	teclado numérico ENTER
<b>NUMINSERT</b>	teclado numérico INSERT
<b>NUMHOME</b>	teclado numérico HOME
<b>NUMDELETE</b>	teclado numérico DELETE
<b>NUMPAGEUP</b>	teclado numérico AVANCE PAG
<b>NUMPAGEDOWN</b>	teclado numérico RETROCESO PAG
<b>NUMEND</b>	teclado numérico END
<b>NUMRIGHT</b>	teclado numérico DERECHA
<b>NUMLEFT</b>	teclado numérico IZQUIERDA
<b>NUMUP</b>	teclado numérico ARRIBA
<b>NUMDOWN</b>	teclado numérico ABAJO

<b>F1-F24</b>	Presione la tecla de función... F1-F24
---------------	--

<b>ARROWD</b>	flecha hacia abajo
<b>ARROWL</b>	flecha hacia la izquierda
<b>ARROWR</b>	flecha hacia la derecha
<b>ARROWU</b>	flecha hacia arriba
<b>CAPSLOCK</b>	activar / desactivar bloqueo
<b>DEL</b>	presione la tecla borrar
<b>DELETE</b>	funciona igual que del
<b>END</b>	presiona la tecla de finalizar
<b>HOME</b>	presiona la tecla de inicio
<b>INS</b>	presiona la tecla insertar
<b>INSERT</b>	funciona de la misma manera que ins
<b>NUMLOCK</b>	activar el bloqueo numérico
<b>PAGEUP</b>	presione subir página
<b>PAGEDOWN</b>	presiona página abajo
<b>PAUSE</b>	presione el botón de pausa / pausa (use, 'BREAK' en su lugar)
<b>BREAK</b>	presione el botón de pausa / pausa
<b>PRINTSCREEN</b>	pulse el botón de pantalla de impresión
<b>SCRLOCK</b>	alternar bloqueo de desplazamiento
<b>SCROLLLOCK</b>	funciona igual que scrlock

**0 – 255** - Como ayudante adicional, si usted \* conoce \* el valor de la clave virtual, puede colocarlo entre corchetes y se utilizará. Por ejemplo, el valor de la clave virtual para la tecla 'A' es 65, 'B' es 66 y 'C' es 67. Si coloca [MAYÚS] [65] [66] [67] [MAYÚS] en la Entrada rápida , Se escribirá 'ABC' (tenga en cuenta los caracteres en mayúscula). Tenga en cuenta que no ahorra tiempo al usar esto ... solo se usa detrás de la escena de otras maneras y está expuesto de esta manera para que lo use;)

### **Quick Input inline functions - *Funciones de entrada rápida en línea***

[PAUSA: segundos] - El uso de este indicador le permitirá insertar una pausa entre los caracteres. Simplemente use el término "PAUSA", seguido de dos puntos, luego la cantidad de tiempo en segundos que desea pausar. Por ejemplo, A [PAUSA: 2.5] B [PAUSA: 0.5] C presionará, "A", luego hará una pausa de 2.5 segundos, luego presionará, "B", hará una pausa de medio segundo, luego presione "C".

## Key State Token Parameter Values - Valores de parámetros de token de estado clave

Los parámetros del token de estado clave se utilizan con el token {STATE\_KEYSTATE: key}. El parámetro 'clave' puede ser cualquier tecla que pueda escribir en un token (A, B, C, #, @, etc.). Para las claves que no puede escribir en un token, use los elementos de la lista a continuación. Por ejemplo, si desea ver si la tecla F10 está inactiva, simplemente use el siguiente token: {STATE\_KEYSTATE: F10}.

Consulte la sección sobre fichas en otra parte de este documento para obtener más información.

<b>ENTER</b>	presiona la tecla enter
<b>TAB</b>	presiona la tecla tab
<b>ESC</b>	presiona la tecla esc
<b>ESCAPE</b>	Funciona igual que, 'esc' arriba
<b>BACK</b>	presiona el botón de retroceso
<b>BACKSPACE</b>	Funciona igual que, 'atrás' arriba.
<b>SPACE</b>	presiona la barra espaciadora (tenga en cuenta que también puede tener un espacio en la variable de pulsación de tecla o en el valor de Entrada rápida).

<b>DEAD</b>	La tecla "muerta" que está disponible en los teclados alemanes (ubicados junto a la tecla "1") y varios teclados franceses (ubicados junto a la tecla "P").
-------------	---

<b>CTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl izquierda
<b>LCTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl izquierda
<b>RCTRL*</b>	solo presionando la tecla - presione la tecla ctrl derecha

<b>ALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt izquierda
<b>LALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt izquierda
<b>RALT*</b>	Variable de pulsación de tecla: pulse la tecla Alt derecha

<b>SHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento izquierda
<b>LSHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento izquierda
<b>RSHIFT*</b>	presiona la tecla de desplazamiento derecha

<b>WIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla izquierda win
<b>LWIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla izquierda win
<b>RWIN*</b>	solo pulsación de tecla - pulse la tecla derecha win

<b>NUM0 - NUM9</b>	teclado numérico 0-9
<b>NUM*</b>	teclado numérico *
<b>NUM+</b>	teclado numérico +
<b>NUM-</b>	teclado numérico -
<b>NUM.</b>	teclado numérico ,
<b>NUM/</b>	teclado numérico /
<b>NUMENTER</b>	teclado numérico ENTER
<b>NUMINSERT</b>	teclado numérico INSERT
<b>NUMHOME</b>	teclado numérico HOME
<b>NUMDELETE</b>	teclado numérico DELETE
<b>NUMPAGEUP</b>	teclado numérico AVANCE PAG
<b>NUMPAGEDOWN</b>	teclado numérico RETROCESO PAG
<b>NUMEND</b>	teclado numérico END
<b>NUMRIGHT</b>	teclado numérico DERECHA
<b>NUMLEFT</b>	teclado numérico IZQUIERDA
<b>NUMUP</b>	teclado numérico ARRIBA
<b>NUMDOWN</b>	teclado numérico ABAJO
<b>F1-F24</b>	Presione la tecla de función... F1-F24

<b>ARROWD</b>	flecha hacia abajo
<b>ARROWL</b>	flecha hacia la izquierda
<b>ARROWR</b>	flecha hacia la derecha
<b>ARROWU</b>	flecha hacia arriba
<b>CAPSLOCK</b>	activar / desactivar bloqueo
<b>DEL</b>	presione la tecla borrar
<b>DELETE</b>	funciona igual que del
<b>END</b>	presiona la tecla de finalizar
<b>HOME</b>	presiona la tecla de inicio
<b>INS</b>	presiona la tecla insertar
<b>INSERT</b>	funciona de la misma manera que ins
<b>NUMLOCK</b>	activar el bloqueo numérico
<b>PAGEUP</b>	presione subir página
<b>PAGEDOWN</b>	presiona página abajo
<b>PAUSE</b>	presione el botón de pausa / pausa (use, 'BREAK' en su lugar)
<b>BREAK</b>	presione el botón de pausa / pausa
<b>PRINTSCREEN</b>	pulse el botón de pantalla de impresión
<b>SCRLOCK</b>	alternar bloqueo de desplazamiento
<b>SCROLLLOCK</b>	funciona igual que scrlock

## **VoiceAttack Plugins - Complementos de VoiceAttack**

Un complemento de VoiceAttack es un código que reside en una biblioteca de vínculos dinámicos (.dll) que VoiceAttack puede llamar en cualquier punto de un comando. El complemento puede ser un código que usted (o alguien más) puede escribir para mejorar las capacidades de VoiceAttack. Un complemento le permitirá pasar información de VoiceAttack a su código, ejecutar las funciones que desee, luego permitir que su código interactúe con VoiceAttack o pasar información de nuevo a VoiceAttack para su posterior procesamiento dentro de sus comandos.

Esta es una parte experimental de VoiceAttack y realmente no está diseñada para todos (es por eso que la documentación está aquí hasta el final). Este es un medio para poder hacer que VoiceAttack haga casi todo lo que queramos que haga sin afectar su funcionalidad principal. La interfaz para los complementos estará disponible para cualquier persona que quiera saltar, y espero que lo que se proporciona sea fácil de entender. Tenga en cuenta que este es un esfuerzo en evolución, y no todos los aspectos de esta función se explican (o se explicarán) aquí. Más aspectos serán descubiertos / descubiertos a medida que (o si) más personas deciden usar esta función. Esta documentación puede o no ser precisa o actualizada, según la versión de VoiceAttack que esté utilizando. Este documento cubre la versión 4 de la interfaz del plugin. Para leer sobre las versiones anteriores de esta interfaz, deberá obtener una versión anterior de VoiceAttack o publicar una solicitud en el foro, ya que alguien puede tener una copia por ahí.

### **Setup - Preparar**

Si tiene las herramientas adecuadas, un complemento VoiceAttack debería ser bastante fácil de construir. El único problema es que hay una interfaz que debe cumplir (más adelante). El código de muestra se colocará en una carpeta llamada 'Plugin Samples' '*Muestras de complementos*' en el directorio de instalación de VoiceAttack.

Básicamente, todo lo que necesitará en este momento es una versión de Visual Studio que admita al menos .Net Framework 4.0 (usted elige el idioma). Si no tiene esto, puede ir al sitio de Microsoft y descargar una edición Express de forma gratuita. No voy a entrar en más detalles sobre eso aquí, ya que si has llegado hasta aquí sin que tus ojos se abatan, te están diciendo algo que probablemente ya sabes :)

Si planea compartir su complemento con otros, se sugiere que compile su .dll utilizando el objetivo de la plataforma 'Cualquier CPU' para que su complemento funcione con las versiones de Windows de 32 y 64 bits. Además, es posible que desee considerar la posibilidad de hacer que sus complementos sean de código abierto, debido a preocupaciones de confianza / seguridad. Algunas personas no ejecutarán una .dll compilada a menos que sepan que la fuente es de confianza y / o saben cómo se ve el código (yo soy una de esas personas).

## **Turning on plugin support in VoiceAttack - *Activando el soporte de plugin en VoiceAttack***

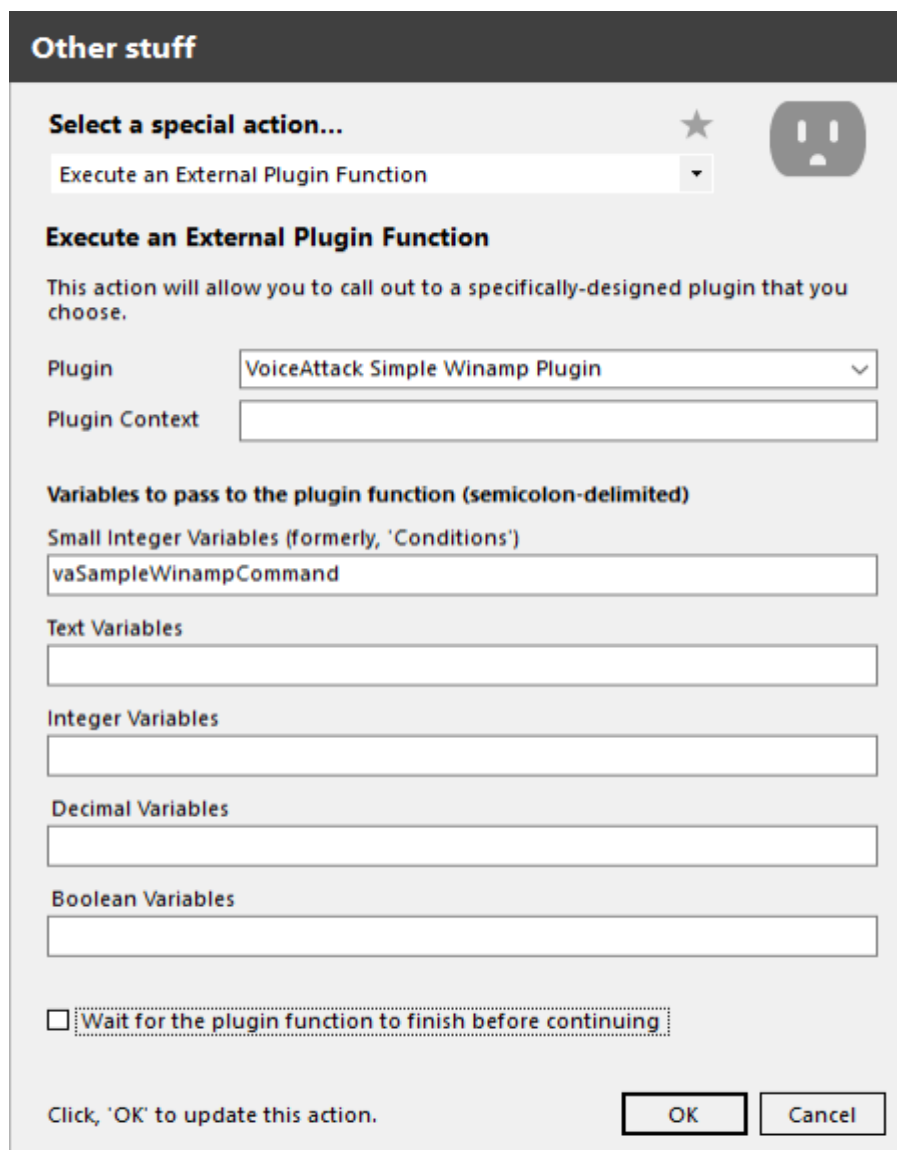
Para activar el soporte de complementos en VoiceAttack, debe ir a la pantalla de opciones y marcar la casilla de verificación 'Enable Plugin Support' "*Habilitar soporte de complementos*". Aparecerá un bonito mensaje de advertencia que le indicará los peligros de usar complementos que alguien más cree. Si acepta y continúa, obtendrá otra casilla que indica que será necesario reiniciar VoiceAttack para inicializar los complementos. Cuando ejecute VoiceAttack con el soporte para el complemento habilitado, verá mensajes de registro que indican el estado de cada complemento que se encontró y validó.

