

Explotación e creación de visores 2D/3D(Experience Builder)

Documentación oficial Esri España

XUNTA DE GALICIA

DIA 7

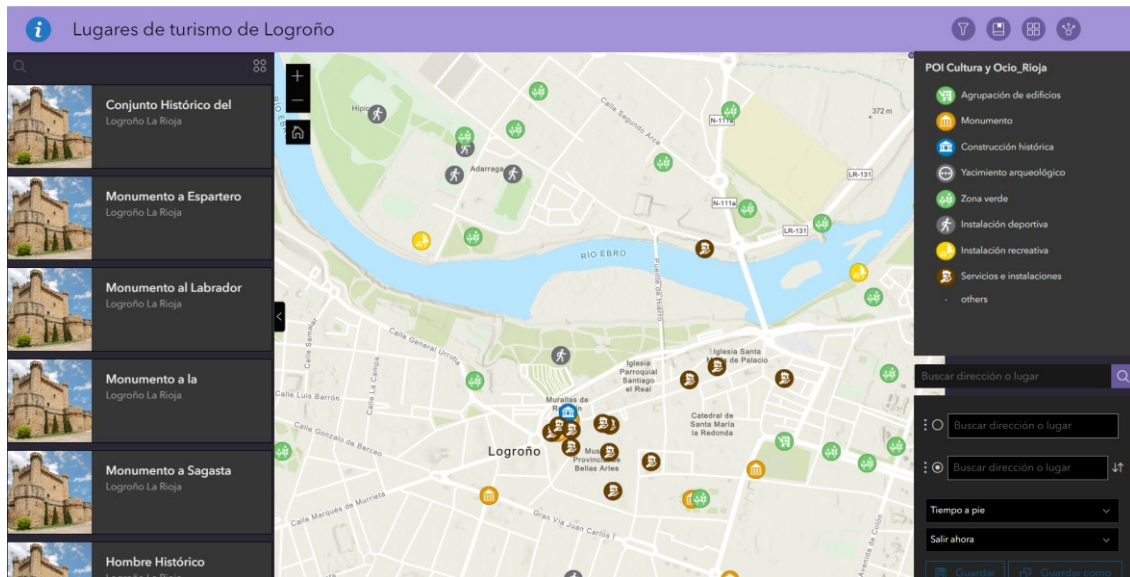
ÍNDICE

EJERCICIO ADICIONAL: PLANTILLA JOYERO	4
Paso 1: Iniciar sesión.	4
Paso 2: Crear una nueva aplicación	4
Paso 3: Elige una plantilla.	5
Paso 4: Explorar la plantilla.	6
Paso 5: Configurar el widget de mapa	7
Paso 6: Configurar el widget Leyenda.	10
Paso 7: Configurar el widget Controlador de widgets	12
Paso 8: Configurar otros widgets	16
Paso 9: Configurar el widget Lista	19
Paso 10: Editar los widgets de título y subtítulo	21
Paso 11. Configurar el widget de imagen.	22
Paso 12. Finalizar la aplicación	23
 USANDO ARCADE PARA MEJORAR LA APARIENCIA DE LA APLICACIÓN	 25
Capacidades de formato de Arcade	25
Formatear un widget según un valor	25
Interactuar con una lista formateada con Arcade	25
Perfiles de Arcade para Experience Builder	26
Elementos del perfil	26
Perfiles para formatear la apariencia de los widgets	27
Agregar una expresión Arcade	27
Editor de arcade	27
 EJERCICIO 2: FORMATEAR UN WIDGET CON ARCADE	 29
Paso 1: Abre una experiencia	29
Paso 2: Agrega un botón que tendrá estilo Arcade	29
Paso 3: Definir variables utilizando variables de perfil y funciones	32
Paso 4: Agregar estilo dinámico a un botón	35
Paso 5: Agregar una etiqueta dinámica a un botón	38
Paso 6: Pruebe la funcionalidad de estilo dinámico	40
 INTEGRACIÓN DE APLICACIONES INTERACTIVAS DE ARCGIS	 42
Integración de otros productos de ArcGIS	42
 EJERCICIO 3: CREAR UNA APLICACIÓN CON ENCUESTA	 44

Paso 1: Abre una experiencia	44
Paso 2: Crear una encuesta	44
Paso 3: Editar la encuesta	47
Paso 4: Configurar la encuesta	50
Paso 5: Agregar la capa de encuesta a un mapa web	51
Paso 6: Mostrar los resultados en un mapa	53
Paso 7: Pruebe la funcionalidad de la aplicación	55

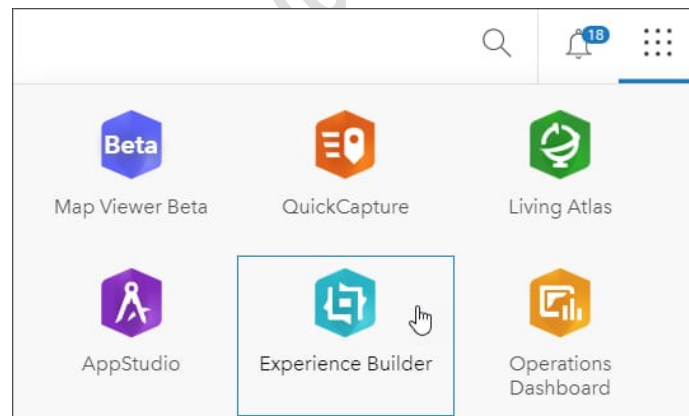
Ejercicio adicional: Plantilla Joyero

En este ejercicio generará una aplicación sencilla y geocéntrica utilizando para ello la plantilla Joyero. Para ello seguirá los pasos que se indican a continuación.



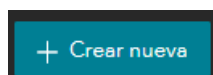
Paso 1: Iniciar sesión.

- Vaya a experience.arcgis.com e inicie sesión en su cuenta de ArcGIS, o inicie sesión y ejecute Experience Builder desde el iniciador de aplicaciones.

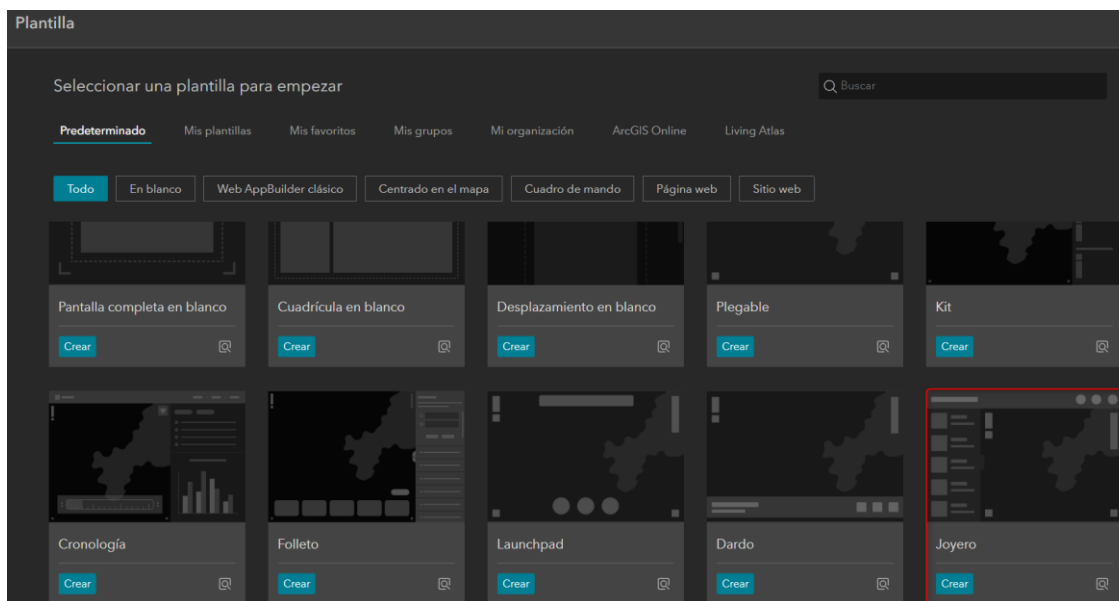


Una vez iniciada la sesión observará el conjunto de aplicaciones creadas, así como aquellas que han sido compartidas con su usuario.

Paso 2: Crear una nueva aplicación

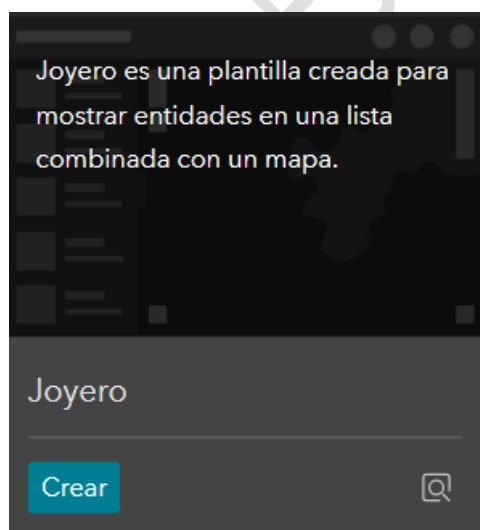


- Haga clic en Crear nueva aplicación. Observe como aparecen un conjunto de plantillas existentes que podrá utilizar para definir el diseño de la aplicación.

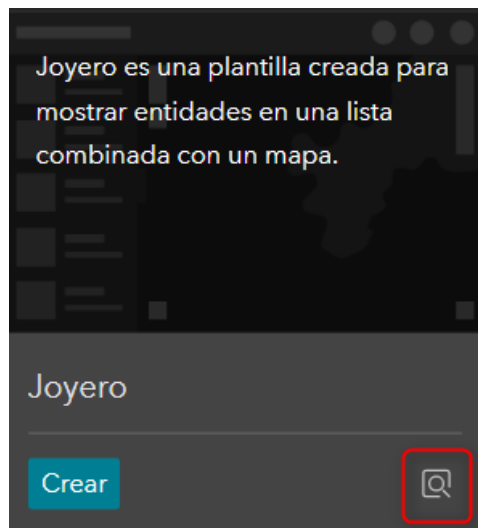


Paso 3: Elige una plantilla.

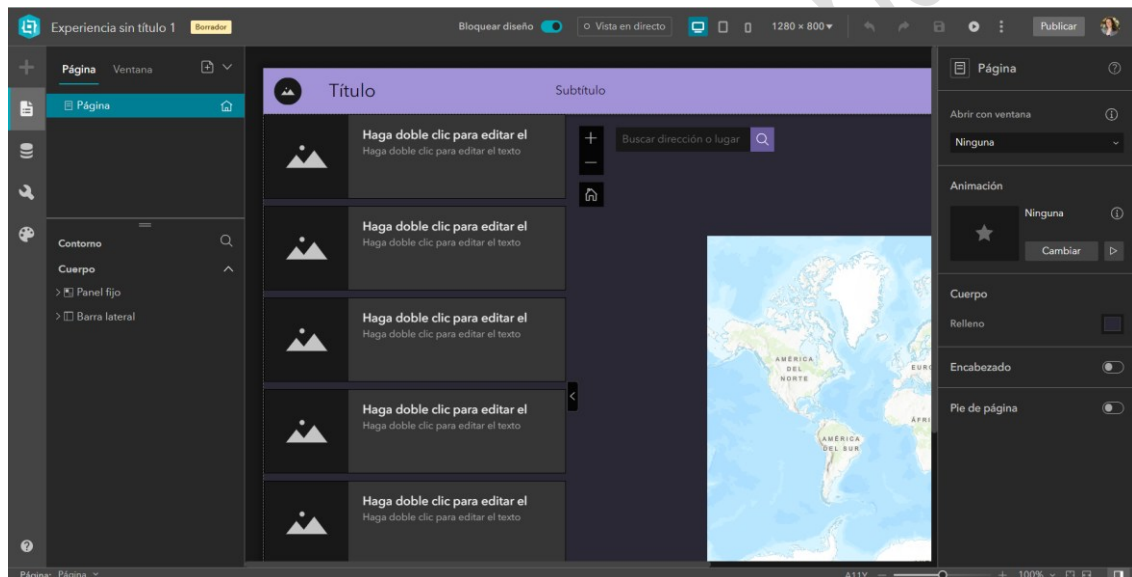
La galería de plantillas contiene una variedad de plantillas predeterminadas, así como plantillas que se han compartido con usted. Para obtener más información sobre cualquier plantilla, desplace el cursor sobre la miniatura.



Para analizar el diseño de la plantilla puede visualizar una vista previa de la misma.



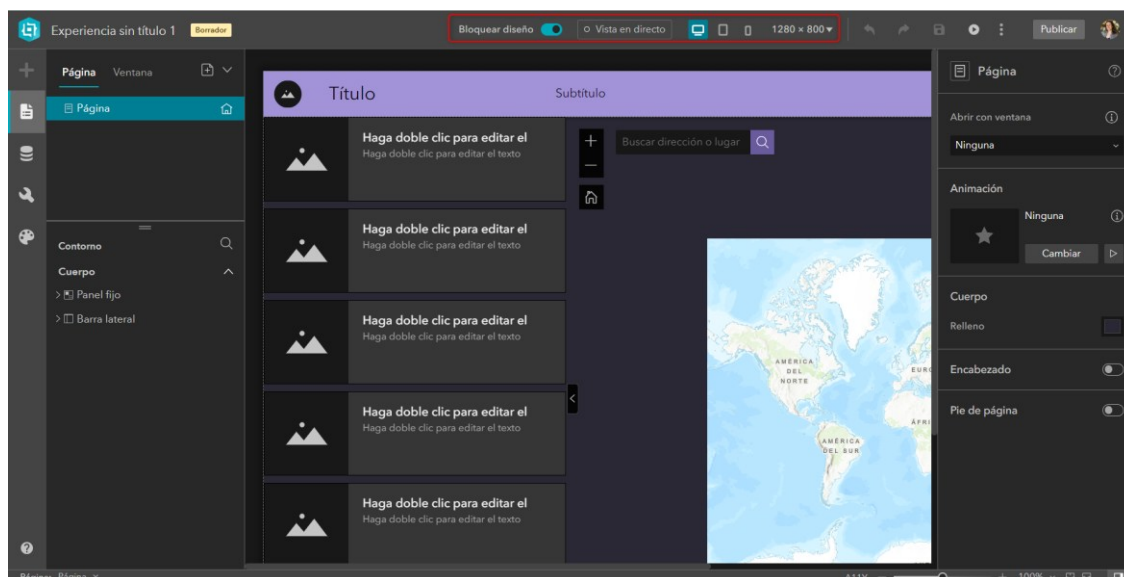
- Haga clic en Crear



Paso 4: Explorar la plantilla.

