

**Sistema skins**  
**FlulpyCrea®**

## **Notas:**

Este documento se proporciona únicamente como manual de referencia a aquellos usuarios que desean crear una skin alternativa del Flulpy Client, la cual requiera editar el archivo **Skin.Dat**.

Si luego de crear una skin diferente, desea compartirla, encantados estaremos de hostearla junto a todas las demás skins oficiales.

Para que el instalador al actualizar el Flulpy Client no destruya su skin modificada, deberá seleccionar **"No Skin"** y **"No Forum Skin"** según corresponda.

Este documento se divide en dos partes:

1. Las áreas sombreadas en gris, definen las propiedades y su descripción disponibles que cada tipo de objeto tiene. Las propiedades son como variables a las que se les puede asignar un valor y ese valor tiene un efecto visual o de comportamiento.
2. El resto del documento, indica la lista de objetos que cada ventana tiene y de que tipo son. Entiendase por "Objeto" cualquier cosa, como un botón, un casillero de texto, una etiqueta que muestra un texto, etc.

### **¿Cómo se skinea?**

Se edita el archivo "**Skin.dat**" que se encuentra junto a "**Flulpy.exe**" usando el Notepad, asegúrese de que el notepad no haga el ajuste automático de línea (vea menú "Formato" en el NotePad).

El archivo se divide por los **\*headers\*** que delimitan la definición de cada ventana. Cada ventana puede ser definida una sola vez, es decir, solo puede haber un **\*header\*** de cada ventana, los **\*headers\*** repetidos serán ignorados.

Luego del **\*header\*** de una ventana se pueden definir la descripción de los objetos contenidos en la ventana correspondiente.

Las múltiples propiedades de cada objeto se delimitan por una etiqueta de comienzo y cierre que indican a cual objeto se asignan las propiedades encerradas dentro de los mismos.

### Ejemplo de formato:

// Header de ventana. //

```
[FOR=Form_ID]
```

// Etiqueta de objeto contenido. //

```
<BEING="LABEL">
```

// Parámetro asignado al objeto. //

```
<TEXTCOLOR="&H4F4FFF&">
```

// Etiqueta de cierre. //

```
</BEND>
```

El ejemplo cambia el color de texto del objeto LABEL de la ventana Form\_ID.

El formato cromático se escribe generalmente en hexadecimal siendo: &hBBGGRR&, siendo el típico formato RGB.

**Donde:** BB = Intensidad del Azul (rango 00 ~ FF).  
GG = Intensidad del verde (rango 00 ~ FF).  
RR = Intensidad del rojo (rango 00 ~ FF).

## **PROPIEDADES AVANZADAS PARA SKINEO RESPONSIVO**

Las coordenadas de las propiedades **LEFT / TOP / WIDTH / HEIGHT** soportan varios tipos de formas de expresión. Y formas de desición multi-choise lógicas.

Todas las medidas de posición de objetos están expresadas TWIPS (normalmente 1 pixel = 15 twips que corresponde a la escala 100% de la configuración de Windows que es 96dpi para un monitor normal).

### **POSICIONAMIENTO AUTOMÁTICO:**

`<Left="0">` // Coloca al objeto desde del margen izquierdo del contenedor. El número es la distancia desde el margen izquierdo.

`<Left="-0">` // Coloca al objeto desde del margen derecho del contenedor. El número es la distancia desde el margen derecho del contenedor, para que un objeto se muestre completo, debe tener una distancia equivalente al valor de **WIDTH** como mínimo, salvo que quieras que el objeto se oculte parcialmente en el margen derecho del contenedor.

`<Left="ARIGHT">` // Coloca al objeto dentro del margen derecho del contenedor totalmente visible. Usar esta función requiere que previamente se haya definido el valor **WIDTH**.

`<Left="ACENTER">` // Coloca al objeto en el centro del contenedor. Usar esta función requiere que previamente se haya definido el valor **WIDTH**.

Obviamente para alinear al objeto automáticamente, primero debe definirse el ancho del objeto y luego su posición de alineación automática.

`<Top="0">` // Coloca al objeto desde del margen superior del contenedor. El número es la distancia desde el margen superior.

`<Top="-0">` // Coloca al objeto desde del margen inferior del contenedor. El número es la distancia desde el margen inferior del contenedor, para que un objeto se muestre completo, debe tener una distancia equivalente al valor de **HEIGHT** como mínimo, salvo que quieras que el objeto se oculte parcialmente en el margen inferior del contenedor.

`<Top="ABOTTOM">` // Coloca al objeto dentro del margen inferior del contenedor totalmente visible. Usar esta función requiere que previamente se haya definido el valor **HEIGHT**.

`<Top="ACENTER">` // Coloca al objeto centrado verticalmente dentro del contenedor. Usar esta función requiere que previamente se haya definido el valor **HEIGHT**.

Obviamente para alinear al objeto automáticamente, primero debe definirse el alto del objeto y luego su posición de alineación automática.

### **POSICIONAMIENTO RELATIVO O ABSOLUTO:**

#### **Relativo al tamaño:**

`<xxxxx="%50">` ; todo valor que comience por un signo porcentual, indica un punto proporcional al tamaño actual de su contenedor, sea una ventana o un enmarcado. Por ejemplo, %50 (se lee 50 por ciento) indica la mitad del contenedor. En este ejemplo, no significa que el objeto aparecerá centrado en el medio del contenedor, sino que la esquina superior o izquierda del objeto (Según se use en **TOP** o **LEFT**) va a comenzar en el centro del contenedor sin tener en cuenta el tamaño del objeto.

### **Relativo al borde inferior o derecho:**

`<xxxxx="-75">` ; indica la posición 75 twips contando desde el final del contenedor.

### **Valor absoluto (asignación directa):**

`<xxxxx="75">` ; indica la posición 75 twips contando desde el principio del contenedor.

Cuando se usan valores relativos en las propiedades WIDTH y HEIGHT, lo que se está diciendo es que el objeto debe terminar en tal posición relativa. Significa que el tamaño final del objeto dependerá de la propiedad TOP / LEFT pre-existente, por lo tanto TOP y LEFT deben ser definidas primero, para poder indicar un valor relativo para definir el tamaño del objeto.

### **USO de "%" o "-" en WIDTH o HEIGHT.**

`<WIDTH="%75">` ; Indica que el objeto debe terminar en el 75% de la superficie de su contenedor. Usar esta expresión requiere que LEFT esté definido primero, y que esté posicionado antes del punto % que aquí se indique, porque el sistema calculará el tamaño del objeto a partir de la posición final deseada menos posición inicial = tamaño finalmente asignado.

`<WIDTH="-75">` ; Indica que el objeto debe terminar a 75 twips del borde derecho del contenedor. Usar esta expresión requiere que LEFT esté definido primero, y que esté posicionado antes del punto % que aquí se indique, porque el sistema calculará el tamaño del objeto a partir de la posición final deseada menos posición inicial = tamaño finalmente asignado.

Lo mismo se puede usar con HEIGHT, que requiere que TOP esté definido primero.

En el objeto tipo Line, **X1 / X2 / Y1 / Y2** soportan también estas expresiones.

## CASOS ESPECIALES:

Sólo disponible en definiciones del objeto FORM (ventanas), se da soporte adicional a poder posicionar una ventana con respecto al tamaño de otra ventana de total importancia, por ejemplo, en la consola del cajero, la ventana principal de la consola es la considerada de total importancia. Y por lo tanto es posible posicionar otras ventanas relativamente a la misma.

Si la ventana de total importancia no existiera, es decir no estuviera en uso, se usaría al objeto contenedor, es decir la pantalla como referencia de total importancia.

<xxxxx="C+10"> // Relativo al borde superior o izquierdo de la ventana de total importancia.

<xxxxx="C-10"> // Relativo al borde inferior o derecho de la ventana de total importancia.

También se puede expresar comportamiento diferente si se encuentra o no la ventana de total importancia.

<xxxxx="C+10;+5">

+10 se elige si la ventana de total importancia existe, pero +5 se elige si tal ventana no existe.

En fin, estas formas de expresión permiten posicionar a unas ventanas con respecto a otra ventana de importancia, pero que se comporte igual por si la ventana de importancia ya no está.

## CONTROL LÓGICO:

Por arriba de todo lo explicado anteriormente, se puede incluir un control lógico, multichoice basado en comparar tamaños. El control lógico se puede usar para definir cualquier propiedad de los objetos, pero normalmente se usa para definir tamaños y posiciones distintas dependiendo de que tan grande es el contenedor.

El control lógico va incluido en las definiciones de propiedades antes mencionadas y sirven para alterar la posición de los objetos de acuerdo al tamaño de las ventanas y que sean algo más responsivos (que se adapten al tamaño).

El formato es:

{Logic} Value1, Value2, Value3 ...

Donde Value es cualquier form de expresión antes vista.

Logic es una comparación lógica que determina cuál valor "Value" tomar y procesar.

Existen 4 propiedades de interés que se pueden testear con el parámetro Logic.

"CONTAINER.WIDTH"  
"CONTAINER.HEIGHT"  
"ME.WIDTH"  
"ME.HEIGHT"

De estas 4 propiedades 2 corresponden al tamaño del contenedor del objeto y 2 corresponden al tamaño del objeto en sí.

Luego se escribe una lista de valores absolutos de **límite superior** que la propiedad debe tener como para que se escoja el valor Value correspondiente. Y debe haber al menos tantas expresiones de límite superior como valores Values.

Ejemplo:

<Left="{Container.Width,2000,4000,6000} 1500,3500,5500,-500">

Se lee como:

<Propiedad a asignar="{Propiedad,límite1,límite2,límite3} valor1,valor2,valor3,valor4">

Y se interpreta:

Si Container.Width <= 2000 entonces LEFT = 1500

Si Container.Width <= 4000 entonces LEFT = 3500

Si Container.Width <= 6000 entonces LEFT = 5500

De lo contrario entonces LEFT = -500 ( 500 twips desde el borde derecho del contenedor).

Nótese de que en el ejemplo hay una expresión Value adicional, que no tiene correlato dentro de la expresión Logic, cuando todas las 3 comparaciones fallen, el sistema tomará la última

expresión Value. Es decir, hay 3 límites superiores que la propiedad puede tener, pero hay 4 valores a elegir.

## Propiedades típicas de // Button

CAPTION	= texto para mostrar.
BACKCOLOR	= color de fondo.
MASKCOLOR	= color que hará de máscara para transparencias.
USEMASKCOLOR	= indica si se usa o no el color de máscara.
STYLE	= 0 standard, 1 modo gráficos.
PICTURE	= Imagen que se muestra cuando el botón está sin apretar.
DISABLEDPICTURE	= Imagen que se muestra cuando el botón está desactivado.
DOWNPICTURE	= Imagen que se muestra cuando el botón está apretado.
LEFT	= posición horizontal relativo al contenedor.
TOP	= posición vertical relativo al contenedor.
HEIGHT	= alto del botón
WIDTH	= ancho del botón.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

## Propiedades típicas de // CConsole

AUTOREDRAW	= 0 = desactiva dibujado automático, 1 = lo activa.
BACKGROUNDCOLOR	= color de fondo del área de la consola (donde no hay elementos de la tabla).
BACKSTYLE	= 1 forma rectangular, 0 = forma a definir por la máscara.
BACKHELPTTEXT	= Texto de ayuda que se muestra en el fondo con el color BORDERCOLOR y la fuente HELPBOXFONT.
BACKTITLECOLOR	= color de fondo del título (degradé).
BACKTITLECOLOR2	= color de fondo del título (degradé).
BORDERCOLOR	= color de borde.
BORDERWIDTH	= ancho del borde.
CELLPICTURELEFT	= Posición horizontal relativa a la celda de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLPICTURETOP	= Posición vertical relativa a la celda de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLPICTUREWIDTH	= Tamaño horizontal de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLPICTUREHEIGHT	= Tamaño vertical de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLTEXTLEFT	= Posición horizontal relativa a la celda del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLTEXTTOP	= Posición vertical relativa a la celda del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLTEXTWIDTH	= Tamaño horizontal del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor".
CELLTEXTHEIGHT	= Tamaño vertical del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor".
UNSELECTEDCELLPICTURELEFT	= Posición horizontal relativa a la celda de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.
UNSELECTEDCELLPICTURETOP	= Posición vertical relativa a la celda de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.
UNSELECTEDCELLPICTUREWIDTH	= Tamaño horizontal de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.
UNSELECTEDCELLPICTUREHEIGHT	= Tamaño vertical de la imagen. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.
UNSELECTEDCELLTEXTLEFT	= Posición horizontal relativa a la celda del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.

"ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.

UNSELECTEDCELLTEXTTOP = Posición vertical relativa a la celda del texto. Formato:

"ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.

UNSELECTEDCELLTEXTWIDTH = Tamaño horizontal del texto. Formato:

"ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.

UNSELECTEDCELLTEXTHEIGHT = Tamaño vertical del texto. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado en modo MAP.

CELLWIDTH = Tamaño horizontal de la celda en modo de vista MAP. Formato:

"ColumnIndex, Valor".

CELLHEIGHT = Tamaño vertical de la celda en modo de vista MAP. Formato:

"ColumnIndex, Valor".

COLUMNOFFSETX = Offset X de renderizado de la celda en modo de vista MAP.

Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNOFFSETY = Offset Y de renderizado de la celda en modo de vista MAP.

Formato: "ColumnIndex, Valor".

HIDEIFUNSELECTED = Si no está seleccionado, define si se muestra u oculta en modo vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor".

#### UNSELECTEDSHOWIFSTATUSBITS

SHOWIFSTATUSBITS = Muestra celdas en el modo mapa basado en el status de la PC, formato "ColumnIndex, Valor". Si valor = -1 muestra siempre. Si no es -1, cada bit del valor tiene un significado y si ese bit está activado también en el STATUS de la PC, la celda se mostrará. Mostrar o no dependerá también de si la PC está seleccionada o no está seleccionada, por eso hay dos variables. Para que UNSELECTEDSHOWIFSTATUSBITS sea considerado, HIDEIFUNSELECTED debe ser 0.

- ; bit 0 = Disponible.
- ; bit 1 = Prehabilitacion libre.
- ; bit 2 = Prehabilitacion fijo.
- ; bit 3 = libre.

- ; bit 4 = fijo.
- ; bit 5 = mantenimiento.
- ; bit 6 = Consumo actual de cuenta.
- ; bit 7 = staff.

- ; bit 8 = Disponible ultimo libre caja.
- ; bit 9 = Disponible ultimo fijo caja.
- ; bit 10 = Consumo actual de caja.
- ; bit 11 = Hay consumos extras.
- ; bit 12 = Hay adelanto o deuda.

UNSELECTEDCOLUMNOFFSETX = Posición offset X de la celda cuando no está seleccionado en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor".

UNSELECTEDCOLUMNOFFSETY = Posición offset Y de la celda cuando no está seleccionado en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor".

UNSELECTEDCELLWIDTH = Tamaño horizontal de la celda cuando no está

seleccionada, solo en modo vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor".

UNSELECTEDCELLHEIGHT = Tamaño vertical de la celda cuando no está seleccionada, solo en modo vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNZORDER = Orden de redibujado en modo vista MAP. Formato: "ZorderIndex, ColumnIndex". (comienza dibujando la columna que indica el ZorderIndex CERO, esta será la que esté más al fondo, luego será la columna que indique el ZorderIndex 1, sigue dibujando el ZorderIndex 2, etc., cuando una columna sea dibujada desde un ZorderIndex más alto, estará más hacia el frente.

COLUMNBORDERLESS = Define si las celdas de esta columna tendrán bordes en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando está seleccionado.

COLUMNSELECTEDTEXTCOLOR = Define el color de texto en modo MAP del item seleccionado. Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNUNSELECTEDTEXTCOLOR = Define el color de texto en modo MAP del item no seleccionado. Formato: "ColumnIndex, Valor".

UNSELECTEDCOLUMNBORDERLESS = Define si las celdas de esta columna tendrán bordes en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado.

COLUMNBACKGROUNDLESS = Define si las celdas de esta columna tendrán fondo en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando está seleccionado.

UNSELECTEDCOLUMNBACKGROUNDLESS = Define si las celdas de esta columna tendrán fondo en modo de vista MAP. Formato: "ColumnIndex, Valor". Cuando no está seleccionado.

VIEWMODE = -1 = modo de vista MAP. = 0 modo grilla.

COLUMNWIDTH = Ancho de la columna. Formato: "ColumnIndex, Valor". En modo grilla.

COLUMNHELP = Texto popup de ayuda para la columna. Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNHELP2 = Texto 2do. popup de ayuda para la columna. Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNHELP3 = Texto 3er. popup de ayuda para la columna. Formato: "ColumnIndex, Valor".

COLUMNTITLETEXT = Texto de título para la columna. Formato: "ColumnIndex, Valor".

CURSORCOLOR = color del rectángulo cursor.

COLUMNTEXTALIGNMENT = define la alineación del texto de una columna. =-1 (default) la alineación dependerá del tipo de datos, otro valor 0 izquierda, 1 derecha, 2 centrado.

NOTA: Al cambiar el valor de CURSORITEMFONT se reinician todas las variables SELECTEDCOLUMNFONT...

Estas se usa en el modo LISTA.

CURSORITEMFONTNAME = nombre de la fuente a usar para el texto en la fila del cursor.

CURSORITEMFONTBOLD = aplicar negritas.

CURSORITEMFONTITALIC = aplicar cursivas.

CURSORITEMFONTSIZE = tamaño de la fuente.

CURSORITEMFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

Estas se usan en el modo MAPA. Y es posible aplicar una fuente distinta por cada columna.

SELECTEDCOLUMNFONTNAME = ColumnIndex, valor

SELECTEDCOLUMNFONTBOLD = ColumnIndex, valor

SELECTEDCOLUMNFONTITALIC = ColumnIndex, valor

SELECTEDCOLUMNFONTSIZE = ColumnIndex, valor

SELECTEDCOLUMNFONTUNDERLINE = ColumnIndex, valor

HELPBOXBACKCOLOR = color de fondo del cuadro de ayuda.  
HELPBOXBORDERCOLOR = color de borde del cuadro de ayuda.  
HELPBOXFONTNAME = nombre de la fuente a usar en el cuadro de ayuda.  
HELPBOXFONTBOLD = aplicar negritas.  
HELPBOXFONTITALIC = aplicar cursivas.  
HELPBOXFONTSIZE = tamaño de la fuente.  
HELPBOXFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.  
HELPBOXTEXTCOLOR = color del texto del cuadro de ayuda.  
HELPBOXTEXTCOLOR2 = color del segundo texto del cuadro de ayuda.  
HELPBOXTEXTCOLOR3 = color del tercer texto del cuadro de ayuda.  
ITEMHEIGHT = alto total de cada fila de la tabla. En modo grilla.