## **Turning off plugin support - *Desactivando el soporte de plugin***

Hay dos formas de deshabilitar el soporte de complementos. Puede deseleccionar la casilla descrita anteriormente o puede iniciar VoiceAttack con los botones de control y cambio presionados al mismo tiempo. Esta es una forma de capturar VoiceAttack antes de que se puedan llamar los inicializadores del complemento (en caso de peligro o\_O). Siempre puede borrar su directorio de aplicaciones si REALMENTE desea asegurarse de que no sucederá nada;)

## Running a plugin from within VoiceAttack - *Ejecutando un plugin desde dentro de VoiceAttack*

Para invocar un complemento de VoiceAttack, deberá poner en su comando la acción de comando 'Execute an External Plugin Function' *'Ejecutar una función de complemento externo'*



The screenshot shows a dialog box titled "Other stuff" with a dark header. Below the header, there's a section "Select a special action..." with a star icon and a dropdown menu currently showing "Execute an External Plugin Function". To the right of this section is a button with a face icon. Below this is the "Execute an External Plugin Function" section, which includes a description: "This action will allow you to call out to a specifically-designed plugin that you choose." It features a "Plugin" dropdown menu set to "VoiceAttack Simple Winamp Plugin" and an empty "Plugin Context" text field. There are five input fields for variables: "Variables to pass to the plugin function (semicolon-delimited)" with the text "vaSampleWinampCommand", and four empty fields for "Small Integer Variables (formerly, 'Conditions')", "Text Variables", "Integer Variables", and "Decimal Variables". Below these is an empty field for "Boolean Variables". At the bottom, there is a checkbox labeled "Wait for the plugin function to finish before continuing" which is currently unchecked. At the very bottom, there is a note "Click, 'OK' to update this action." and two buttons: "OK" and "Cancel".

En esta pantalla, seleccionará el complemento que desea usar y cualquier condición o valor de texto que desee que se pase. También puede indicar un valor de contexto e indicar si desea que VoiceAttack espere a que regrese la función del complemento.

**NOTA:** Cualquier referencia debajo de este punto con respecto a los cuadros de entrada variables (Entero pequeño, Texto, Entero, Decimal y Booleano) están allí para compatibilidad con versiones anteriores a la versión 4 de la interfaz del complemento. No son necesarios para usar después de la versión 4 (VoiceAttack versión 1.6+), ya que podrá acceder directamente a las variables desde su complemento.

\*\*\*\*\*



Cuando se ejecuta la acción de comando, el valor de contexto del complemento, cualquier variable entera pequeña (indicada por el nombre en una lista delimitada por punto y coma), cualquier texto, entero, decimal, booleano o variables de fecha / hora (indicado de la misma manera), y el complemento el estado se pasa a la función de invocación del complemento (actualmente, 'VA\_Invoke1').

En este punto, aquí es donde la mayoría del negocio ocurrirá (debería). El contexto del complemento que se pasa al complemento puede ser cualquier valor de cadena que desee o cualquier combinación de tokens (bastante simple). Las variables de enteros pequeños (anteriormente, 'Condición') que se pasan pueden modificarse dentro del complemento o puede agregar más valores de enteros pequeños (establecer un valor de entero pequeño en nulo eliminará el entero pequeño en el retorno). Lo mismo ocurre con los otros tipos de variables (texto, entero, decimal, booleano, fecha / hora). Las variables de entero, texto, entero, decimal, booleano y fecha / hora son globales y están disponibles para todos los complementos, así que juegue bien. El diccionario que contiene valores de estado se puede modificar como lo desee. Es privado para su complemento (ningún otro complemento tiene acceso a él, y solo su complemento puede modificarlo). Debido a que su clase de plugin usa funciones estáticas, esto se proporciona para simplemente mantener el estado en privado si lo necesita. Estoy seguro de que puede encontrar todo tipo de formas para mantener el estado entre las llamadas, pero esto podría hacer las cosas un poco más fáciles.

Después de que su código esté fuera del alcance y el control vuelva a VoiceAttack, VoiceAttack actualizará su copia del estado de su complemento, actualizará todas las variables que haya alterado y eliminará cualquier variable establecida en nulo.

Si no marcó la casilla de verificación **'wait until function returns'** *"esperar hasta que la función regrese"*, la llamada al complemento se lanzará a otro hilo y VoiceAttack continuará procesando las acciones inmediatamente.

Si marca la casilla de verificación **'wait until function returns'** *"esperar hasta que la función regrese"*, VoiceAttack hará exactamente eso ... espere hasta que su código termine antes de continuar. En este punto, tiene la oportunidad de trabajar con cualquiera de los valores que haya modificado / agregado en las acciones subsiguientes dentro del comando. Por ejemplo, tal vez su complemento salga a internet para recuperar información. Su complemento puede establecer esa información a un valor que se pasa de nuevo a VoiceAttack y, a continuación, VoiceAttack puede usar ese valor (para TTS o para flujo condicional).

### **Requisitos e interfaz del complemento de VoiceAttack (esto se reorganizará correctamente en algún momento)**

El código que compile debe ser un .net framework 4.0+ .dll.

#### **La .dll debe estar en una ubicación específica.**

El directorio de aplicaciones de VoiceAttack se encuentra (de forma predeterminada) en el directorio de instalación de VoiceAttack (esta ubicación se puede cambiar en la página Opciones). Lo llamé 'app' *'Aplicaciones'* porque no es solo para complementos. Puede ser también para tus cosas fuera de proceso (.exe) ... solo pensé que deberías saber eso por alguna razón o\_O.

VoiceAttack rastreará todos los **subdirectorios** de las aplicaciones directo.

VoiceAttack SÓLO rastreará los subdirectorios del directorio de Aplicaciones, y no el directorio de Aplicaciones en sí (lo que significa que cualquier archivo .dll que se encuentre en el directorio de Aplicaciones se omitirá ... esto es por razones de mantenimiento ... sus complementos deben estar en sus propios directorios). Nuevamente ... El complemento compilado .dll debe residir EN UNA SUBDIRECTORIA del directorio de aplicaciones de VoiceAttack.

Ejemplo: se omitirá "C: \ Archivos de programa (x86) \ VoiceAttack \ Apps \ myPlugin.dll".

"C: \ Archivos de programa (x86) \ VoiceAttack \ Apps \ MyPluginDirectory \ myPlugin.dll" serán recogidos.

Cuando VoiceAttack descubre un archivo .dll, lo interrog\_a y ve si es compatible con la versión actual de VoiceAttack. Si no lo está, verá una entrada de registro que indica esto.

### Funciones que tu plugin debe proporcionar ...

VoiceAttack no creará una instancia de ningún objeto en sus complementos, **por lo que todas las funciones requeridas deben ser estáticas**. Si tiene objetos que necesitan ser instanciados, siéntase libre de hacerlo desde dentro de las funciones estáticas. Puedes llamar a tus clases lo que quieras. VoiceAttack encontrará todas las clases en su .dll que cumplan con los criterios y hará referencia a cada clase como un complemento separado (de esta manera si tiene varios complementos por ensamblado (.dll))

Como se indicó anteriormente, su clase debe contener funciones estáticas. Para la versión 4 (la versión actual), siete de ellas son actualmente necesarias. Las funciones son para el nombre de visualización, la identificación del complemento, la información de visualización extendida, la inicialización, la invocación y la salida de la aplicación, y la detención del comando. Cada una de las funciones debe tener un conjunto específico de parámetros para funcionar.

La primera función de complemento requerida se llama **VA\_Id**. Eso devuelve una Guía para el ataque de voz e identifica de forma única su complemento para que pueda ser llamado cuando sea necesario.

Este es un Guid que debe ser generado por usted. Encuentre una herramienta adecuada (Visual Studio tiene una incorporada) que generará el valor para usted. Tenga en cuenta que si su proyecto tiene varias clases que se presentan como complementos, el Guid debe ser diferente para cada clase.

La siguiente función de complemento se llama, **VA\_DisplayName**. Esto devuelve un valor de cadena y es lo que VoiceAttack mostrará cuando se refiera a su complemento. Verá este valor en las listas de selección y las entradas de registro.

La tercera función del plugin se llama, **VA\_DisplayInfo**. Este es otro valor de cadena simple que se puede usar para mostrar información adicional sobre su complemento (como el autor o información útil sobre el complemento). Asegúrese de que la cadena que se devuelve contiene el formato adecuado. Esta función puede devolver una cadena vacía.

La cuarta función es **VA\_Init1** (ACTUALIZADA EN LA VERSIÓN 4). Se llama a esta función cuando se inicia VoiceAttack, antes de que se cargue el formulario de la pantalla principal. Esta función no devuelve un valor (vacío), sin embargo, tiene un único parámetro dinámico llamado "vaProxy". Este parámetro reemplaza a los ocho parámetros que se usaron antes de la versión 4. Tenga en cuenta que esta función se llama de forma asíncrona y no hay garantía del orden en que se inicializarán los complementos. Tenga en cuenta que a través de la variable vaProxy, puede acceder a los valores de estado, a cualquier variable de VoiceAttack, así como a ser capaz de ejecutar comandos o cambiar perfiles (y mucho más ... más información sobre vaProxy más adelante).

La quinta función es **VA\_Exit1** (ACTUALIZADA EN LA VERSIÓN 4). Esta función se llama cuando se cierra VoiceAttack. Esto le dará la oportunidad de limpiar todo lo que desee al salir de la aplicación. Esta función no devuelve un valor (vacío), sin embargo, tiene un único parámetro dinámico llamado "vaProxy". Este parámetro ocupa el lugar del diccionario de estado que se usó antes de la versión 4. Puede usar la variable vaProxy para acceder a la información de estado que se transfiere a VoiceAttack (nuevamente, más adelante sobre vaProxy). Esta función se llama de forma asíncrona y no hay garantía del orden en que se llamarán los complementos al salir.

**Nota:** El 'vaProxy' que está disponible en VA\_Exit1 se limita a solo poder obtener información de estado. Cualquier otro uso de vaProxy en VA\_Exit1 puede dar lugar a una excepción y el bloqueo de VoiceAttack se bloquea en la salida (lo que posiblemente requiera que termine el VoiceAttack a través del Administrador de tareas).

La sexta función estática requerida es **VA\_StopCommand** (NUEVO EN LA VERSIÓN 4). Esta función no tiene parámetros y se llama cada vez que el usuario ejecuta una acción de "detener todos los comandos" o hace clic en el botón "detener todos los comandos" de la pantalla principal. El propósito de esta función es proporcionar un medio para que el complemento sepa que este evento ocurrió. Nuevamente, esto se llamará de forma asíncrona y no hay garantía de que, en el orden en que se llamarán los complementos.

La séptima función requerida es **VA\_Invoke1** (ACTUALIZADO EN LA VERSIÓN 4). Esta función se llama a través de una acción de comando especial en VoiceAttack ('Ejecutar función de complemento externo'). La función VA\_Invoke1 no tiene un valor de retorno (nulo). Esta función tiene un único parámetro dinámico llamado "vaProxy". Este parámetro es el parámetro de contexto. Este valor es una cadena y puede ser lo que quieras que sea, siempre que tenga un máximo de 32.767 caracteres. Este valor se pasa a través de la acción de comando. Los otros siete parámetros son los mismos que se encuentran en VA\_Init1 (estado, variables de enteros pequeños, variables de texto, variables de enteros, variables decimales, variables booleanas, variables de fecha / hora, extendidas). La diferencia aquí es que puede especificar qué variables para pasar a esta función desde la acción de comando en VoiceAttack (usted especifica qué variables para pasar en listas delimitadas por punto y coma). El parámetro de estado se llenará con todo lo que has puesto en él. Todo lo que le haga al diccionario de estado aquí se reflejará dentro de VoiceAttack. Los pequeños diccionarios de enteros, texto, enteros, decimales, booleanos y fecha / hora se rellenan con lo que haya indicado en la acción de comando. Todos los valores que modifique o añada a los diccionarios de variables se copiarán una vez que se devuelvan a VoiceAttack (se eliminarán todas las variables establecidas en nulo).

#### Plugin parameter notes - *Notas de parámetros del plugin*

Tenga en cuenta que esta sección ahora se divide en dos partes: versión 4 y superior y versión 3 y posterior.

## Notas de los parámetros de la versión 4 y superior

### vaProxy

La versión 4 de la interfaz del complemento trae un intento de simplificar las cosas eliminando una lista cada vez mayor de parámetros para cada función. En la versión 3 y versiones anteriores, había un parámetro para el contexto, el estado y todos y cada uno de los tipos de datos que se pasarán (consulte las notas de v3 a continuación sobre cómo acceder a vaProxy en v3 y anteriores). En esta versión, tenemos el único parámetro dinámico llamado "vaProxy". No es tan fácil ver qué está pasando con este enfoque, pero hará que las cosas sean mucho más flexibles en el futuro. Es decir, las capacidades del vaProxy pueden expandirse indefinidamente sin tener que volver a trabajar esta interfaz cada vez que se produce un cambio. A continuación se muestra un resumen de las propiedades y métodos disponibles para vaProxy con una descripción de cómo usar cada uno. Además, si la propiedad o el método se relacionan con la funcionalidad disponible en versiones anteriores de la interfaz, también encontrará notas al respecto.