Se trata de una plantilla básica que incluye widgets para definir un título, subtítulo, mapa etc

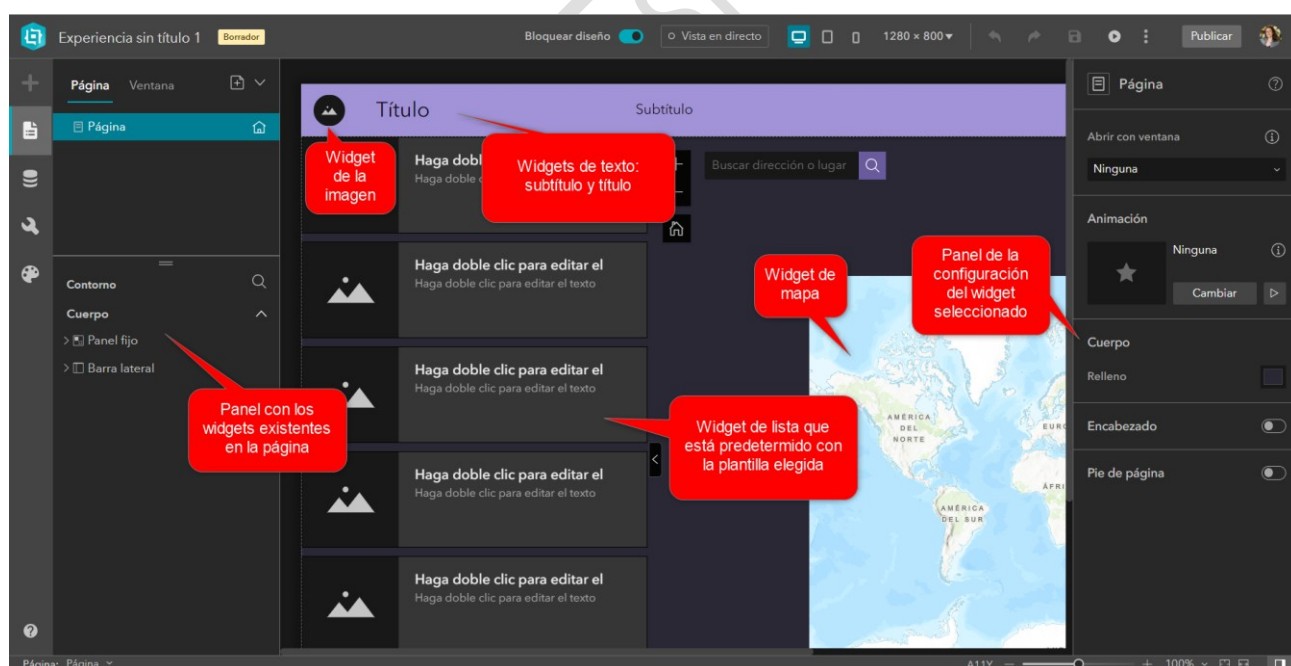
- Haga clic en Bloqueo diseño para desbloquear el diseño y poder construir una aplicación:



El bloqueo del diseño evita mover y eliminar accidentalmente algunos widgets.

La vista en vivo le permite ver y trabajar con la aplicación utilizando su configuración actual.

Encontrará la disposición de paneles y widgets existentes a continuación.

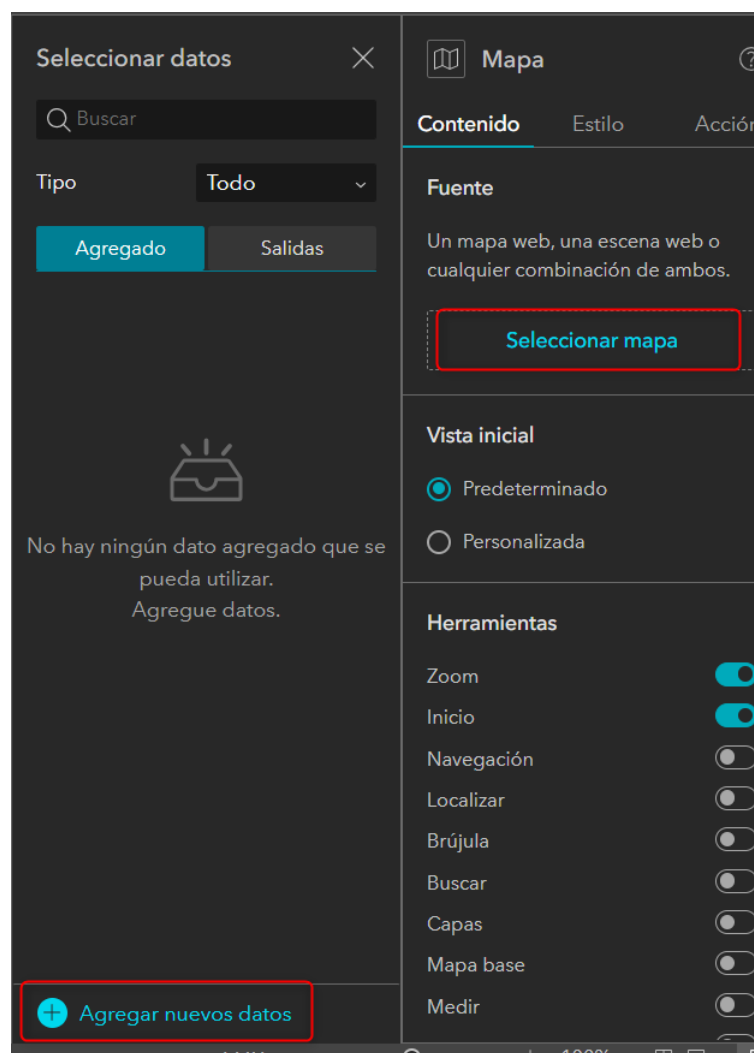


Paso 5: Configurar el widget de mapa

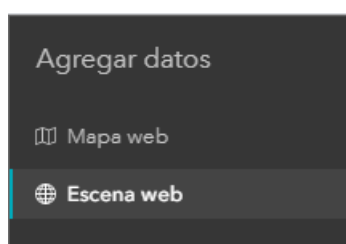
En este paso agregará un mapa web previamente creado en ArcGIS Online como visualización de referencia dentro de la aplicación.

- Selecciona el widget de mapa para ver su configuración

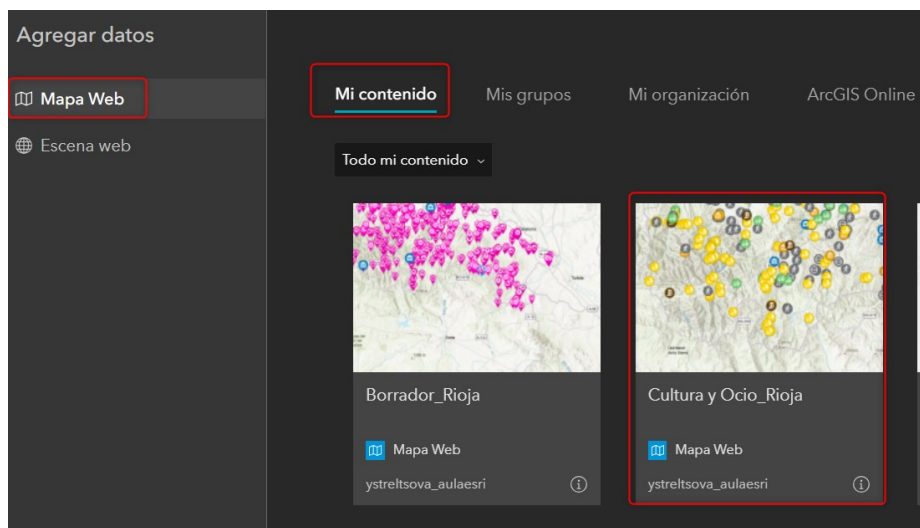
- Haga clic en Seleccionar mapa.
- Haga clic en la parte inferior la opción Agregar nuevos datos.



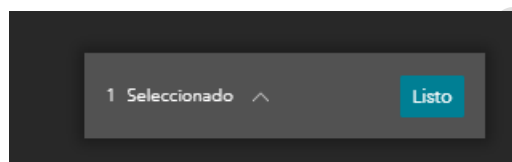
Tenga en cuenta que también puede buscar o filtrar por tipo. Filtre la información a agregar por Mapa Web.



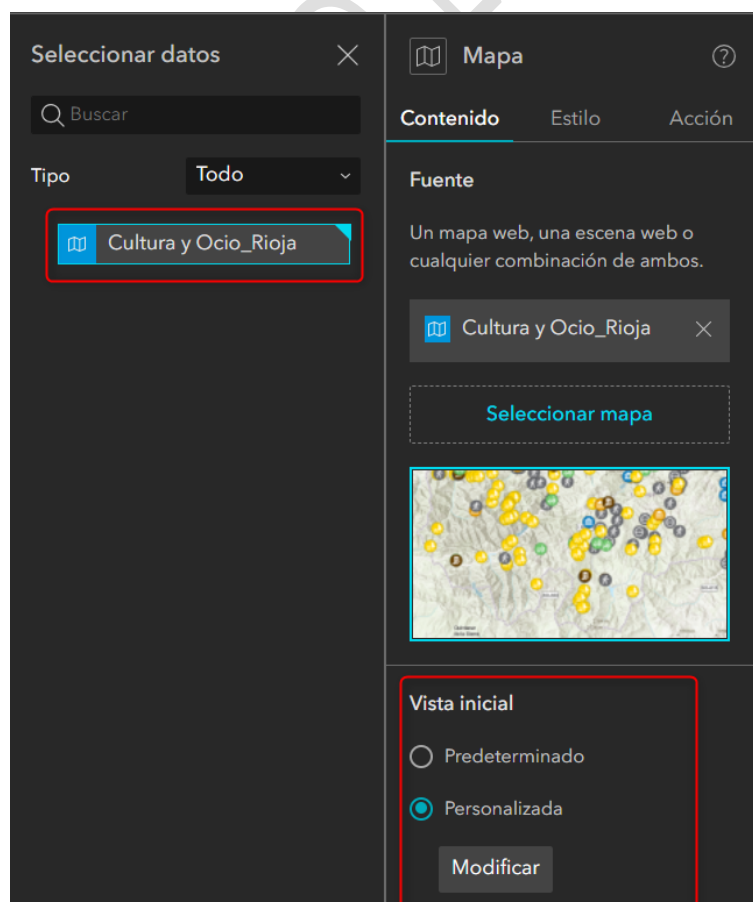
- Busque todo el contenido de organización y selecciona "Cultura y Ocio_Rioja". Guarda con tus iniciales dentro de "Mi Contenido"



- Haga clic en Listo (Parte inferior derecha)

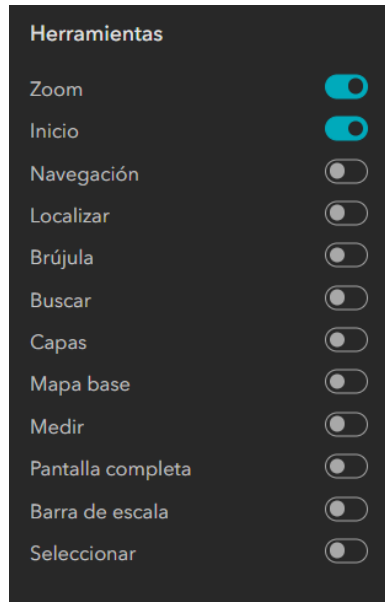


- Haga clic en el ítem añadido Cultura y Ocio_Rioja para visualizar el mapa web y modifique la vista inicial:

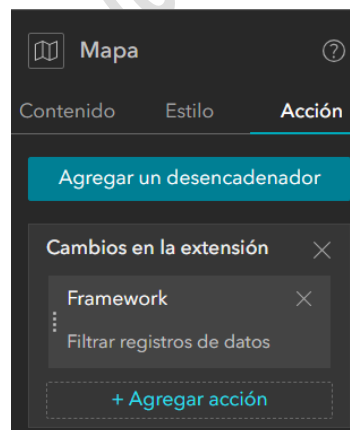


Una vez agregada el mapa, cambiaremos otras configuraciones como la vista inicial o las diferentes herramientas que aparecen en la aplicación.

- En el panel de configuración de mapa active las herramientas tal y como se indica en la siguiente imagen.

