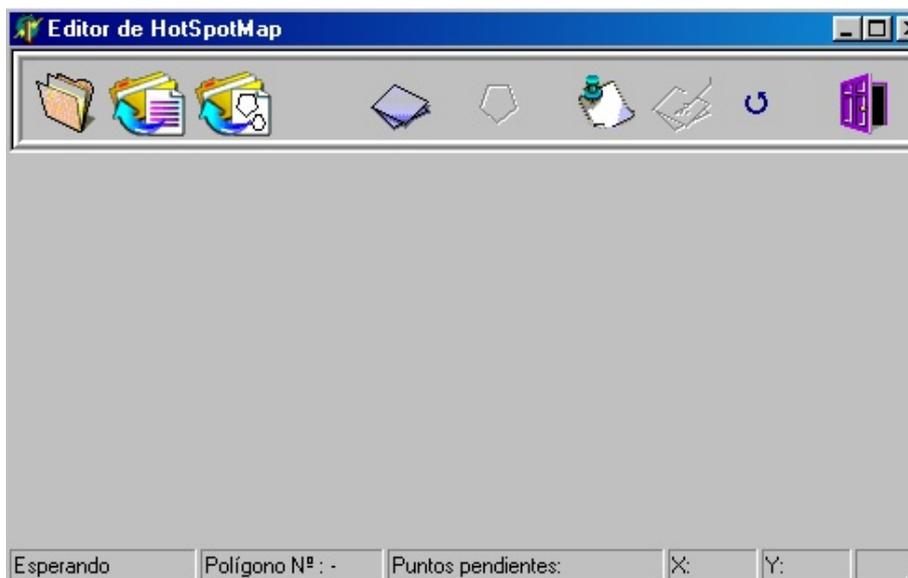

Manual de HotSpotMapEditor

1.- Introducción

El presente manual enseñará a utilizar la utilidad HotSpotMap Editor, que como su nombre indica nos servirá para crear “las zonas calientes” en una imagen para ser utilizadas después por el componente ‘HotSpotMap’. El programa no está muy depurado pero nos sirve para lo que queremos hacer.



La pantalla anterior es la que se muestra nada más ejecutar la utilidad. En esta pantalla distinguimos 3 partes, una barra de herramientas, una barra de estado y la zona intermedia que es donde trabajaremos.



La imagen anterior muestra ya un ejemplo de con una imagen en pantalla.

2.- Barra de herramientas

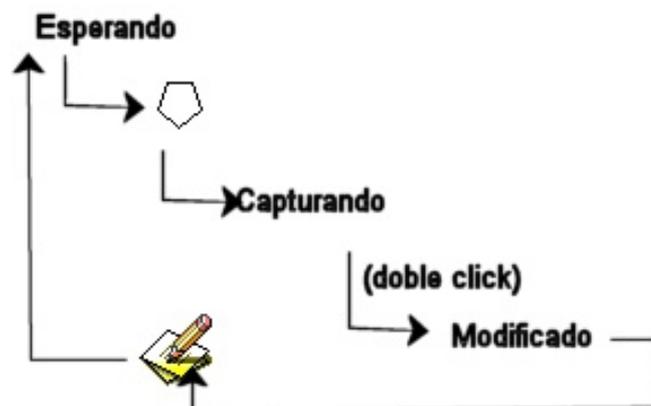
En esta barra se encuentra una serie de botones que ejecutarán las siguientes acciones :

-  Abre una imagen.
-  Genera un archivo con los datos de los polígonos y puntos generados. Este archivo se podrá después utilizar para cargar los datos en el componente [HotSpotMap](#).
-  Cargar datos de un fichero generado anteriormente. Si hubiéramos generado algún polígono y pulsamos este botón, perderíamos esas modificaciones.
-  Borra de la pantalla los polígonos dibujados, pero se conservan los datos. Sólo sirve para hacer más cómoda la entrada de datos.
-  Empieza la captura de puntos de un polígono nuevo. La captura acaba haciendo un doble click con el ratón sobre la imagen.
-  Muestra una ventana con los datos introducidos hasta este momento.
-  Guarda los datos del último polígono dibujado en el árbol de polígonos.
-  Redibuja todos los polígonos introducidos hasta ese momento.
-  Sale de la aplicación.