Para usar la variable vaProxy, simplemente acceda a sus atributos como lo haría con cualquier otra clase. Al principio será un poco incómodo, ya que el tipo de vaProxy es "dinámico". Eso significa que los atributos no estarán disponibles hasta el tiempo de ejecución (también conocido como "límite de retraso") y no contará con la asistencia de Intellisense. En general, no recibirá errores de compilación cuando utilice variables dinámicas. Si algo está mal, recibirá un error de tiempo de ejecución cuando se golpea esa línea. Nuevamente, si estás aquí leyendo esto, lo más probable es que te esté contando cosas que ya sabes. Rock en;)

### Atributos de vaProxy

#### Context - *Contexto*

Esta es una propiedad de cadena de solo lectura que se establece a través del cuadro de entrada 'Plugin Context' "*Contexto del complemento*" en la pantalla Execute External Plugin Function' "*Ejecutar función de complemento externo*". Esta propiedad solo está disponible cuando está usando VA\_Invoke1 (no es accesible en ninguna otra función).

Dado que solo hay una función (VA\_Invoke1) a la que se accede mediante comandos, necesita una forma de diferenciar entre diferentes tipos de solicitudes. Esta es solo una forma sencilla de obtener información para su complemento sin tener que asignar una variable. Probablemente usará esta propiedad al máximo.

Esta propiedad solo estará disponible en VA\_Invoke1 y será nula si se accede a ella en otras partes (incluidas las funciones en línea (consulte la sección 'Execute an Inline Function' "*Ejecutar una función en línea*" anteriormente en este documento)).

La propiedad Contexto toma el lugar del parámetro Contexto que estaba disponible en VA\_Invoke1 para la versión 3 y anteriores.

**SessionState – Estado de sesión** - este es un diccionario de lectura / escritura de (cadena, objeto). Se puede acceder a esta propiedad a través de VA\_Init1, VA\_Invoke1 y VA\_Exit1. Esta propiedad es para su uso privado dentro del complemento que crea. Ningún otro plugin tiene acceso a los valores. Sirve como un tipo de sesión, para que pueda mantener fácilmente la información entre las llamadas sin tener que hacer ningún tipo de persistencia. El diccionario es (Cadena, Objeto), por lo que puede nombrar sus valores como desee, así como almacenar cualquier tipo de valor. Todo lo que haga con este diccionario se reflejará en el VoiceAttack al regresar (solo VA\_Invoke1 y VA\_Init1). Por lo tanto, si vacía este

diccionario, la copia de VoiceAttack de este diccionario se vaciará. Los valores nulos no se eliminarán.

**Nota:** cuando el diccionario de estado se inicializa para un complemento, hay tres pares clave / valor que se incluyen para su uso. Las claves están debajo (los nombres de las claves son los mismos que los valores de token que se usan en otros lugares):

VA\_DIR: El directorio de instalación de VoiceAttack.

VA\_APPS: directorio de aplicaciones / complementos de VoiceAttack.

VA\_SOUNDS: VoiceAttack suena el directorio.

Nuevamente, estos valores pueden borrarse y manipularse como desee.

```
public static void VA_Init1(dynamic vaProxy){vaProxy.SessionState.Add("new state value", 369);  
vaProxy.SessionState.Add("second new state value", "hello"); StringsValue =  
vaProxy.SessionState ["new state value"];}
```

La propiedad SessionState *Estado de sesión* toma el lugar del parámetro Estado que estaba disponible para cada función en la versión 3 y anteriores.

**NOTA:** Esta propiedad solo debe usarse con complementos, ya que los valores no se mantienen entre las llamadas que usan funciones en línea.

SetSmallInt (string *VariableName*, short? *Value*) - este método le permite establecer una variable entera corta de VoiceAttack indicada por VariableName en un valor especificado por Value. Los enteros cortos se denominaban "Condiciones" en versiones anteriores de VoiceAttack. Tenga en cuenta que el valor puede ser nulo, lo que borrará la variable nombrada.

```
public static void VA_Invoke1(dynamic vaProxy) { vaProxy.SetSmallInt("mySmallInt", 55); }
```

Los enteros pequeños son públicos y se puede acceder a ellos desde cualquier complemento o comando dentro de la interfaz de usuario de VoiceAttack. Eso significa que cualquiera puede ver o modificar estos valores. Puede acceder a los valores en condiciones usando el token {SMALL: variableName} ({COND: conditionName} se mantiene por compatibilidad con versiones anteriores) en varios lugares en VoiceAttack.

SetSmallInt toma lugar parcial del parámetro SmallIntegerValues (diccionario de (String, short)) en la versión 3 y anteriores.

**GetSmallInt(string VariableName)** – esta función devolverá un valor entero corto si la variable indicada por VariableName existe, o nula si la variable no existe. Tenga en cuenta que siempre querrá verificar si el valor es nulo:

```
public static void VA_Invoke1(dynamic vaProxy) { short? MyShort =vaProxy.GetSmallInt  
("mySmallInt"); if (MyShort.HasValue) {//do some stuff} }
```

GetSmallInt toma lugar parcial del parámetro SmallIntegerValues (diccionario de (String, short)) en la versión 3 y anteriores.

La funcionalidad que ve en GetSmallInt y SetSmallInt se repite para las siguientes funciones con sus tipos de datos correspondientes. Tenga en cuenta que cada uno reemplaza su parámetro de diccionario correspondiente en la versión 3 y antes:

**SetInt**(string VariableName, int? Value) – Establecer un valor entero anulable

**GetInt**(string VariableName) – Devuelve un valor entero anulable

**SetText**(string VariableName, string Value) – Establecer un valor de cadena

**GetText**(string VariableName) – Devuelve un valor de cadena

**SetDecimal**(string VariableName, decimal? Value) – Establecer un valor decimal anulable

**GetDecimal**(string VariableName) – Devuelve un valor decimal anulable

**SetBoolean**(string VariableName, Boolean? Value) – Establecer un valor booleano anulable

**GetBoolean**(string VariableName) - Devuelve un valor booleano anulable

**SetDate**(string VariableName, DateTime? Value)- Establecer un valor de fecha y hora anulable

**GetDate**(string VariableName) – Devuelve un valor de fecha y hora anulable

La versión 4 ahora ofrece una interacción bidireccional entre su complemento y el VoiceAttack. Ahora puede hacer cosas como ejecutar comandos, cambiar perfiles o escribir valores en el registro. Esta funcionalidad seguirá creciendo con el tiempo. A continuación hay algunas propiedades y métodos que pueden ser útiles:

*vaProxy.ExecuteCommand("fire weapons"); //continues immediately (asynchronous)*

*vaProxy.ExecuteCommand("fire weapons", true); //waits until the command completes*

**CommandExists**(string CommandName) - **Comando existe** (cadena nombre de comando)

Esta función booleana devuelve verdadero si un comando está disponible para el perfil activo con el nombre especificado en CommandName.

*if (vaProxy.CommandExists("fire weapons")) {vaProxy.ExecuteCommand("fire weapons"); }*

**CommandActive**(string CommandName) - **Comando activo** (cadena nombre de comando)

Esta función booleana devuelve verdadero si el comando indicado se está ejecutando activamente.

```
if (vaProxy.CommandActive("fire weapons") == false) //if command not active  
{vaProxy.ExecuteCommand("fire weapons"); //execute the command }
```

**ExtractPhrases**(string Phrases) - **Extraer frases** (cadenas de frases)

Esta función de utilidad devuelve una matriz de cadenas que contiene las frases extraídas indicadas por Frases. Las frases pueden ser una cadena que contiene frases simples, multiparte y dinámicas que se dividirán en una matriz de cadenas de frases individuales de la misma manera que VoiceAttack las extrae. Por ejemplo, 'hello; hi; howdy' dará como resultado una matriz con tres elementos: hello, hi y howdy. 'buenos [mañana; día; noche; salsa]' resultará en una matriz con cuatro elementos: buenos días, buenos días, buenas noches, buena salsa.

**GetProfileName()** – **Obtener nombre de perfil ()** - Esta función devuelve el nombre del perfil activo.

**GetAuthorTag1()**- **Obtener Autor Tag1 ()** - Devuelve el valor para AuthorTag1 (consulte la sección "Banderas de autor").

**GetAuthorTag2()**- **Obtener Autor Tag2 ()** - Devuelve el valor para AuthorTag2 (consulte la sección "Banderas de autor").

**GetAuthorTag3()**- **Obtener Autor Tag3 ()** - Devuelve el valor para AuthorTag3 (consulte la sección "Banderas de autor").

**GetAuthorID()** – **Obtener ID de Autor ()** - Devuelve el valor para AuthorID (consulte la sección "Banderas de autor").

**WriteToLog**(String Value, String Color) – **Escribir en el registro** (valor de cadena, color de cadena) -

Esta es una forma sencilla de obtener información para el registro de VoiceAttack. Esto podría ser por sus propios motivos de depuración o podría ser información para el usuario. El texto indicado en Valor se escribirá, con un icono de estado del color que elija. Las opciones son: "rojo", "azul", "verde", "amarillo", "naranja", "púrpura", "blanco", "negro", "gris", "rosa".

```
VaProxy.WritToLog ("What is love?", "red");
```

**ParseTokens** (String Value) – **Tokens de análisis** (valor de cadena) -

Esto es solo un atajo para obtener valores de cualquiera de los tokens disponibles.

```
String s = vaProxy.ParseTokens("{ACTIVEWINDOWTITLE}");
```

### **ProxyVersion() – Versión Proxy () -**

Esto devolverá un objeto System.Version para indicar la versión de la interfaz proxy. Esto le ayudará a determinar si la interfaz instalada es compatible o no con su complemento.

```
System.Version v = vaProxy.ProxyVersion();
```

### **VAVersion() – Versión VA () -**

Esto devolverá un objeto System.Version para indicar la versión de VoiceAttack actualmente en uso. Esto le ayudará a determinar si el usuario puede usar o no su complemento.

```
System.Version v = vaProxy.VAVersion();
```

### **PluginPath() - Ruta del complemento ()**

Esto devolverá una cadena que contiene la ruta completa del complemento en ejecución. Esta función no es aplicable cuando se utiliza el objeto proxy dentro de las funciones en línea (consulte la sección "Ejecutar una función en línea" anteriormente en este documento).

```
String s = vaProxy.PluginPath();
```

### **ResetStopFlag() - Restablecer marca de parada () -**

Esta función restablecerá el indicador utilizado para verificar si se ha presionado el botón 'Stop all commands' *"Detener todos los comandos"* o se ha emitido una acción 'Stop all commands' *"Detener todos los comandos"*. Esta función se creó principalmente para su uso dentro de las funciones en línea (consulte la sección 'Inline Functions' *"Funciones en línea"* más adelante en este documento), pero funciona igual de bien en los complementos.

```
if (vaProxy.Stopped) {vaProxy.WriteToLog("VoiceAttack commands have stopped!",  
"Orange"); vaProxy.ResetStopFlag(); //reset the flag here}
```

### **MainWindowHandle - Manija de la ventana principal -**

Esto devuelve el identificador de la ventana principal de VoiceAttack como un IntPtr.

```
IntPtr hWnd = vaProxy.MainWindowHandle;
```

### **ClearLog() - Borrar registro() -**

Esto simplemente borra el registro de VoiceAttack en la pantalla principal.



### **CapturedAudio(int type) - *Audio capturado (tipo int)***

Esto devuelve un System.IO.MemoryStream (flujo de onda) que contiene audio capturado desde la entrada de VoiceAttack. El parámetro entero es el tipo de audio que desea recuperar:

0: el último audio reconocido (es decir, el audio que se reconoció como una frase de comando hablada).

1 - El audio reconocido anterior.

2 - El último audio no reconocido.

3 - El último audio capturado reconocido o no reconocido.

4 - El audio anterior capturado reconocido o no reconocido.

5 - Audio de dictado (audio de dictado capturado mientras el modo de dictado está activado).

Este ejemplo muestra cómo reproducir el último audio reconocido (tenga en cuenta el parámetro 0):

```
using (System.IO.MemoryStream ms = VA.CapturedAudio(0)){if (ms == null) return;using (System.Media.SoundPlayer sp = new System.Media.SoundPlayer(ms)){sp.Play(); }}
```

Tenga en cuenta que tendrá que deshacerse del flujo de memoria usted mismo.

Consulte también, la característica 'Captured Audio' "*Audio capturado*" anteriormente en este documento.

Recuerde ... si se queda atascado, pase por los foros de usuarios de VoiceAttack y vaya a los tableros de complementos. La ayuda está siempre alrededor;)

### **Notes on testing your plugin - *Notas sobre la prueba de su plugin* -**

Algo que he hecho para facilitar un poco más el desarrollo de mi prueba de complementos fue configurar Visual Studio para que genere el archivo .dll integrado directamente en un subdirectorio del directorio de aplicaciones de VoiceAttack. Pensé que valía la pena mencionarlo, aunque probablemente ya sepa hacerlo.

Puede generar sus valores utilizando la función 'Write T Log' "*Escribir registro T*" con el objeto vaProxy: vaProxy.WriteToLog ("algún valor", "naranja"); La salida se analiza con tokens para que pueda usar cualquiera o todos los tokens allí ({SMALL:}, {INT:}, {BOOL:}, {DEC:}, varios {DATE:} y {TXT:}).

Ahora que el vaProxy dinámico está en su lugar y que no se están pasando los parámetros genéricos, ya no se incluirá un proyecto de arnés de prueba con las muestras.