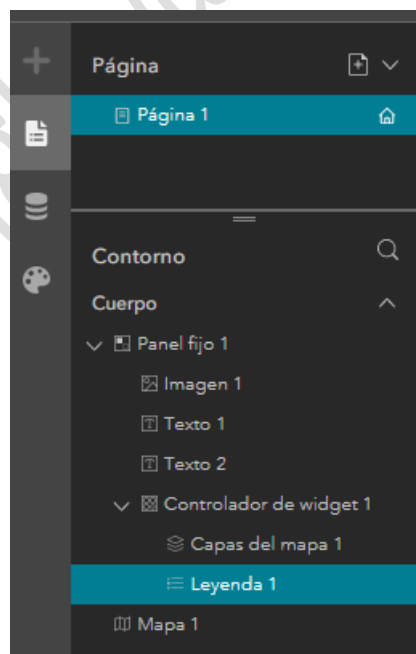
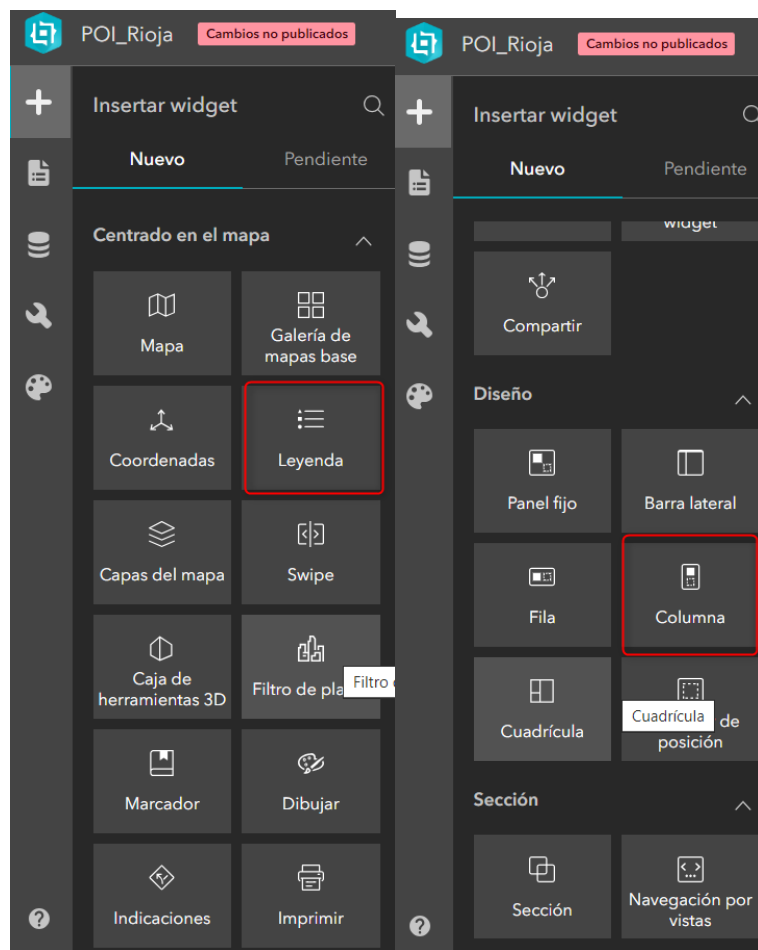


- En acción selecciona Filtrar registros de datos:

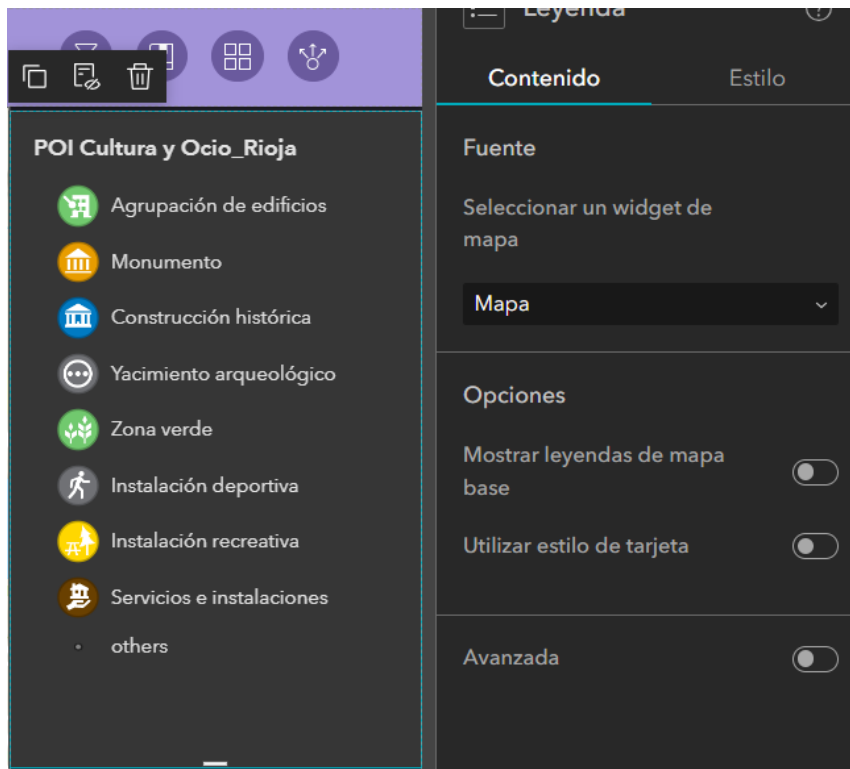


Paso 6: Configurar el widget Leyenda.

Agregamos el widget de la Leyenda y Columna:



- Haga clic en el widget de leyenda o selecciónelo del esquema para ver la configuración actual.

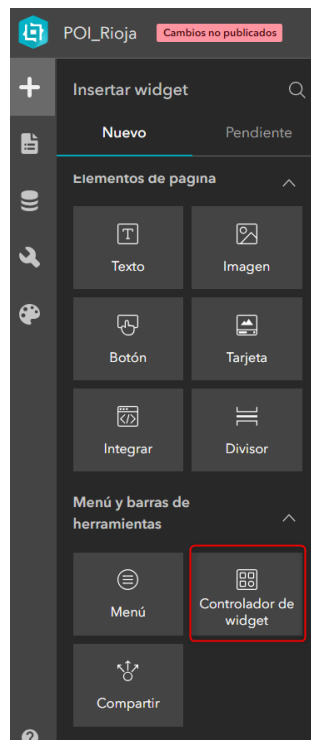


- Selecciona el mapa actual como fuente de datos

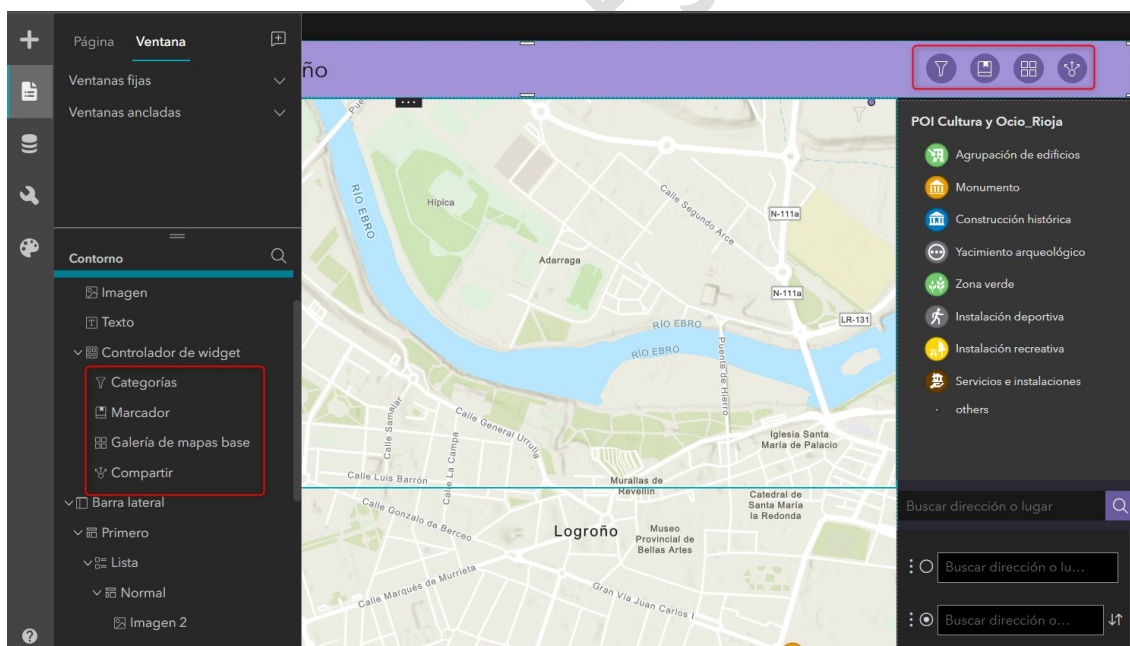
Paso 7: Configurar el widget Controlador de widgets

El widget Controller es un contenedor para otros widgets, en este caso donde pondremos posteriormente otros widgets.

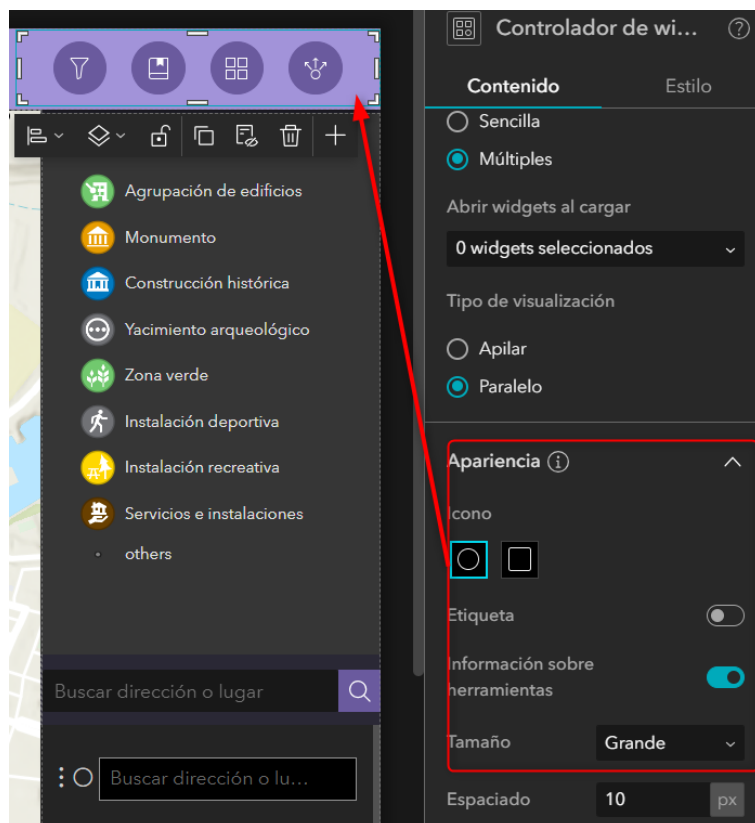
Agregamos este widget desde la pestaña Insertar Widget:



A continuación, agregaremos 4 widgets (arrastrando) al contenedor: Filtro, Mapas Base, Marcador y Compartir.



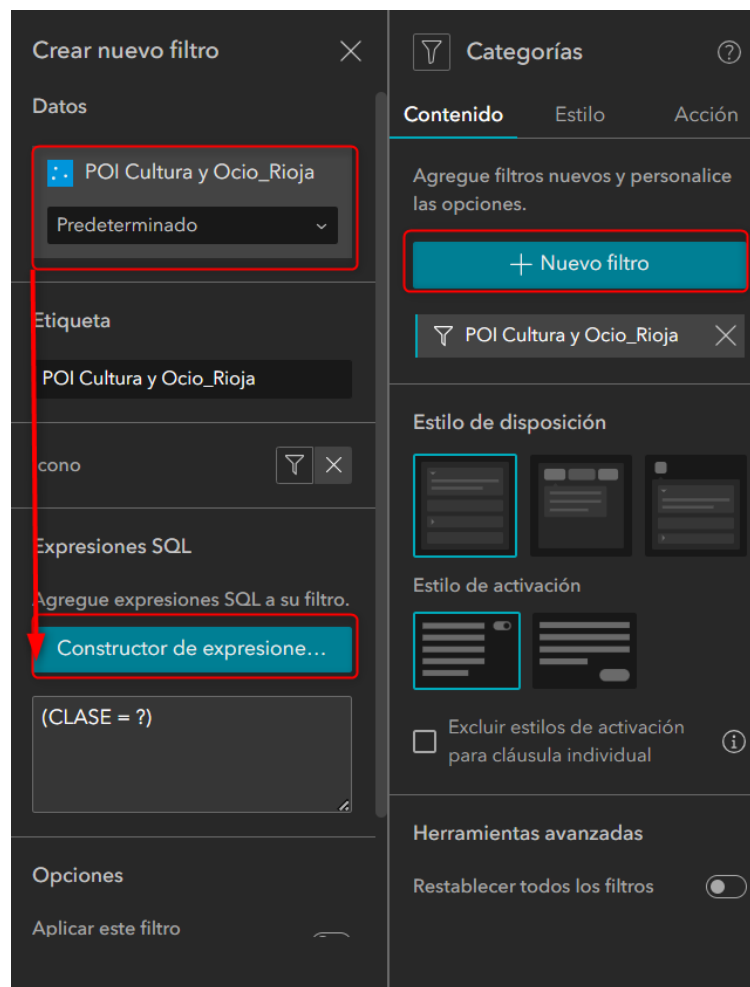
- En la sección Apariencia de la pestaña Contenido, configure el estilo del icono en circular y el tamaño grande.