NOTA: Al cambiar el valor de ITEMSFONT se reinician todas las variables UNSELECTEDCOLUMNFONT....

Estas se usa en el modo LISTA.

ITEMSFONTNAME = nombre de la fuente a usar en los ítems donde no está el cursor.  
ITEMSFONTBOLD = aplicar negritas.  
ITEMSFONTITALIC = aplicar cursivas.  
ITEMSFONTSIZE = tamaño de la fuente.  
ITEMSFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

Estas se usan en el modo MAPA. Y es posible aplicar una fuente distinta por cada columna.

UNSELECTEDCOLUMNFONTNAME = ColumnIndex, valor  
UNSELECTEDCOLUMNFONTBOLD = ColumnIndex, valor  
UNSELECTEDCOLUMNFONTITALIC = ColumnIndex, valor  
UNSELECTEDCOLUMNFONTSIZE = ColumnIndex, valor  
UNSELECTEDCOLUMNFONTUNDERLINE = ColumnIndex, valor

MASKCOLOR = color que hará de máscara para determinar la forma del control.  
MASKPICTURE = imagen donde está definida la forma de la consola (si BackStyle =0).  
SCROLLBARBACKCOLOR = color de fondo de la barra desplazadora vertical.  
SCROLLBARFORECOLOR = color de lápiz de la barra desplazadora vertical.  
SELECTEDBACKCOLOR = color de fondo de las filas seleccionadas.  
SELECTEDTEXTCOLOR = color de texto de las filas seleccionadas.  
TITLECOLOR = color de texto de los títulos de cada columna.  
TITLEFONTNAME = nombre de fuente usada en el título de cada columna.  
TITLEFONTBOLD = aplicar negritas.  
TITLEFONTITALIC = aplicar cursivas.  
TITLEFONTSIZE = tamaño de fuente.  
TITLEFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.  
TITLEHEIGHT = alto de los títulos de cada columna.  
UNSELECTEDBACKCOLOR = color de fondo de las filas no seleccionadas. (modo lista).  
UNSELECTEDTEXTCOLOR = color de texto de las filas no seleccionadas. (modo lista).  
LEFT = posición horizontal dentro de la ventana.  
TOP = posición vertical dentro de la ventana.  
WIDTH = ancho.  
HEIGHT = alto.  
TABINDEX = Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

## Propiedades típicas de // ChatBox

AUTOREDRAW	= activa o desactiva el redibujado automático.
ALIGNMENT	= alineación del texto a mostrar / ingresar, 0 = izq. 1 = der. 2 = centrado.
BACKCOLOR	= color de fondo del área del texto (degradé).
BACKCOLOR2	= color de fondo del área del texto (degradé).
BORDERCOLOR	= color de borde del box.
BORDERWIDTH	= ancho del borde del box.
DISABLETEXTCOLOR	= color del texto si el box está desactivado.
BUTTONFONTNAME	= nombre de la fuente para mostrar texto en los botones.
BUTTONFONTSIZE	= tamaño de la fuente.
BUTTONFONTBOLD	= aplicar negritas.
BUTTONFONTITALIC	= aplicar cursivas.
BUTTONFONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
FONTNAME	= nombre de fuente para el texto a mostrar / ingresado.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negritas.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
LEFT	= posición horizontal del objeto dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del objeto dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del box.
HEIGHT	= alto del box.
MASKCOLOR	= color que hará de máscara para transparencias.
MASKPICTURE	= ubicación relativa de la imagen que hará de máscara.
BACKGROUNDPICTURE	= imagen de fondo para el box de texto.
PICTURE	=
SCROLLBARBACKCOLOR	= color de fondo de la barra desplazadora vertical.
SCROLLBARFORECOLOR	= color de líneas de la barra desplazadora vertical.
SELECTEDBACKCOLOR	= color de fondo del texto seleccionado.
TEXTBORDER	= 1 = activa el contorneado automático del texto escrito.
TEXTCOLOR	= color del texto sin formato cromático.
BACKSTYLE	= 0 = con superficie transparente (usar máscara), 1 = box rectangular sólido.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.
TOOLSBARBACKCOLOR	= color de fondo de la barra de herramientas que se ve en el modo edición.
SHOWSCROLLBAR	= 0, no muestra la barra de desplazamiento vertical.
SETTABSSPACING	= Define el espaciamiento de las tabulaciones dentro del texto mostrado. Por defecto cada tabulación (Caracter 9) tiene una longitud standard), con esta propiedad se pueden definir diferentes espaciados para cada tabulación dentro de un mismo renglón. Es el equivalente a definir las marcaciones de tabulación en la regla superior en Microsoft Word.

El formato es: **espacio, espacio, espacio...**

El espacio está expresado en pixels.

Pero esta función acepta valores especiales para controlar otras propiedades comunes en Word.

Si el primer caracter de **espacio** es un símbolo ">" significa que el contenido de lo que se escriba dentro del espacio de esa tabulación va a ser orientado a la derecha. Esto no puede ser aplicado al espacio de la primer tabulación, el contenido de la primer tabulación siempre será orientado a la izquierda.

Si el primer caracter de **espacio** es un símbolo "=" significa que el contenido de lo que se escriba dentro del espacio de esa tabulación va a ser centrado. Esto no puede ser aplicado al espacio de la primer tabulación, el contenido de la primer tabulación siempre será orientado a la izquierda.

Si en la expresión **espacio** en vez de haber un valor numérico hay un caracter 124 "|", se estará pidiendo todo el espacio restante hasta completar el renglón para esa tabulación. SI USA ESTE CARACTER ESPECIAL defina las tabulaciones luego de definir todas las demás propiedades, para que pueda pre-calcular correctamente el tamaño del renglón.

### **Imagine que cada tabulación es como que define una columna.**

Se recuerda que la longitud total del renglón luego se alinea al objeto mediante la propiedad ALIGNMENT, por lo que seguramente querrá de que esta sea orientada a la izquierda.

Ejemplo de definiciones de tabulación:

```
<SETTABSSPACING="30,40,50">
```

<SETTABSSPACING="30,>40,>50"> ; La primer columna es orientada a la izquierda y tiene 30 pixels, la segunda es orientada a la derecha y tiene 40 pixels, la última es orientada a la derecha y tiene 50 pixels.

<SETTABSSPACING="1,>|"> ; se pide todo el renglón y todo orientado a la derecha. La primera tabulación definida tiene 1 pixel, y se requiere para que a la segunda tabulación se le respete la orientación a la derecha, y el texto a mostrar debe tener una tabulación inicial en el renglón, si no se requiere de una alineación especial se puede definir como "0,>|" y se evitaría tener que poner el tabulador inicial en el texto a mostrar.

### **Propiedades típicas de // Combo**

AUTOREDRAW	= número, -1 activa o 0 desactiva el autodibujado.
TEXTCOLOR	= color del texto.
BACKCOLOR	= color de fondo.
APPEARANCE	= 0 flat, 1 = 3d borde.
FONTNAME	= nombre de fuente para el texto a mostrar / ingresado.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negritas.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
LEFT	= posición horizontal del objeto dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del objeto dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del box.
HEIGHT	= alto del box.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.
INTEGRALHEIGHT	= 0 o -1 para auto-agrandar o no de acuerdo al contenido de la lista de forma que muestren items completos y no vistos por la mitad.

## Propiedades típicas de // Form

AUTOREDRAW	= número, -1 activa o 0 desactiva el autodibujado.
BACKCOLOR	= color de fondo de la ventana.
PICTUREMASK	= ubicación relativa de archivo máscara.
PICTURE	= ubicación relativa de archivo imagen para el fondo de la ventana.
LEFT	= posición horizontal inicial de la ventana.
TOP	= posición vertical inicial de la ventana.
WIDTH	= ancho de la ventana.
HEIGHT	= alto de la ventana.

Tanto LEFT / TOP / WIDTH / HEIGHT soportan las diferentes modalidades:

%value	= Porcentaje relativo al tamaño del escritorio.
-value	= Relativo al borde derecho / inferior del escritorio.
Value	= Relativo al borde izquierdo / superior del escritorio.
C+Value	= Relativo al borde izquierdo / superior de la ventana principal.
C-Value	= Relativo al borde derecho / inferior de la ventana principal.

(En el Flulpy.exe, la ventana principal es la Consola del CyberControl, si no existe, se hace relativo al escritorio).

CAPTION	= título de la ventana (cuando no hay barra de título en la ventana de Windows, solo sirve a los efectos del botón en la barra de tareas).
ICON	= ubicación relativa de archivo icono para la ventana.

## Propiedades típicas de // ForumContainer

LEFT	= posición horizontal del foro dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del foro dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del foro.
HEIGHT	= alto del foro.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

## Propiedades típicas de // Frame

APPEARANCE	= 0 bicolor, 1 permite ajustar colores.
BORDERSTYLE	= 0 sin bordes, 1 con bordes.
CAPTION	= texto para mostrar.
FORECOLOR	= color de lápiz (líneas de borde y texto).
BACKCOLOR	= color de fondo.
LEFT	= posición horizontal relativa a la ventana.
TOP	= posición vertical relativa a la ventana.
HEIGHT	= alto del enmarcado
WIDTH	= ancho del enmarcado.

## Propiedades típicas de // IconList

// configuraciones //

AUTOREDRAW	= activa o desactiva el redibujado automático. Es altamente recomendable desactivarlo, meterle toda la skin y al final volver a activarlo.
PICTURETRANSLUCENCY	= 1 a todas las imagenes PNG se les procesa el canal alfa (solo compatible con Windows Vista o superior).
HORIZONTALRENDER	= Presenta todo el contenido horizontalmente, el scroll lo hará horizontalmente. La variable COLUMNS definirá cantidad de filas en vez de columnas, las

variables de tamaño vertical y horizontal serán intercambiadas, es decir, toda la lista funcionará como rotada 90 grados.

COLUMNS = cantidad de columnas en la lista, el espacio horizontal será dividido por la cantidad de columnas indicadas aquí.  
FORCETEXTS = -1 Fuerza mostrar textos aún cuando haya imágenes tipo PictureRect (que normalmente cubren todo el ítem).  
TEXTBORDER = 1 = activa el contorneado automático del texto escrito.  
PAGEMODE = -1 activa modo de paginación en oposición al sistema de scrolling. El control de qué página se muestra en un momento dado está definido por botones externos que ejecutan métodos de Página previa o Página siguiente, y dependerá de si el EXE prevee que una lista se pague o no!, por norma general, si no están dichos botones en la ventana, el EXE no provee una paginación posible.  
TABINDEX = Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

// forma del objeto //

LEFT = posición horizontal de la lista dentro de la ventana (en twips).  
TOP = posición vertical de la lista dentro de la ventana (en twips).  
WIDTH = ancho de la lista (en twips).  
HEIGHT = alto de la lista (en twips).  
BACKSTYLE = indica si el objeto dependerá de una máscara o el objeto será perfectamente rectangular dentro del formulario. = 1 = dependerá de una máscara.  
MASKCOLOR = color de máscara para el objeto.  
MASKPICTURE = imagen de máscara. (esto define la forma del objeto dentro de la ventana cuando no quieres que sea rectangular), la imagen debe ser un bitmap de 1bit color depth, que represente BLANCO o NEGRO.

// fondo del objeto //

BACKGROUNDPICTURE = Imagen de fondo de todo el objeto incluyendo el espacio para el título, etc.  
BORDERCOLOR = color de "borde" de la lista (se usa de línea divisora de columnas y de color de fondo en el caso de que no haya una imagen para el fondo, también se usa como línea punteada para denotar la posición del cursor). Si vale &H80000000 no se dibujan las líneas de división de las columnas.

// Título //

BACKTITLEOPACITYPERCENT = El degradé o color de fondo puede ser translúcido (100 = Opaco, 0 = transparente, 50 = opacidad media, etc.) Solo compatible con Windows Vista o superior.  
**Advertencia:** Si el fondo del título es translúcido, se verá de fondo parte de un ítem si el scroll no está en la posición cero.  
BACKTITLECOLOR = primer color del degradé en el título.  
BACKTITLECOLOR2 = segundo color del degradé en el título.  
BACKTITLEPICTURE = Imagen de fondo para el título que se superpone a la imagen de fondo (se procesa el canal alfa si PICTURETRANSLUCENCY = 1 y solo para Win Vista o superior).  
TITLECOLOR = color del texto del título de la lista.  
TITLEFONTNAME = nombre de la fuente a usar en el título de la lista.  
TITLEFONTSIZE = tamaño de la fuente.  
TITLEFONTBOLD = aplicar negritas.  
TITLEFONTITALIC = aplicar cursivas.  
TITLEFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

TITLEHEIGHT = alto del título. = 0, sin título.  
TITLETEXT = texto a mostrar como título.

// Configuración de los ítems //

ITEMALIGNMENT = tipo de alineación del texto con respecto a la imagen cuando es un icono. = 0 icono a la izquierda, texto a la derecha, = 1 icono a la derecha, texto a la izquierda, = 2 icono hacia arriba, texto hacia abajo, = 3 icono hacia abajo, texto hacia arriba.

ITEMMIXALIGNMENT = 1 activa alternar alineación con alineación opuesta según la posición de cada ítem (produce efecto zigzag, ejemplo: arriba -> abajo -> arriba -> abajo...).

**// Cabe destacar que la orientación solo afecta a cuando se usa el modo ICONO en un ítem, y no afecta cuando hay una PictureRect cargada (que es una imagen que normalmente cubre todo el ítem y no muestra texto, por lo tanto no existe una orientación) //.**

DEFAULTPICTURE = Imagen por defecto para los ítems que no tengan una imagen de icono orientable definida. Cuando un ítem es creado y aún no se le asignó ninguna imagen, esta imagen es usada.

DISABLETEXTCOLOR = Color de texto para cuando la lista está desactivada. Normalmente es raro que el EXE desactive el uso de una lista, por lo tanto este color está solo de relleno y sin uso.

// Tamaño de ítems y definiciones visuales //

ItemBackgroundOpacityPercent = Porcentaje. Cuando deba dibujar el fondo de un ítem, tanto de color liso, como degradé, aplicará este porcentaje de opacidad, lo que permitirá hacerlo translúcido. (requiere Windows Vista o superior) (100 = opaco, 0 = invisible, 1-99 = translúcido). Solo afecta al fondo, no al contenido de los ítems y recuerde de que el fondo de un ítem se muestra solo en ciertos casos (cursor selecciona ítem, es ítem especial, o no hay imagen de fondo de la lista).

ITEMHEIGHT = alto del ítem "no especial", el normal.

ITEMSFONTNAME = nombre de fuente a usar para los ítems (cuando no está el cursor).

ITEMSFONTSIZE = tamaño de la fuente.

ITEMSFONTBOLD = aplicar negritas.

ITEMSFONTITALIC = aplicar cursivas.

ITEMSFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

CURSORITEMFONTNAME = nombre de fuente a usar para el ítem (cuando está actualmente el cursor).

CURSORITEMFONTSIZE = tamaño de la fuente.

CURSORITEMFONTBOLD = aplicar negritas.

CURSORITEMFONTITALIC = aplicar cursivas.

CURSORITEMFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

// Para mostrar imágenes en los ítems tipo iconos //

PICTURESPACEONSIDES = espacio que se debe dejar alrededor de la imagen tipo icono en los ítems (en pixels).

PICTURESPACEWIDTH = tamaño cuadrático de la imagen tipo icono en los ítems (en pixels).

// Cuando un ítem tiene cargada una imagen PictureRect, ya no muestra el icono con su texto, sino que muestra la imagen PictureRect, que típicamente cubre todo el ítem, de esa forma una lista puede tener iconos o carátulas al mismo tiempo. Las siguientes variables definen el espaciado para la PictureRect //

PICTURERECTSPACEONSIDES = espacio que se debe dejar alrededor de la imagen rectangular (PictureRect cargada).

PICTURERECTWIDTH = Tamaño horizontal de la imagen rectangular.

PICTURERECTHEIGHT = Tamaño vertical de la imagen rectangular.

PICTURERECTFRAMEWIDTH = Ancho del enmarcado para la imagen. (se superpone a la

imagen quitándole pixels a la imagen PictureRect).

PICTURERECTFRAMECOLOR = Color para el enmarcado de la imagen PictureRect.

// El EXE en algunas listas marca a ciertos Items como especiales, las siguientes variables se usan para estos ítems en vez de los anteriores //.

SPECIALITEMHEIGHT = alto del ítem especial (esta variable no se usa en listas multi-columna / multi-fila).

SPECIALITEMBACKCOLOR = color de fondo de ítem especial (degradé).

SPECIALITEMBACKCOLOR2 = color de fondo de ítem especial (degradé).

SPECIALITEMFONTNAME = nombre de fuente a usar en el texto para ítems especiales.

SPECIALITEMFONTSIZE = tamaño de la fuente.

SPECIALITEMFONTBOLD = aplicar negritas.

SPECIALITEMFONTITALIC = aplicar cursivas.

SPECIALITEMFONTUNDERLINE = aplicar subrayado.

SPECIALITEMTEXTCOLOR = color del texto para ítems especiales.

// En items normales, se usan estos colores de fondo de acuerdo a si el ítem está o no está seleccionado y en el caso de que un ítem no esté seleccionado, solo se muestra su fondo si la lista no tiene BackgroundPicture //.

SELECTEDBACKCOLOR = color de fondo de ítem seleccionado (degradé).

SELECTEDBACKCOLOR2 = color de fondo de ítem seleccionado (degradé).

SELECTEDTEXTCOLOR = color de texto del ítem seleccionado.

UNSELECTEDBACKCOLOR = color de fondo (degradé) de ítem no seleccionado.

UNSELECTEDBACKCOLOR2 = color de fondo (degradé) de ítem no seleccionado.

UNSELECTEDTEXTCOLOR = color del texto de un ítem no seleccionado.

// Efectos visuales cuando el mouse sobrevuela items //.

HoveringEffectLight = 1 Activa efecto luminico cuando el mouse se posiciona.

EFFECTLIGHTHEIGHT = alto del efecto de iluminación.

EFFECTLIGHTLEVEL = nivel de luminosidad. (rango 0-2). =0 sin efecto.

EFFECTLIGHTWIDTH = ancho del efecto de iluminación.

EFFECTLIGHTX = posición horizontal donde aplicar el efecto de iluminación.

EFFECTLIGHTY = posición vertical donde aplicar el efecto de iluminación.

EFFECT3DENABLE = 1 activa la deformación para simular un P.O.V. en 3D del objeto.