## **Nots on referenced assemblies - Notas en ensamblajes referenciados**

Muchas veces, su complemento querrá hacer referencia a conjuntos (.dlls) que no forman parte del marco .Net o que no están instalados en la Caché de ensamblados global (GAC). Su complemento solo funcionará si VoiceAttack puede localizar y usar sus ensamblajes a los que se hace referencia. Para que VoiceAttack pueda ubicar sus ensamblajes a los que se hace referencia, los ensamblajes deben ubicarse en el GAC (por supuesto), en la misma carpeta que su complemento, en el directorio de instalación de VoiceAttack (donde reside el VoiceAttack.exe) o en el Compartido Carpeta de ensamblajes ubicada en el directorio de instalación de VoiceAttack.

**Notas de los parámetros del complemento de la versión 3 y anteriores (esto es algo antiguo, pero aún se deja aquí como referencia. Tenga en cuenta que se han realizado algunas actualizaciones en esta interfaz para permitir el acceso a vaProxy si aún necesita esta interfaz).**

### **State parameter - Parámetro de estado**

El parámetro de estado que se pasa a VA\_Invoke1, VA\_Exit1 y VA\_Init1 es para su uso privado dentro de este complemento. Ningún otro plugin tiene acceso a los valores. Sirve como un tipo de sesión, para que pueda mantener fácilmente la información entre las llamadas sin tener que hacer ningún tipo de persistencia. El diccionario es (Cadena, Objeto), por lo que puede nombrar sus valores como desee, así como almacenar cualquier tipo de valor. Todo lo que haga con este diccionario se reflejará en el VoiceAttack al regresar (solo VA\_Invoke1 y VA\_Init1). Por lo tanto, si vacía este diccionario, la copia de VoiceAttack de este diccionario se vaciará. Los valores nulos no se eliminarán. Nota: cuando el diccionario de estado se inicializa para un complemento, hay tres pares clave / valor que se incluyen para su uso. Las claves están debajo (los nombres de las claves son los mismos que los valores de token que se usan en otros lugares):

VA\_DIR: El directorio de instalación de VoiceAttack.

VA\_APPS: directorio de aplicaciones / complementos de VoiceAttack.

VA\_SOUNDS: VoiceAttack suena el directorio.

VA\_SOUNDS: Para permitir la versión v3 del complemento y antes de permitir el acceso al nuevo objeto vaProxy, se agregó la clave VA\_PROXY. Puedes acceder al objeto VA\_PROXY así:

*dynamic vaProxy = state["VA\_PROXY"];*

Vea las notas anteriores sobre cómo usar vaProxy. Tenga en cuenta también que se necesitará VoiceAttack v1.6 o superior para poder usar esta función.

Nuevamente, estos valores pueden borrarse y manipularse como desee.

### **SmallIntegerValues (formerly, 'Conditions') parameter - *Parámetro de valores enteros pequeños (anteriormente, 'Condiciones')***

El parámetro de enteros pequeños es un diccionario de (String, nullable Int16 (o short)). Estos son los mismos enteros pequeños (condiciones) que se encuentran al usarlos dentro de la interfaz de VoiceAttack.

Para obtener valores de VoiceAttack en el complemento en VA\_Invoke1, simplemente indique qué enteros pequeños se deben pasar en el cuadro 'Variables de entero pequeño' en la pantalla 'Ejecutar una función de complemento externo'. Por ejemplo, si desea pasar 'myValue1' y 'myValue5', simplemente coloque 'myValue1; myValue5' (sin comillas) en la casilla. VoiceAttack copiará los valores en una nueva lista y los pasará al complemento para que los use. Dentro de la función del complemento (ya sea VA\_Invoke1 o VA\_Init1), puede leer 'myValue1' o 'myValue5', modificar sus valores (configurados en nulo para eliminar) y / o agregar más valores al diccionario de enteros pequeños. Cualquier cambio se reflejará en VoiceAttack al regresar. Para indicar a VoiceAttack que desea eliminar un entero pequeño, simplemente establezca su valor en nulo (smallIntegerValues ["myConditionName"] = null). En una nota lateral de programación ... Ya que estos son diccionarios, es necesario verificar si existe un elemento antes de hacerle algo ... de lo contrario, las cosas se detienen rápidamente.

Los enteros pequeños son públicos y se puede acceder a ellos desde cualquier complemento o comando dentro de la interfaz de usuario de VoiceAttack. Eso significa que cualquiera puede ver o modificar estos valores. Puede acceder a los valores en condiciones utilizando el {SMALL:variableName}({COND:conditionName} queda por compatibilidad con versiones anteriores) token en varios lugares en VoiceAttack.

### **TextValues parameter - *Parámetro de valores de texto***

El parámetro textValues es un diccionario de (String, String). Se comporta más o menos exactamente como el parámetro smallIntegerValues, excepto que el token para acceder a un valor de texto es {TXT: textVariableName}, y usted pasa los valores a su complemento a través del cuadro Variables de texto en la acción de comando.

(y ahora para copiar / pegar / reemplazar ... tres veces :))

### **IntValues parameter - *Parámetro de valores int***

El parámetro intValues es un diccionario de (String, int). Se comporta más o menos exactamente como el parámetro smallIntegerValues, excepto que el token para acceder a un valor de texto es {INT: variableName}, y usted pasa los valores a su complemento a través del cuadro Variables de enteros en la acción de comando.

### **DecimalValues parameter - *Parámetro de valores decimales***

El parámetro decimalValues es un diccionario de (cadena, decimal). Se comporta más o menos exactamente como el parámetro smallIntegerValues, excepto que el token para acceder a un valor de texto es {DEC: variableName}, y usted pasa los valores a su complemento a través del cuadro Variables decimales en la acción de comando.

### **BooleanValues parameter – *Parámetro de valores booleanos***

El parámetro booleanValues es un diccionario de (String, Boolean). Se comporta más o menos exactamente como el parámetro smallIntegerValues, excepto que el token para acceder a un valor de texto es {BOOL: variableName}, y usted pasa los valores a su complemento a través del cuadro Variables booleanas en la acción de comando.

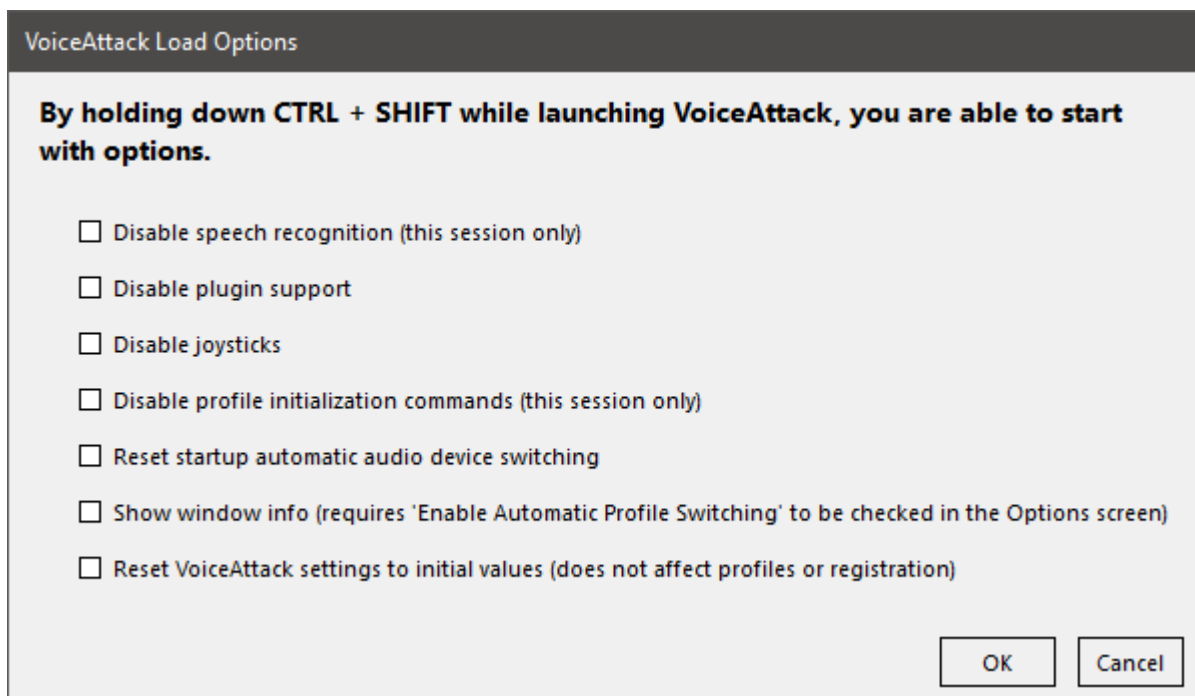
### **DateTimeValues parameter – *Parámetro de valores de fecha y hora***

El parámetro dateTimeValues es un diccionario de (String, DateTime). Se comporta más o menos exactamente como el parámetro smallIntegerValues, excepto que el token para acceder a un valor de texto es {DATE: variableName}, y usted pasa los valores a su complemento a través del cuadro Variables de fecha / hora en la acción de comando.

### **Context parameter (VA\_Invoke1 only) – *Parámetro de contexto (solo VA\_Invoke1)***

## VoiceAttack Load Options Screen - *Pantalla de opciones de carga de VoiceAttack*

En ocasiones, es posible que deba cambiar una configuración particular antes de que se cargue VoiceAttack. Si mantienes presionado Control + Shift antes y durante el lanzamiento de VoiceAttack, aparecerá la siguiente pantalla:



Desde aquí, puede desactivar las funciones de reconocimiento del motor de voz. Está disponible en caso de que su motor de voz no esté funcionando y no pueda ingresar a VoiceAttack por alguna razón. Tenga en cuenta que esta opción es solo para la sesión actual y la próxima vez que ejecute VoiceAttack, el motor de voz estará habilitado (es decir, a menos que seleccione 'Disable Speech Recognition' on the System/Advanced tab of the Options screen) *"Deshabilitar el reconocimiento de voz" en la pestaña Sistema / Avanzado de la pantalla Opciones*).

Puede deshabilitar el soporte de complementos (en caso de que obtenga un complemento no autorizado que no desea que se inicie en el inicio). Al establecer esto, se deshabilitará el soporte del complemento hasta que lo habilite nuevamente en la pantalla de Opciones.

También puede deshabilitar el soporte de joystick. Esto deshabilitará el soporte del joystick hasta que lo habilite nuevamente.

La desactivación de la inicialización del perfil evitará que los comandos que ha elegido ejecutar en el cambio de perfil dejen de ejecutarse. Tenga en cuenta que esto solo ocurre en la instancia actual en ejecución de VoiceAttack. Si ejecuta VoiceAttack nuevamente sin esta configuración, los comandos de inicialización del perfil se habilitarán nuevamente.

El 'Reset startup automatic audio device switching' *'Restablecer el cambio automático de dispositivo de audio'* restablecerá las opciones que permiten que la reproducción y la grabación de los dispositivos se configuren automáticamente en el inicio. Esto ayudará si VoiceAttack tiene problemas con el dispositivo para acceder a estos dispositivos.

Al seleccionar 'Show window info' *"Mostrar información de Window"* se mostrará el título de la ventana y el nombre del proceso desde las ventanas de primer plano seleccionadas. Esto es para que pueda ver fácilmente lo que VoiceAttack ve cuando decide cómo elegir sus aplicaciones de destino para el cambio automático de perfiles. Tenga en cuenta que esto solo ocurre en la instancia actual en ejecución de VoiceAttack.

Nota también: esta opción **solo** funcionará si la opción 'Enable Automatic Profile Switching' *'Habilitar cambio de perfil automático'* está activada en la pantalla principal de Opciones.

Al marcar la casilla 'Reset VoiceAttack settings to initial values' *'Restablecer la configuración de VoiceAttack a los valores iniciales'* se borrará la configuración de usuario de su VoiceAttack (al igual que al hacer clic en el botón 'Restablecer valores predeterminados' en la pantalla de Opciones). Tenga en cuenta que sus perfiles e información de registro se conservan.

Una vez que haya hecho sus selecciones, simplemente haga clic en 'Aceptar' y VoiceAttack continuará cargándose.

**NOTA:** esta pantalla aparecerá automáticamente si VoiceAttack no se apaga correctamente (probablemente debido a un bloqueo). Puede elegir no mostrar automáticamente esta pantalla desde el cuadro de diálogo que aparece antes de que se muestre la pantalla Opciones de carga. *Load Options*

## **Advanced Variable Control (Scope) – Control Variable Avanzado (Alcance)**

Esta sección es para proporcionar un poco de orientación sobre la variable, 'scope' "alcance" en VoiceAttack. Inicialmente, todas las variables en VoiceAttack tenían un alcance global. Eso significa que cuando se establece una variable, está disponible para ser leída y escrita desde cualquier comando en cualquier perfil. En su mayor parte, este sistema funciona bien y se seguirá utilizando. El único problema es que las variables globales deben tener un nombre muy singular para no interferir entre sí. Por ejemplo:

Tiene dos perfiles: Perfil A y Perfil B. El perfil A tiene un comando que crea una variable de texto, "myTextVariable". Todos los comandos del Perfil A pueden ver y modificar, "myTextVariable". Además, cuando cambias al Perfil B, todos los comandos del Perfil B pueden ver y modificar la misma variable "myTextVariable". En la mayoría de las situaciones esto está bien, pero digamos que su amigo creó el Perfil B y también utiliza una variable de texto llamada "myTextVariable". Si cambia entre el Perfil A y el Perfil B, puede ver dónde modificar la misma variable puede ser un problema. El Perfil A y el Perfil B deberían estar muy conscientes de las variables de cada uno (y eso no es muy divertido).