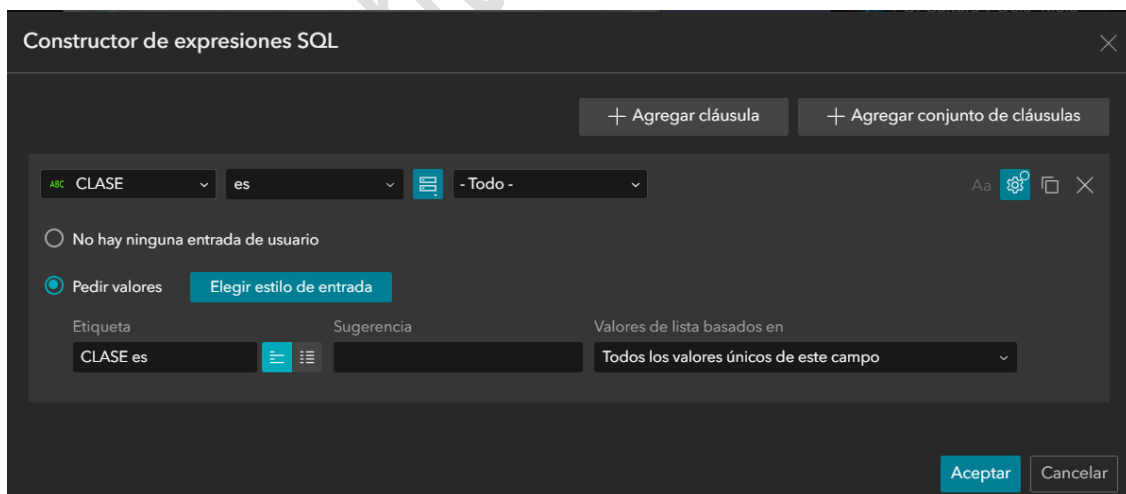
- En la sección Comportamiento del panel de configuración, elija Múltiple para permitir que se abra más de un widget a la vez y configúrelos para que se muestren de forma apilada cuando se abran.

A continuación, configuraremos un widget de filtro y tras una de las consultas SQL:

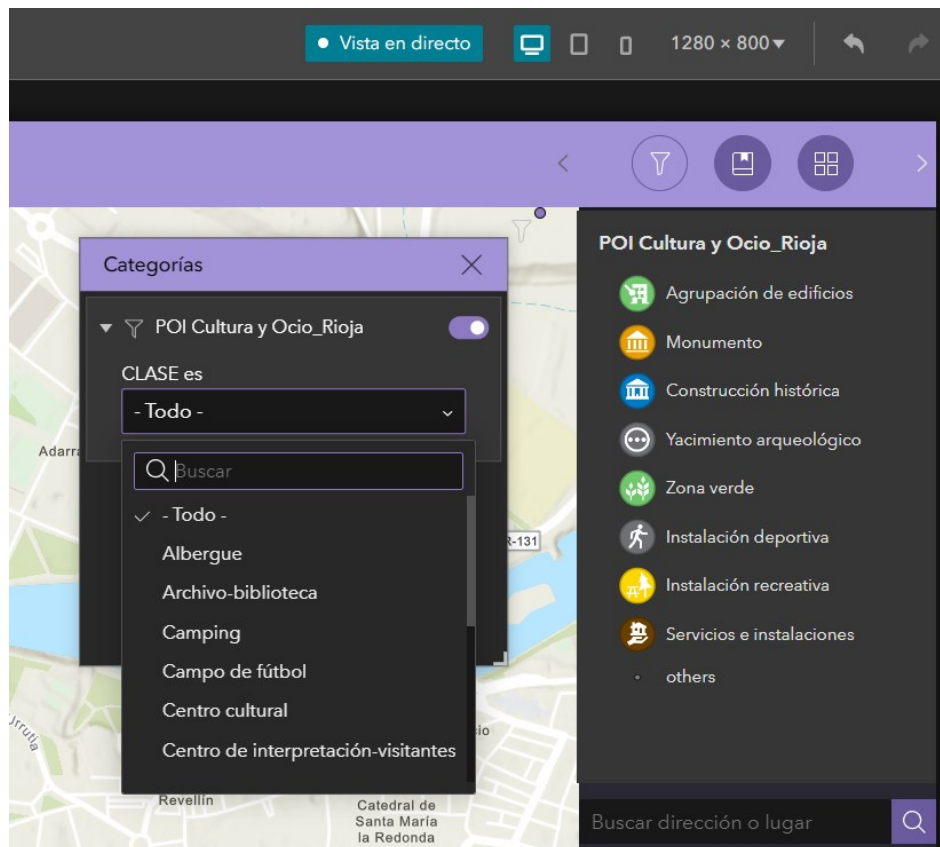
- Al abrir los ajustes del Filtro, seleccionamos el mapa de datos, nombramos el Filtro como Categorías y creamos la consulta de SQL:



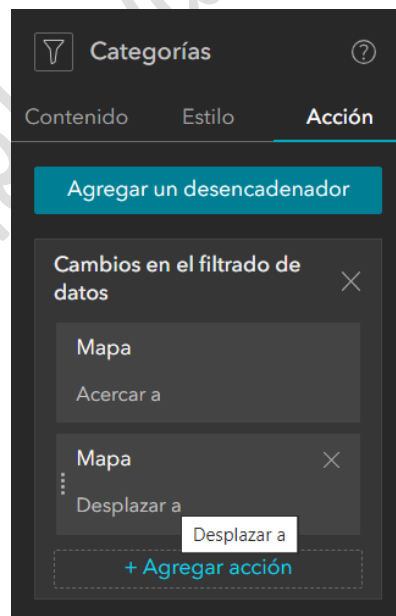
- Seleccionamos el filtro por el campo Clase (aplicando todos los valores):



El resultado final será similar al siguiente (comprobando el funcionamiento en Vista en directo):

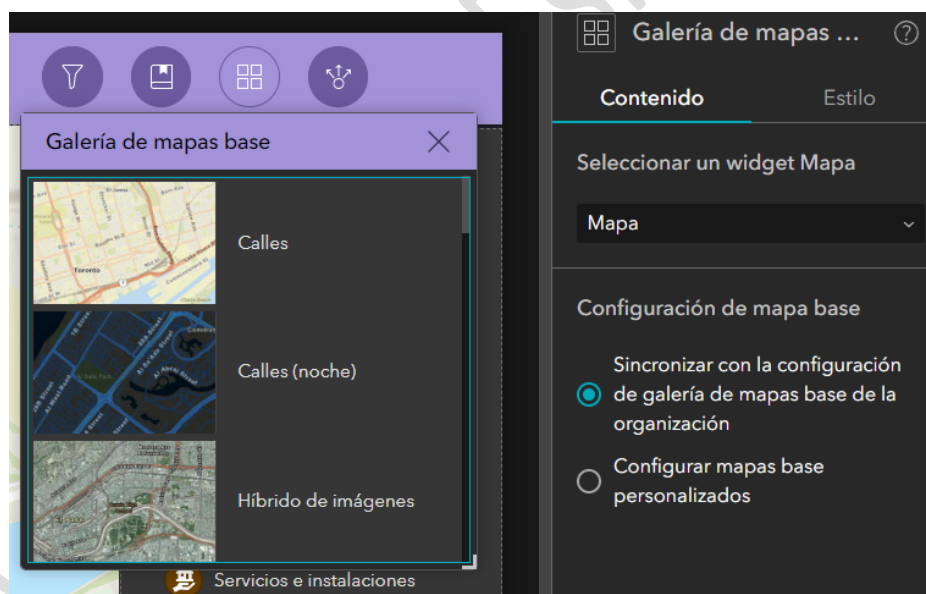
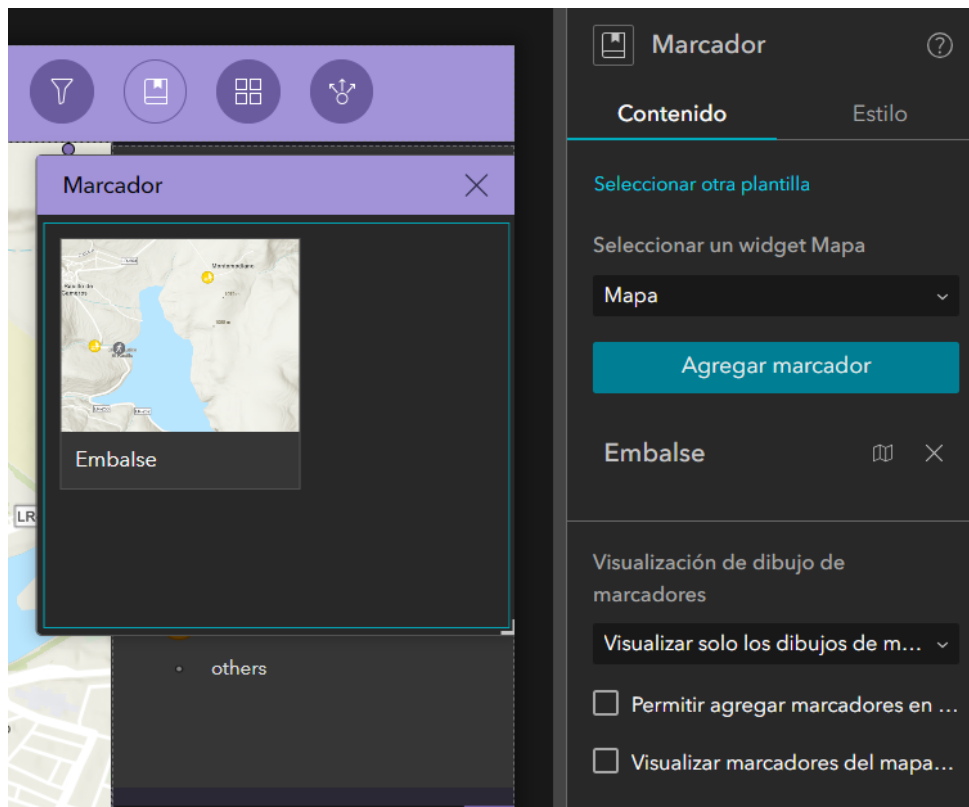


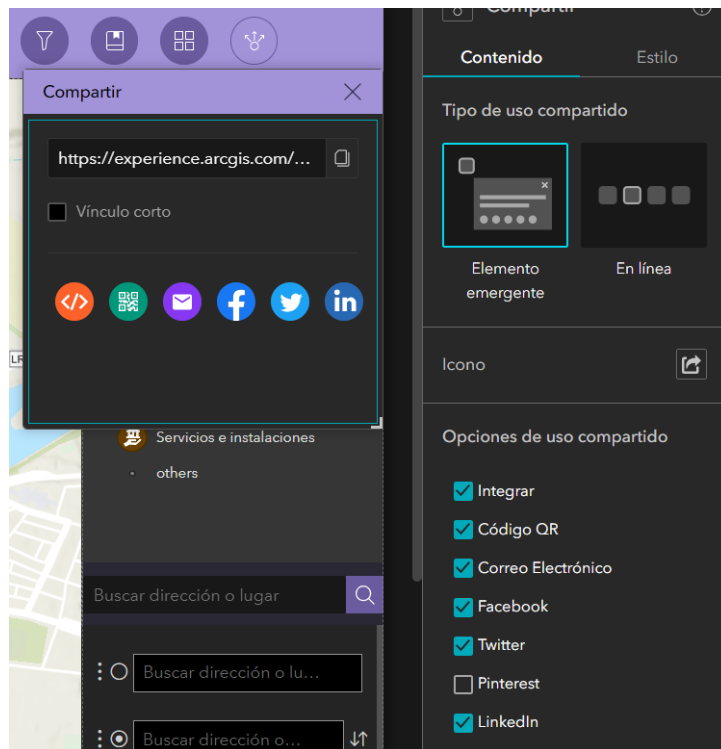
- Para que el filtro funcione correctamente agregamos acciones del mapa: Acercar y Desplazar



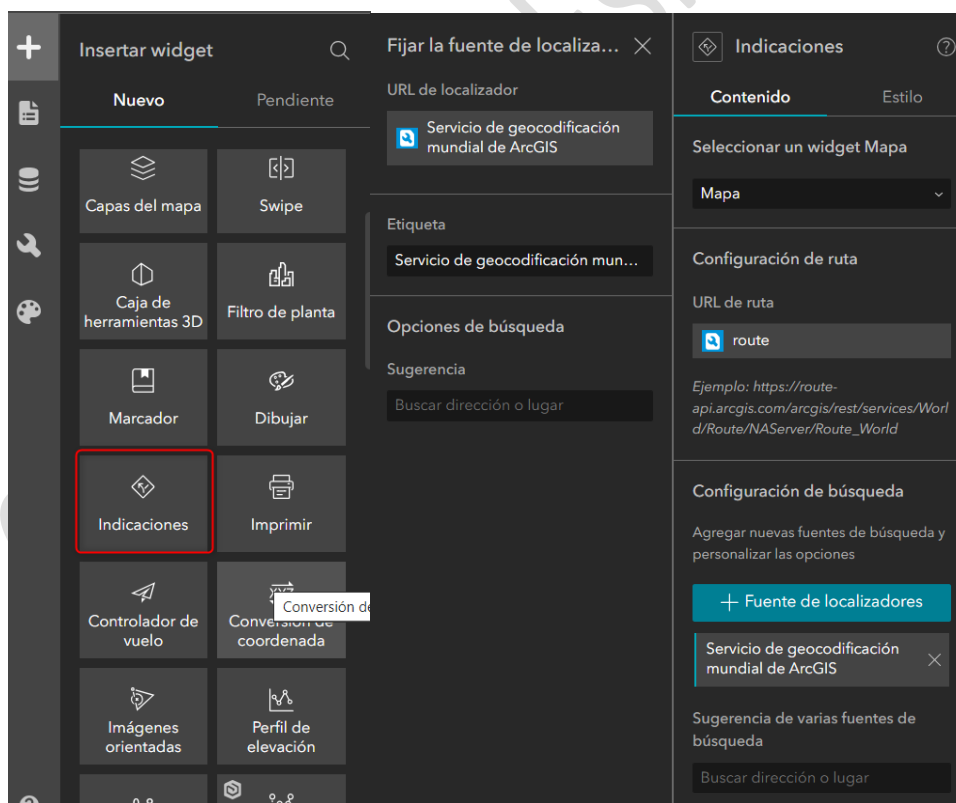
Paso 8: Configurar otros widgets

En este paso seguimos configurando los widgets del Marcador, Compartir y Mapas base.