EFFECT3DDEEP = indica que tan profundo será el efecto, 0 = plano, 1 = 45°.

EffectZoomEnable = 1 Activa el efecto zoom. Solo disponible cuando el ítem donde está el mouse tiene una imagen secundaria cargada, es decir no usa el icon + texto.

HoveringEffectAimring = 1 Activa efecto de dibujado de mira de arma.

HoveringEffectHelp = 1 Activa cuadro de ayuda mostrando el nombre del ítem.

// ScrollBars //.

ENABLESCROLLBARRENDER = Activa o desactiva la visualización de la barra de desplazamiento.

SCROLLBARBACKCOLOR = color de fondo de la barra desplazadora vertical.

SCROLLBARFORECOLOR = color de fondo de la barra desplazadora vertical.

## Propiedades típicas de // Label

CAPTION	= texto que muestra la etiqueta.
TEXTCOLOR	= color del texto.
FONTNAME	= nombre de fuente a usar para el texto.
FONTSIZE	= tamaño de fuente.
FONTBOLD	= activa o desactiva mostrar en negritas.
FONTITALIC	= activa o desactiva mostrar en cursivas.
FONTUNDERLINE	= activa o desactiva mostrar en subrayado.
LEFT	= posición horizontal de la etiqueta dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical de la etiqueta dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho de la etiqueta.
HEIGHT	= alto de la etiqueta.
ALIGNMENT	= alineación del texto en la etiqueta 0 = izq., 1 = der., 2 = centrado.
BORDERSTYLE	= 1 = con bordes, 0 = sin bordes.
APPEARANCE	= si tiene borde = 1 = 3D, 0 = 2D.
BACKSTYLE	= 0 = transparente, 1 = opaco.
BACKCOLOR	= si es opaco, color del fondo de la etiqueta.

### Propiedades típicas de // Line

BORDERCOLOR	= color de borde.
BORDERSTYLE	= tipo de trazado.
BORDERWIDTH	= ancho del trazado.
DRAWMODE	= tipo de efecto de tinta.
X1	= coordenada inicial X.
X2	= coordenada final X.
Y1	= coordenada inicial Y.
Y2	= coordenada final Y.

### Propiedades típicas de // List

APPEARANCE	= tipo de borde, 0 = plano, 1 = bordeado 3D.
BACKCOLOR	= color de fondo.
FONTNAME	= nombre de fuente para mostrar los ítems.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negritas.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
TEXTCOLOR	= color del texto.
LEFT	= posición horizontal de la lista dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical de la lista dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del control.
HEIGHT	= alto del control.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

### Propiedades típicas de // Option

ALIGNMENT	= alineación del texto que muestra. Idem objeto Label.
APPEARANCE	= 0 bicolor, 1 permite ajustar colores.
BACKCOLOR	= color de fondo.
FORECOLOR	= color de texto.

CAPTION	= texto para mostrar.
FONTNAME	= nombre de fuente a usar en el texto a mostrar.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negritas.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
MASKCOLOR	= color que hará de máscara para transparencias.
USEMASKCOLOR	= indica si se usa o no el color de máscara.
STYLE	= 0 standard, 1 modo gráficos.
PICTURE	= Imagen que se muestra cuando el option está desactivado.
DISABLEDPICTURE	= Imagen que se muestra cuando el objeto está desactivado.
DOWNPICTURE	= Imagen que se muestra cuando el option está activado.
LEFT	= posición horizontal del control.
TOP	= posición vertical del control.
WIDTH	= ancho horizontal.
HEIGHT	= alto horizontal.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

### Propiedades típicas de // Picture

BORDERSTYLE	= 0 flat, 1 = 3d.
LEFT	= posición horizontal del control.
TOP	= posición vertical del control.
WIDTH	= ancho horizontal.
HEIGHT	= alto horizontal.
VISIBLE	= -1 = visible (ACTIVAR), 0 = no mostrar.
PICTURE	= Ruta nombre de archivo de la imagen para mostrar.
BACKCOLOR	= Color de fondo.

### Propiedades típicas de // Rango

**A diferencia de otros objetos, TODAS LAS MEDIDAS INTERNAS ESTÁN EN TWIPS = con monitor a 96dpi standard, 15 twips = 1 pixel.**

AUTOREDRAW	= número, -1 activa o 0 desactiva el autodibujado. (se usa para que no redibuje mientras se define todo el aspecto visual, y luego se lo reactiva antes de pasar a otro objeto, de esta forma la skin es más liviana en la carga).
LEFT	= posición horizontal del control.
TOP	= posición vertical del control.
WIDTH	= ancho horizontal.
HEIGHT	= alto horizontal.
TEXTFONTNAME	= Fuente para imprimir el nombre del rango sobre la imagen del rango.
TEXTFONTSIZE	= Tamaño.
TEXTFONTBOLD	= Negritas = -1.
TEXTFONTITALIC	= Itálicas = -1.
TEXTFONTUNDERLINE	= Subrayado = -1.
TEXTFONTSTRIKETHROUGH	= Tachado = -1.

TEXTCOLOR	= Color del texto con el nombre del rango.
PROGRESSBARTOPMARGIN	= Este texto con el nombre del rango se imprime arriba de la barra de progreso, y esta variable define que tanto espacio se deja entre la parte superior del texto y el borde superior de la barra de progreso.
BORDERWIDTH	= Ancho del borde de todo el recuadro. = 0 no borde.
BORDERCOLOR	= Color para el borde.
BACKCOLOR	= Color de fondo de todo el recuadro para cuando no hay una imagen de rango.
PROGRESSBARHEIGHT	= Anchura de la barra de progreso misma (que tan gruesa es).
PROGRESSBARBACKCOLOR	= Color de la parte que falta de la barra de progreso.
PROGRESSBARFORECOLOR	= Color de la parte cumplida de la barra de progreso.
PROGRESSBARLEFTMARGIN	= Margen izquierdo de la barra de progreso.
PROGRESSBARRIGHTMARGIN	= Margen derecho de la barra de progreso.
PROGRESSBARBOTTOMMARGIN	= Margen inferior de la barra de progreso. La barra de progreso se dibuja a cierta distancia relativa al borde inferior del objeto. Y esta variable define el espacio a dejar.
PROGRESSBARBORDERWIDTH	= Ancho del borde de la barra de progreso. = 0 sin borde.
PROGRESSBARBORDERCOLOR	= Color del borde de la barra de progreso.
VISIBLE	= Hace visible el objeto.

### Propiedades típicas de // SkinButton

AUTOREDRAW	= número, -1 activa o 0 desactiva el autodibujado. Se usa para desactivar el autodibujado mientras se lo skinea, y luego se lo reactiva al final, de esa forma se ahorra tiempo de procesamiento.
LEFT	= posición horizontal dentro de la ventana del botón.
TOP	= posición vertical dentro de la ventana del botón.
WIDTH	= ancho del botón.
HEIGHT	= alto del botón.
SKINSTYLE	= tipo de estilo de botón. bit(0) = 1, Imprime Texto. Bit(1-2) = 00, estilo para uso de picture. 01, estilo color plano. 10, estilo degradé cromático. 11, estilo botón enmarcado. bit(3) = 1 activa efecto de iluminación. bit(4) = 1 activa efecto de sombra.
// Para cuando NO se usa modo Translucency //	
BACKSTYLE	= 0 = con superficie transparente (usar máscara), 1 = box rectangular sólido.
MASKPICTURE	= ubicación relativa de archivo máscara.

**MASKCOLOR** = color a enmascarar.

**TRANSLUCENCY** = -1 el botón pasa a ser translúcido, y dependerá del canal ALFA de los PNG. Pudiendo tener partes completamente transparentes, otras partes semi-transparentes, etc. Esta opción sólo funciona con imágenes PNG y debe ser activada justo antes de cargar las imágenes. No se puede activar esta opción primero y luego definir el tamaño y ubicación del botón. En el modo translúcido tampoco andan los efectos de luces y sombras, se supone que todo debe estar listo para mostrar en el PNG. Esta opción permite fusionar perfectamente el gráfico de un botón contra el fondo del formulario donde esté puesto el botón.

**// IMPORTANTE respetar el orden, definir el tamaño luego de establecer SkinStyle = 0 es importante, ya que el modo CERO es el único modo que soporta Translucency, y debe ser establecido ANTES de dimensionar el botón con Width/Height, para luego activar la translucencia, de esa forma nos aseguramos de que no se ejecuta ningún procedimiento OPACO previo a activar la translucencia, es por eso que es muy importante también poner el AUTOREDRAW=0 para que no intente usar renderizado opaco durante la configuración del botón. //**

#### **Ejemplo de uso:**

```
<BEING="MI_BOTON">
  <AutoRedraw="0">
  <SkinStyle="0">
  <Left="0">
  <TOP="%10">
  <Height="1500">
  <Width="3000">
  <Translucency="-1">
  <PICTURE="SkinCajeroFacil1366\test2.png">
  <PICTUREMOUSEON="SkinCajeroFacil1366\Button_ButCrear_MouseOn.png">
  <PICTUREONCLICK="SkinCajeroFacil1366\Button_ButCrear_OnClick.png">
  <AutoRedraw="-1">
</BEND>
```

NOTA: SkinStyle = 1 es modo usar imágenes, y con render del TEXTO CAPTION sobre las imágenes.

**PICTURE** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón.

**PICTURESPECIAL** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón, Special.

**PICTUREMOUSEON** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando el puntero del mouse está sobre el botón, o cuando el botón tiene el foco del teclado y no está PICTUREONFOCUS.

**PICTUREMOUSEONSPECIAL** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando el puntero del mouse está sobre el botón y el status del botón es SPECIAL, o cuando el botón tiene el foco del teclado y no está PICTUREONFOCUS.

**PICTUREONFOCUS** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando tiene el foco del teclado. No usar en botones con uso de la propiedad special.

**PICTUREONCLICK** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando es clickeado.

**PICTUREONCLICKSPECIAL** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando es clickeado y está la propiedad Special activa.

**PICTUREDISABLED** = ubicación relativa de archivo imagen para el botón cuando está desactivado.

CAPTION	= texto a mostrar.
CAPTIONSPECIAL	= texto a mostrar, Special.
ALIGNMENT	= alineación del texto 0 = izq., 1 = der., 2 = centrado.
TEXTBORDER	= 1 = activa el contorneado automático del texto escrito.
TEXTBORDERAUTO	= 0 = define manualmente el color del bordeado al texto.
TEXTBORDERCOLOR	= color del borde del texto.
TEXTBORDERCOLORSPECIAL	= color del borde del texto, Special.
TEXTCOLOR	= color del texto.
TEXTCOLORSPECIAL	= color del texto, Special.
DISABLETEXTCOLOR	= color del texto cuando el botón está desactivado.
FONTNAME	= nombre de fuente para mostrar el texto.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negrita.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
BACKCOLOR	= cuando no se muestra imagen, color de fondo o degradé.
BACKCOLORSPECIAL	= cuando no se muestra imagen, color de fondo o degradé, Special.
BORDERCOLOR	= cuando no se muestra imagen, color de borde o degradé.
BORDERCOLORSPECIAL	= cuando no se muestra imagen, color de borde o degradé, Special.
BorderStyle	= 0 = borde rectangular, 1 = borde redondeado.
BorderRoundingSize	= tamaño del redondeo del borde del botón.
OutBorderColor	= color exterior del botón cuando se usa un borde redondeado.
BORDERWIDTH	= cuando no se muestra imagen, ancho del borde del botón.
// Estos efectos visuales consumen tiempo de proceso. Aún existen por mera retro-compatibilidad. //	
EFFECTDARKSIDES	= indica en cuales bordes se aplicará un efecto de sombreado. Bit(0) = up, bit(1) = right, bit(2) = down, bit(3) = left.
EFFECTDARKWIDTH	= ancho del efecto de sombreado.
EFFECTLIGHTHEIGHT	= alto del efecto de iluminación.
EFFECTLIGHTLEVEL	= nivel de luminosidad. (rango 0-2)
EFFECTLIGHTWIDTH	= ancho del efecto de iluminación.
EFFECTLIGHTX	= posición horizontal donde aplicar el efecto de iluminación.
EFFECTLIGHTY	= posición vertical donde aplicar el efecto de iluminación.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla
<TAB>.	

### Propiedades típicas de // Slider

CAPTION	= texto a mostrar.
DISABLETEXTCOLOR	= color de texto cuando el control está desactivado.
TEXTCOLOR	= color de texto.
FONTNAME	= nombre de fuente para mostrar el texto.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplicar negritas.
FONTITALIC	= aplicar cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplicar subrayado.
LEFT	= posición horizontal del control dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del control dentro de la ventana.

WIDTH	= ancho del control.
HEIGHT	= alto del control.
BACKCOLOR	= color de fondo.
BORDERCOLOR	= color de borde.
BORDERWIDTH	= ancho del borde.
SCALEMARKS	= cantidad de marcas del control deslizable.
SKINSTYLE	= modo de skin.
MASKCOLOR	= color de máscara.
BACKSTYLE	= 0 = con transparencias, 1 = sólido rectangular.
MASKPICTURE	= imagen que hará de máscara.
PICTURE	= imagen de fondo.
PICTUREDISABLED	= imagen de fondo cuando está desactivado.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

### Propiedades típicas de // TabsSkin

AUTOREDRAW = 0 = desactiva dibujado automático, 1 = lo activa.

TRANSLUCENCY = -1, Activa que el objeto sea translúcido, si es translúcido se verá el fondo del formulario o el fondo de donde esté colocado este objeto. Puede cargar una imagen .PNG con canal alfa, o puede definir un color de fondo con opacidad translúcida.

BACKCOLOR = color de fondo del área del control (donde no hay solapas).

BACKGROUNDOPACITY = En porcentaje (rango 0 – 100), opacidad del fondo, solo es funcional si TRANSLUCENCY = -1.

BACKGROUNDPICTURE = Ruta/nombre archivo de la imagen que se mostrará de fondo, pudiendo ser un .PNG con canal alfa (translúcido), la imagen proveída se estirará o comprimirá para cubrir el tamaño de este objeto.

// Cuando la cantidad de solapas excede el tamaño del objeto, aparecerán botones izquierdo y derecho de scroll //.

SCROLLBACKCOLOR = color de fondo de los botones de desplazamiento.

SCROLLFORECOLOR = color del símbolo de los botones de desplazamiento.

SCROLLWIDTH = Ancho de los botones de desplazamiento.

SCROLLLEFTPICTURE = En vez de dibujar el botón izquierdo de scroll, puede poner una imagen.

SCROLLRIGHTPICTURE = En vez de dibujar el botón derecho de scroll, puede poner una imagen.

// Usado para crear las solapas desde la skin. //

CLEAR = borra todas las solapas.

ADDTAB = agrega una solapa valor = "texto\_de\_solapa,número". El número es el valor para ItemData y es requerido por el .EXE para reaccionar cuando se active una solapa dada, por ej, en las solapas de la consola del cajero el .EXE reacciona a: 0= modo mapa, 1= modo grilla, 2= ticketera, 3,= chat, 4= TaskBoard, cada formulario tiene sus propios códigos para las solapas y deben coincidir con los que espera el .EXE para reaccionar.

SETCAPTIONS = Redefine todos los textos mostrados en las solapas existentes.

Ejemplo: "Solapa1, Solapa2, Solapa3".

SETICON = Establece el icono de una solapa. Ejemplo: "Index, PathFileName".

// Cuando una solapa no es la seleccionada usa estas variables. //

DESELFONTNAME = Nombre de fuente usada para las solapas que no son seleccionadas.  
DESELFONTSIZE = Tamaño de fuente usada para las solapas que no son seleccionadas.  
DESELFONTBOLD = Negrita en fuente usada para las solapas que no son seleccionadas.  
DESELFONTITALIC = Cursiva en fuente usada para las solapas que no son seleccionadas.  
DESELFONTUNDERLINE = Subrayado en fuente usada para las solapas que no son seleccionadas.  
DESELTABBACKCOLOR = Primer color de fondo de las solapas no seleccionadas.  
DESELTABBACKCOLOR2 = Segundo color de fondo de las solapas no seleccionadas.  
DESELTABBORDERCOLOR = Color de borde de las solapas no seleccionadas.  
DESELTABTEXTCOLOR = Color del texto de las solapas no seleccionadas.  
DESELTABYOFFSET = Offset que determina el comienzo vertical de una solapa no seleccionada (por ende controla su tamaño vertical).

// Cuando una solapa es la seleccionada, usa estas otras variables. //

SELFONTNAME = Nombre de fuente usada para la solapa seleccionada.  
SELFONTSIZE = Tamaño de fuente usada para la solapa seleccionada.  
SELFONTBOLD = Negrita en fuente usada para la solapa seleccionada.  
SELFONTITALIC = Cursiva en fuente usada para la solapa seleccionada.  
SELFONTUNDERLINE = Subrayado en fuente usada para la solapa seleccionada.  
SELTABBACKCOLOR = Primer color de fondo de la solapa seleccionada.  
SELTABBACKCOLOR2 = Segundo color de fondo de la solapa seleccionada.  
SELTABBORDERCOLOR = Color de borde de la solapa seleccionada.  
SELTABTEXTCOLOR = Color del texto de la solapa seleccionada.  
SELTABYOFFSET = Offset que determina el comienzo vertical de la solapa seleccionada (por ende controla su tamaño vertical).

FOCUSCURSORCOLOR = Color del recuadro punteado indicativo de foco del teclado.  
SHOWCURSOR = -1 muestra el recuadro punteado indicativo de donde está el cursor.  
0 = no lo muestra.

// Todas las solapas, seleccionadas y no seleccionadas usan estas variables. //

TABBACKGROUNDBITMAP = Imagen de fondo que representa a cada solapa, la misma será estirada horizontalmente para abarcar el espacio que necesita el icono y el texto, se procesará su canal alfa para ser translúcido con respecto al fondo del objeto.  
TABSOPACITYPERCENT = Establece el grado de opacidad que tendrán los fondos de las solapas (rango 0 a 100%), de esta forma se genera un efecto de transparencia parcial o total, si OPACIDAD = 0, no se dibujan ni el borde ni el fondo de las solapas.  
ICONSHEIGHT = Tamaño vertical de los iconos en solapas.  
ICONSWIDTH = Tamaño horizontal de los iconos en solapas.  
ICONS MARGIN = Margen izquierdo a dejar de espacio antes del icono y solo se usa si hay un icono presente.  
ICONS YOFFSET = Margen superior a dejar de espacio entre el borde superior de la solapa y el icono.  
TABBORDER SIZE = Tamaño horizontal del borde derecho de la solapa. = 0, sin borde.  
TABBORDER ANGLE DISPLACEMENT = Define que tanto se inclina el final de la solapa, = 0 = solapa RECTANGULAR, = -3 = la esquina superior derecha estará corrida hacia la izquierda 3 pixeles provocando una inclinación del borde derecho.  
TABTEXT MARGINS = Espacio de margen izquierdo y derecho del texto dentro de las solapas.  
TABTEXT YOFFSET = Espacio de margen superior del texto dentro de las solapas.

