

EmuClic

Versión 1.6 I

Notas para desarrolladores (ver. A)

Acerca de este documento.....	1
Objetivo del programa.....	1
Autores y distribución.....	1
Lenguaje utilizado.....	2
Notas técnicas.....	2
Colaboraciones.....	2

Acerca de este documento

Este documento no explica cómo utilizar el programa, sino que incluye algunas notas útiles para desarrolladores que deseen modificarlo y mejorarlo. Para lo primero, consultar el "Manual del usuario", disponible en la página web del software (www.antoniosacco.net/emuclic.htm)

Objetivo del programa

EmuClic convierte la acción de un switch (pulsador) estándar, o el sonido captado por un micrófono, en una o varias combinaciones de teclas o clics del mouse.

Se puede utilizar a través de un switch con una interfaz estándar conectada a la computadora en un puerto serie, o a través de un simple micrófono conectado a la placa de sonido.

El objetivo del programa es emular diversas funciones del teclado o del mouse, de manera que cada vez que se accione el switch o se genere sonido, la computadora interprete que se ha presionado determinada tecla, realizado un clic con el mouse, etc. De esta forma, cualquier programa que espere la presión de esa tecla reaccionará a la acción del pulsador o el sonido.

EmuClic Trabaja en modo residente, sin interferir con la ejecución de otros programas, y está destinado a funcionar en conjunto con otras aplicaciones.

Autores y distribución

EmuClic es **software libre** y, como tal, puede ser utilizado, copiado, e incluso modificado, siempre que se mantenga la autoría y esta licencia.

Fue diseñado y desarrollado por Antonio Sacco, a partir del programa Switch to Click, cuya primera versión fue implementada en junio de 2001.

La versión 1.6 fue liberada en mayo de 2007, y la 1.6 I (con algunas revisiones del código fuente) en 2012.

El módulo de reconocimiento de sonido utiliza el TotiPmSpeechRecognitionEngine,

creado por Jordi Lagares Roset.

Se distribuye bajo la licencia GPL ("GNU Public License", versión 3). Usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de esa licencia tal y como ha sido publicada por la Free Software Foundation en la versión 3 o cualquier versión posterior.

Ha sido creado con la esperanza de que sea útil, pero sin ninguna garantía.

Puede consultar la versión original de la licencia (en inglés) en la página <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> o bien su traducción (no oficial) al español en <http://www.spanish-translator-services.com/espanol/t/gnu/gpl-ar.html>

Lenguaje utilizado

EmuClic fue programado, hasta su versión 1.6, en Microsoft Visual Basic 6.

La elección de este lenguaje no responde a un pormenorizado análisis de conveniencia técnica o de otra índole, sino que está relacionada exclusivamente con que se trata del lenguaje que manejan los autores de la primera versión, quienes son totalmente conscientes de sus limitaciones y de los inconvenientes que implica la utilización de Visual Basic.

Por lo tanto, si alguien desea migrar el programa a un lenguaje más portable, potente, o que presente cualquier ventaja con respecto al actual, su colaboración será bienvenida.

Notas técnicas

Para modificar el programa se necesita tener instalado Microsoft Visual Basic 6, preferentemente con el Service Pack 5, y abrir el archivo "EmuClic16.vbp".

Colaboraciones

Todo aquel que desee mejorar el programa puede hacerlo, de acuerdo a lo que indica su licencia de distribución.

Rogamos que quien realice alguna modificación se ponga en contacto a través de la dirección de correo electrónico ***info [a r r o b a] antoniosacco.com.ar*** para que el programa sea actualizado en su página oficial.

Asimismo, esa dirección puede ser utilizada para realizar cualquier consulta, recomendación, comentario, etc.