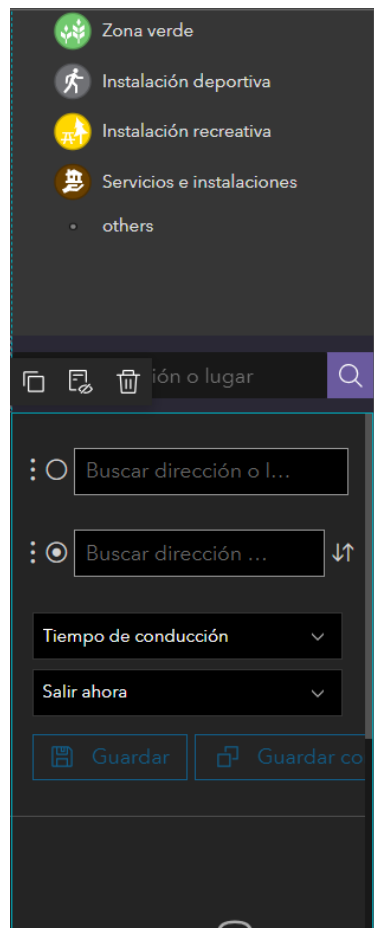




➤ Agregamos el widget Indicaciones:



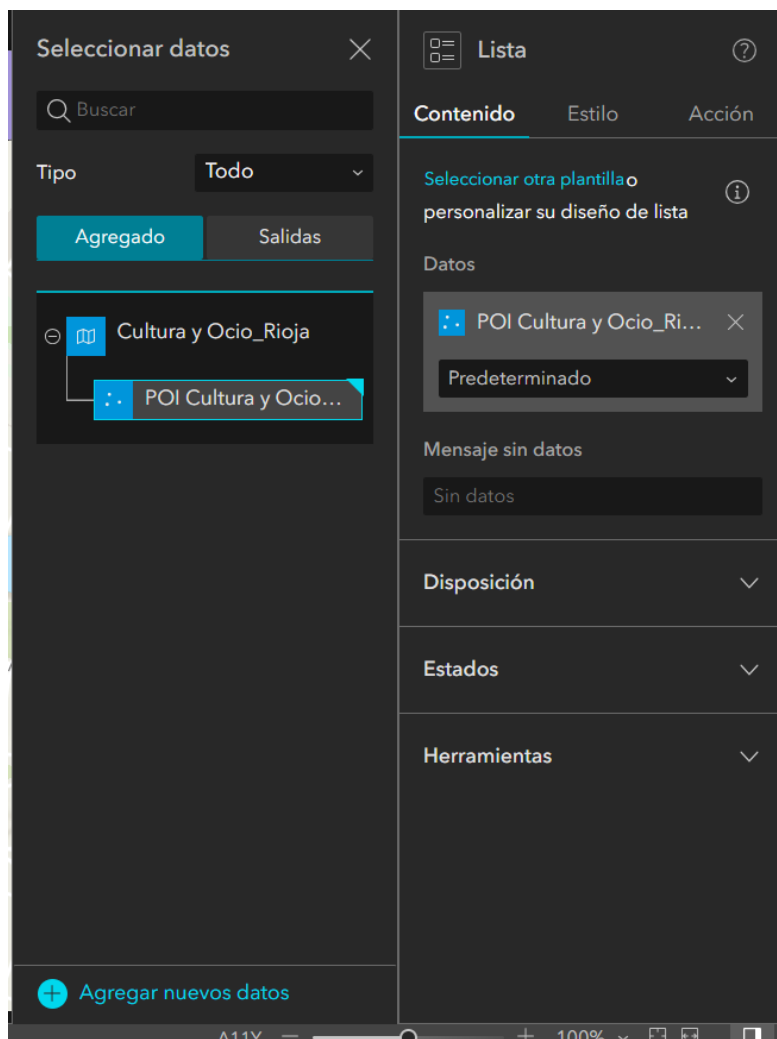
Y colocamos en la esquina inferior de la derecha, por debajo de la leyenda:



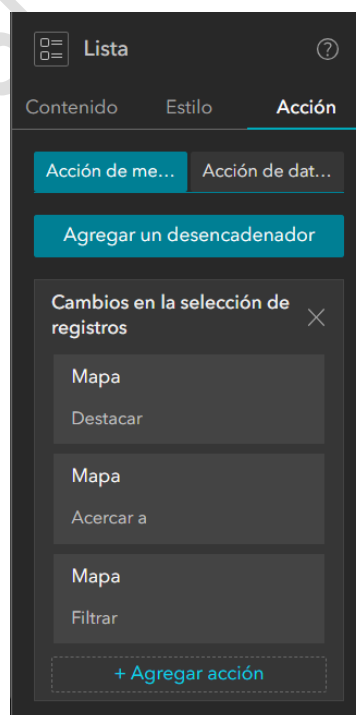
Paso 9: Configurar el widget Lista

En este paso configuraremos el widget Lista que viene predeterminado por la plantilla:

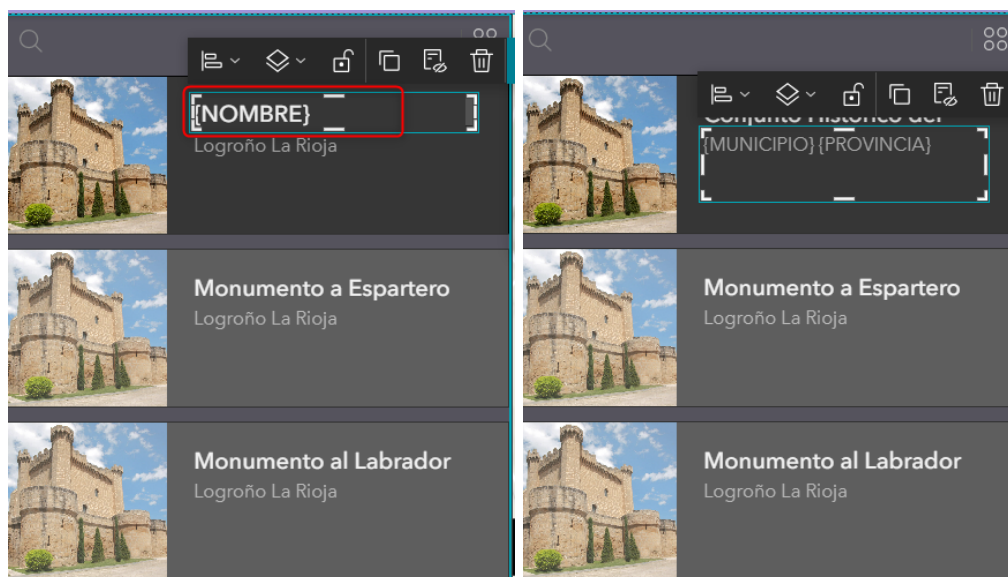
- Seleccionamos el mapa de datos



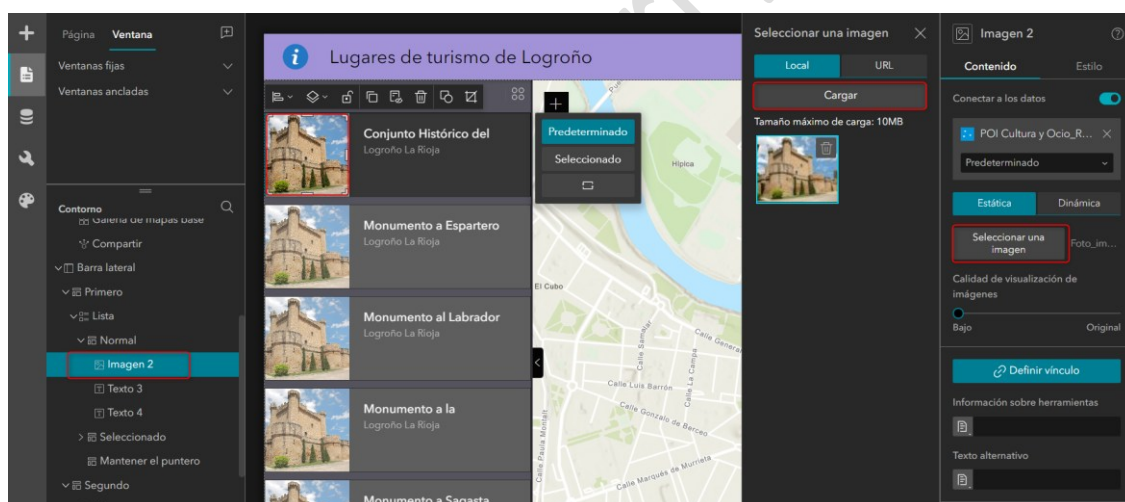
➤ Definimos acciones:



- Configuramos la foto, nombre del título y subtítulo de cada elemento (para configurar de la manera automática - acceder a los datos dinámicos):



Y agregar la foto que viene en la carpeta de datos (carpeta - Experience Builder):

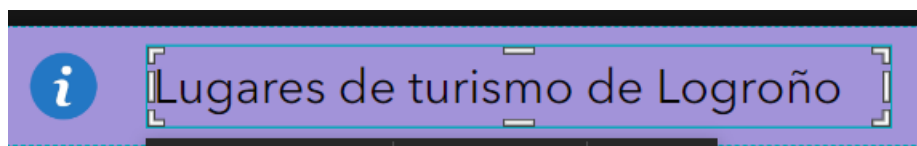


Paso 10: Editar los widgets de título y subtítulo

- Desbloquee el diseño si es necesario



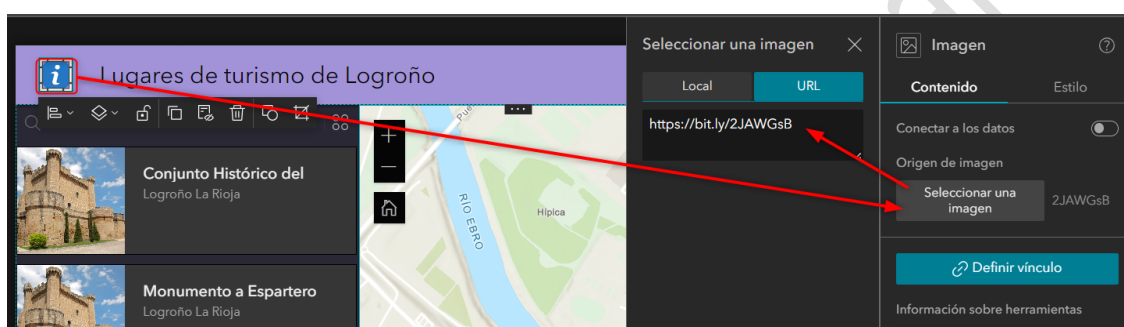
- Elimine el widget de subtítulo. Para ello seleccione el widget y haga clic en Eliminar
- Seleccione el widget de texto del título y haga clic en Editar en la barra de herramientas de diseño. Introduzca como título lo indicado a continuación.



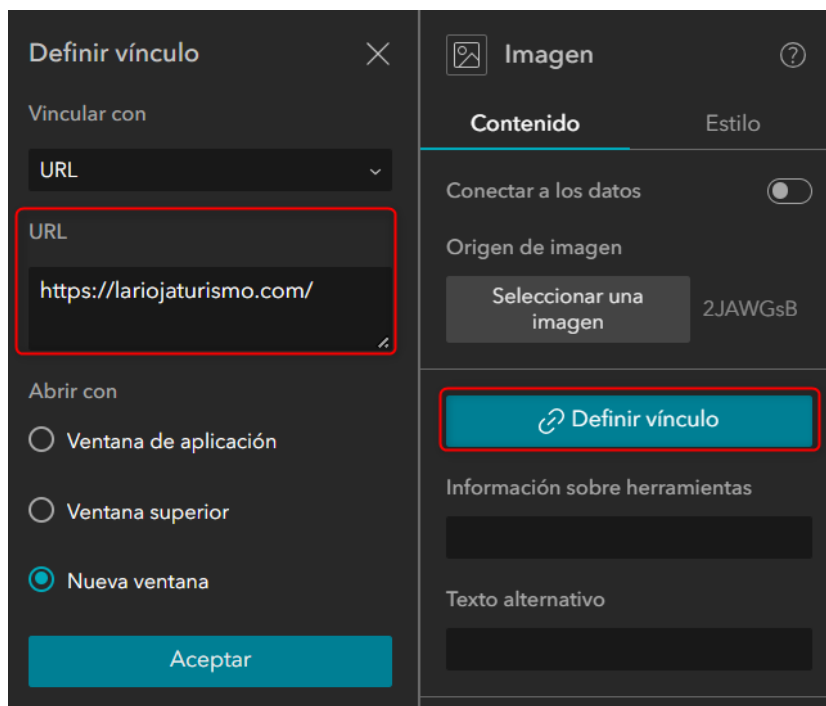
- Si es necesario modifique el ancho destinado al título para que entre todo el texto.
- Vuelva a bloquear el diseño para evitar cualquier movimiento accidental de widgets mientras se sigue trabajando con la aplicación

Paso 11. Configurar el widget de imagen.