// Posicionamiento del objeto. //

LEFT	= posición horizontal del control dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del control dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del control.
HEIGHT	= alto del control.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

### Propiedades típicas de // TasksBoard

AUTOREDRAW	= activa o desactiva el dibujado automático.
FONTNAME	= establece el nombre de la fuente.
FONTSIZE	= establece el tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= establece o quita las negritas.
FONTITALIC	= establece o quita la cursiva.
FONTUNDERLINE	= establece o quita el subrayado.
SCROLLBARFORECOLOR	= color de la barra de scroll.
SCROLLBARBACKCOLOR	= color de fondo de la barra de scroll.
BORDERCOLOR	= color del borde de los mensajes.
MESSAGESSEPARATORHEIGHT	= tamaño de separación vertical entre los mensajes.
MESSAGESSEPARATORWIDTH	= tamaño de separación horizontal entre el mensaje y el borde de la pizarra.
MESSAGESVERTICALMARGIN	= margen vertical del texto del mensaje.
MESSAGESHORIZONTALMARGIN	= margen horizontal del texto del mensaje.
MESSAGESBORDERWIDTH	= ancho del borde del mensaje.
BOARDBACKCOLOR	= color de fondo de la pizarra de mensajes.
MESSAGETITLEHEIGHT	= tamaño vertical reservado al título del mensaje.
LEFT	= posición horizontal del control dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del control dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del control.
HEIGHT	= alto del control.

### Propiedades típicas de // TextBox

ALIGNMENT	= alineación del texto que se escribe. Idem objeto Label.
BORDERSTYLE	= 0 sin bordes, 1 con bordes.
APPEARANCE	= 0 borde simple, 1 borde 3D.
TEXTCOLOR	= color del texto.
BACKCOLOR	= color de fondo.
FONTNAME	= fuente para mostrar el texto escrito.
FONTSIZE	= tamaño de la fuente.
FONTBOLD	= aplica negritas.
FONTITALIC	= aplica cursivas.
FONTUNDERLINE	= aplica busrayado.
LEFT	= posición horizontal del box dentro de la ventana.
TOP	= posición vertical del box dentro de la ventana.
WIDTH	= ancho del box.
HEIGHT	= alto del box.
TABINDEX	= Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

## Propiedades típicas de // Ticketer

AUTOREDRAW = Activa / desactiva el redibujado con cada cambio de propiedad.

LEFT = posición horizontal del box dentro de la ventana.

TOP = posición vertical del box dentro de la ventana.

WIDTH = ancho del box.

HEIGHT = alto del box.

TABINDEX = Número ordinal en el que se desplazará el foco al usar la tecla <TAB>.

LISTMODE = 1 presenta los tickets como una lista.

SELECTEDDISPLACEMENTX = El ticket que esté seleccionado para visualización (no relacionado al que tiene el foco), se mostrará con un desplazamiento horizontal con respecto al resto (solo para modo lista).

UNSELECTEDDISPLACEMENTX = El ticket que no está seleccionado para visualización (no relacionado al que tiene el foco), se mostrará con un desplazamiento horizontal default (solo para modo lista).

BACKCOLOR = Color de fondo de la ticketera.

TICKETSELECTEDBACKCOLOR = Color de fondo del ticket con el foco. TICKET CON FOCO.

TICKETSELECTEDTEXTCOLOR = Color de texto del ticket con el foco.

TICKETSELECTEDITEMSCOLOR = Color de los items en el ticket.

TICKETSELECTEDTOTALCOLOR = Color del total en el ticket.

TICKETUNSELECTEDBACKCOLOR = Color de fondo del ticket sin foco. TICKET SIN FOCO.

TICKETUNSELECTEDFLASHCOLOR = Color de fondo del ticket al flashear. TICKET SIN FOCO.

TICKETUNSELECTEDTEXTCOLOR = Color del texto del ticket sin foco.

TICKETUNSELECTEDITEMSCOLOR = Color de los items en el ticket.

TICKETUNSELECTEDTOTALCOLOR = Color del total en el ticket.

TICKETTEXTFONTNAME = Nombre de la fuente usada en el texto de los tickets.

TICKETTEXTFONTSIZE = Tamaño de la fuente usada en los tickets.

TICKETTEXTFONTBOLD = Aplica negritas a la fuente usada en los tickets.

TICKETTEXTFONTITALIC = Aplica cursivas a la fuente usada en los tickets.

TICKETTEXTFONTUNDERLINE = Aplica subrayado a la fuente usada en los tickets.

TICKETTITLEFONTNAME = Nombre de la fuente usada en el texto de los tickets.

TICKETTITLEFONTSIZE = Tamaño de la fuente usada en los tickets.

TICKETTITLEFONTBOLD = Aplica negritas a la fuente usada en los tickets.

TICKETTITLEFONTITALIC = Aplica cursivas a la fuente usada en los tickets.

TICKETTITLEFONTUNDERLINE = Aplica subrayado a la fuente usada en los tickets.

TICKETTITLECOLOR = Color del título de un ticket.

CHARACTERSPERLINE = Cantidad de caracteres por línea en el ticket.

TICKETLEFTMARGIN = Margen izquierdo dentro del ticket.

TICKETRIGHTMARGIN = Margen derecho dentro del ticket.

TICKETTOPMARGIN = Margen arriba dentro del ticket.

TICKETBOTTOMMARGIN = Margen abajo dentro del ticket.

TICKETCUTHEIGHT	= Alto de la simulación del borde cortado del ticket.
TICKETCUTWIDTHZIG	= Ancho de la simulación del diente en zigzag del corte del ticket.
TICKETCLOSEOX	= Offset X del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSEOY	= Offset Y del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSEOW	= Ancho del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSEOH	= Alto del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSECOLOR	= Color del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSETEXT	= Texto del botón de cerrar el ticket.
TICKETCLOSEFONTNAME	= Nombre de la fuente del texto del botón cerrar el ticket.
TICKETCLOSEFONTSIZE	= Tamaño de la fuente del texto del botón cerrar el ticket.
TICKETCLOSEFONTBOLD	= Negritas de la fuente del texto del botón cerrar el ticket.
TICKETCLOSEFONTITALIC	= Cursivas de la fuente del texto del botón cerrar el ticket.
TICKETCLOSEFONTUNDERLINE	= Subrayado de la fuente del texto del botón cerrar el ticket.
TICKETPRINTOX	= Offset X del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTOY	= Offset Y del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTOW	= Ancho del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTOH	= Alto del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTCOLOR	= Color del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTTEXT	= Texto del botón de imprimir el ticket.
TICKETPRINTFONTNAME	= Nombre de la fuente del texto del botón imprimir el ticket.
TICKETPRINTFONTSIZE	= Tamaño de la fuente del texto del botón imprimir el ticket.
TICKETPRINTFONTBOLD	= Negritas de la fuente del texto del botón imprimir el ticket.
TICKETPRINTFONTITALIC	= Cursivas de la fuente del texto del botón imprimir el ticket.
TICKETPRINTFONTUNDERLINE	= Subrayado de la fuente del texto del botón imprimir el ticket.
CLOSEALLOX	= Offset X del botón de cerrar todos los tickets.
CLOSEALLOY	= Offset Y del botón de cerrar todos los tickets.
CLOSEALLOW	= Ancho del botón de cerrar todos los tickets.
CLOSEALLOH	= Alto del botón de cerrar todos los tickets.
CLOSEALLCOLOR	= Color del botón de cerrar todos los tickets.
CLOSEALLTEXT	= Texto del botón cerrar todos los tickets.
CLOSEALLFONTNAME	= Nombre de la fuente del botón cerrar todos los tickets.
CLOSEALLFONTSIZE	= Tamaño de la fuente del botón cerrar todos los tickets.
CLOSEALLFONTBOLD	= Negritas de la fuente del botón cerrar todos los tickets.
CLOSEALLFONTITALIC	= Cursivas de la fuente del botón cerrar todos los tickets.
CLOSEALLFONTUNDERLINE	= Subrayado de la fuente del botón cerrar todos los tickets.
OPENBOXOX	= OffsetX del botón de abrir.
OPENBOXOY	= OffsetY del botón de abrir.
OPENBOXOW	= Ancho del botón de abrir.
OPENBOXOH	= Alto del botón de abrir.
OPENBOXCOLOR	= Color del botón de abrir.
OPENBOXTEXT	= Texto del botón de abrir.
OPENBOXFONTNAME	= Nombre de la fuente del botón de abrir.
OPENBOXFONTSIZE	= Tamaño de la fuente del botón de abrir.
OPENBOXFONTBOLD	= Negritas de la fuente del botón de abrir.
OPENBOXFONTITALIC	= Cursivas de la fuente del botón de abrir.
OPENBOXFONTUNDERLINE	= Subrayado de la fuente del botón de abrir.

HelperColor	= Color de la leyenda de ayuda que se muestra en el fondo.
HelperEnabled	= 1 activa leyenda de ayuda, 0 desactiva.
HelperText	= Texto de la leyenda de ayuda.
HelperFontName	= Nombre de la fuente.
HelperFontSize	= Tamaño de la fuente.
HelperFontBold	= 1 negritas.
HelperFontItalic	= 1 cursivas.
HelperFontUnderLine	= 1 subrayar.
HelperMargins	= márgen a dejar en el contorno de la leyenda de ayuda.

### **Propiedades típicas de // UserGame**

BACKCOLOR	= Color del fondo.
BACKCOLOR2	= Color auxiliar del fondo.
BORDERCOLOR	= Color del borde (recuadros).
TEXTCOLOR	= Color del texto.
TOP	= Posición vertical dentro de la ventana.
LEFT	= Posición horizontal dentro de la ventana.
WIDTH	= Ancho del juego.
HEIGHT	= Alto del juego.

# Ventana: de identificación.

- **Header:** [FOR=Form\_ID]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM"           // Form
"LABELTITLE"     // Label (esta es la etiqueta que dice "Flulpy eXperience").
"BUTENTRAR"      // SkinButton
"BUTSALIR"       // SkinButton
"BUTCREAR"       // SkinButton
"LABELUSER"      // Label
"LABELPASSWORD"  // Label
"TEXTUSER"       // TextBox
"TEXTPASSWORD"   // TextBox
"LTITLE"         // Label
"LMIN"           // Label
"LCLOSE"         // Label
```

## Variantes adicionales para FORM

**SKINDEBUGMODE** = 1 = Habilita o 0 = deshabilita la aparición mensajes de error relacionado con la skin. Por defecto, los mensajes de error están deshabilitados.

**PICTURESTRETCH** // Cuando se asigne una imagen a .Picture en objetos Picture o Form, así como imagenes en listas, si esta variable es 1, la imagen se estirará o contraerá al tamaño del objeto CON ANTI-ALIASING, requiere Windows VISTA o superior.

**AUTOINVISIBLEONSAVEGAMESTAGE** = Activa o desactiva, la visualización condicional de los controles relacionados al engine SaveGame según el status del mismo.

**SetBehaviorMode** = Valor que determina el comportamiento sobre la aparición de ventanas.

- Bit 0 = 1, la ventana principal y la ventana del chat público se ocultará en el borde superior de la pantalla, dejando ver solo una parte de la misma para que pueda ser desplegada. Activarlo, implicará que el usuario no la podrá mover ni dockear en el caso de que sea una cuenta staff.
- Bit 1 = 1, no muestra los botones de cerrar carpeta, el mismo botón de abrir carpeta hará tal función.

**TopHiding** = Posición vertical en la que se debe esconder.

**SpeedChatHiding, SpeedChatShowing, SpeedGoalHiding, SpeedGoalShowing** = Velocidad con la que se ocultará o mostrará.

**HoldShowing** = Tiempo de espera antes de ocultarse.

**AdminBarAsPopupMenu** = Activa o desactiva que la barra de administrador no se muestre hasta que sea llamada en forma de menú flotante desde la consola del cybercontrol.

**FormExtraPositionFixedBySkin** = 1 = Evita que la ventana extras se posicione según posición recordada, la posición será manejará la skin.

**FormPCActionsPositionFixedBySkin** = 1 = Evita que la ventana extras se posicione según posición recordada, la posición será manejada por la skin.

**FormEasyControlsFixedBySkin** = 1 = La botonera fácil se abrirá fija por skin.

**FormGoalManagerIsFixedBySkin** = 1 = La ventana de la consola CC queda fija en posición definida por la skin.

**FormGoalInvisibleForCashier** = 1 = La ventana principal se hace invisible si es un cajero/admin, etc, porque las funciones que cumple serán suplantadas por la misma ventana principal del cajero.

**PublicTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto al chat público.

**YourNameFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando se menciona tu nombre de usuario en el chat.

**PrivateTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto a un chat privado.

**BuzzerFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando activan el buzzer.

**DEFAULTEMAILADDRESS** = dirección email por defecto en el formulario de crear cuenta del flulpy.exe

**DEFAULTSTAFFCATEGORYINLIST** = texto para la categoría de empleados que se ve en la lista de categorías de cuenta a crear.

# Ventana: principal de la cuenta.

- **Header:** [FOR=Form\_MAIN]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"OLDLL" // Label
"ASKSTOLISTEN" // SkinButton

// pronto a deprecarse //.
"LISTGAMES" // IconList
"PAGEPREV" // SkinButton
"PAGENEXT" // SkinButton
"BUTCHANGE" // SkinButton
"BUTPLAY" // SkinButton
"BUTSAVE" // SkinButton
// pronto a deprecarse //.

"BUTTONMICUENTA" // SkinButton
"CPRIV" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
está abierta.
"CPUBLIC" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
está abierta.
"CFLULPY" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
está abierta.
"CPRIVCLOSE" // SkinButton
"CPUBLICCLOSE" // SkinButton
"CFLULPYCLOSE" // SkinButton

// pronto a deprecarse //.
"COMMANDFORUM" // SkinButton, usar la serie de propiedades "Special" para
hacer notar que hay posts nuevos en el foro.
// pronto a deprecarse //.

"COMMANDSENDALERT" // SkinButton
"COMMANDCLAIM" // SkinButton
"LTITLE" // Label
"LMIN" // Label
"LCLOSE" // Label
```

**Variantes adicionales para FORM** (se repite para retro-compatibilidad el acceso a estas variables que son las mismas del Form\_Id (formulario de identificación).

**AUTOINVISIBLEONSAVEGAMESTAGE** = Activa o desactiva, la visualización condicional de los controles relacionados al engine SaveGame según el status del mismo.

**SetBehaviorMode** = Valor que determina el comportamiento sobre la aparición de ventanas.

- Bit 0 = 1, la ventana principal y la ventana del chat público se ocultará en el borde superior

de la pantalla, dejando ver solo una parte de la misma para que pueda ser desplegada. Activarlo, implicará que el usuario no la podrá mover ni dockear en el caso de que sea una cuenta staff.

- Bit 1 = 1, no muestra los botones de cerrar carpeta, el mismo botón de abrir carpeta hará tal función.

**TopHiding** = Posición vertical en la que se debe esconder.

**SpeedChatHiding, SpeedChatShowing, SpeedGoalHiding, SpeedGoalShowing** = Velocidad con la que se ocultará o mostrará.

**HoldShowing** = Tiempo de espera antes de ocultarse.

**AdminBarAsPopupMenu** = Activa o desactiva que la barra de administrador no se muestre hasta que sea llamada en forma de menú flotante desde la consola del cybercontrol.

**FormExtraPositionFixedBySkin** = 1 = Evita que la ventana extras se posicione según posición recordada, la posición será manejada por la skin.

**FormPCActionsPositionFixedBySkin** = 1 = Evita que la ventana extras se posicione según posición recordada, la posición será manejada por la skin.