En v1.6.2, se introdujo algún control adicional para hacer que las variables sean un poco más privadas y más contenidas. Ahora las variables también pueden tener un ámbito para permanecer dentro del perfil (de perfil de perfil) así como dentro de comandos individuales (de ámbito de comando).

Para no triplicar las interfaces de usuario para las variables, los nombres de las variables ahora tendrán un prefijo asociado a ellas. Las variables de perfil de perfil tendrán un prefijo con el carácter '>' (mayor que), y las variables de nivel de comando tendrán un prefijo con el carácter '~' (tilde). Las variables globales permanecerán sin prefijo. Por lo tanto, 'myTextVariable' tendrá un alcance global, '> myTextVariable' tendrá un perfil de perfil y '~ myTextVariable' estará en el nivel de comando.

Usando el ejemplo anterior para las variables de ámbito de perfil, si el Perfil A y el Perfil B tienen una variable llamada, '> myTextVariable' (note el carácter, '>'), cada perfil tendrá su propia copia de '> myTextVariable'. Por lo tanto, si 'myTextVariable' en el Perfil A se configura en 'hola', 'myTextVariable' en el Perfil B se puede configurar de forma independiente como "mundo".

Las variables con alcance de comando funcionan de la misma manera, excepto que una variable con alcance de comando solo está disponible para la instancia de comando en la que se está ejecutando. No está disponible para ningún otro comando de ejecución que pueda estar ejecutándose, incluso si esos comandos son instancias adicionales del mismo comando. Por lo tanto, si el comando A se está ejecutando, el comando B no puede leer ni escribir ninguna de las variables del comando A del alcance del comando. Además, si el comando A se ejecuta varias veces en paralelo (de forma asíncrona), cada instancia en ejecución del comando A tendrá su propio conjunto de variables con alcance de comando.

### **More advanced stuff: - Cosas más avanzadas:**

Si todavía estás conmigo aquí abajo, hay dos prefijos adicionales que puedes usar. Primero, cuando se cambia un perfil, se pierden las variables de ámbito de perfil. Si desea conservar una variable de perfil entre cambios de perfil, prefija sus variables con dos caracteres '>'. Por ejemplo, '> myTextVariable' (single, '>') se perderá en el cambio de perfil. '>> myTextVariable' (tenga en cuenta el doble '>') se mantendrá y estará disponible cuando vuelva a ese perfil.

El último prefijo (y mi favorito) es el prefijo de alcance compartido de comando. Los nombres de variables con ámbito de comando que tienen como prefijo dos caracteres '~' se consideran compartidos por comando. Eso significa que la variable será 'compartida' entre los comandos que se ejecutan en la misma cadena de ejecución. Básicamente, los valores se pasan de un comando a cualquier subcomando y luego se devuelven cuando el control se libera de los subcomandos. ¿Claro como el barro?

Algunos ejemplos ... Primero, SIN variables compartidas de comando:

El comando A establece la variable de texto ~ myTexto a 'hi'. El comando A luego ejecuta el comando B como un subcomando. El comando B lee ~ myTexto y es 'No establecido' (nulo). Esto se debe a que ~ myTexto está dentro del alcance del comando (único, '~'). Solo está disponible para el Comando A.

CON las variables compartidas de comando:

El comando A establece una variable de texto compartida, el valor '~ myTextVariable' (dos, '~') en 'hola'. El comando A luego ejecuta el subcomando Comando B. Ya que se comparte ~ myTextVariable, el comando B puede leer y escribir ~ myTextVariable. El comando B lee ~ myTextVariable como, 'hola' y luego decide configurar ~ myTextVariable en, 'saludos'. Cuando el comando B completa su ejecución y el control regresa al comando A, el comando A leerá ~ myTextVariable actualizado como 'saludos'.

Otro ejemplo: el comando A ejecuta el comando B. El comando B ejecuta el comando C. El comando C inicia la creación de ~ myTextVariable y establece su valor en "bienvenido". Cuando el comando C se completa, libera el control del comando B. El comando B completa y libera el control del comando A. El comando A lee ~ myTextVariable como, 'welcome'. La idea aquí es que a pesar de que la variable se creó dos niveles por debajo del Comando A, todavía es accesible al Comando A (vea la nota a continuación).

**NOTA:** Todas las variables compartidas por comandos se transmiten a los subcomandos. Si desea que los valores actualizados se transfieran nuevamente al comando de llamada, DEBE seleccionarse la opción 'Wait until this command completes before continuing' *'Espere hasta que este comando se complete antes de continuar'* para el subcomando. Las variables con alcance también son accesibles a través de complementos y también funcionan cuando se guardan variables en el perfil (el alcance se restaura cuando se recupera la variable).

Lo que hace que esto sea mi favorito es que es una forma poco ortodoxa de poder pasar información privada entre comandos sin tener que usar variables globales o establecer parámetros o valores de retorno. Asegúrese de visitar los foros de usuarios de VoiceAttack para hablar más sobre esto si está perplejo;)



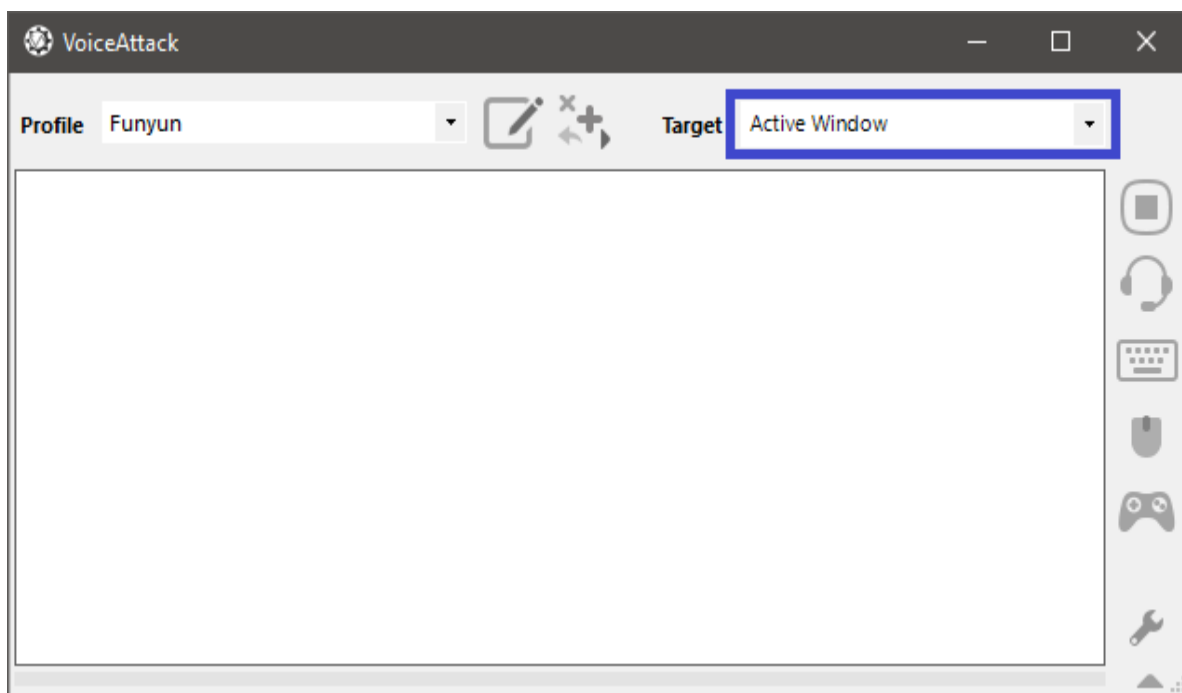
## Application Focus (Process Target) Guide - Guía de Application Focus (objetivo del proceso)

Nota: Pensé que sería bueno consolidar un poco las cosas para tener una mejor idea de lo que está sucediendo para ilustrar lo que ahora está disponible en lo que respecta a los objetivos del proceso. En versiones anteriores de VoiceAttack, tenías menos control sobre los objetivos del proceso o necesitabas saber MUCHO sobre VoiceAttack para cambiarlos (como crear subcomandos ... bleh).

Espero no confundir las cosas aún más ...

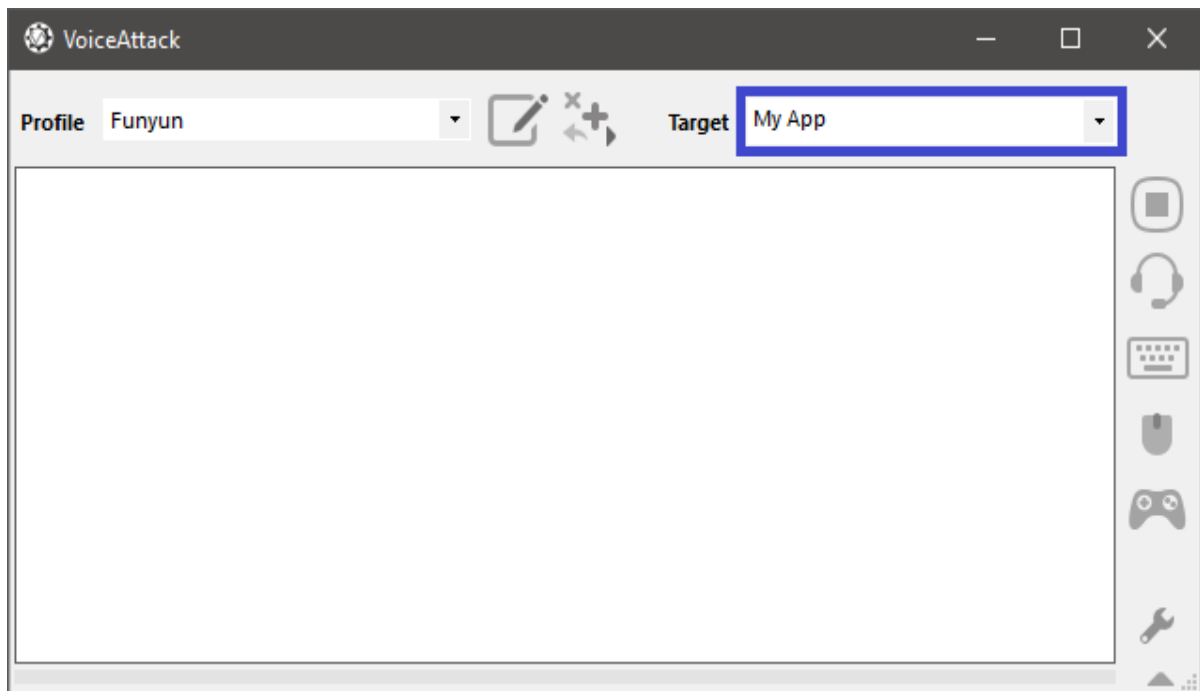
Algo que notará en Windows es que necesita tener una ventana enfocada para que pueda recibir información. Con VoiceAttack, las dos formas de entrada son por teclado y por mouse. Para escribir, digamos, un cuadro de comentario en un formulario o hacer clic en el botón 'Aceptar' con el mouse, la ventana que contiene debe estar en la parte superior de todas las demás ventanas (en primer plano) así como seleccionada (activa). Si la ventana deseada no está en primer plano y activa, no ocurrirá nada. La entrada que se suponía debía ir a esa ventana se producirá en otra ventana (la ventana que está seleccionada y en primer plano). En VoiceAttack, la ventana activa en primer plano se denomina 'process target' "*objetivo de proceso*" (o simplemente, 'target' "*objetivo*").

Con todo este enfoque que debe hacerse, VoiceAttack proporciona algunas maneras de ayudar. La primera y la más sencilla es usar lo que se denomina 'Active Window' "*Ventana activa*" como objetivo del proceso. Puede hacerlo seleccionando 'Active Window' '*Ventana activa*' en el cuadro 'Target' '*Destino*' en la pantalla principal:



Cuando se selecciona 'Active Window' '*Ventana activa*' como objetivo del proceso, cualquier ventana de aplicación que esté en primer plano y activa al comienzo del comando ejecutado seguirá siendo el objetivo de VoiceAttack durante la duración del comando. Por lo tanto, si el Bloc de notas está activo en primer plano y se ejecuta un comando, el Bloc de notas se convertirá en el objetivo y cualquier pulsación de tecla o clic del mouse se le enviará hasta que finalice el comando. Si ejecuta el mismo comando y Wordpad está en primer plano y activo, se producirán las mismas acciones contra Wordpad. Es un sistema muy simple y es lo que más usa (también es la configuración por defecto).

La segunda forma de apuntar a una ventana es seleccionando el objetivo por nombre. La orientación por nombre hará que VoiceAttack busque la ventana con el nombre especificado y la convierta en el objetivo (es decir, que la ponga en primer plano y la active) antes de enviarle una entrada. Por lo tanto, si tiene una aplicación con una ventana titulada 'My App' *"Mi aplicación"*, puede hacer que VoiceAttack apunte a la ventana 'My App' *"Mi aplicación"* simplemente colocando el término 'My App' *"Mi aplicación"* en el cuadro 'Target to' *"Destinar a"*:



Tenga en cuenta que puede escribir libremente en el cuadro 'Target' *"Destino"*, así como seleccionar aplicaciones de la lista. También podrás seleccionar algunos de los elementos usados recientemente que hayas agregado.