- Seleccione el widget de imagen haciendo clic en él o bien seleccionándolo del esquema de la página.



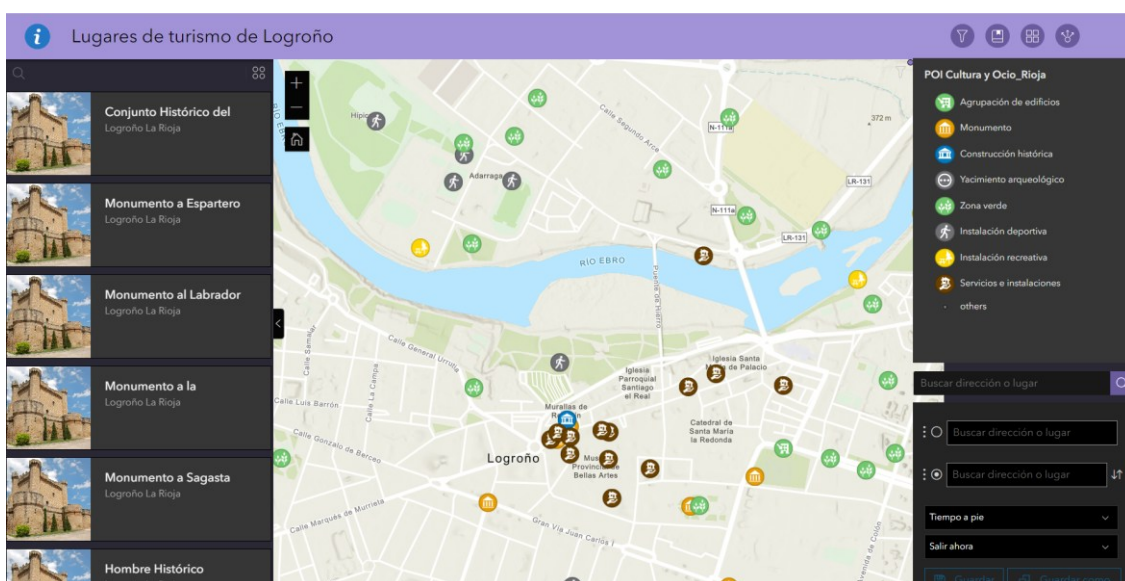
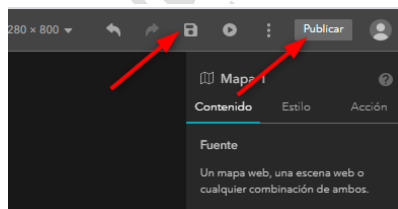
- Agregue imagen utilizando la siguiente URL <https://www.arcgis.com/sharing/rest/content/items/98e813b8f5914ea7b88fe312f207e525/data> o bien de forma acortada: <https://bit.ly/2JAWGsB>
- Establezca un vínculo que permita al usuario acceder a la página oficial del Turismo de la Rioja: [La Rioja Turismo](#)



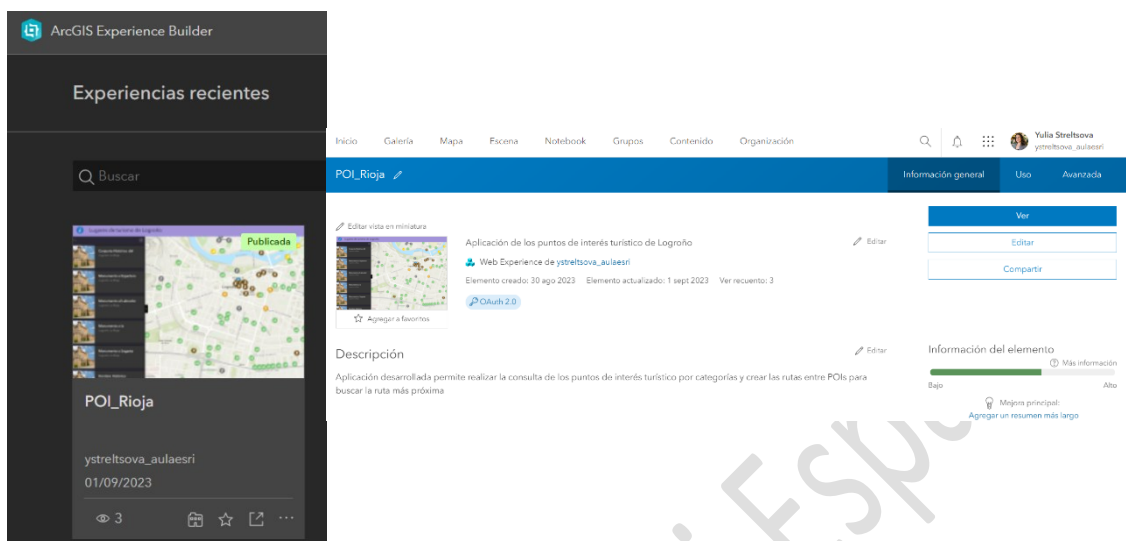
- Por último, si es necesario modifique el color del panel fijo superior, seleccionándolo y accediendo al panel de la derecha de configuración.

Paso 12. Finalizar la aplicación

- Guarde y publique el diseño generado



Es una buena práctica completar los detalles de aplicación: resumen, descripción y miniatura (la miniatura se puede coger desde la carpeta "Experience Builder"). Puede editar el nombre, el título y la miniatura haciendo clic en más opciones en la tarjeta de la aplicación y seleccionando Editar información.



Usando Arcade para mejorar la apariencia de la aplicación

En esta lección, usará Arcade para mejorar la apariencia de una aplicación. Escribirá expresiones de Arcade que apliquen estilos y etiquetas dinámicos a los widgets en ArcGIS Experience Builder.

Capacidades de formato de Arcade

Arcade es una de las funciones integradas en ArcGIS Experience Builder que permite adaptar la apariencia de ciertos widgets a las necesidades de los usuarios finales. Estos widgets incluyen listas, botones y texto.

Formatear un widget según un valor

Arcade es un lenguaje simple que usa expresiones para compilar una lista de instrucciones que evalúan un valor. Si el valor cumple con un conjunto de criterios, se aplican al widget ciertas propiedades de formato. También existen otras propiedades de formato que se aplican al widget si no se cumplen los criterios.

Las siguientes propiedades de formato se pueden aplicar a un widget mediante expresiones de Arcade:

- Fondo (color, tipo de relleno e imagen de fondo)
- Texto (tamaño de fuente, negrita, cursiva y color)
- Borde (tipo, color, radio y ancho)
- Etiqueta (texto, fecha o número)

If criteria is met

White text with blue background

Else if criteria is not met

Black text with gray background

Este ejemplo muestra cómo cambia el formato de un widget cuando no se cumplen los criterios de evaluación de una expresión de Arcade.

Interactuar con una lista formateada con Arcade

En esta actividad, examinará una aplicación que incluye una lista formateada con una expresión Arcade.

- En un navegador web, vaya a Expresión arcade de XBAT aplicación (<https://experience.arcgis.com/experiencia/14fba8d295ef43a89cc7541d994d75e1>).
- En Expresiones de Arcade, para Sitio de Muestreo, seleccione Bear Creek.
- Revise los elementos de la lista para responder las siguientes preguntas.
- Cuando haya terminado, cierre el navegador web.

1. ¿Cuál es el valor que evalúa la expresión Arcade?

Concentraciones detectadas de cloruro

2. ¿Qué formato se aplica al widget de Lista cuando el valor cumple los criterios al superar el valor de comparación de 150 mg/L?

Los artículos tienen un fondo rojo.

3. ¿Qué formato se aplica al widget Lista cuando el valor no cumple con los criterios, es decir, cuando el valor es menor o igual al valor de comparación de 150 mg/L?

Los artículos tienen un fondo gris.

Perfiles de Arcade para Experience Builder

El lenguaje Arcade está integrado en numerosos productos de ArcGIS, incluido ArcGIS Experience Builder. Los productos de ArcGIS compatibles con Arcade están asociados a uno o más perfiles que definen el entorno de ejecución y las reglas de expresión.

Hay tres perfiles de Arcade diseñados para ArcGIS Experience Builder:

- Formato del widget Experience Builder
- Formato de elementos de lista de Experience Builder
- Datos del generador de experiencias

Elementos del perfil

Cada uno de los tres perfiles de ArcGIS Experience Builder consta de los siguientes elementos:

- Contexto de ejecución: requiere que ArcGIS Experience Builder utilice estos perfiles
- Variables de perfil (entrada): los valores de los datos de entrada para la expresión
- Paquetes de funciones: las funciones que están disponibles para su uso en la expresión, como filtro y conteo
- Tipos de datos devueltos (salida): los datos de salida, valores o estilos que devuelve la expresión

Perfiles para formatear la apariencia de los widgets

Este curso se centra en los dos perfiles de Experience Builder diseñados para dar formato a la apariencia de los widgets. El caso de uso, las variables de perfil y los tipos de datos devueltos para estos dos perfiles se describen en la siguiente tabla.

Perfil	Caso de uso	Variables de perfil (entrada)	Tipos de datos devueltos (salida)
Formato del widget Experience Builder	Formateando elapariencia de botones y texto	\$dataSources; La variable representa la fuente de datos del widget.	Diccionario; este tipo de datos devuelve un estilo para el fondo, el texto o el borde del widget
ExperienciaFormato de elementos de la lista del constructor	Formateando elapariencia de elementos en una lista	\$feature; esta variable de perfil representa una característica en la fuente de datos del widget	Texto, número o fecha; estos tipos de datos devuelven contenido dinámico para una etiqueta

Nota: El tercer perfil, Datos del Creador de Experiencias, se utiliza para añadir datos a una experiencia con condiciones especiales (por ejemplo, añadir una fuente de datos que represente dos capas de entidades intersectadas). Otro ejemplo es añadir una capa de entidades que incluya un filtro espacial.

Agregar una expresión Arcade

Las expresiones de Arcade se pueden usar para dar formato a widgets, como listas, que tienen un perfil de Arcade en ArcGIS Experience Builder. En las propiedades de configuración de estos widgets, existe una opción para habilitar el estilo dinámico con Arcade para dar formato a la apariencia del widget. Al habilitar esta opción, el diseñador de la aplicación puede acceder al editor de Arcade.

Editor de arcade

El editor Arcade consta de una ventana para escribir la expresión y un panel lateral que proporciona acceso a variables de perfil, funciones y ayuda integrada.

Dynamic style 

Arcade script

▶ Run

1

2

3

4

(x) Profile variables

fx Functions

ⓘ Help

Expression window

Side panel

Apply

Close

Se accede al editor Arcade de una lista mediante la opción de estilo dinámico en el panel de configuración. El editor consta de una ventana de expresión y un panel lateral.

Ejercicio 2: Formatear un widget con Arcade

En este ejercicio, imagine que está creando una aplicación que permitirá a los científicos imprimir mapas de campo para preparar la recolección de muestras de calidad del agua. Configuraré un widget de botón para que aparezca dinámicamente cuando un científico filtre por una estación de muestreo. Este botón se vinculará a un widget de impresión para que los científicos puedan imprimir un mapa del campo. También revisaré un widget de texto configurado con Arcade para mostrar dinámicamente el nombre de la estación de muestreo en el mapa.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Aplique un estilo dinámico con Arcade.
- Produce una etiqueta de texto dinámica con Arcade.

Paso 1: Abre una experiencia

En este ejercicio, continuarás trabajando en tu aplicación de Calidad del Agua. Formatearás un widget de Botón y un widget de Texto con Arcade en la página "Formatear un Widget con Arcade".

- Abra un navegador web e inicie sesión en ArcGIS Experience Builder con las credenciales proporcionadas por su instructor.
- Cerca de la esquina superior derecha de la página, haga clic en Crear nuevo.
- En Seleccionar una plantilla para comenzar, haga clic en la pestaña ArcGIS Online.
- En el campo Buscar, escriba XBAT y presione Entrar.
- Localice la plantilla de calidad del agua XBAT y haga clic en Crear.
- En la esquina superior izquierda, junto al botón Inicio, Cambie el nombre de la experiencia a Calidad del agua <sus iniciales>.
- Desde la barra lateral, haga clic en el botón de página
- En el panel Página, haga clic en Formatear un widget con Arcade para activar la página en el Lienzo.

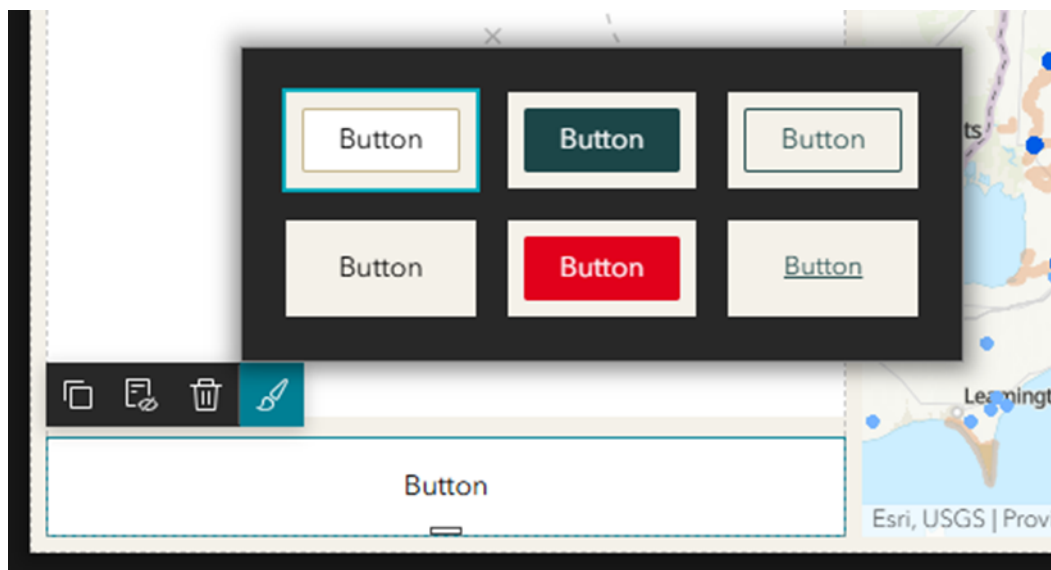
La página Formato de un widget con Arcade incluye herramientas de dibujo para que los científicos marquen sitios para el trabajo de campo.