**FormEasyControlsFixedBySkin** = 1 = La botonera fácil se abrirá fija por skin.

**FormGoalManagerIsFixedBySkin** = 1 = La ventana de la consola CC queda fija en posición definida por la skin.

**PublicTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto al chat público.

**YourNameFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando se menciona tu nombre de usuario en el chat.

**PrivateTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto a un chat privado.

**BuzzerFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando activan el buzzer.

# Ventana: ticketera.

- *Header:* [FOR=Form\_TICKETER]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"TICKETBOARD"	// Ticketer
"FRAMEPAYMENTFORM"	// Frame
"LISTPAYMENTMETHODS"	// ListBox
"LABELVALUE"	// Label
"TEXTVALUE"	// TextBox
"LABELAMMOUNT"	// Label
"TEXTAMMOUNT"	// TextBox
"COMMANDMETHODOK"	// Button
"LABELTICKETTOTAL"	// Label
"LABELTICKETREST"	// Label
"LABELSURCHARGE"	// Label

# Ventana: chat público.

- **Header:** [FOR=Form\_PubChat]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"IGNOREPRIV" // Option
"PUBLICCHAT" // ChatBox
"CHATSEND" // ChatBox
"LISTNICK" // IconList
"MUTECOMMAND" // SkinButton
"LABELCHANNELTITLE" // Label
"TEXTNICKFILTER" // TextBox
"LISTCHANNELS" // IconList
"CHANNELPART" // SkinButton
```

// Variables especiales en el objeto FORM //

```
"LISTCHANNELSEXPANDEDHEIGHT" // Hasta donde se expandirá el listado de canales
cuando el mouse le pasa por arriba.
"LISTCHANNELSNORMALHEIGHT" // Cual es el tamaño normal del listado de canales.
"LISTCHANNELSEXPANDEDWAITTIME" // Demora en ms para contraer el listadod
de canales una vez que el mouse ya no está arriba.
```

# Ventana: chat privado.

- *Header:* [FOR=Form\_PRIVATECHAT]
- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"TEXTOUT"	// ChatBox
"TEXTIN"	// ChatBox
"BUZZCOMMAND"	// SkinButton
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label
"LCLOSE"	// Label

# Ventana: formulario para crear cuenta.

- *Header:* [FOR=Form\_CrearCuenta]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"USERLABEL"	// Label
"EMAILLABEL"	// Label
"PASSLABEL"	// Label
"PASS2LABEL"	// Label
"TYPELABEL"	// Label
"BUTCLEAR"	// SkinButton
"BUTCANCEL"	// SkinButton
"TEXTUSER"	// TextBox
"TEXTEMAIL"	// TextBox
"TEXTPASS1"	// TextBox
"TEXTPASS2"	// TextBox
"LISTCAT"	// List
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label
"LCLOSE"	// Label
"TEXTDNI"	// TextBox
"TEXTNAME"	// TextBox
"TEXTLASTNAME"	// TextBox
"TEXTADDRESS"	// TextBox
"TEXTTELEPHONE"	// TextBox
"TEXTTUTORTELEPHONE"	// TextBox

# Ventana: Barra de administración.

- **Header:** [FOR=Form\_MAIN\_ADMIN]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"FRAMEMENU"	// Frame
"PICTUREMENU"	// Picture
"COMMANDCONTAB"	// SkinButton
"CYBERFORM"	// SkinButton
"LOGFORM"	// SkinButton
"STDFORM"	// SkinButton
"COMMANDSTORAGEFORM"	// SkinButton
"COMMANDCASHBOXCLOSE"	// SkinButton
"ADMNEW"	// SkinButton
"FRAMESRCH"	// Frame
"PICTURESRCH"	// Picture
"ADMBUTFIRST"	// SkinButton
"ADMBUTNEXT"	// SkinButton
"ADMSRCH"	// TextBox
"SRCHOP_0"	// SkinButton // Usa el estado SPECIAL para indicar la aparición de cuando está seleccionado.
"SRCHOP_1"	// SkinButton
"SRCHOP_2"	// SkinButton
"SRCHOP_3"	// SkinButton
"SRCHOP_4"	// SkinButton
"SRCHOP_5"	// SkinButton
"FRAMECURRENTACCOUNT"	// Frame
"PICTURECURRENTACCOUNT"	// Picture
"ADMUSERNAME"	// TextBox
"ADMGETACCOUNTDATA"	// SkinButton
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label

# Ventana: de edición de cuenta. (la que se abre desde la barra de administración al editar una cuenta).

- **Header:** [FOR=Form\_EditAccount]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form

"FRAMEACCFORM" // Frame
"LABELACCOUNTNAME" // Label
"ADMLBLLASTLOGING" // Label
"LBLEMAIL" // Label
"ADMEMAIL" // TextBox
"ADMUPEMAIL" // Button
"LBLCAT" // Label
"TEXTNAMETYPE" // TextBox
"ADMUPCAT" // Button
"LBLPASS" // Label
"ADMPASS" // TextBox
"ADMUPPASS" // Button
"LBLFIABLE" // Label
"TEXTFIABLE" // TextBox
"COMMANDFIABLE" // Button
"ADMDEL" // Button
"ADMKICK" // Button
"LBLDEVICE" // Label
"ADMDEV" // TextBox
"COMMANDUPDEV" // Button
"LABELGENERAL" // Label
"LABELSTAFF" // Label
"ADMATT##" // Option ; ## = 0 a 29.
"ADMUPATT" // Button
"LBLMAINTENANCE" // Label
"TEXTMAINTENANCELIMIT" // TextBox
"COMMANDMAINTENANCE" // Button

"LABELSUSCRIB" // Label
"LISTSUSCRIB" // ListBox
"LABELGAMETAG" // Label
"TEXTGAMETAG" // TextBox
"COMMANDGAMETAGUPDATE" // Button

"LABELREALDATA" // Label
"LABELREALDNI" // Label
"TEXTDNI" // TextBox
```

```
"LABELREALNAMES" // Label
"TEXTNAME" // TextBox
"LABELREALLASTNAMES" // Label
"TEXTLASTNAME" // TextBox
"LABELREALADDRESS" // Label
"TEXTADDRESS" // TextBox
"LABELREALTELEPHONE" // Label
"TEXTTELEPHONE" // TextBox
"LABELREALTUTORTELEPHONE"
// Label
"TEXTTUTORTELEPHONE" // TextBox
"LABELREALBIRTHDATE" // Label
"TEXTBORNDATE" // TextBox
"COMMANDUPDATEREALS" // Button
"LINE1" // Line
```

# Ventana: rockola.

- **Header:** [FOR=Form\_SONGS\_MINI]
- **Header:** [FOR=Form\_SONGS]

**Nota:** Esta ventana tiene 2 bloques descriptivos, cargará la descripción del header [FOR=Form\_SONGS\_MINI] si la cuenta no tiene privilegio SONG\_MANAGER, de lo contrario carga la descripción [FOR=Form\_SONGS].

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"ADDSONGPRVCOMMAND"	// SkinButton
"ADDSONGPUBCOMMAND"	// SkinButton
"ADDSONGFLPCOMMAND"	// SkinButton
"SONGSLIST"	// IconList
"REMOVECOMMAND"	// SkinButton
"NEXTSONG"	// SkinButton
"PAUSESONG"	// SkinButton
"VOLUMEUP"	// SkinButton
"VOLUMEDOWN"	// SkinButton
"AUTOREMOVECOMMAND"	// SkinButton
"AUTOADDBUTTON"	// SkinButton
"AUTOSONGLIST"	// IconList
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label
"LCLOSE"	// Label
"MAGCONTROL"	// Slider
"CHECKSWITCH"	// Option
"CHECKERASEALL"	// Option
"COMMANDERASEALL"	// SkinButton

# Ventana: Mi cuenta.

- **Header:** [FOR=Form\_MiCuenta]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"LTITLE" // Label
"LMIN" // Label
"LCLOSE" // Label
"TABSSKIN" // TabsSkin

"FRAMECHPASS" // Frame
"LABELEMAIL" // Label
"TEXTEMAIL" // TextBox
"LABELCURRENTPASS" // Label
"TEXTCURRENTPASS" // TextBox
"LABELNEWPASS" // Label
"TEXTNEWPASS" // TextBox
"LABELNEWPASS2" // Label
"TEXTNEWPASS2" // TextBox
"COMMANDCHPASS" // SkinButton

"FRAMEBUYBONUS" // Frame
"LABELBUYBONUS" // Label
"LISTZONEBONUS" // List
"LABELBUYBONUSLIST" // Label
"LISTBONUS" // List
"COMMANDBUYBONUS" // SkinButton

"FRAMETRANSF" // Frame
"LABELMONEY" // Label
"TEXTMONEY" // ChatBox
"LABELDESTINY" // Label
"TEXTDESTINY" // TextBox
"LABELYOURPASSWORD" // Label
"TEXTYOURPASSWORD" // TextBox
"COMMANDSEND" // SkinButton

"FRAMESALDOS" // Frame
"LABELZONE" // Label
"LISTZONE" // List
"LABELSALDO" // Label
"TEXTSALDO" // ChatBox
"LABELMINUTES" // Label
"TEXTMINUTES" // ChatBox

"FRAMEFIJOS" // Frame
"LABELPREFIJO" // Label
"TEXTPREFIJO" // ChatBox
```

```
"LABELPOSTFIJO" // Label
"TEXTPOSTFIJO" // ChatBox
"SPECIALTEXTOUT" // ChatBox
"COMMANDSETFIJOS" // SkinButton
```

# Ventana: pseudo escritorio inteligente.

- **Header:** [FOR=Form\_GamesWizard]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"DIRECTGAMELIST" // IconList
"ICONSCAT" // TabsSkin
"PAGEPREV" // SkinButton
"PAGENEXT" // SkinButton
"PICTURESCREEN" // Picture

"TITLELABEL" // Label
"HELPTTEXT" // Label
"STARTBUTTON" // SkinButton
"ESCBUTTON" // SkinButton

"SAVESBUTTON" // SkinButton
"SAVEGAMESCONSOLE" // Console

"PICTUREWEB" // Picture
"PICTURELAUNCHER" // Picture
```

## Variantes adicionales para: FORM

```
PICTURESCREENSASMAIN // = -1 las carátulas serán lo que se vea en la lista.
DEFAULTSHOWPAGEPICTURE // Ruta\nombre de archivo imagen para mostrar cuando el
juego no tiene un screen para mostrar.
PICTURESTRETCH // Cuando se asigne una imagen a .Picture en objetos Picture
o Form, así como imagenes en la lista de juegos, si esta variable es 1, la imagen se estirará o
contraerá al tamaño del objeto CON ANTI-ALIASING, requiere Windows VISTA o superior.

LAUNCHERVISIBILITYMODE // = -1 true (es el valor default, y muestra el launcher
renderizado por APP win32). = 0 no muestra el launcher renderizado por APP win32, despejando
para que sea renderizado mediante APP WEB evitando así que se tenga que usar la API para apagar
el launcher APP win32 manualmente.

LOADSAVEGAMECONTROLBUTTON // Imagen del botón para cargar un savegame.
SAVESAVEGAMECONTROLBUTTON // Imagen del botón para salvar un savegame.
ERASESAVEGAMECONTROLBUTTON // Imagen del botón para borrar un savegame.
```

## Variantes adicionales para: DIRECTGAMELIST

```
//
```

```
FLASHBACKCOLOR
FLASHBACKCOLOR2 // Color de flash para cuando se hace click.
```

```
//
```

# Ventana: Contenedora del foro. (Pronto a deprecarse).

- *Header:* [FOR=Form\_Forum]
- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label
"LCLOSE"	// Label
"COMMANDREW"	// SkinButton
"COMMANDREFRESH"	// SkinButton
"COMMANDFWRD"	// SkinButton
"FORUM"	// ForumContainer

## Ventana: consola del CyberControl.

- **Header:** [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER]
- **Header:** [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER\_NORMAL]
- **Header:** [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER\_MAX]

**Nota:** Se cuenta con tres descripciones, una es para el tamaño normal, y otra es para cuando se maximiza, pero la primera se procesa solo una vez al crear la ventana.

Si la diferencia de descripción entre normal y maximizado es solamente la posición y tamaño de los controles dentro de la ventana, describa toda la gráfica y colores y demás en [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER], luego en [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER\_NORMAL] describa solo las posiciones y tamaños en tamaño normal, y en [FOR=Form\_MAIN\_MANAGER\_MAX] describa solo las posiciones y tamaños en forma maximizada. Esto ayudará a optimizar en velocidad el cambio de status normal / maximizado.

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form

"FRAMECCC0" // Frame ' Aparece en el modo mapa, o modo lista simple.
"PICTURECCC0" // Picture ' Imagen usada para simular la desactivación de
todos los botones de la botonera fácil cuando no hay una PC seleccionada en el modo mapa.
"CCCONSOLE0" // CCConsole

"FRAMECCC1" // Frame ' Sólo aparece en modo TWINING o modo lista.
"PICTURECCC1" // Picture
"CCCONSOLE1" // CCConsole

"LABELUSER" // Label
"LABELTOTAL" // Label
"CHATBOXTOTAL" // ChatBox
"PCSTATUS" // ChatBox
"CASHBOX" // ChatBox

"COMMANDCASHBOXCLOSE" // SkinButton
"COMMANDROBBERY" // SkinButton
"COMMANDOPENSELLFORM" // SkinButton
"COMMANDCONTABLE" // SkinButton
"COMMANDTURNALLOFF" // SkinButton
"COMMANDWAITING" // SkinButton
"COMMANDGETAVAILABILITY" // SkinButton
"COMMANDMULTAR" // SkinButton
"COMMANDADMINBAR" // SkinButton (solo visible si AdminBarAsPopupMenu no es
cero).

// Estos botones se hacen visible si la ventana principal de la cuenta se invisibiliza cuando es un
staff el que abre la cuenta. //
"ASKSTOLISTEN" // SkinButton
"BUTTONMICUENTA" // SkinButton
"CPRIV" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
```

```

está abierta.
"CPUBLIC" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
está abierta.
"CFLULPY" // SkinButton, usar la serie "Special", para denotar q la carpeta
está abierta.
"COMMANDSENDALERT" // SkinButton
"COMMANDCLAIM" // SkinButton
// Estos botones se hacen visible si la ventana principal de la cuenta se invisibiliza cuando es un
staff el que abre la cuenta. //

"LABELACCOUNT" // Label
"TEXTACCOUNT" // TextBox
"LABELMONEY" // Label
"TEXTMONEY" // TextBox
"DEPOSITCOMMAND" // SkinButton
"COMMANDGETSALDO" // SkinButton
"COMMANDREMOVEMONEY" // SkinButton

"LABELDNISEARCH" // Label
"TEXTDNISEARCH" // TextBox
"LABELDNIRESULT" // Label

"CHECKSPAWN" // Option
"CHECKFIJOPOSPAGO" // Option
"CHECKFIJOPREPAGO" // Option

"TABSVIEWSELECTOR" // TabsSkin ' Selector de vista, debe estar activado para que
sea visible.

"TICKETBOARD" // Ticketer
"FRAMEPAYMENTFORM" // Frame
"LISTPAYMENTMETHODS" // List
"LABELVALUE" // Label
"TEXTVALUE" // TextBox
"LABELAMMOUNT" // Label
"TEXTAMMOUNT" // TextBox
"COMMANDMETHODOK" // Button
"LABELTICKETTOTAL" // Label
"LABELTICKETREST" // Label

"TASKSBOARD" // TasksBoard

"FRAMEPUBCHAT" // Frame
"PICTUREBACKGROUNDPUBLICCHAT" // Picture
"MUTECOMMAND" // SkinButton
"LISTCHANNELS" // IconList
"LABELCHANNELTITLE" // Label
"CHANNELPART" // SkinButton
"IGNOREPRV" // Option
"PUBLICCHAT" // ChatBox
"CHATSEND" // ChatBox

```

```

"LISTNICK" // IconList
"TEXTNICKFILTER" // TextBox

"LTITLE" // Label
"LBASICACCOUNT" // Label (al clicar la etiqueta llama a que aparezca la
ventana escondida arriba con los servicios básicos de la cuenta (No se usa en SuperSkin ni en skin
ESports).
"LMIN" // Label
"LMAX" // Label (opcional).
"LCLOSE" // Label

"BUTTONRESIZE" // SkinButton

```

### **Variables adicionales disponibles dentro de este objeto FORM:**

```
//
```

**TOTALEXTRASGHOSTINGTEXTCOLOR** = Color del texto para el total de consumos extras, cuando este total es un consumo ya liquidado y recordado para ayuda visual.

**ENABLETWINS** = 1 activa el funcionamiento de la segunda consola del CC, 0 = desactiva la segunda consola. Si activa, no debería poner el Modo LISTA en el TabsSkin.

**TWININGPERSISTENCEMODE** = 1 activa la persistencia aún cuando no esté elegido ver la lista de PC en el selector de solapas.

#### Para modo mapa

**CCIMGCONNECT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar conexión.

**CCIMGDISCONNECT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar desconexión.

**CCIMGDISCONFLASH** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar desconexión reciente de forma intermitente.

**CCIMGAVAILABLE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está disponible para ser alquilada.

**CCIMGFREETIME** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está habilitada en tiempo libre (post-pago).

**CCIMGFIXEDTIME** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está habilitada en tiempo fijo (prepago).

**CCIMGMAINTAINCE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está habilitada en mantenimiento.

**CCIMGSTAFF** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola es una PC/consola STAFF.

**CCIMGRESERVE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la

PC/consola tiene una reserva inmediata.

**CCIMGHELPASKED** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que el usuario de la PC/consola pide ayuda.

**CCIMGMARKED** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola tiene una anotación de mantenimiento.

**CCIMGFILT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene activado el filtro anti porno.

**CCIMGSEMIFILT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene semi-habilitado el filtro anti-porno.

**CCIMGUSERWITHACCOUNT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola tiene un usuario actual que usó su cuenta para habilitarla.

**CCIMGKIT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que se prestó un kit para esa PC/consola.

**CCIMGKITFLASH** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que se retiró recientemente el kit de esa PC/consola y se lo debe pedir.

**CCIMGCHICHA** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que en esa PC/consola está activada la alarma antirobo.

**CCIMGCHICHARING** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que en esa PC/consola está sonando la alarma antirobo, la imagen se intercala con la anterior intermitentemente.

**CCIMGPRN** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene impresiones esperando.

#### Para modo grilla

**CCGRILLIMGCONNECT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar conexión.

**CCGRILLIMGDISCONNECT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar desconexión.

**CCGRILLIMGDISCONFLASH** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar desconexión reciente de forma intermitente.

**CCGRILLIMGAVAILABLE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está disponible para ser alquilada.

**CCGRILLIMGFREETIME** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está habilitada en tiempo libre (post-pago).

**CCGRILLIMGFIXEDTIME** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar

que la PC/consola está habilitada en tiempo fijo (prepagado).

**CCGRILLIMGMAINTAINCE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola está habilitada en mantenimiento.

**CCGRILLIMGSTAFF** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola es una PC/consola STAFF.

**CCGRILLIMGRESERVE** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola tiene una reserva inmediata.

**CCGRILLIMGHELPASKED** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que el usuario de la PC/consola pide ayuda.

**CCGRILLIMGMARKED** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola tiene una anotación de mantenimiento.

**CCGRILLIMGFILT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene activado el filtro anti porno.

**CCGRILLIMGSEMIFILT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene semi-habilitado el filtro anti-porno.

**CCGRILLIMGUSERWITHACCOUNT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC/consola tiene un usuario actual que usó su cuenta para habilitarla.

**CCGRILLIMGKIT** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que se prestó un kit para esa PC/consola.

**CCGRILLIMGKITFLASH** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que se retiró recientemente el kit de esa PC/consola y se lo debe pedir.

**CCGRILLIMGCHICHA** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que en esa PC/consola está activada la alarma antirobo.

**CCGRILLIMGCHICHARING** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que en esa PC/consola está sonando la alarma antirobo, la imagen se intercala con la anterior intermitentemente.

**CCGRILLIMGPRN** = Nombre de archivo de la imagen que usa la consola para indicar que la PC tiene impresiones esperando.

**ENDTIMEFILEWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido cuando aparece un aviso de tiempo finalizado. Este sonido se repetirá hasta que el aviso sea atendido.

**KITFILEWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido cuando aparece un pedido de pedir devolución de kit. Este sonido se repetirá hasta que el aviso sea atendido.

**WARNINGFILEWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido cuando aparece un mensaje de

aviso / advertencia. Si no se usa, sonará el beep definido por Windows. Estos mensajes son las alertas espontáneas que el sistema va metiendo en la solapa de tareas (por ej: el cliente ha comprado en el shopping, cobrar X cosa ahora, etc.), en fin, todo lo que es tarea que el cajero debe reaccionar y atender. Este sonido se repetirá más lento hasta que el aviso sea atendido. Se recomienda un sonido suave y placentero, no hay que estresar

**ALERTMSGFILEWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido cuando se recibe un mensaje de alerta enviado por el sistema de mensajería de alerta (mensaje que un staff le ha enviado, o que un sub-sistema ha enviado para avisar de cosas urgentes de manera registrall. Ej: Falta dispositivo hardware X, Hardware en PC tal ha cambiado!). Este sonido sonará solo 1 vez.

**NEWTICKETFILEWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido de generación de nuevo ticket. //

**CLAPWAV** = path + nombre de archivo .Wav. De sonido de aplauso generado cuando una PC informa que tiene el tiempo acabado y aún no cubrió la pantalla según las políticas establecidas.

**NOMAX** = 1. Desactiva la posibilidad de que la consola se maximize (usado en skins pensadas para monitores chicos).

**TABSSELECTORISENABLED** = 1. Activa la vista múltiple de la consola del CC. La ventana de tickets y chat público pasarán a estar integradas en la consola del CC.

Si se activa, se deberá usar lo siguiente obligatoriamente o se perderá funcionalidad, puede estar en cualquier orden.

**CASHBOXHISTORYHIDE** = 1. Activa que solo se vea de acuerdo q la solapa seleccionada.