Para mantener la orientación flexible, cualquiera de estos métodos puede seleccionarse desde la pantalla principal como se muestra (nivel global), desde la pantalla de opciones de perfil de cualquier perfil (nivel de perfil) o desde un comando dentro de un perfil (nivel de comando). El objetivo se selecciona de manera en cascada: el objetivo a nivel de comando anulará todo lo especificado en el nivel de perfil y un objetivo a nivel de perfil anulará todo a nivel global. Tal vez quiera que 'Active Window' *'Window se active'* sea el método de orientación preferido a nivel global, pero desea que todos los comandos de un determinado perfil se dirijan a un juego. Para ese tipo de escenario, simplemente deje 'Active Window' *'Window activo'* seleccionada en la pantalla principal y seleccione el título de la ventana del juego, 'My Game' *'Mi juego'* en el menú desplegable 'Send commands to this target' *'Enviar comandos a este objetivo'* en la Profile Options screen *pantalla Opciones de perfil*:

Profile Options

Profile General | Profile Hotkeys

**General**

☐ Override listening if my spoken command begins with :  
computer

☐ Override global minimum confidence level  
Minimum Confidence Level 0

☐ Execute a command each time a phrase is unrecognized  
bags

☐ Execute a command each time this profile is loaded  
bags

☐ Execute a command each time a dictation phrase is recognized  
bags

Include commands from other profiles :  
Base Profile ...

☐ Enable profile switching for the following windows :

☒ Send commands to this target :  
☐ Active Window ☒ My Game

Default Text-to-speech voice:  
None

OK Cancel

Todos los perfiles continuarán usando la 'Active Window' "Windown activo" como objetivo EXCEPTO el perfil donde usted especificó, 'My Game' "Mi juego".

Digamos que en ese mismo perfil desea poder escribir también algunos caracteres en el Bloc de notas. Dado que 'My Game' 'Mi juego' es el objetivo del proceso para todo el perfil, deberá poder especificar un objetivo del proceso solo para el comando. Puede hacer esto colocando 'Notepad' 'Bloc de notas' en el cuadro 'Send command to this target' 'Enviar comando a este destino' en la pantalla de comandos:

**Add a Command**

**This command is executed :**

☒ **When I say :**

☐ **When I press keys :**

☐ **When I press button :**

☐ **When I press mouse :**

**When this command executes, do the following sequence :**

Press and release A key

Press and release B key

Press and release C key

Description

Category

☐ Minimum confidence level

☒ Allow other commands to execute while this one is running

☒ Send command to this target :

☐ Active Window
 ☒

☐ Stop command if target window focus is lost

☐ Resume command if focus is regained

**Command Type**

☒ Full command

☐ Command prefix

☐ Command suffix

Prefix/suffix group

**Repeating**

☒ This command executes once

☐ This command repeats continuously

☐ This command repeats  times

**Nota:** Si el título de su ventana es el tipo que cambia, incluso puede especificar comodines en el cuadro de destino del proceso para que sea más fácil encontrar la ventana usando solo una parte del título (busque, 'wildcard' 'comodín' en este documento para obtener más información). Incluso puede cambiar el título de la ventana por completo si necesita más control (consulte la acción 'Perform a Window Function' *"Realizar una función de ventana"* para obtener más información). Además, si no tiene a mano el título de la ventana, puede indicar el nombre del proceso tal como se muestra en el Administrador de tareas de Windows. Los comodines se aplican aquí también. Si el título de la ventana y / o el nombre del proceso no son suficientes, puede proporcionar el nombre de la clase de la ventana. Esta es una característica súper avanzada y requerirá que conozca el nombre de la clase para la ventana. Necesitará una herramienta de terceros como Spy ++ para obtener esta información. Los comodines se aplican al nombre de clase de la ventana si los necesita. Primero se busca el título de la ventana, luego el nombre del proceso y luego el nombre de la clase de la ventana.

### **Advanced targeting - Orientación avanzada**

En su mayor parte, los métodos anteriores llenarán las necesidades de casi todas las macros de comandos. El único inconveniente es que la orientación es demasiado rígida para algunas situaciones. Por ejemplo, cuando el objetivo es 'Ventana activa', una ventana sigue siendo el objetivo durante toda la duración del comando, AUNQUE SI hace clic manualmente en otra ventana y la convierte en la ventana de primer plano (VoiceAttack cambiará la ventana de destino del proceso VOLVER al primer plano, ventana seleccionada a medida que continúa a través del comando). Esto es para que las actividades puedan ocurrir con otras ventanas, pero los comandos de entrada (como presionar teclas o escribir un mensaje) continuarán enviándose al objetivo del proceso indicado. Del mismo modo, la selección de un objetivo por nombre solo buscará la ventana nombrada para el comando completo. A veces existe la necesidad de cambiar el objetivo del proceso incluso en medio de un comando mientras se ejecuta. Es posible que deba tener un destino específico al inicio de un comando solo para controlarlo y luego redirigir la entrada a otra aplicación. También puede ser necesario iniciar una aplicación e inmediatamente comenzar a enviarle información, incluso si no sabe cuál será el título de la ventana. La buena noticia es que VoiceAttack tiene algunas características integradas para ayudarlo a manejar estas situaciones.

Es posible que el nuevo objetivo del proceso deba iniciarse o que el nuevo objetivo ya esté en ejecución. Si el nuevo objetivo ya se está ejecutando, puede cambiar a este objetivo utilizando la función 'Display' 'Mostrar' en la acción 'Perform a Window Function' *'Ejecutar una función de Window'* y seleccionando la opción 'Set command to target this window' *'Configurar comando para apuntar esta Window'*.

Perform a Window Function

**Perform a Window Function**

This action will let you perform actions on specified windows. You can show, move, resize, hide or even change the caption (useful for making applications easier to target).

Window Title

☒ Display

☒ Set command to target this window

☐ Close Window

☐ Move Window X  Y

☐ Resize Window Width  Height

☐ Change Title

☐ Pause up to  seconds for window/process to be available

☐ Exit command immediately if window/process not available

Click, 'OK' to add this action to your command.

OK Cancel

Lo que ocurrirá cuando se ejecute esta acción es que si se encuentra la ventana de destino, se configurará como el objetivo del proceso para la duración restante del comando. Tenga en cuenta que puede establecer cuánto tiempo se debe esperar para que el nuevo objetivo esté activo, así como salir completamente del comando si se excede el tiempo de espera (o si simplemente no se puede encontrar la ventana).

Si es necesario **iniciar el nuevo destino**, simplemente use la acción 'Run an Application' 'Ejecutar una aplicación' y seleccione la opción 'Wait until launched application is started before continuing' 'Espere hasta que la aplicación iniciada se inicie antes de continuar' con la opción 'Set command to target launched application' 'Establecer el comando para apuntar la aplicación iniciada' seleccionada:

**Run an Application**

Select an application to run, and, VoiceAttack will launch it with the optional parameters and working directory that you choose. Click the, 'Test Run' button to try it out.

%ProgramFiles%\Windows NT\Accessories\wordpad.exe

With these parameters

In this working directory

Test Run

**Window Style**

☒ Normal ☐ Minimized ☐ Maximized ☐ Hidden

**Advanced**

☐ Do not wait for launched application

☒ Wait until launched application is started before continuing

☒ Set command to target launched application

☐ Wait until the launched application exits before continuing

Capture STDOUT to a text variable

Capture Exit Code to an integer variable

☐ Only wait up to 000.000 seconds for launched application

☐ Exit command if launch has failed or wait time exceeded

Click, 'OK' to add this action to your command.

OK Cancel

Lo que sucederá es cuando se inicie la aplicación, VoiceAttack esperará hasta que la aplicación esté lista para aceptar la entrada y luego establezca esa aplicación como el nuevo objetivo del proceso para la duración restante del comando. Tenga en cuenta que también puede especificar cuánto tiempo esperar y salir si el inicio de la aplicación excede el tiempo indicado (o si la aplicación iniciada no se inicia).

La última forma de establecer un objetivo de proceso ocurre automáticamente cada vez que VoiceAttack usa el mouse para "hacer clic" en una ventana (incluido el escritorio). Cada vez que se produce un evento de presionar un botón del mouse (presionar el mouse hacia abajo, hacer clic y hacer doble clic), la ventana que se encuentra debajo del mouse se convertirá en el objetivo del proceso (si aún no lo está) durante la duración restante del comando. Esto es para simular lo que sucede cuando se hace clic en un mouse de hardware. Para desactivar esta funcionalidad y volver a lo que estaba en su lugar antes, simplemente seleccione la opción 'Bypass Mouse Targeting' *"Anular la orientación del ratón"* en la pantalla de opciones.

## **Targeting helpers - Ayudantes de orientación**

Los comandos que se ejecutan son conscientes de su objetivo de proceso. Hay un par de opciones a tener en cuenta en la pantalla de comando: 'Stop command if target window focus is lost' *"Detener comando si se pierde el enfoque de la window de destino"* y 'Resume command if focus is regained' *"Reanudar comando si se recupera el enfoque"*. 'Stop command if target window focus is lost' *"Detener comando si se pierde el foco de la window de destino"* detendrá el comando completamente si se pierde el enfoque del objetivo del proceso. Si selecciona 'Resume command if focus is regained' *"Reanudar comando si se recupera el enfoque"*, el comando se pausará hasta que el objetivo del proceso vuelva a estar activo.

Una característica relacionada que tiene el potencial de cambiar el objetivo del proceso es la característica de cambio de perfil automático. No entraremos en detalles aquí sobre eso, pero vale la pena mencionarlo.

## **Command Execution Queues Overview - Resumen de colas de ejecución de comandos**

Las colas de ejecución de comandos (o simplemente, 'queues' 'colas') ejecutan los comandos en el orden en que los agrega (en cola), asegurándose de que cada comando se ejecute por completo antes de pasar al siguiente comando. Esto le ayudará a ejecutar los comandos uno tras otro sin tener que hacer todo el monitoreo por sí mismo. Esto también agregará un poco más de flexibilidad en la forma en que se pueden manejar los comandos cuando se ejecutan. Piense en las colas como si fuera a hacer el pago en el supermercado. Si un cliente (comando) se pone en línea (en cola), el cliente debe esperar hasta que la persona que está delante de ellos termine antes de verificar (ejecutar). Cada cliente subsiguiente debe esperar hasta que el cliente frente a ellos termine antes de ser retirado. El carril puede llenarse y tener cualquier número de clientes, pero cada cliente debe esperar su turno en el orden en que se presentó.

Digamos que estás disparando varias armas desde tu nave, pero esas operaciones deben ocurrir una después de la siguiente (nunca al mismo tiempo por varias razones). Digamos que te gustaría disparar primero tus misiles, seguido del cañón de riel, luego las ametralladoras. Normalmente, si emitiera comandos de comy para estas tres cosas en rápida sucesión, todos se ejecutarían casi al mismo tiempo. Si cada comando es breve, por lo general no es un gran problema, pero si los comandos toman una cierta cantidad de tiempo o dependen unos de otros para ejecutarse en orden, entonces eso puede ser un problema. Si pone en cola cada una de estas operaciones: primero ponga en cola el comando para disparar los misiles, luego ponga en cola el comando para disparar la pistola de riel y finalmente ponga en cola el comando para disparar la ametralladora: cada operación esperará a que termine la última antes de ejecutarse. no importa cuánto tiempo se tarda en procesar cada uno.



Entonces, ¿qué sucede si no quieres que los comandos de tu escudo en cola esperen a que terminen los comandos de tu arma? Las colas pueden ser nombradas, de modo que puede tener tantas colas como quiera usar para diferentes propósitos, incluso al mismo tiempo. Por lo tanto, si tienes una orden particular en la que te gustaría disparar armas (como la anterior), puedes crear una cola llamada "armas" y agregar cada comando de arma a esa cola. Luego, puede crear una cola llamada "blindajes" y luego agregar comandos relacionados con el escudo a esa cola. Cada cola ejecutará sus comandos de manera dependiente y en el orden en que se agregaron los comandos. Tenga en cuenta que una vez que se crea una cola, permanecerá residente hasta que se cierre VoiceAttack.

Otras cosas interesantes que pueden hacer las colas es que las colas pueden precargarse con comandos que se ejecutarán una vez que la cola se llene a su gusto o que los comandos de la cola puedan comenzar a funcionar inmediatamente. Las colas también se pueden pausar para que una vez que se complete un comando, la ejecución del siguiente comando se posponga hasta que desee que la cola continúe. Las colas también pueden seguir ejecutándose incluso después de que estén vacías, de modo que cada vez que se agregue un nuevo comando, ese comando se ejecutará de inmediato. Hay una buena parte de lo que puede hacer, y puede parecer un poco confuso, así que, vamos a crear una cola para que pueda ver cómo funciona.

### **Creating a Command Execution Queue - Creación de una cola de ejecución de comandos**

Usted crea una cola de ejecución de comandos simplemente colocando en cola un comando. Cuando encola un comando, es más o menos lo mismo que el anterior, 'Execute Another Command' *"Ejecutar otro comando"* que ha estado usando durante algún tiempo. La diferencia es que cuando usted pone en cola un comando como, en lugar del comando que se ejecuta inmediatamente, el comando se entrega a una cola que administra ese comando y cualquier comando subsiguiente que se pone en cola. Poner en cola un comando, simplemente agregue una acción 'Enqueue a Command' *'Poner en cola un comando'* haciendo clic en Other > VoiceAttack Action > Command Queues > Enqueue a Command from the Command screen *Otros> Acción de ataque de voz> Colas de comandos> Poner en cola un comando desde la pantalla Comando*. Desde esta pantalla, primero querrá indicar el nombre de la cola en la que desea agregar el comando. Simplemente escriba un nombre o, si ya ha configurado una cola en otro lugar, puede seleccionarlo de esta lista. La razón por la que desea asignar un nombre a su cola es para que pueda tener más de una cola activa. Por lo tanto, si tienes una orden particular en la que te gustaría disparar armas, puedes crear una cola llamada "armas" y agregar cada comando de arma a esa cola. Luego, puede crear una cola llamada "blindajes" y luego agregar comandos relacionados con el escudo a esa cola. Cada cola ejecutará sus comandos de forma independiente y en el orden en que se agregaron los comandos.