Paso 2: Agrega un botón que tendrá estilo Arcade

En este paso, agregará un widget de botón a la página que aparecerá dinámicamente cuando un usuario aplique un filtro. Al hacer clic en este botón, se abrirá un widget de impresión para que los usuarios puedan imprimir el mapa para su uso en campo.

- Primero, agregará el widget Botón al Lienzo.
- Desde la barra lateral, haga clic en el botón Insertar.

- En el panel Insertar Widget, en la categoría Elementos de Página, localice el widget Botón.
- Arrástrelo al Lienzo, en la esquina inferior izquierda, debajo de las herramientas de dibujo.

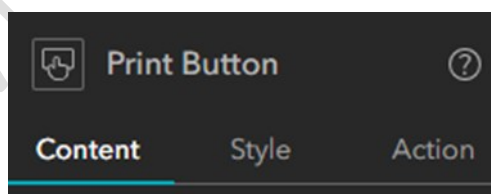


El widget Botón se añade al lienzo. Observará que hay varias opciones de estilo rápido disponibles para el widget. Como punto de partida, deberá elegir la opción que ofrezca la menor cantidad de formato.

- Para el estilo inicial, seleccione el estilo en la columna 1, fila 2.

Se recomienda cambiar el nombre de los widgets que se agregan al Canvas usando un nombre significativo.

- En la parte superior del panel de configuración del widget Botón, haga clic en Botón para activar el campo de nombre y luego cambie el nombre del widget a Botón Imprimir.



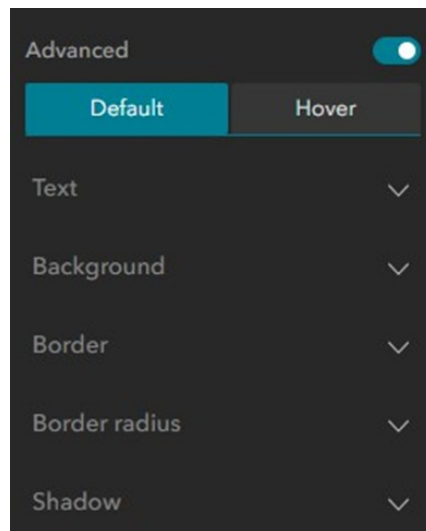
A continuación, vinculará el botón a una ventana que contiene un widget de Impresión.

- En el panel de configuración, haga clic en Establecer enlace.
- En la ventana Establecer vínculo, en Vincular a, seleccione Ventana.
- En Seleccionar una ventana, seleccione Imprimir página.
- Haga clic en Aceptar.

Ahora habilitará el estilo dinámico para el widget Botón.

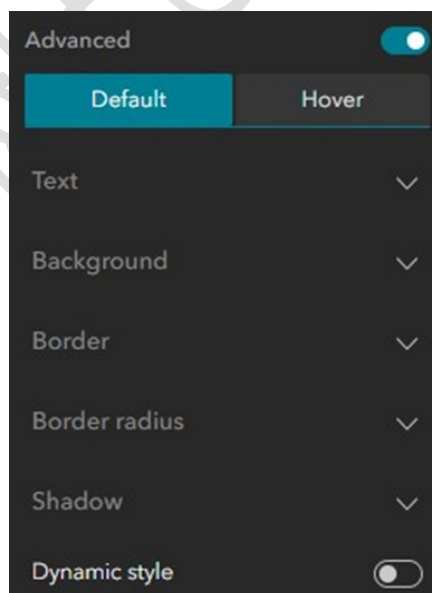
En el panel de configuración, active la opción Avanzado.

Revise las opciones en la sección Avanzado.



Notarás que actualmente no hay una opción para el estilo dinámico.

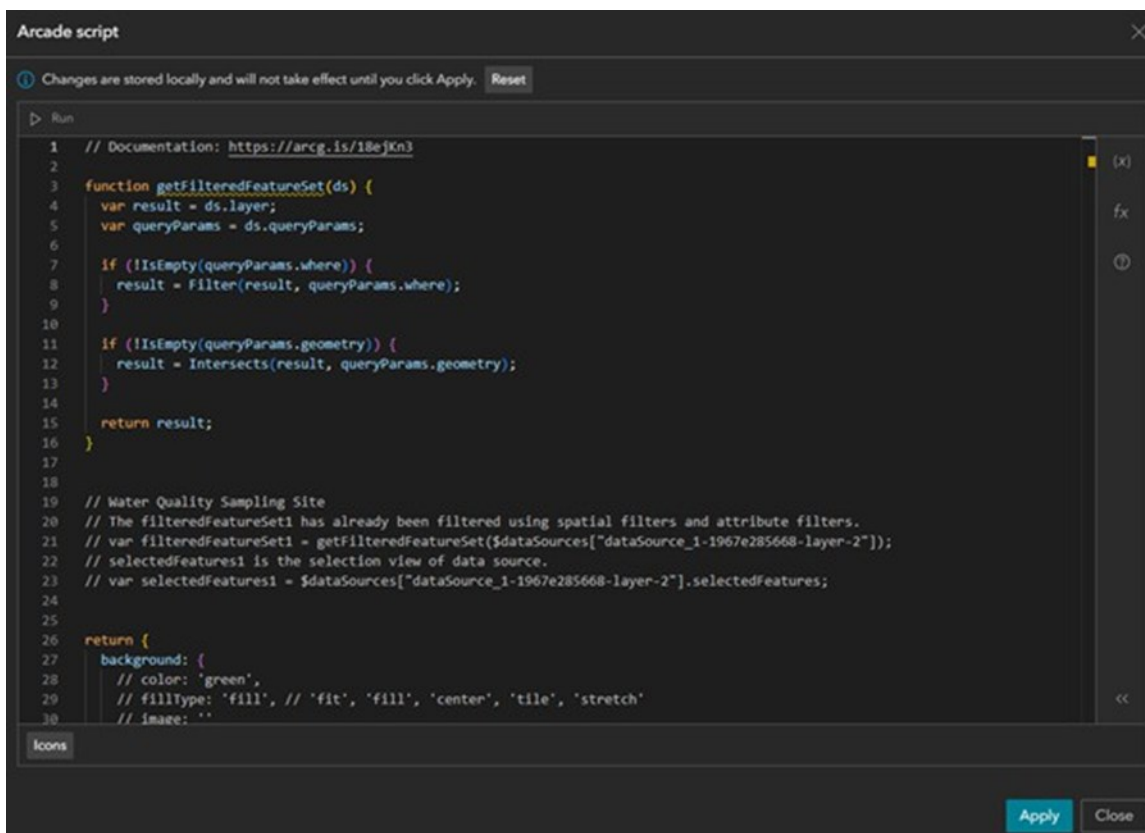
- En el panel de configuración, activa la opción "Conectar a datos".
- Haz clic en "Seleccionar datos".
- En la ventana Seleccionar datos, expanda Calidad del agua de Ontario y luego haga clic en Sitio de muestreo de calidad del agua.
- Cerrar la ventana Seleccionar datos.



En el panel de configuración, en Avanzado, notarás que ahora hay una opción para habilitar el estilo dinámico.

- En Avanzado, active la opción Estilo dinámico.
- A la derecha de Estilo dinámico, haga clic en el botón Configuración

- En la ventana Estilo dinámico, haga clic en la pestaña Script.
- Haga clic en Editor Arcade.



Se abre el editor Arcade. Observará que la ventana de expresiones ya contiene código e información. Aprenderá más sobre esta información en los pasos siguientes.

- En este paso, agregó un botón que tendrá el estilo Arcade.

Paso 3: Definir variables utilizando variables de perfil y funciones

Antes de escribir una expresión que aplique estilos dinámicos al botón, debe definir las variables. En este paso, agregará las siguientes variables a la ventana de expresión:

fullFeatureSet1:

Un conjunto de características que representa el estado inicial del widget Botónfuente de datos en la aplicación (este conjunto de características siempre incluirá todas las características de la fuente de datos, incluso si se aplica un filtro)

filteredFeatureSet1:

un conjunto de características que representa el estado actual de la fuente de datos del widget Botón en la aplicación, incluidos los filtros que aplica el usuario final

fullCount:

un número que representa el recuento de características en fullFeatureSet1

`filteredCount:`

un número que representa el recuento de características en filteredFeatureSet1

`btnColor:`

Texto que representa el color de fondo que se aplicará al botón

Primero, agregará las variables fullFeatureSet1 y filteredFeatureSet1, que utilizan variables de perfil para definir los conjuntos de características de entrada para la expresión.

- En el editor Arcade, en la línea 24, escriba `var fullFeatureSet1 =` y presione la barra espaciadora.

Utilizará el panel de variables de perfil para especificar los datos de entrada para esta variable.

- En el panel lateral, haga clic en el botón Variables de perfil .

Notará que `$dataSources` es la única variable de perfil válida para el perfil de formato del widget Experience Builder.

- Junto a `$dataSources`, haga clic en el botón Más.

Observará que solo se puede aplicar una fuente de datos a esta expresión. En este caso, `dataSource_1-1967e285668-layer-2` es el ID de la capa de Sitios de Muestreo de Calidad del Agua en la experiencia. Aprenderá más sobre este ID más adelante en el curso.

- Junto a `$dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"]`, haga clic en el botón Más.

Observará que existen varias propiedades que se pueden aplicar a esta fuente de datos, incluyendo la capa y las características seleccionadas. En este caso, aplicará la propiedad de capa a la fuente de datos para definir un conjunto de características que represente el estado inicial de la capa del Sitio de Muestreo de Calidad del Agua.

- Hacer clic `$dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].layer`.
- Cierre el panel Variables de perfil.
- En la línea 24, agregue; al final de la variable y presione Enter.

```
24 var fullFeatureSet1 = $dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].layer;  
25 |  
26
```

A continuación, agregará la variable filteredFeatureSet1, que también utiliza una variable de perfil.

- En el editor Arcade, comenzando en la línea 19, revise la información comentada que se incluyó en la ventana de expresión de manera predeterminada.

```

19 // Water Quality Sampling Site
20 // The filteredFeatureSet1 has already been filtered using spatial filters and attribute filters.
21 // var filteredFeatureSet1 = getFilteredFeatureSet($dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"]);
22 // selectedFeatures1 is the selection view of data source.
23 // var selectedFeatures1 = $dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].selectedFeatures;

```

Observará que la primera línea comentada indica el nombre de la fuente de datos, Sitio de Muestreo de Calidad del Agua, que conectó al widget Botón. También hay dos variables de ejemplo asociadas a la capa Sitio de Muestreo de Calidad del Agua que puede aplicar opcionalmente a la expresión.

En este caso, desea que el formato del botón cambie cuando los usuarios finales filtren por estación de muestreo. Por lo tanto, descomente la variable `filteredFeatureSet1` para activarla en el script.

- En la línea 21, elimine `//` y cualquier espacio antes de la palabra `var`.

```

19 // Water Quality Sampling Site
20 // The filteredFeatureSet1 has already been filtered using spatial filters and attribute filters.
21 var filteredFeatureSet1 = getFilteredFeatureSet($dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"]);
22 // selectedFeatures1 is the selection view of data source.
23 // var selectedFeatures1 = $dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].selectedFeatures;

```

Notarás que la variable `filteredFeatureSet1` usa `getFilteredFeatureSet` función en la línea 3 para definir un conjunto de características que representa el estado actual de la fuente de datos en la aplicación, incluyendo los filtros aplicados por el usuario final. También observará que esta variable incluye la variable de perfil `$dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"]`.

A continuación, utilizará la función `Count` para crear dos variables que resuman la cantidad de características en `fullFeatureSet1` y `filteredFeatureSet1`.

- En la línea 25, escriba `var fullCount =` y presione la barra espaciadora.
- En el panel lateral, haga clic en el botón Funciones. 
- En el panel Funciones, en el campo de búsqueda, escriba `Contar` y presione `Entrar`.
- En Funciones del conjunto de características, haga clic en `Contar(características)-> Número` para agregar la función a la ventana de expresión.
- Cerrar el panel Funciones.
- En la línea 25, resalte `features_` y luego escriba `fullFeatureSet1`
- Añade; al final de la variable y presiona `Enter`.

```

25 var fullCount = Count(fullFeatureSet1);
26 |
27

```

También puede escribir la función sin usar el panel lateral si ya sabe que la función que planea usar es válida para el perfil Arcade actual. En este caso, ahora sabe que la función `Contar` es válida en el perfil de formato del widget Experience Builder.

- En la línea 26, escriba `var filteredCount = Count(filteredFeatureSet1);` y presione Entrar.

```
26  var filteredCount = Count(filteredFeatureSet1);
27  |
28
```

Agregaré una variable más a la expresión. La variable `bkgColor` modificará dinámicamente el color de fondo del botón.