3.- Barra de estado

La barra de estado da información sobre :

a.- Estado actual :



b.- Nº de polígono actual.

c.- Puntos pendientes (máximo 100 puntos por polígono).

d.- Posición X,Y del ratón.

4.- Uso

Los pasos a seguir para crear un fichero son datos sobre polígonos para poder ser utilizado después por el componente HotSpotMap son los siguientes :

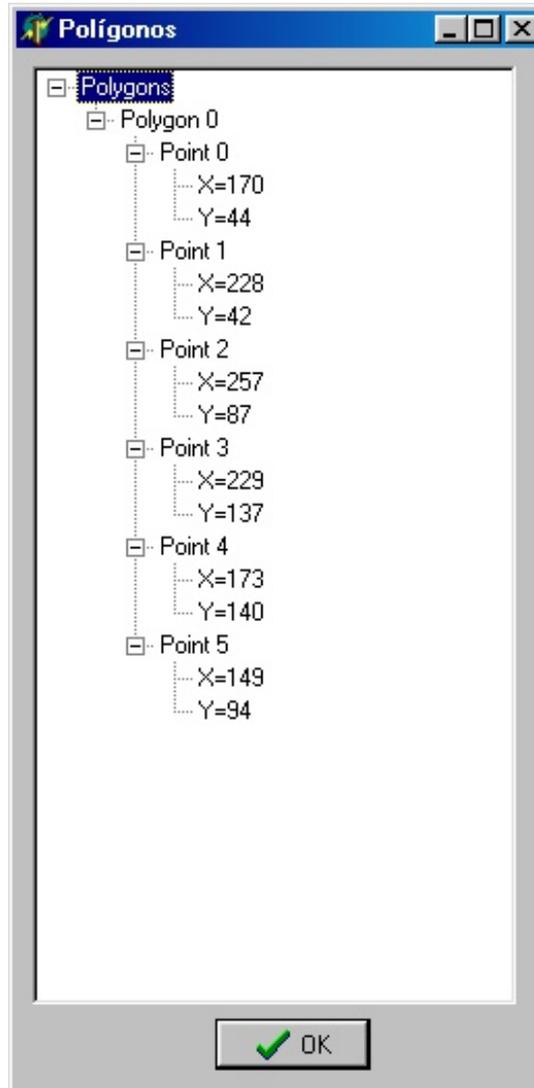
1.- Ejecutar el programa.

2.- Abrir un archivo de imagen : Botón .

3.- Comenzar a introducir polígonos. Para ello pulsamos el botón  y empezamos a picar con el cursor del ratón sobre la imagen, irán apareciendo puntos y líneas que unen esos puntos. Cuando hayamos concluido pulsamos dos veces (doble click) este será el último punto del polígono.

4.- Guardar el polígono en el árbol de polígonos : Botón .

5.- Ahora podemos ver los datos, para ello pulsamos  con lo que aparece la siguiente ventana :



En esta ventana podemos modificar los puntos pulsando sobre ellos. Para que todo vaya bien sólo modificar los números las coordenadas X e Y (p.e. 'X=320', lo podemos cambiar por 'X=300', no borreís 'X=' ni 'Y=').

También es posible borrar puntos o polígonos, para ello seleccionar el polígono o punto a borrar y pulsar sobre el botón izquierdo del ratón.

6.- Cerrar la ventana de polígonos.

7.- Añadimos más polígonos (paso 3).

8.- Una vez que tengamos todos los datos introducidos, deberemos guardarlos en un

fichero botón .

En cualquier momento podemos pulsar los botones de limpiado de pantalla  (que hará que no se muestren los polígonos dibujados hasta ese momento) o el botón de redibujado de los polígonos .

5.- Conclusión

Esta es una versión beta de la utilidad, así que está sujeta a posibles errores. Si actuáis según lo indicado en la sección anterior, no se tienen porque producir errores.

Si tenéis alguna pregunta, podéis enviarlas a la dirección de correo Sugerencias@i-griegavcl.com