A continuación, deseará indicar si el comando debe comenzar a ejecutarse en el momento en que se agrega. Si desea que el comando comience a ejecutarse inmediatamente, seleccione la opción 'Start queue when this command is added' *'Iniciar cola cuando se agregue este comando'*. Si esta opción no está seleccionada, el comando se agrega a la cola, pero la cola no se inicia hasta que lo inicie explícitamente (o, ponga en cola un comando Comt posterior con esta opción seleccionada). Su cola también puede iniciarse explícitamente ejecutando una acción de 'Inicio de cola' (más información sobre esto más adelante). Una vez iniciada, su cola seguirá esperando a que le agregue más comandos. Si no hay comandos en la cola, el siguiente comando agregado se ejecutará inmediatamente. Si un comando aún se está ejecutando en la cola, el último comando en cola tendrá que esperar hasta que finalice el comando de ejecución, así como cualquier otro comando en espera.

## The Queue Actions - *Las acciones de la cola*

En la mayoría de los casos, la cola de ejecución de comandos se iniciará y, a continuación, solo se puede olvidar. A veces es posible que desee tener un poco de control adicional sobre sus colas. Hay algunas acciones que puede realizar en una cola de ejecución de comandos, como iniciar, detener el paro y hacer una pausa. Tenga en cuenta que puede indicar una cola específica o afectar a todas las instancias de la cola. Las acciones se describen a continuación (puede encontrar descripciones más detalladas de cada una de ellas en la sección 'Command queues - Queue Action' al principio de este documento):

**Start - Inicio:** esto hará que su cola comience a ejecutar los comandos en el orden en que se agregaron.

**Pause - Pausa:** hace una pausa en la cola una vez que el comando que se está ejecutando actualmente se ha completado.

**Unpause - No pausar:** anula la pausa (comienza la ejecución del comando).

**Toggle pause/unpause - Alternar pausar / reanudar**

**Stop - Detener:** detiene y borra la cola, también detiene cualquier comando que pueda estar ejecutándose dentro de la cola.

**Stop, but allow current command to complete - Detener, pero permitir que se complete el comando actual:** esto hará todo lo que la acción de Detener hará, excepto que se permitirá que se complete el comando actual.

## Supporting Tokens - *Tokens de apoyo*

Podrás acceder a varios detalles sobre las colas de ejecución de tus comandos usando tokens. Información como el estado de la cola (si existe o no una cola, si está en ejecución o en pausa), cuántos comandos tiene una cola y si se está ejecutando o no un comando. Consulte la sección etiquetada 'Token reference' "*Referencia de token*" al principio de este documento para obtener más información sobre estos elementos (tenga en cuenta que todos los tokens de la cola comienzan con "{QUEUE}").

## VoiceAttack Profile Package Reference - *Referencia del paquete de perfil de VoiceAttack*

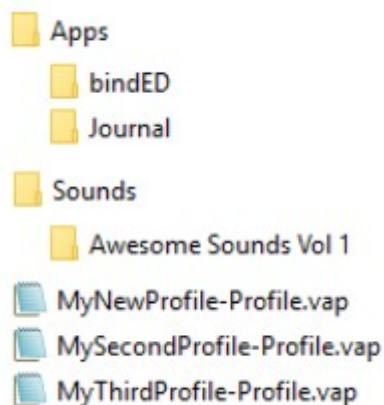
Puede importar una colección de archivos a VoiceAttack usando un archivo de paquete de VoiceAttack. Un archivo de paquete puede contener cualquier número de perfiles de VoiceAttack (**.vap**), sonidos o complementos / aplicaciones exportados. Un archivo de paquete VoiceAttack es un **.zip** que contiene todos los archivos necesarios para crear un paquete de perfil y tiene una extensión **'.vax'**.

Para importar un paquete de perfil de VoiceAttack, simplemente haga clic en "Importar perfil" en la pantalla principal. Seleccione un archivo de paquete (.vax) y se iniciará la importación. Los archivos se copian en las carpetas que ha especificado para Sonidos y aplicaciones (en la pantalla Opciones), y los archivos de perfil incluidos (.vap) se importan como perfiles.

Para crear un paquete VoiceAttack para compartir, simplemente debe comprimir los perfiles exportados necesarios (.vap) y las carpetas (sonidos y aplicaciones) que desea incluir. Los perfiles DEBEN estar en la raíz del .zip (no dentro de una carpeta dentro del .zip). Todos los sonidos deben estar en una carpeta llamada 'Sonidos' en el .zip (la carpeta 'Sonidos' DEBE estar en la raíz del .zip (no dentro de una carpeta dentro del .zip)). La estructura de archivos \* dentro \* de la carpeta 'Sonidos' es lo que se copiará en la carpeta designada como la carpeta Sonidos para VoiceAttack (lo que se establece en la pantalla Opciones). Tenga en cuenta que cualquier archivo con la misma ruta y nombre de archivo se sobrescribirá (útil para actualizaciones grandes).

Exactamente de la misma manera que la carpeta 'Sonidos', cualquier complemento / aplicación que se encuentre en el paquete debe estar en una carpeta llamada 'Aplicaciones' en el .zip (la carpeta 'Aplicaciones' DEBE estar en la raíz del .zip (no dentro de una carpeta dentro del .zip)). La estructura de archivos \* dentro \* de la carpeta 'Aplicaciones' es lo que se copiará en la carpeta designada como la carpeta de Aplicaciones para VoiceAttack (lo que se configura en la pantalla Opciones). Tenga en cuenta que cualquier archivo con la misma ruta y nombre de archivo se sobrescribirá (de nuevo, útil para las actualizaciones). Tenga en cuenta que, dado que los complementos son archivos .dll, la característica del complemento debe estar deshabilitada (y debe reiniciarse el VoiceAttack) antes de importar la carpeta "Aplicaciones". Tenga en cuenta que si NO tiene ningún complemento / aplicación, no incluya una carpeta 'Aplicaciones' (hay una verificación de la presencia de una carpeta 'Aplicaciones' en el paquete).

Aquí hay una imagen de un paquete de muestra que contiene perfiles, sonidos y complementos:



Tenga en cuenta de nuevo que todo está en la raíz del zip (y no en una carpeta en el .zip lol).

Dos características adicionales 'hidden' "*ocultas*" de la importación del paquete son dos marcas que se incluyen con los perfiles exportados (versión v1.6.5 +). Sin embargo, tendrás que editar los archivos .vap con un editor de texto para acceder a ellos. La primera bandera es "IO" (para orden de importación). Verás esta bandera en algún lugar cerca de la parte inferior del archivo como '<IO> 0 </IO>'. Los perfiles incluidos serán ordenados por esta bandera. Por lo tanto, si Perfil, 'A' tiene un indicador de IO de '0', y Perfil, 'B' tiene un indicador de IO establecido en '1', el Perfil A será

primero importado, seguido por el perfil B. ¿Es importante el pedido? Probablemente no en este momento, pero si es necesario en algún momento, está ahí. El segundo indicador es "ES" (para selección de importación). Si este indicador se establece en 1 (o no es cero), VoiceAttack cambiará a este perfil cuando se importe (al igual que cuando importa un solo perfil (.vap)). Si este valor permanece en cero, VoiceAttack no se alejará del perfil seleccionado actualmente cuando el paquete haya terminado de importarse.

Lo último que debe hacer es asegurarse de que su archivo comprimido se cambie de nombre con la extensión de '.vax' para que VoiceAttack lo recoja. ¡Eso es todo al respecto! Dado que este es un tema relativamente avanzado, probablemente querrá visitar a todos en los foros de usuarios de VoiceAttack para obtener más información: <http://www.voiceattack.com/forum>

## **Troubleshooting Guide - *Guía para resolver problemas***

Esta sección se actualizará con frecuencia, así que, vuelva a consultar. Además, si esta guía no le ayuda, visite los foros de VoiceAttack en <http://www.voiceattack.com/forum>

(Editar: esta guía solo cubre algunos elementos básicos que pueden ayudarlo en su situación particular. El siguiente hilo en el foro lo ayudará más con las cosas difíciles del motor de voz (bastante nuevo, bastante completo):

<http://voiceattack.com/SMF/index.php?topic=1635.0> tenga en cuenta que hay enlaces en ese hilo a otros hilos que también ayudarán. ).

Casi todos los problemas con VoiceAttack tendrán que ver con que VoiceAttack no escuche ni comprenda sus comandos.

Aquí hay algunas cosas que he encontrado al usar VoiceAttack durante el último año aproximadamente ...

### **VoiceAttack no escucha nada (la barra de nivel en la pantalla principal no se mueve):**

1) Asegúrate de que tu micrófono esté conectado todo el tiempo (esto me afecta casi todas las veces).

2) Asegúrese de que su micrófono esté encendido. Esto a veces se encuentra en el cable de sus auriculares.

3) Asegúrese de que el volumen de su micrófono sea adecuado. Además, asegúrese de que no esté silenciado en Windows.

Lugares adicionales para mirar:

Si está utilizando Microsoft Windows Vista / 7/8/10, vaya al Panel de control y ejecute la aplicación 'Sound'.

Seleccione la pestaña de grabación. Seleccione su dispositivo de entrada (tendrá una marca de verificación verde al lado).

Ve a la pestaña de niveles. Asegúrate de que el volumen sea adecuado (el mío está arriba hasta el final). Si hay un botón de equilibrio, haga clic en él. Asegúrese de que los canales del micrófono estén en los niveles adecuados (los míos están arriba).

En XP, vaya a la aplicación "Propiedades de los dispositivos de sonido y audio". Haga clic en la pestaña 'Audio' y asegúrese de seleccionar el dispositivo adecuado en la lista desplegable. Haga clic en el botón 'Volumen' para realizar ajustes en el volumen.

Aún más:

Si está utilizando Microsoft Windows Vista / 7/8/10, vaya al Panel de control y ejecute la aplicación "Opciones de reconocimiento de voz".

Seleccione el enlace 'Configurar micrófono'. Siga las instrucciones indicadas para configurar su micrófono.

Asegúrese de consultar la sección "Configuración de la entrada del micrófono" más adelante en este documento.

**VoiceAttack no comprende los comandos (la barra de nivel se mueve, pero VoiceAttack no reconoce lo que digo):**

- 1) Asegúrese de que sus niveles de micrófono sean adecuados como se describe anteriormente.
- 2) Asegúrese de que el motor de reconocimiento de voz esté capacitado para su voz. Esto suena un poco tedioso, pero hará una gran diferencia en la forma en que VoiceAttack puede entenderlo y agregará niveles de diversión a su experiencia de VoiceAttack. En serio ... no puedo enfatizar esto lo suficiente. Vaya al Panel de control y ejecute la aplicación "Opciones de reconocimiento de voz". Haga clic en el enlace 'Entrene su computadora para comprenderlo mejor'. Lo hice tres veces. No sé si hacerlo tantas veces fue excesivo, pero ciertamente hizo que las cosas funcionaran realmente bien.
- 3) Compruebe si VoiceAttack está 'escuchando'. Es un botón grande en la pantalla principal en el lado derecho. Si dice "No escuchar", debe hacer clic en él :)
- 4) Asegúrese de que VoiceAttack no esté ejecutando una macro larga o enorme. Verá una indicación de esto en el registro de reconocimiento en la pantalla principal (aspecto grande de la lista blanca). Haga clic en el botón 'Detener Comandos' para detener su macro si lo necesita.
- 5) ¿Está utilizando el perfil correcto? A veces me cambio a un perfil diferente y olvido que lo hice. Vuelva al perfil correcto :) (Nota: esto es solo para la versión no de prueba. Solo hay un perfil en la versión de prueba).
- 6) ¿Es su entorno bastante tranquilo? A veces, tus compañeros de casa habladores o ruidosos confunden a VoiceAttack.
- 7) Eche un vistazo al registro de reconocimiento en la pantalla principal. ¿Qué es lo que piensa que dice VoiceAttack que estás diciendo? Es posible que deba hacer ajustes en su comando (dado que ha entrenado el motor de reconocimiento de voz como se describe anteriormente). Solo una nota ... tenemos acentos gruesos aquí en Texas. A veces, lo que estoy diciendo no es reconocible incluso por otros humanos :)
- 8) Afuera ... asegúrate de no haber cambiado a un motor de voz que no hayas entrenado (lo encontrarás en la página de opciones). Intente cambiar a 'Predeterminado del sistema'.
- 9) Aún más en una extremidad ... Asegúrese de que no está ejecutando ningún tipo de software de alteración de la voz (usted sabe los tipos que lo hacen sonar como un extraterrestre o un orco o lo que sea). Dependiendo de su software, estos efectos pueden pasar directamente a VoiceAttack, que, a su vez, probablemente no reconocerá lo que se está diciendo.

**VoiceAttack está reconociendo lo que estoy diciendo (los comandos aparecen en el registro), pero no ocurre nada en mi juego.**

En ocasiones, es posible que tenga que ajustar sus comandos en VoiceAttack para trabajar con ciertos juegos. Aquí hay algunas cosas que querrás probar:

El problema más común es que VoiceAttack está enviando pulsaciones de teclas demasiado rápido a tu juego.