```
<Being=" TABSVIEWSELECTOR">
  <Clear="">
  <AddTab="Mapa,0">
  <AddTab="Lista,1"> // Opcional. No es compatible con activación de TWINING. //
  <AddTab="Tickets,2">
  <AddTab="Comunidad,3">
  <AddTab="Tareas,4">
  <AddTab="Map,5"> // Mapa + ticketera.
  <AddTab="Lista,6"> // Grilla + ticketera.
  <AddTab="Cobranzas,7"> // Visibiliza el cash box history que haía sido escondido por
CashBoxHistoryHide.
</Bend>
```

**TABSSELECTORICONTASKSNORMAL**

**TABSSELECTORICONTASKSRAISED**

**TABSSELECTORICONMAPNORMAL**

**TABSSELECTORICONMAPRAISED**

**TABSSELECTORICONGRILLNORMAL**

**TABSSELECTORICONGRILLRAISED**

**TABSSELECTORICONTICKETERNORMAL**

**TABSSELECTORICONTICKETERRAISED**

**TABSSELECTORICONCHATNORMAL**

**TABSSELECTORICONCHATRAISED** = Juego de iconos para el selector de vista de consola.

**LISTCHANNELSEXPANDEDHEIGHT** = Hasta donde se expandirá el listado de canales cuando el mouse le pasa por arriba.

**LISTCHANNELSNORMALHEIGHT** = Cual es el tamaño normal del listado de canales.

**LISTCHANNELSEXPANDEDWAITTIME** = Demora en ms para contraer el listado de canales una vez que el mouse ya no está arriba.

**LEFTEXPANDCHATBOXTOTAL** = Controla como se expandirá el objeto de total de caja en la consola del cajero cuando le den click.

**BOTTOMEXPANDCHATBOXTOTAL**

**TOEXPANDCHATBOXTOTAL**

**RIGHTEXPANDCHATBOXTOTAL**

# Ventana: Libro de sugerencia o queja.

- **Header:** [FOR=Form\_ClaimBook]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"LTITLE"	// Label
"LMIN"	// Label
"LCLOSE"	// Label
"FRAMEUSR"	// Frame
"TEXTMSG"	// ChatBox
"COMMANDCLAIMSEND"	// SkinButton
"FRAMEADM"	// Frame
"LABELREG"	// Label
"COMMANDPREV5"	// Button
"COMMANDPREV1"	// Button
"TEXTREGINDEX"	// TextBox
"COMMANDNEXT1"	// Button
"COMMANDNEXT5"	// Button
"COMMANDDEL"	// Button
"LABELREGDATE"	// Label
"TEXTREGOUT"	// ChatBox
"COMMANDREPLY"	// Button
"LINE1"	// Line
"LABELNOTESABOUT"	// Label
"TEXTNOTESABOUT"	// ChatBox

# Ventana: de registraci3n contable.

- **Header:** [FOR=Form\_ContableIt]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM"                // Form
"LABELADVICE"        // Label
"LISTACCOUNTS"       // List
"LABELCODE"          // Label
"TEXTCODE"           // TextBox
"LABELAMMOUNT"       // Label
"TEXTAMMOUNT"        // TextBox
"LABELCOMMENT"       // Label
"TEXTCOMMENT"        // TextBox
"COMMANDCONTAB"      // SkinButton
"COMMANDCONTABRECEIVE" // SkinButton
"COMMANDDO"          // SkinButton
```

# Ventana: de registraci3n de ventas.

- *Header:* [FOR=Form\_SellIt]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

```
"FORM" // Form
"LISTSELLING" // List
"TOTALLABEL" // Label
"LISTARTICLES" // List
"FRAMESRCH" // Frame
"AUTOSELLCHECK" // Option
"LABELBARCODE" // Label
"TEXTBARCODE" // TextBox
"LABELSHORTCODE" // Label
"TEXTCODE" // TextBox
"LABELAMMOUNT" // Label
"TEXTSELLAMMOUNT" // TextBox
"COMMANDSELLED" // SkinButton
"COMMANDREFUND" // SkinButton
"LABELMONEY" // Label
"TEXTMONEY" // TextBox
"COMMANDADDFREE" // SkinButton
"TEXTSEARCH" // TextBox
"LABELSEARCH" // Label
"COMBOCATEGORIES" // List
"COMMANDCLEAR" // SkinButton (bot3n de finalizar ventas).
"COMMANDREMOVE" // SkinButton
"CHECKTICKET" // Option
"CHECKZEROSTOCK" // Option
"PICTURESAMPLE" // PictureBox
```

# Ventana: de disponibilidad.

- *Header:* [FOR=Form\_Availability]
- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

```
"FORM"                // Form
"CHATBOXVIEWER"      // ChatBox
"COMMANDREFRESH"    // SkinButton
```

# Ventana: de lista de espera.

- **Header:** [FOR=Form\_Waiting]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"LABELADVICE"	// Label
"WAITINGLIST"	// IconsList
"COMMANDWAITDELETE"	// SkinButton
"LINE1"	// Line
"LABELADM"	// Label
"LABELACCOUNT"	// Label
"TEXTCANOPEN"	// TextBox
"CHECKNOACCOUNT"	// Option
"LABELPERIOD"	// Label
"TEXTCANOPENPERIOD"	// TextBox
"LABELCUSTOMER"	// Label
"TEXTCANOPENPERSON"	// TextBox
"LABELZONE"	// Label
"LISTZONE"	// List
"COMMANDONECANOPEN"	// SkinButton

# Ventana: propiedades de una PC/Consola.

- **Header:** [FOR=Form\_PCACTIONS]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

```
"FORM" // Form
"LCLOSE" // Label
"COMMANDPREV" // Button
"LABELNAME" // Label
"COMMANDNEXT" // Button
"TABSKIN" // TabsSkin

"FRAMETIMESET" // Frame
"LABEL16" // Label
"LISTMODULES" // List
"TEXTTIME" // TextBox
"COMMANDFIXING" // SkinButton
"COMMANDSETFREETIME" // SkinButton
"COMMANDSETTIME" // SkinButton
"OPTIONPREPAGO" // Option
"OPTIONPOSPAGO" // Option
"LABELADELANTO" // Label
"TEXTADELANTO" // TextBox
```

Special variables inside **TEXTADELANTO**:

- **NegativeBackColor** = Back color when the value is negative (deuda).
- **PositiveBackColor** = Back color when the value is positive (seña).

```
"LINE1" // Line
"LABEL15" // Label
"LISTADDDTIME" // List
"TEXTADDDTIME" // TextBox
"COMMANDADDDTIME" // SkinButton
"LINE2" // Line
"LABEL17" // Label
"LABEL14" // Label
"LISTBONUS" // List
"COMMANDSELLBONUS" // SkinButton
"LINE3" // Line
"COMMANDCHANGEMODE" // SkinButton
"COMMANDUNDO" // SkinButton
"COMMANDDDISABLE" // SkinButton

"FRAMEFILTER" // Frame
"LABEL18" // Label
"LISTCAPTIONS" // List
"COMMANDGETCAPTIONS" // SkinButton
"LABEL19" // Label
```

```

"TEXTFILTERED"           // TextBox
"COMMANDGETFILTERED"    // SkinButton

"FRAMESOUND"           // Frame
"LABEL11"              // Label
"MAGCONTROL"           // Slider
"LABEL13"              // Label
"MAGCAPCONTROL"        // Slider

"FRAMEPROCESS"         // Frame
"LABEL20"              // Label
"PROCLIST"             // List
"COMMANDREFRESHPROC"   // SkinButton
"COMMANDKILLPROC"      // SkinButton
"LINE4"                // Line
"LABEL10"              // Label
"TEXTEXEC"             // TextBox
"LABEL9"               // Label
"TEXTEXECPARAMS"      // TextBox
"COMMANDEXEC"          // SkinButton

"FRAMEMISC"           // Frame
"COMMANDREMOVEHELP"    // SkinButton
"COMMANDSHUTDOWN"      // SkinButton
"COMMANDRESET"         // SkinButton
"LINE6"                // Line
"LABEL6"               // Label
"LISTPC"               // List
"COMMANDMOVE"          // SkinButton
"COMMANDMOVEEX"        // SkinButton

"FRAMERESERVE"        // Frame
"LABEL1"               // Label
"LABEL2"               // Label
"TEXTCANOPEN"          // TextBox
"COMMANDONECANOPEN"    // SkinButton
"CHECKNOACCOUNT"       // Option
"LABEL7"               // Label
"TEXTCANOPENPERIOD"    // TextBox
"LABEL8"               // Label
"TEXTCANOPENPERSON"    // TextBox
"COMMANDANYCANOPEN"    // SkinButton
"LINE5"                // Line
"LABEL21"              // Label
"LISTRESERVES"         // List
"LABEL3"               // Label
"TEXTRSVACCOUNT"       // TextBox
"LABEL4"               // Label
"TEXTRSVSTART"         // TextBox
"LABEL5"               // Label
"TEXTRSVPERIOD"        // TextBox
"COMMANDSETRSV"        // SkinButton

```

```
"COMMANDDELRSV"           // SkinButton

"FRAMEMAINAINCE"         // Frame
"COMMANDMAINTAINCE"     // SkinButton
"LABEL22"                // Label
"TEXTCAUSE"              // TextBox
"COMMANDERASEMARK"      // SkinButton
"COMMANDSENDMARK"       // SkinButton
```

# Ventana: consumos extras asociados a una PC.

- **Header:** [FOR=Form\_Extras]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

```
"FORM"           // Form
"LISTEXTRAS"     // List
```

// Variables especiales dentro de ListExtras, deben ser colocadas luego de TextColor y BackColor, ya que estas resetean las 4 variables especiales a default, siendo TextColor y BackColor el default //.

```
"GHOSTINGTEXTCOLOR" // Color del texto cuando muestra consumos recordados ya liquidados.
```

```
" GHOSTINGBACKCOLOR" // Color de fondo cuando muestra consumos recordados ya liquidados.
```

```
" NORMALTEXTCOLOR" // Color de texto cuando muestra consumos actuales.
```

```
" NORMALBACKCOLOR" // Color de fondo cuando muestra consumos actuales.
```

```
"LABELTOTALTAG" // Label
```

```
"LABELTOTAL" // Label
```

```
"COMMANDDELETE" // SkinButton
```

```
"LINE1" // Line
```

```
"LISTARTICLES" // List
```

```
"LABELBARCODE" // Label
```

```
"TEXTBARCODE" // TextBox
```

```
"LABELSHORTCODE" // Label
```

```
"TEXTCODE" // TextBox
```

```
"AUTOSELLCHECK" // Option
```

```
"LABELAMMOUNT" // Label
```

```
"TEXTSELLAMMOUNT" // TextBox
```

```
"COMMANDSELLED" // SkinButton
```

```
"LINE2" // Line
```

```
"LABELMONEY" // Label
```

```
"TEXTMONEY" // TextBox
```

```
"COMMANDADDEXTRA" // SkinButton
```

```
"COMBOCATEGORIES" // List
```

```
"TEXTSEARCH" // TextBox
```

```
"LABELSEARCH" // Label
```

```
"CHECKZEROSTOCK" // Option
```

# Ventana: Cierre/apertura de caja.

- **Header:** [FOR=Form\_CloseCashBox]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

```
"FORM" // Form
"LTITLE" // Label
"LMIN" // Label
"LCLOSE" // Label

"OPENCASHBOXBUTTON" // SkinButton
"CLOSECASHBOXBUTTON" // SkinButton
"TABSSKIN" // TabsSkin

"FRAMETRANSFEMPLOYES" // Frame
"LABELTRANSFEMPLOYES" // Label
"LABELTRANSFEMPLOYESOTHER" // Label
"TEXTOPERATOR" // TextBox
"LABELTRANSFEMPLOYESPASS" // Label
"TEXTPASS" // TextBox
"LABELTRANSFEMPLOYESAMMOUNT" // Label
"TEXTPARTIAL" // TextBox
"COMMANDSEECASHBOX" // SkinButton
"COMMANDRECEIVECASHBOX" // SkinButton

"FRAMEOPENCASHFROMTESO" // Frame
"LABELOPENCASHFROMTESO" // Label
"LABELOPENCASHFROMTESOPASS" // Label
"TEXTPASS2" // TextBox
"LABELOPENCASHFROMTESOAMMOUNT" // Label
"TEXTPARTIAL2" // TextBox
"COMMANDRECEIVEBIGBOX" // SkinButton

"FRAMECLOSEYOURCASHBOX" // Frame
"LABELCLOSEYOURCASHBOX" // Label
"LABELCLOSEYOURCASHBOXPASS" // Label
"TEXTPASS4" // TextBox
"LABELCLOSEYOURCASHBOXAMMOUNT" // Label
"TEXTPARTIAL4" // TextBox
"COMMANDGETMYREPORT" // SkinButton
"COMMANDCLOSEMAIL" // SkinButton

"FRAMECLOSEOWNER" // Frame
"LABELCLOSEOWNER" // Label
"LABELCLOSEOWNEREMPLOYED" // Label
"TEXTOPERATOR3" // TextBox
"LABELCLOSEOWNERPASS" // Label
"TEXTPASS3" // TextBox
"LABELCLOSEOWNERAMMOUNT" // Label
```

```
"TEXTPARTIAL3"           // TextBox
"COMMANDSENDBIGBOX"     // SkinButton

"FRAMEREPORT"           // Frame.
"CASHREPORTVIEWER"     // ChatBox.
"PRINTASTICKETBUTTON"  // SkinButton
"COPYREPORTBUTTON"     // SkinButton

"FRAMENOMONEYOPENCASHBOX" // Frame.
"LABELNOMONEYINITIALHELP" // Label.
"LABELNOMONEYINITIAL"    // Label.
"TEXTPASSNOMONEYINITIAL" // TextBox.
"COMMANDNOMONEYINITIAL" // SkinButton.
```

# Ventana: De imponer una multa.

- **Header:** [FOR=Form\_Multar]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"OPTIONPC"	// Option
"LABELPC"	// Label
"LISTPC"	// List
"LINE1"	// Line
"OPTIONUSERNAME"	// Option
"LABELUSER"	// Label
"TEXTUSER"	// TextBox
"LINE2"	// Line
"LABELMULT"	// Label
"LISTMULTA"	// List
"COMMANDMULTAR"	// SkinButton
"COMMANDCANCEL"	// SkinButton

# Ventana: control de cuenta de usuarios. (En CyberControlClient.exe)

- *Header:* [FOR=Form\_Manager]
- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM" // Form

"LABELMSG" // Label (muestra mensajes de errores u ok si han ocurrido).

Hay variables especiales en el objeto FORM que regulan el color del texto de acuerdo al tipo de mensaje a mostrar.

"BUTTONMIN" // SkinButton

"BUTTONCLOSE" // SkinButton

(continua en las siguientes páginas).

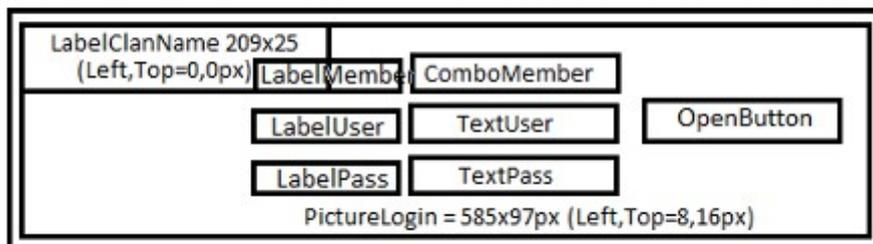
```

"FRAMELOGING"           // Frame (se muestra cuando no se han identificado).
"PICTURELOGIN"         // Picture.
"FRAMELOGED"           // Frame ( se muestra cuando está el usuario ya identificado).
"PICTURELOGED"         // Picture.
"LABELCLANNAME"        // Label (muestra a que clan está subscripto el ciber).
"LABELMEMBER"          // Label
"LABELUSER"            // Label
"LABELPASS"            // Label
"LABELID"              // Label (muestra el nombre de usuario del cliente una vez
ya logueado).
"COMBOMEMBER"          // Combo (selector de origen de la cuenta q' se va a abrir).
"TEXTUSER"             // TextBox
"TEXTPASS"             // TextBox
"OPENBUTTON"           // SkinButton
"CREATEBUTTON"         // SkinButton (agregado, solo aparece si está activada la
posibilidad de crear cuentas anonimamente).
"CLOSEBUTTON"          // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar una imagen alterna del botón y hacerlo parpadear).
"ICONSSELECTOR"       // TabsSkin

```

### ESQUEMA ESPACIAL DE CAPAS (LAYERS) DE OBJETOS

Form\_Manager -> FrameLogin -> PictureLogin -> Objetos Insertados



FrameLogin = 601x121px (Left,Top=24,40px)

ComboMember = 145x21px (Left,Top=224,8px)

TextUser = 145x19px (Left,Top=224,40px)

TextPass = 145x19px (Left,Top=224,72px)

LabelMember = 81x17px (Left,Top=136,16px)

LabelUser = 81x17px (Left,Top=136,48px)

LabelPass = 81x17px (Left,Top=136,80px)

OpenButton = 137x25px (Left,Top=400,32px)