Si un juego está sondeando para obtener información en un momento específico, y, al presionar la tecla de VoiceAttack no coincide con ese sondeo, el juego simplemente no lo detectará. Para solucionar este problema, debe aumentar la cantidad de tiempo que se mantiene presionada una tecla antes de soltarla (consulte la opción 'Pantalla de presión de teclas' - 'Mantener presionada durante X segundos'). Un buen lugar para comenzar es de 0,10 segundos. Intenta aumentar y disminuir este número para ver qué funciona mejor.

Otro problema común y frustrante es que algunos juegos o aplicaciones requerirán que VoiceAttack se ejecute en modo Administrador para permitir la interacción. Para ejecutar VoiceAttack en modo Administrador, haga lo siguiente:

Localice el archivo llamado 'VoiceAttack.exe' (generalmente en la carpeta C: \ Archivos de programa (x86) \ VoiceAttack). Haga clic derecho en el archivo y seleccione 'Propiedades'. Vaya a la pestaña "Compatibilidad" y luego marque la casilla "Ejecutar como administrador".

Haga clic en 'Aceptar' y luego ejecute VoiceAttack.

Una última cosa para verificar es asegurarse de que VoiceAttack esté enviando la entrada al lugar correcto. Verifique que sus comandos se estén enviando al proceso adecuado, o, a la ventana activa (vea 'Pantalla principal del ataque de voz' - opción 'Destino').

Como siempre, si ninguno de estos métodos funciona, consulte los foros de usuarios de VoiceAttack :)

## **Setting up Microphone Input – Configuración de entrada de micrófono**

Aquí abajo, extraído de los foros de usuarios de VoiceAttack, es una breve guía que le ayudará a configurar su entrada de micrófono para usar con VoiceAttack y el reconocimiento de voz de Windows. Simplemente repasa los pasos básicos que a veces faltamos al configurar las cosas.

La entrada y salida de audio en Windows es algo así como un laberinto, pero tiene sentido después de que aprendes a moverte. Como con todo, configuras algo una vez y luego olvidas cómo se hace. Esto está aquí para usted y para mí :)

En primer lugar, VoiceAttack utiliza el reconocimiento de voz incorporado de Windows para hacer su trabajo. Fuera de la caja, el motor de voz usa el dispositivo de grabación predeterminado para recibir información. Se puede acceder a los dispositivos de grabación haciendo clic con el botón derecho en el ícono 'Altavoces' en la bandeja del sistema y seleccionando 'Dispositivos de grabación' o, haciendo clic con el botón derecho en el ícono de VoiceAttack en la barra de tareas y seleccionando 'Dispositivos de grabación'. Haga clic derecho en el micrófono / auricular deseado y seleccione "Establecer como dispositivo predeterminado" para eso. Sabrá que su dispositivo está seleccionado de forma predeterminada por la marca de verificación verde que aparece sobre el icono del dispositivo. Esto funciona para la mayoría, ya que generalmente solo tenemos un dispositivo en nuestras máquinas que utilizamos principalmente.

Para aquellos que tienen varios micrófonos / auriculares / cámaras web, el dispositivo predeterminado a veces no es lo que desea que se seleccione. Para cambiar el dispositivo de grabación que usa el motor de voz, simplemente abra el Panel de control y elija el applet de Reconocimiento de voz, o haga clic con el botón derecho en el icono de VoiceAttack en la barra de tareas y seleccione "Panel de control de voz". Haga clic en el enlace 'Opciones de voz avanzadas' y luego haga clic en el botón en la parte inferior con la etiqueta 'Avanzadas ...'. Esto abre el cuadro de diálogo 'Configuración de entrada de audio'. Hay dos opciones en este diálogo: 'Usar dispositivo de entrada de audio preferido' y 'Usar este dispositivo de entrada de audio'. La primera opción le permite continuar usando el dispositivo de entrada predeterminado (cualquiera que sea el dispositivo). Elegir, 'Usar este dispositivo de audio' le permite elegir un dispositivo específico del menú desplegable (el dispositivo de grabación predeterminado se ignora).

## VoiceAttack's Data Storage - Almacenamiento de datos de VoiceAttack

VoiceAttack almacena sus datos en un solo archivo llamado 'VoiceAttack.dat'. Cada usuario en su PC tendrá su propio archivo VoiceAttack.dat que se almacenará (generalmente) en "C: \ Users \ YOUR\_USER\_NAME \ AppData \ Roaming \ VoiceAttack". Si desea realizar una copia de seguridad de los datos de su VoiceAttack en una gran parte, el archivo VoiceAttack.dat es el que desea guardar. El acceso a esta carpeta por primera vez puede ser complicado, ya que Windows puede tener estas carpetas ocultas. Lo que querrá hacer (si aún no lo ha hecho) es hacer que Windows muestre carpetas y archivos ocultos: <https://support.microsoft.com/en-us/help/14201/windows-show-archivos-ocultos> Otra forma (probablemente más rápida) de navegar por esta carpeta es haciendo clic en el enlace provisto en la pantalla Opciones, debajo de la pestaña 'Sistema / Avanzado' con la etiqueta 'Haga clic aquí para buscar la carpeta de datos de VoiceAttack'

En una nota al margen, y para aclarar algunas confusiones, los datos de VoiceAttack NO se almacenan en archivos .VAP. Los archivos .VAP son los archivos que se crean si decide exportar un solo perfil de VoiceAttack (para compartir o simplemente como una copia de seguridad). Es posible que haya tenido que importar un archivo .VAP en un momento u otro. La información contenida en el archivo .VAP que importó se combina en su archivo VoiceAttack.dat y se guarda.

### VoiceAttack Author Flags - Banderas de autor de VoiceAttack

Puede haber ocasiones en las que necesite un mayor nivel de control sobre ciertos aspectos de sus perfiles a la hora de lanzarlos a la comunidad. A continuación se muestran algunas marcas que se pueden modificar dentro de los comandos y perfiles para ayudar a dar forma a la entrega del contenido que creas. Actualmente, no hay una interfaz de usuario para editar estos elementos. Primero deberá exportar sus perfiles como un .VAP estándar que no está comprimido (consulte "Exportación de perfiles" anteriormente en este documento). Luego debe usar un editor de texto (como el Bloc de notas) para modificar los datos XML, guardar el .VAP y luego volver a importar el perfil a VoiceAttack.

**Nota:** Si la intención de usar las banderas de autor proporcionadas es para fines de ofuscación, tenga en cuenta que VoiceAttack.com no acepta ninguna responsabilidad por el uso de estas banderas, ya que el uso de cualquiera o todas las banderas es responsabilidad exclusiva de Autor para emplearlos. Como todos sabemos, cualquier intento de ofuscar cualquier tipo de datos es una invitación abierta para que cualquiera pueda derrotar esa ofuscación, por lo que no se garantiza que sus perfiles y comandos queden completamente ocultos.



## Profile-level flags - *Banderas de nivel de perfil*

Dentro del XML del .VAP, dentro del elemento Perfil, encontrará algunos elementos que solo se pueden modificar fuera de VoiceAttack. En la sección anterior titulada "Referencia de paquete de perfil de VoiceAttack", repasamos los elementos <IO> y <IS> cuando creamos un paquete de perfil (puede encontrar más información sobre estos en esa sección). Además de esas banderas, el elemento Perfil también contiene algunas más:

**<IP>**: el elemento IP le permitirá indicar a sus usuarios cómo desea administrar la importación de sus comandos individuales a otros perfiles. Esto es útil si tiene comandos en el perfil que diseñó que dependen unos de otros y permitir que los comandos se importen individualmente a otros perfiles podría hacer que esos comandos no funcionen (y, básicamente, crear un pozo de soporte sin fondo). Puede especificar que se muestre una advertencia o un mensaje de detención completa. Para mostrar una advertencia que indica que es posible que las importaciones de comandos individuales no funcionen por su cuenta y que recomienda importar todo el perfil, cambie el elemento de IP a "1": <IP> 1 </IP>. Para evitar que los comandos individuales se importen a otros perfiles, cambie el elemento IP a "2": <IP> 2 </IP>. Para deshabilitar, simplemente cambie o deje el valor como, <IP> 0 </IP>. Probablemente no sea algo que uses mucho, pero está ahí si lo necesitas.

**<BE>**: el elemento BE indica que el perfil solo se puede exportar desde VoiceAttack como binario comprimido. Para activar este indicador, simplemente establezca el elemento BE en "1": <BE> 1 </BE>. Para deshabilitar, simplemente cambie o deje el valor como, <BE> 0 </BE>. **Tenga en cuenta que si distribuye su perfil inicialmente como un binario comprimido y este indicador se establece en 1, no hay una forma proporcionada de volver a cambiar ese perfil.** Por lo tanto, si planea distribuir un binario comprimido con este conjunto de indicadores, deberá mantener al menos dos versiones de su perfil. Una versión que se utiliza para la creación y una versión que se utilizará para la distribución.

**<AuthorTag1>, <AuthorTag2>, <AuthorTag3>**: los elementos AuthorTag le permitirán indicar lo que quiera como valores de texto que persisten durante la exportación. Estos valores se pueden recuperar llamando a los métodos de proxy, 'GetAuthorTag1 ()', 'GetAuthorTag2 ()' y 'GetAuthorTag3 ()'. Vea, 'Complementos de VoiceAttack (para los verdaderamente locos)' anteriormente en este documento.

**<AuthorID>**: el elemento AuthorID es un indicador GUID que los autores utilizan para indicar el creador del perfil. Este valor se puede recuperar llamando al método proxy, 'GetAuthorID ()'. Vea, 'Complementos de VoiceAttack (para los verdaderamente locos)' anteriormente en este documento.

**<ProductID>**: el elemento ProductID es un indicador GUID para que los autores lo utilicen para identificar claramente los perfiles que crean. Este valor se puede recuperar llamando al método proxy, 'GetProductID ()'. Vea, 'Complementos de VoiceAttack (para los verdaderamente locos)' anteriormente en este documento.

## Command-level flags - *Banderas de nivel de comando*

Actualmente solo hay un indicador de nivel de comando que está en uso. De nuevo, solo podrá acceder a este indicador editando un archivo .VAP sin comprimir con un editor de texto.

**<CL>**: el elemento CL le permitirá bloquear el acceso a los contenidos de un comando individual (editado, visto, duplicado, copiado / pegado, copiado a otros perfiles o importado a otros perfiles). Esto es útil para los comandos que son complejos y permitir el acceso probablemente abriría problemas de soporte, o tal vez simplemente no quiera compartir su trabajo con todos. El tipo de comando que usaría con este indicador sería probablemente un subcomando, ya que sus usuarios no podrían editar ningún aspecto del mismo (frase hablada, teclas de acceso rápido, categoría, descripción, etc.). Establezca este elemento en "1" para activarlo: **<CL> 1 </CL>**.

Tenga en cuenta que si sus perfiles se distribuyen sin comprimir, o si están comprimidos y no usan la marca <BE> (arriba) establecida en "1", el usuario final aún podrá modificar estas marcas, por lo que debe planificar en consecuencia.

For fun... maybe – *Por diversión ... tal vez*

Bienvenido al final del documento de ayuda. Gracias por leer mi mezcla que ha estado creciendo durante varios años :) Algunas cosas adicionales incluidas, solo por diversión (o no) estarán aquí abajo a medida que las agregue (o recuerde que las agregué y descuidé al documento).

Si haces clic con el botón derecho en el ícono de VoiceAttack en la esquina superior izquierda de la pantalla principal, verás una opción para '**Cobertura de la oscuridad**'. Al marcar esta opción, se coloca la pantalla principal en "modo oscuro", que puede ser útil cuando se usa VoiceAttack por la noche. Para volver, simplemente haga clic nuevamente en el elemento del menú (tenga en cuenta que esto solía ser un parámetro de la línea de comandos, pero ese parámetro se ha eliminado).

Parámetro de línea de comando, '-opacidad' se agregó como una prueba. Pasar un valor de 0 a 100 afecta el nivel de opacidad de la pantalla principal. 100 = no transparente en absoluto, 0 = totalmente transparente. Ejemplo: - la opacidad 75 establece la opacidad al 75%.

Para anular los sonidos de activación / desactivación predeterminados en VoiceAttack (escuchar activar / desactivar, activar / desactivar joysticks, etc.), solo agregue un archivo .wav válido llamado 'sys\_on.wav' y / o un archivo llamado 'sys\_off.wav' al mismo directorio en el que se encuentra VoiceAttack.exe (normalmente C: \ Archivos de programa (x86) \ VoiceAttack). Si desea anular el sonido de interrupción predeterminado (detener todos los comandos), simplemente agregue un archivo llamado "sys\_stop.wav". Tenga en cuenta que estos deben ser archivos .wav válidos. Si se encuentra un error, los sonidos vuelven a los sonidos predeterminados. Tenga en cuenta también que estos sonidos anularán los sonidos seleccionados en la pantalla de opciones.

Si desea realizar una copia de seguridad de su archivo Voice Attack.dat (el archivo que contiene TODOS sus perfiles), generalmente se encuentra en C: \ Users \ YOURUSERNAME \ AppData \ Roaming \ VoiceAttack.

El directorio 'Copia de seguridad' ubicado en C: \ Users \ YOUR\_USER\_NAME \ AppData \ Roaming \ VoiceAttack contiene hasta los últimos diez cambios realizados en sus perfiles de VoiceAttack. Para revertir a un cambio anterior, simplemente mueva cualquiera de los archivos fuera del directorio de Copia de Seguridad al directorio C: \ Users \ YOUR\_USER\_NAME \ AppData \ Roaming \ VoiceAttack y reemplace el VoiceAttack.dat actual. Probablemente nunca uses esto, pero está ahí si lo necesitas;)