Form\_Manager -> FrameLogged -> PictureLogged -> Objetos Insertados

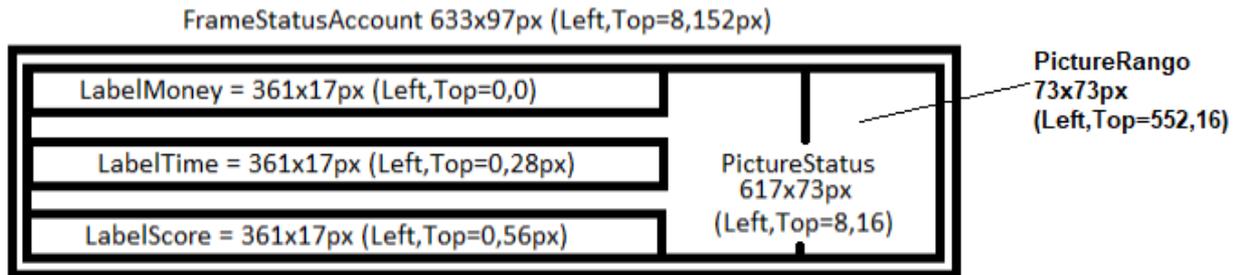


FrameLogin = 601x121px (Left,Top=24,40px)

```

"FRAMESTATUSACCOUNT" // Frame
"PICTURESTATUS" // Picture
"LABELSCORE" // Label ' Puntaje.
"LABELMONEY" // Label ' Dinero de positado.
"LABELTIME" // Label ' Minutos guardados.
"LABELMCOINS" // Label ' Mcoins.
"RANGO" (ex PictureRango) // Rango

```



```

"FRAMECREATE" // Frame
"PICTURECREATE" // PictureBox
"LABELCREATEUSER" // Label
"TEXTCREATEUSER" // TextBox
"LABELCREATEEMAIL" // Label
"TEXTCREATEEMAIL" // TextBox
"LABELCREATEEMAILARROBA" // Label
"TEXTCREATEEMAILEND" // TextBox
"LABELPASS1" // Label
"TEXTPASS1" // TextBox
"LABELPASS2" // Label
"TEXTPASS2" // TextBox
"LABELCAT" // Label
"LISTCAT" // ListBox
"LABELREALDNI" // Label
"TEXTDNI" // TextBox
"LABELREALNAMES" // Label
"TEXTNAMES" // TextBox
"LABELREALLASTNAMES" // Label
"TEXTLASTNAMES" // TextBox
"LABELREALADDRESS" // Label
"TEXTADDRESS" // TextBox
"LABELREALTELEPHONE" // Label
"TEXTTELEPHONE" // TextBox
"LABELREALTUTORTELEPHONE" // Label
"TEXTTUTORTELEPHONE" // TextBox
"LABELREALBORNYEAR" // Label
"TEXTBORNYEAR" // TextBox
"LABELREALBORNMONTH" // Label
"TEXTBORNMONTH" // TextBox

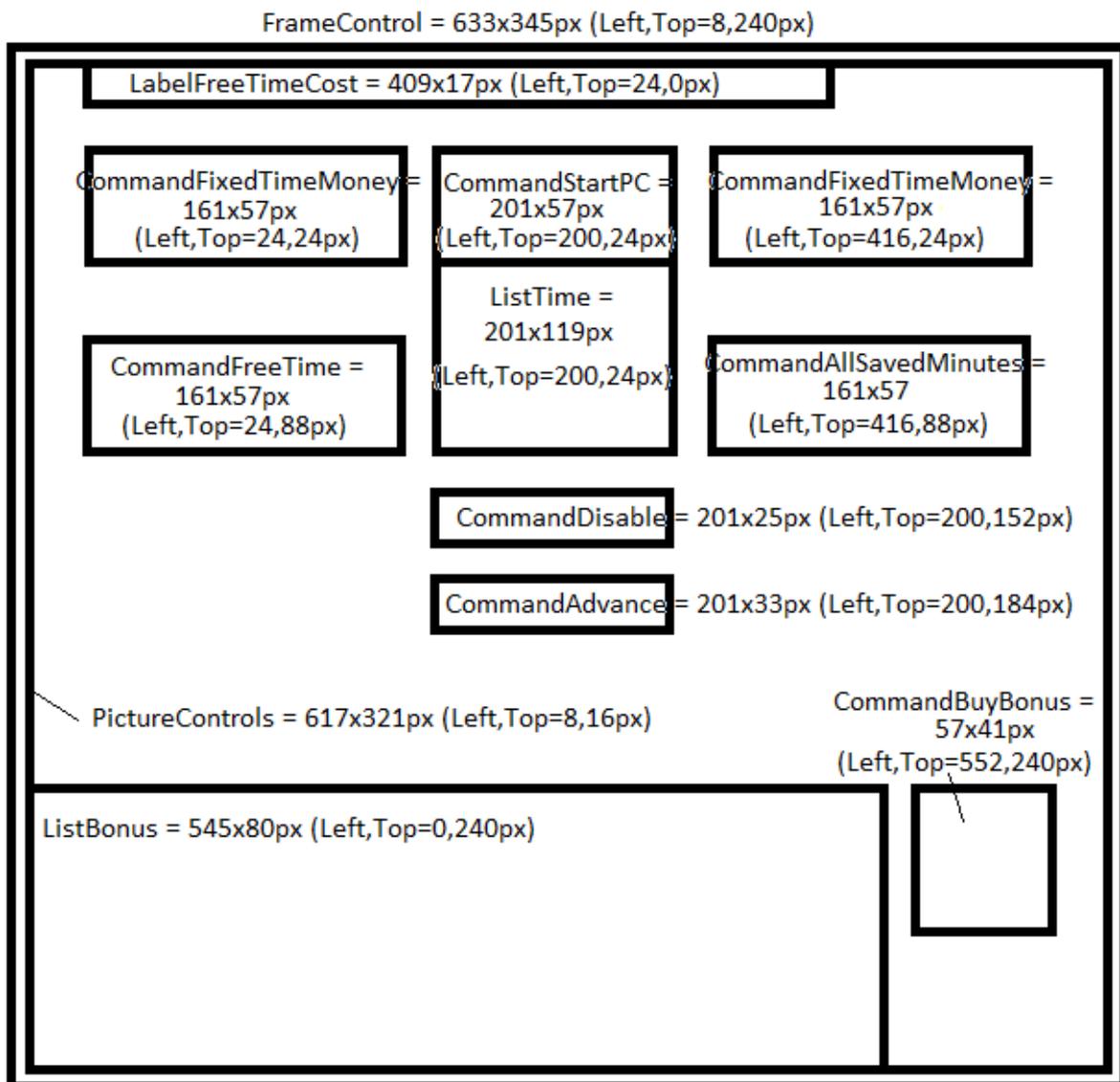
```

```
"LABELREALBORNDAY" // Label
"TEXTBORNDAY" // TextBox
"CREATEDOBUTTON" // SkinButton
```

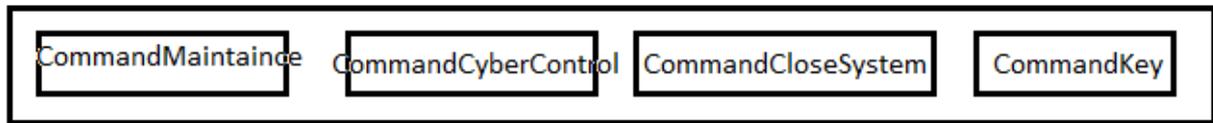
```

"FRAMECONTROL" // Frame
"PICTURECONTROLS" // Picture
"COMMANDFIXEDTIMEMONEY" // SkinButton
"COMMANDFREETIME" // SkinButton
"LISTTIME" // List
"COMMANDFIXEDTIMEMINUTES" // SkinButton
"COMMANDALLSAVEDMINUTES" // SkinButton
"COMMANDDDISABLE" // SkinButton
"LABELFREETIMECOST" // Label ' Política tarifaria sobre el tiempo libre.
"LABELRESERVEWARNING" // Label ' Aviso de reserva a futuro.
"LISTBONUS" // List
"COMMANDBUYBONUS" // SkinButton
"COMMANDSTARTPC" // SkinButton
"COMMANDADVANCE" // SkinButton
"SHOPPINGBUTTON" // SkinButton

```



```
"FRAMEADMIN"           // Frame
"COMMANDMAINTAINCE"    // SkinButton
"COMMANDCYBERCONTROL"  // SkinButton
"COMMANDCLOSESISTEM"   // SkinButton
"COMMANDKEY"           // Button
```



FrameAdmin = 633x49px (Left,Top=8,576px)

CommandMaintaince = 113x25px (Left,Top=8,16px)

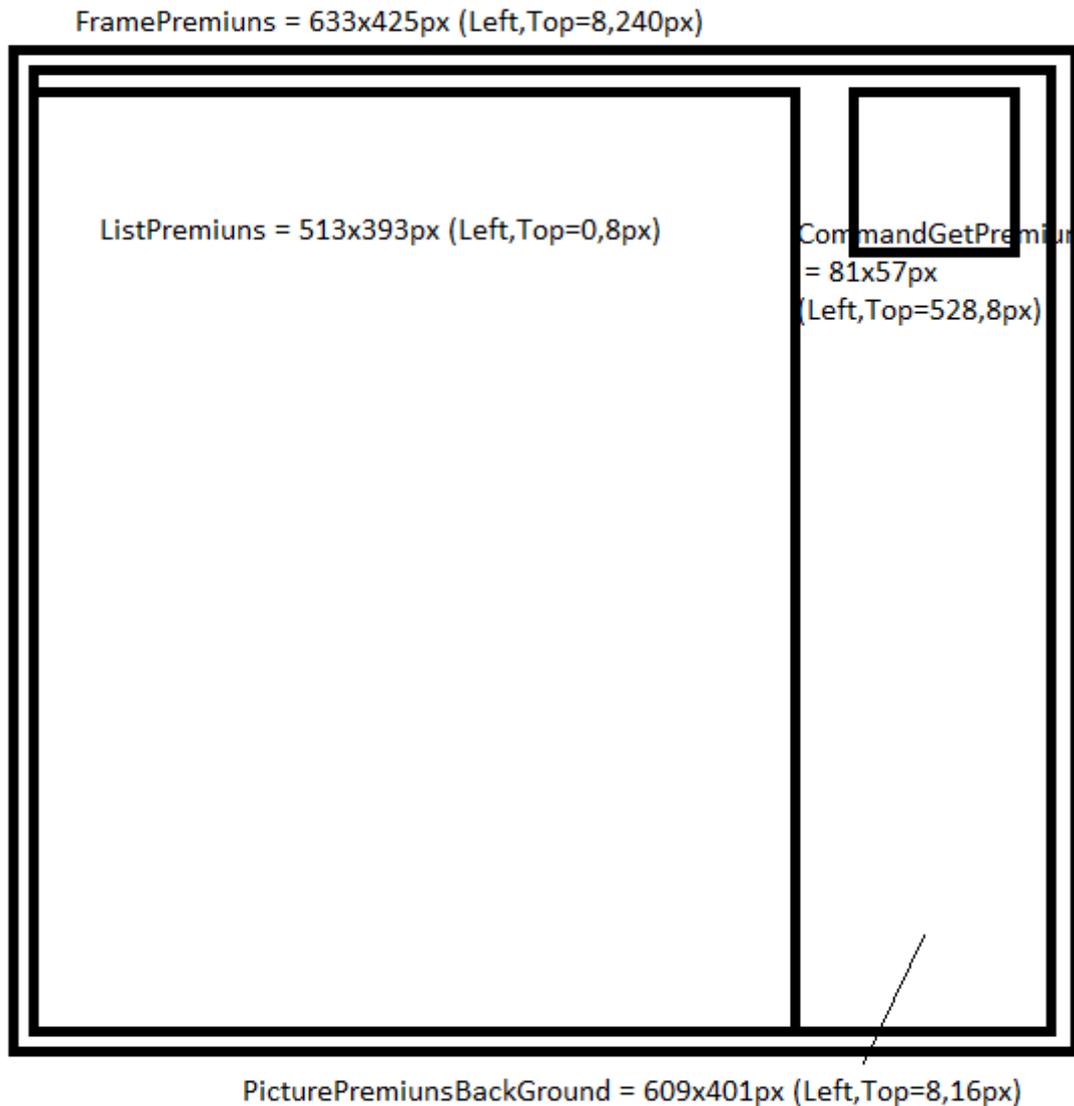
CommandCyberControl = 129x25px (Left,Top=136,16px)

CommandCloseSystem = 169x25px (Left,Top=280,16px)

CommandKey = 145x25px (Left,Top=472,16px)

```
"FRAMERANK"           // Frame
"LISTHISTORIC"        // IconList
"LISTMONTLY"          // IconList
"LISTCLAIMED"         // IconList
"LISTWINS"            // IconList
```

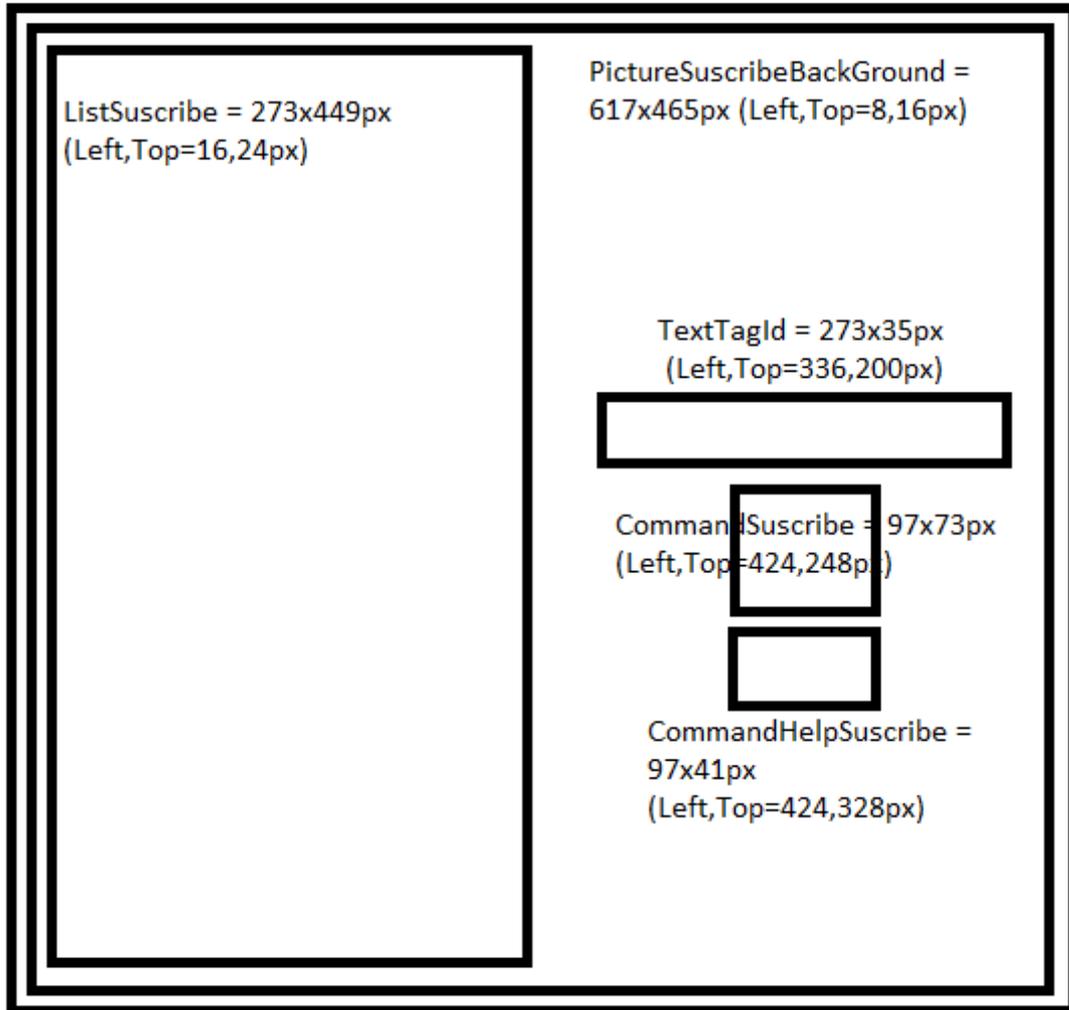
```
"FRAMEPREMIUNS"           // Frame
"PICTUREPREMIUNSBACKGROUND" // Picture
"LISTPREMIUNS"           // IconList
"COMMANDGETPREMIUN"      // SkinButton
```



```
"FRAMEHISTORY"           // Frame
"CHATBOXHISTORY"        // ChatBox
```

"FRAMESUSCRIBE" // Frame  
"PICTURESUSCRIBEBACKGROUND" // Picture  
"LISTSUSCRIBE" // IconList  
"TEXTTAGID" // TextBox  
"COMMANDSUSCRIBE" // SkinButton  
"COMMANDHELPSUSCRIBE" // SkinButton

FrameSuscribe = 633x489px (Left,Top=8,154px)



```

"FRAMEPASSCHANGE" // Frame
"PICTUREPASSCHANGE" // Picture
"LABELEMAL" // Label
"LABELCURRENTPASS" // Label
"LABELNEWPASS" // Label
"LABELNEWPASS2" // Label
"TEXTEMAIL" // TextBox
"LABELEMALARROBA" // Label (agregado).
"TEXTEMAILEND" // TextBox (agregado).
"TEXTCURRENTPASS" // TextBox
"TEXTNEWPASS" // TextBox
"TEXTNEWPASS2" // TextBox
"COMMANDPASSCHANGE" // SkinButton

"FRAMEUSERGAME" // Frame
"PICTUREUSERGAME" // Picture
"LABELJUEGOHELP" // Label
"LABELJUEGOHELP2" // Label
"LABELCURRENTTOTALBET" // Label
"USERGAME" // UserGame

"FRAMEBATH" // Frame
"PICTUREBATH" // Picture
"COMMANDBATHROOM" // SkinButton

```

**Variables adicionales disponibles dentro de este objeto FORM:**

//

**"SKINMANAGERLABELMSGGOODCOLOR"** = color del texto del mensaje OK en el LabelMsg.

**"SKINMANAGERLABELMSGBADCOLOR"** = color del texto del error en el LabelMsg, (ya que no se pueden usar popups).

**ADVANCEENABLED** = 1, activa el sistema simplificado de habilitación de PC. //

**STRINGPOSITIVELABELMONEY** = Cuando el saldo es positivo, texto q mostrará antes del saldo.

**STRINGNEGATIVELABELMONEY** = Cuando el saldo es negativo, texto que mostrará antes del saldo deudor (negativo).

**STRINGAFTERLABELMONEY** = Texto que mostrará luego del saldo, sea deudor o acreedor.

**STRINGBEFORELABELZONETIME** = Texto que mostrará antes de los minutos guardados de la zona.

**STRINGAFTERLABELZONETIME** = Texto que mostrará después de los minutos guardados de la zona.

**STRINGBEFORELABELSCORE** = Texto que mostrará antes del score local disponible para gastar.

**STRINGAFTERLABELSCORE** = Texto que mostrará después del score local disponible para gastar.

**STRINGBEFORELABELMCOINS** = Texto que mostrará antes de los MCOINS local disponible para gastar.

**STRINGAFTERLABELMCOINS** = Texto que mostrará después del los MCOINS local disponible para gastar.

**STRINGBONUSFULLDAY** = Frase que construye el texto a mostrar para describir a un bono que es FullDay. El carácter \$ representará al costo, el carácter % representará a la hora de finalización, y el carácter # representará al nombre del bono.

**STRINGBONUSNORMAL** = Frase que construye el texto a mostrar para describir a un bono normal. El carácter \$ representará al costo, el carácter % representará al tiempo a otorgar, y el carácter # representará al nombre del bono, el carácter ~ representará al texto que indique si es o no guardable.

**STRINGBONUSNOSAVEABLE** = Texto "no guardable".

**STRINGBONUSSAVEABLE** = Texto "guardable".

**Variables adicionales disponibles dentro de este objeto LABELMONEY:**

//

**POSITIVEMONEYCOLOR** = color.

**NEGATIVEMONEYCOLOR** = color. //

# Ventana: estado del CCC y botonera de control. (En CyberControlClient.exe)

- **Header:** [FOR=Form\_Clock]
- **Header:** [FOR=Form\_Clock\_Normal]
- **Header:** [FOR=Form\_Clock\_Expanded]
  
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"CLOCKVIEWER" // ChatBox + variables adicionales: BACKCOLORALERT,
BACKCOLOR2ALERT, BORDERCOLORALERT //
"TOGGLEMENUBUTTON" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un estado activado del control).
"CLOSEBUTTON" // SkinButton
"RUNVDESKTOP" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un segundo estado y que el botón se visualice como un switch ON / OFF).
"FORCEDADVICECOMMAND" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un segundo estado y que el botón se visualice como un switch ON / OFF).
"MUTECOMMAND" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un segundo estado y que el botón se visualice como un switch ON / OFF).
"NOINGAMESBUTTON" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un segundo estado y que el botón se visualice como un switch ON / OFF).
"CHECKIGNOREPRV" // Option
"HELPCOMMAND" // SkinButton
"ENDBUTTON" // SkinButton
"LISTPROC" // List
"BUYBUTTON" // SkinButton (usa la serie de propiedades "Special" para
mostrar un segundo estado y que el botón se visualice como un switch ON / OFF).
"PREVIEWBUTTON" // SkinButton (Botón de acceso al previsualizador de
impresiones (usa la serie de propiedades "Special" para mostrar un segundo estado y que el botón se
visualice como un switch ON / OFF)).
"COMMANDPRIVATE" // SkinButton (Botón de acceso a la carpeta privada).
"COMMANDPUBLIC" // SkinButton (Botón de acceso a la carpeta pública).
"COMMANDFLULPY" // SkinButton (Botón de acceso a la carpeta Flulpy (de la
casa)).
"COMMANDACCESS" // SkinButton (para ejecutar el Flulpy.exe).
```

## Variables adicionales disponibles dentro de este objeto FORM:

//

**SKINDEBUGMODE** = 1 = Habilita o 0 = deshabilita la aparición mensajes de error relacionado con la skin. Por defecto, los mensajes de error están deshabilitados.

**NORMAL\_HEIGHT** = Alto del formulario cuando la ventana está con la botonera oculta.

**EXPANDED\_HEIGHT** = Alto del formulario cuando la ventana está mostrando la botonera.

**ADVICE\_SOUND** = Ruta relativa y/o nombre de archivo ".wav" que contiene el aviso de anuncia "faltan 5 minutos, ¿desea agregar?".

**ADVICE\_SOUND\_SALDO** = Ruta relativa y/o nombre de archivo ".wav" que contiene el aviso de anuncio "le queda poco saldo, se agota".

**MENUSHOW\_SOUND** = Sonido para cuando se abra la botonera.

**MENUHIDE\_SOUND** = Sonido para cuando se cierre la botonera.

**MENUCLICK\_SOUND** = Sonido para cuando se haga clic en un botón de la botonera.

**PORNFILTERED\_SOUND** = Sonido para cuando filtre algo prohibido.

**LOGGEDIN\_SOUND** = Sonido para cuando se abre la cuenta

**PublicTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto al chat público.

**YourNameFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando se menciona tu nombre de usuario en el chat.

**PrivateTextFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando llega texto a un chat privado.

**BuzzerFileWav** = path + nombre de archivo .Wav. Sonido escuchado cuando activan el buzzer. //

**ESPORTSENABLED** = Habilita las características extras para E-SPORTs centers. El valor no importa.

- No permite que el reloj de control se arrastre y desplace.
- Hace aparecer un botón de minimizar especial en la ventana de Form\_Manager.
- Si **GlobalForwardToDesktop** = 0; Produce la carga y apertura de la WEB GLOBAL con ID del player siempre que el servidor le mande el link (que no esté bloqueada esta característica desde el server). Al recibir el link desde el servidor, abre detrás de la ventana Form\_Manager, abre otra ventana en background con la web.

**GlobalForwardToDesktop** = 1, la web global en vez de abrirla detras del cuadro de LOGUEO, se la manda al escritorio/launcher para ser mostrada como fondo de escritorio de Windows.

**PICTURESTRETCH** // Cuando se asigne una imagen a .Picture en objetos Picture o Form, así como imagenes en listas, si esta variable es 1, la imagen se estirará o contraerá al tamaño del objeto CON ANTI-ALIASING, requiere Windows VISTA o superior.

**SKINCLOCKVIEWERTEXT** // Estructura del texto que se mostrará en el reloj.

*REGLAS EN SKINCLOCKVIEWERTEXT:*

- Los espacios dobles se comprimen en un espacio único.
- Los \$CRLF (saltos de línea) dobles se comprimen en un \$CRLF único, a modo de eliminar líneas sin usar porque su contenido no se ha usado.
- Si queda una línea de texto solo con espacios, se suprimirá la línea.
- Cuando una variable no se usa, su valor es NULO, por lo tanto su presencia no aporta nada. Por ejemplo: La variable \$MAINTENANCE solo tendrá efecto si realmente se está en modo mantenimiento, la variable \$STAFF solo tendrá efecto si realmente se está en el modo STAFF, eso permite colocar un montón de variables diferentes por cada línea, ya que solo

una de ellas se activará en cada status del CCC.

*VARIABLES QUE PUEDES INCLUIR EN EL TEXTO EN SKINCLOCKVIEWERTEXT:*

- \$CLOCKSTART
- \$CLOCKEND
- \$CLOCKCOUNT
- \$CLOCKFINISHED
- \$TIMECOST ' Usado en TIEMPO FIJO POSPAGO y LIBRE de CAJERO!.
- \$MULT ' Muestra si hay una multa por 45 segundos.
- \$MAINTENANCE
- \$STAFF
- \$DISCONNECT
- \$STANDBY
- \$CONNECTING
- \$SHOPPING
- \$NOSHOPPING
- \$TOTALCOST ' Usado en TIEMPO FIJO POSPAGO y LIBRE de CAJERO Y SI HAY COMPRAS!.
- \$ACCOUNTNAME ' Usado solo si hay consumo de cuenta.
- \$CURRENTMONEY ' Usado solo si hay consumo de cuenta.
- \$CASHIERACCOUNTNAME ' Usado solo si hay consumo de cajero.
- \$CRLF

// Las siguientes variables skineables se usarán para rellenar el contenido de las variables de arriba cuando estas se usen, donde \*HEADER = texto anterior, \*TAIL = texto posterior al valor que la variable debe mostrar //.

**SKINCLOCKSTARTHEADER**  
**SKINCLOCKSTARTTAIL**

**SKINCLOCKENDHEADER**  
**SKINCLOCKENDTAIL**

**SKINCLOCKCOUNTHEADER** ' Usado en tiempo libre.  
**SKINCLOCKCOUNTTAIL**

**SKINCLOCKCOUNTDOWNHEADER** ' Usado en tiempo fijo.  
**SKINCLOCKCOUNTDOWNTAIL**

**SKINCLOCKFINISHED**

**SKINTIMECOSTHEADER** ' Usado en TIEMPO FIJO POSPAGO y LIBRE de CAJERO!.  
**SKINTIMECOSTTAIL**

**SKINMAINTENANCE**  
**SKINSTAFF**

**SKINDISCONNECT** ' Usado cuando no hay conexión al servidor.  
**SKINSTANDBY** ' Usado cuando el server no está regularizado.

**SKINSHOPPINGHEADER** ' Usado solo si hay consumo del shopping.  
**SKINSHOPPINGTAIL**

**SKINTOTALCOSTHEADER** ' Usado solo si hay consumo del shopping, para mostrar el total, costo de tiempo + compras del shopping (solo en tiempo libre o fijo pospago de cajero y hay compras).

**SKINTOTALCOSTTAIL**

**SKINNOSHOPPING** ' Usado cuando no hay consumo del shopping.

**SKINACCOUNTNAMEHEADER** ' Usados solo cuando hay habilitación con cuenta.

**SKINACCOUNTNAMETAIL**

**SKINCURRENTMONEYHEADER** ' Usados solo cuando hay habilitación con cuenta.

**SKINCURRENTMONEYTAIL**

**SKINCASHIERACCOUNTNAMEHEADER** ' Usado solo cuando es tiempo de cajero.

**SKINCASHIERACCOUNTNAMETAIL**

# Form\_Clock

BuyButton  
480x630 (Left,Top=3000,0)

ToggleMenuButton  
480x630 (Left,Top=3960,0)

ClockViewer 3330x630 (Left,Top=0,0)			
---	--	--	--

Form  
4440x630  
(Left,Top=0,0)

PreviewButton  
480x630  
(Left,Top= 3480,0)

ClockViewer 3330x630 (Left,Top=0,0)			
---	--	--	--

Form  
4440x7470  
(Left,Top=0,0)

CloseButton 1800x825 (Left,Top=300,675)
---

RunDesktop 1800x825 (Left,Top=2400,675)
---

ForcedAdviceCommand 1800x825 (Left,Top=300,1650)
--

MuteCommand 1800x825 (Left,Top=2400,1650)
---

NoInGamesButton 1800x825 (Left,Top=300,2640)
--

HelpButton 1800x825 (Left,Top=2400,2640)
--

EndButton 1800x825 (Left,Top=1350,3675)
---

<input type="checkbox"/> CheckIgnorePrv 195x195 (Left,Top=300,4800)
---

ListProc 3825x2100 (Left,Top=300,5100)
--

# Ventana: formulario de bloqueo del escritorio. (En CyberControlClient.exe)

- **Header:** [FOR=Form\_Blocker] ' Carga inicial de la skin de los objetos.
- **Header:** [FOR=Form\_Blocker\_Resize] ' Usado de forma activa y constante durante el bloqueo para posicionar objetos dentro del formulario.
  
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"SHOPPINGBUTTON" // SkinButton, Botón de acceso al shopping.
"PICTUREUSBBLACK" // Picture, muestra cuando falta un USB.
"PICTUREUSBPLUS" // Picture, muestra cuando sobra un USB.
"LABELPCID" // Label, Etiqueta mostrando el número de PC.
"LABELPCIDBACK1" // Label, Etiqueta mostrando el número de PC, usada para
hacer contraste contra la imagen de publicidad. Se imprime un pixel a la izquierda y arriba.
"LABELPCIDBACK2" // Label, Etiqueta mostrando el número de PC, usada para
hacer contraste contra la imagen de publicidad. Se imprime un pixel a la derecha abajo.
"TEXTPASSUNLOCK" // TextBox, Cuadro de texto de ingreso de password para
desactivar la modalidad "Me fui al baño, no joder". Este cuadro se centrará automáticamente On
Form Resize, por lo tanto no tiene efecto propiedades LEFT / TOP.
"LABELMSG" // Usado para mostrar mensajes de errores u Ok, porque no
se puede poppear cuando hay un bloqueo de la pantalla (las ventanas popup no funcionarían).
"RESETBUTTON" // Botón de reseteo virtual.
"SHUTDOWNBUTTON" // Botón de apagado virtual.
```

En el objeto FORM, las siguientes especificaciones no están permitidas: LEFT, TOP, WIDTH, HEIGHT, VISIBLE, no serán interpretadas. Ya que su tamaño y visibilidad es forzosamente automática, como es lógico ya que se trata de una ventana de bloqueo.

// Variables especiales en objeto **FORM** //.

```
"SKINNOENDTIMEIMAGE" // Ruta y nombre de la imagen a mostrar cuando se bloquea
la pantalla pero indicando que tiene que decidir si agrega o no, TIEMPO FIJO COMPLETADO
esperando la decisión del empleado.
"SKINBATHROOMIMAGE" // Ruta y nombre de la imagen a mostrar cuando se bloquea
la PC indicando de que se fue al baño o a fumar, o a comprar algo y que no le toquen la PC.
"SKINBEFOREPCNAMEID" // Texto anterior al nombre de la PC.
"SKINAFTERPCNAMEID" // Texto posterior al nombre de la PC.
"SKINLABELMSGGOODCOLOR" // Color del texto de LabelMsg cuando el texto es algo OK.
"SKINLABELMSGBADCOLOR" // Color del texto del LabelMsg cuando el texto es un error.
```

# Ventana: formulario de consumos extras / catálogo para comprar. (En CyberControlClient.exe)

- *Header:* [FOR=Form\_CCCEXtras]

- *Nombre de objeto // tipo de objeto:*

"FORM"	// Form
"BUTTONCLOSE"	// SkinButton
"MODESELECTOR"	// TabsSkin
"FRAMESHOPPING"	// Frame
"PICTURESHOPPING"	// Picture
"CATALOGLIST"	// IconList
"LABELSEARCH"	// Label
"COMBOCATEGORY"	// Combo
"TEXTSEARCH"	// TextBox
"LABELQUANTITY"	// Label
"TEXTQUANTITY"	// TextBox
"LABELPRICE"	// Label
"LABELCOST"	// Label
"LABELHASDISCOUNT"	// Label (avisa si el precio mostrado del producto incluye descuento).
"BUYBUTTON"	// SkinButton
"LABELBUYPOLITIC"	// Label (avisa si la política es de pago forzado y no para pagar al cerrar la PC).
"FRAMECHECKOUT"	// Frame
"PICTURECHECKOUT"	// Picture
"LABELCHECKOUT"	// Label
"LISTEXTRAS"	// List
"LABELSUBTOTALTAG"	// Label
"LABELSUBTOTAL"	// Label
"LABELDISCOUNTTAG"	// Label
"LABELDISCOUNT"	// Label
"LABELTOTALTAG"	// Label
"LABELTOTAL"	// Label
"PAYBUTTON"	// SkinButton
"LABELPRICEMCOINS"	// Label
"LABELCOSTMCOINS"	// Label
"BUYMCOINSBUTTON"	// SkinButton

```
"CHECKONLYMCOINS"      // Option
"PICTURESAMPLE"        // PictureBox
```

```
// Variables especiales en objeto FORM:
```

```
DefaultTextForAllCategories // Define el texto del COMBOCATEGORY para la primera
categoría, donde se aceptan todas las categorías.
```

## **Ventana: pantalla de pagar para jugar (En CyberControlClient.exe)**

- **Header:** [FOR=Form\_PayPerPlay]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"LABELMESSAGE" // Label
"BUTTONCLOSE" // SkinButton
"BUTTONPAY" // SkinButton
```

## **Ventana: Formulario de fondo del escritorio de Windows en modo E-SPORTs**

- **Header:** [FOR=ESportsForm]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
```

## **Ventana: Formulario de alerta de errores para cuando no hay Form\_Manager abierto en el CCC.**

- **Header:** [FOR=Form\_Alert]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"LABELMSG" // Label
"LABELTITLE" // Label
"BUTTONCLOSE" // SkinButton
```

## **Ventana: Formulario de aviso visual de falta poco tiempo en el CCC.**

- **Header:** [FOR=Form\_Advice]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"LABELADVICE" // Label
"BUTTONCLOSE" // SkinButton
```

# Ventana: Botonera fácil del modo MAP.

- **Header:** [FOR=Form\_EasyControls]
- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

```
"FORM" // Form
"BUTTONPRINTS" // SkinButton
"BUTTONSENDFILE" // SkinButton
"BUTTONPORN" // SkinButton
"BUTTONEXTRAS" // SkinButton
"BUTTONREMOTE" // SkinButton
"BUTTONKIT" // SkinButton
"BUTTONFREE" // SkinButton
"BUTTON2H" // SkinButton
"BUTTON1H" // SkinButton
"BUTTONHALF" // SkinButton
"BUTTONQUARTER" // SkinButton
"BUTTONCLOSETIME" // SkinButton
"BUTTONBONUS" // SkinButton
"BUTTONMAINTENANCE" // SkinButton
"BUTTONONOFF" // SkinButton
"BUTTONCUSTOMMINUTES" // SkinButton
"TEXTMINUTES" // TextBox
"LABELMACHINE" // Label
"BUTTONASSIST" // SkinButton
"BUTTONTOPREPAGO" // SkinButton
"BUTTONUNDO" // SkinButton
"BUTTONMGMT" // SkinButton
"LABELADELANTO" // Label
"TEXTADELANTO" // TextBox
```

Special variables inside **TEXTADELANTO**:

- **NegativeBackColor = Back color when the value is negative (deuda).**
- **PositiveBackColor = Back color when the value is positive (seña).**

```
"LABELADELANTOWHO" // Label
"OPTIONPREPAGO" // Option
"OPTIONPOSPAGO" // Option
```

# Ventana: De envío de alertas.

- **Header:** [FOR=Form\_AlertInBox]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"LABELTEXT"	// Label
"TEXTMSG"	// TextBox
"LABELAUDIO"	// Label
"COMMANDAUDIO"	// SkinButton
"LABELDESTINATION"	// Label
"CHECKATT0"	// Option
"CHECKATT1"	// Option
"CHECKATT2"	// Option
"CHECKATT3"	// Option
"CHECKATT4"	// Option
"CHECKATT5"	// Option
"CHECKATT6"	// Option
"TEXTDEST"	// TextBox
"LABELDEST"	// Label
"TEXTDAYS"	// TextBox
"LABELDAYS"	// Label
"COMMANDSEND"	// SkinButton

# Ventana: de confirmación de tiempo cerrado.

- **Header:** [FOR=Form\_WasteTimeAlert]

- **Nombre de objeto // tipo de objeto:**

"FORM"	// Form
"BUTTONCLOSE"	// SkinButton
"LABELTITLE"	// Label
"LABELMSG"	// Label
"LABELADVICE"	// Label
"BUTTONCONFIRM"	// SkinButton