- En la línea 27, escriba `var bkgColor = "";` y presione Entrar.

```
19 // Water Quality Sampling Site
20 // The filteredFeatureSet1 has already been filtered using spatial filters and attribute filters.
21 var filteredFeatureSet1 = getFilteredFeatureSet($dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"]);
22 // selectedFeatures1 is the selection view of data source.
23 var selectedFeatures1 = $dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].selectedFeatures;
24 var fullFeatureSet1 = $dataSources["dataSource_1-1967e285668-layer-2"].layer;
25 var fullCount = Count(fullFeatureSet1);
26 var filteredCount = Count(filteredFeatureSet1);
27 var bkgColor = "";
28
29
30 return {
```

Ahora que ha definido todas las variables que necesita, agregará una expresión que formatea el color de fondo del botón en función de si se cumple un criterio.

1. ¿Qué variables representan los valores de datos de entrada para la expresión?

`filteredFeatureSet1` y `fullFeatureSet1`

- Haga clic en Aplicar.
- En la barra de herramientas del constructor, haga clic en el botón Guardar.

Paso 4: Agregar estilo dinámico a un botón

En este paso, configurará una expresión Arcade que evalúa el siguiente criterio para el widget Botón:

Se aplica un filtro a la capa del Sitio de muestreo de calidad del agua.

Si se cumple este criterio, el botón debe ser visible con un fondo de color secundario y texto oscuro. Si no se cumple, el botón debe ser invisible para el usuario final.

Utilizará una sentencia `if` para evaluar este criterio. Para evitar errores de sintaxis, copie el texto de la expresión y péguelo en el editor de Arcade.

- En la barra de herramientas del constructor, haga clic en el botón Vista previa y luego haz clic en el ícono de Arcade.
- Debajo del mapa, haz clic en el botón Expandir, como se muestra en la siguiente imagen.



- En la barra lateral, en Entrada de código para estilo dinámico de botón, resalte la expresión y presione Ctrl+C.
- Deje abierta la pestaña actual del navegador web y regrese a la pestaña del navegador web de ArcGIS Experience Builder.
- Haga clic en Arcade Editor para volver a abrir la ventana de expresión.
- En la línea 29, presione Ctrl+V para pegar la expresión y luego presione Entrar.

```

29  if (filteredCount < fullCount){
30
31      // Set background to Secondary color
32
33      bkgColor = "#82c8b0"
34
35  }
36
37  else {
38
39      // Set background to transparent
40
41      bkgColor = "transparent"
42
43  }
44
45  return {

```

Esta sentencia if evaluará si filteredCount es menor que fullCount, lo que indicaría que un usuario final aplicó un filtro en la aplicación. Cuando esta condición es verdadera (se aplica un filtro en la aplicación), el color de fondo del botón se establece en #82c8b0, que es el código hexadecimal del color secundario del tema de la aplicación. Cuando esta condición es falsa (no se aplica ningún filtro en la aplicación), el color de fondo se establece en transparente; por lo tanto, el botón será invisible para el usuario final.

Ahora que ha definido los colores de fondo del botón, debe actualizar el retorno para utilizar el color de fondo dinámico.

- A continuación, devuelva {}, debajo de fondo: {}, descomente la línea de color.

```

45  return {
46      background: {
47          color: 'green',
48          // fillType: 'fill', // 'fit', 'fill', 'center', 'tile', 'stretch'
49          // image: ''
50      },

```

- Después color:, reemplace 'verde' con bkgColor.

Utilizará un valor estático para dar formato al color del texto del botón porque la etiqueta estará en blanco si no se aplica el filtro.

- A continuación, devuelva {}, debajo del texto: {}, descomente la línea de color.
- Después de color:, reemplace 'rgb(0, 0, 255)' con el siguiente texto: "#1b1c2e", // Label text set to Dark color.

```
45 return {
46   background: {
47     color: bkgColor,
48     // fillType: 'fill', // 'fit', 'fill', 'center', 'tile', 'stretch'
49     // image: ''
50   },
51   text: {
52     // size: 14,
53     color: "#1b1c2e", // Label text set to Dark color
54     // bold: true,
55     // italic: false,
56     // underline: false,
57     // strike: false
58   },
59 }
```

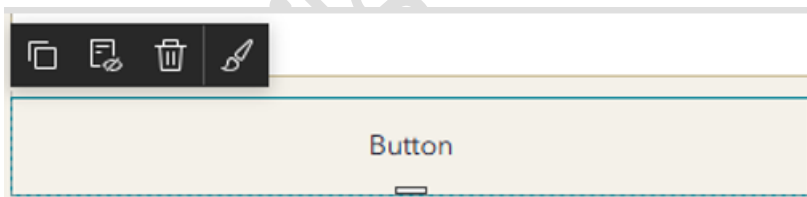
- En la parte superior de la ventana Arcade Script, haga clic en Ejecutar.

Observará que los tipos de datos devueltos para la salida son todos valores de diccionario. Recuerde que estos valores se utilizan para dar estilo al widget.

- Haga clic en Aplicar.

Nota: Si encuentra un problema y no puede hacer clic en Aplicar, realice los siguientes pasos para reemplazar el botón:

1. Cierra el editor Arcade.
2. En el lienzo, ubique la barra de herramientas sobre el widget Botón.



3. Haga clic en el botón Mover a pendiente .
4. Desde la barra lateral, haga clic en el botón Insertar .
5. En el panel Insertar widget, haga clic en la pestaña Pendiente.
6. Arrastre el botón Imprimir del paso 4 Resultado al lienzo debajo de las herramientas de dibujo.

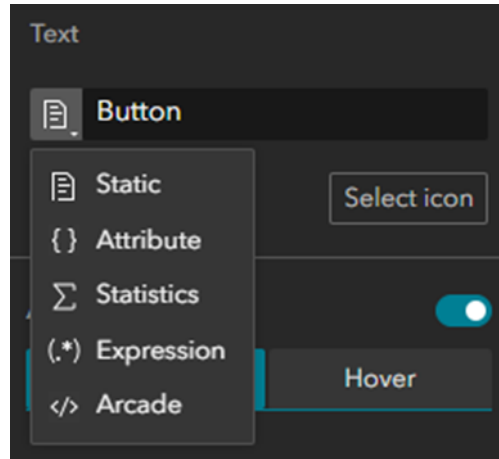
- En la barra de herramientas del constructor, haga clic en el botón Guardar.

En este paso, escribió la expresión para diseñar dinámicamente el widget Botón.

Paso 5: Agregar una etiqueta dinámica a un botón

En este paso, utilizará Arcade para actualizar dinámicamente la etiqueta del widget Botón.

- En el panel de configuración, en Texto, haga clic en el botón Estático.



- Elige Arcade.
- En la ventana Arcade, haga clic en Editor Arcade.

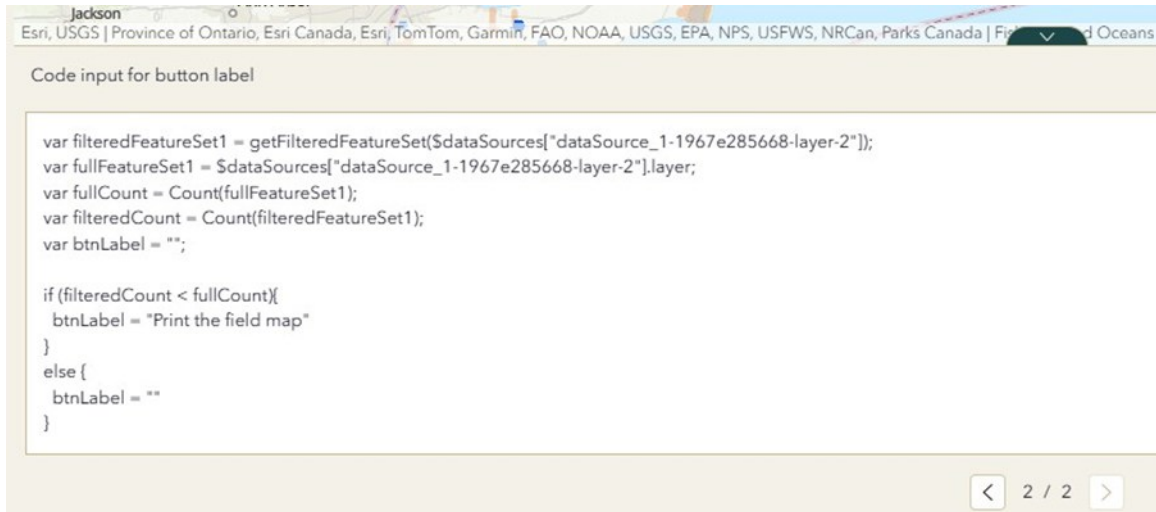
Observará que el script de Arcade está preconfigurado con información similar. Sin embargo, verá que el retorno está configurado para devolver únicamente un valor de texto, número o fecha. Recuerde que estos son los tipos de datos para el contenido de etiqueta dinámica que se genera desde una expresión de Arcade.

También tienes la opción de cambiar el nombre de la expresión.

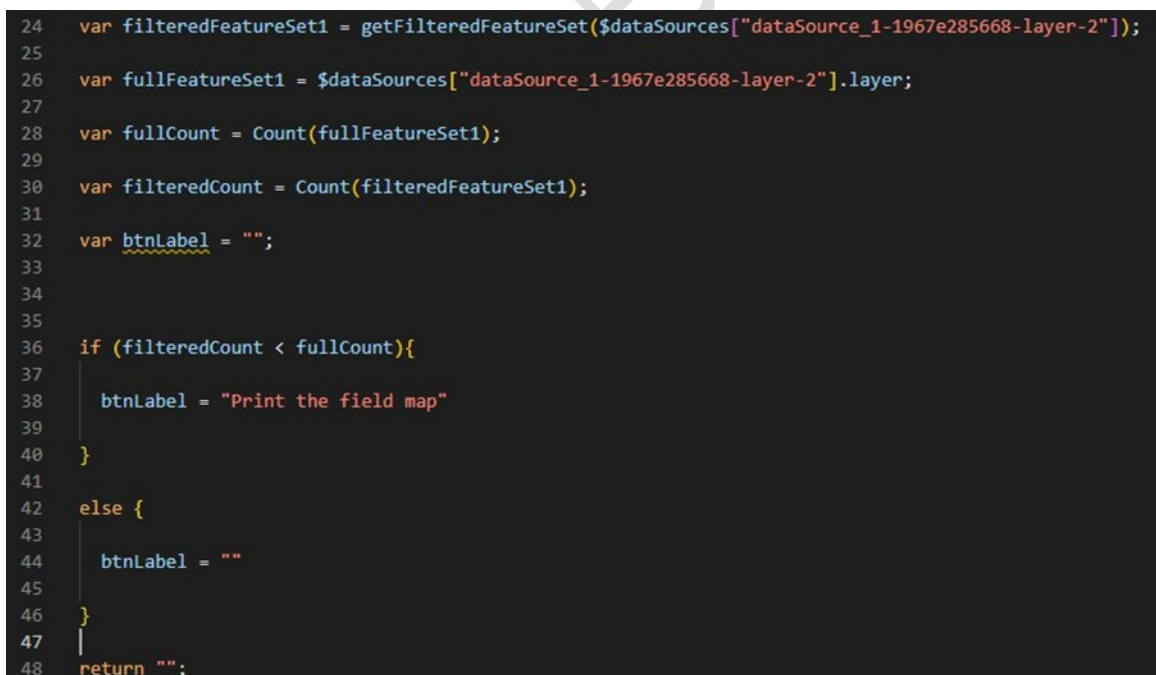
- Cerca de la parte superior de la ventana Arcade Script, en Nombre, escriba Etiqueta de botón dinámico.

Ahora agregará una expresión que alinea dinámicamente la etiqueta del botón con su estilo. En este caso, desea que aparezca una etiqueta al aplicar un filtro en la página de la aplicación. Si no se aplica ningún filtro, la etiqueta debe estar en blanco.

- Regresa a la pestaña del navegador "Formatear un widget con Arcade".
- Debajo del mapa, en la barra lateral, navega a la Página 2.



- En Entrada de código para la etiqueta del botón, resalte la expresión y presione Ctrl+C.
- Cierre la pestaña del navegador web para volver a ArcGIS Experience Builder.
- En el editor Arcade, en la línea 24, presione Ctrl+V para pegar la expresión.
- Presione Enter.



- En la línea 48, después de regresar, reemplace "" con btnLabel.

48 return btnLabel;

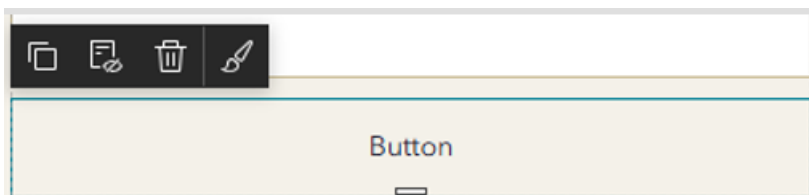
- Haga clic en Ejecutar.

Observará que el tipo de dato devuelto para la salida es texto. Por lo tanto, la salida será una etiqueta dinámica con texto.

- Haga clic en Aplicar.

Nota: Si encuentra un problema y no puede hacer clic en Aplicar, realice los siguientes pasos para reemplazar el botón:

1. Cierra el editor Arcade.
2. En el lienzo, ubique la barra de herramientas sobre el widget Botón.



3. Haga clic en el botón Mover a pendiente .
4. Desde la barra lateral, haga clic en el botón Insertar .
5. En el panel Insertar widget, haga clic en la pestaña Pendiente.
6. Arrastre el botón Imprimir del paso 5 al lienzo debajo de las herramientas de dibujo.

En este paso, agregó una etiqueta dinámica a un widget de botón.

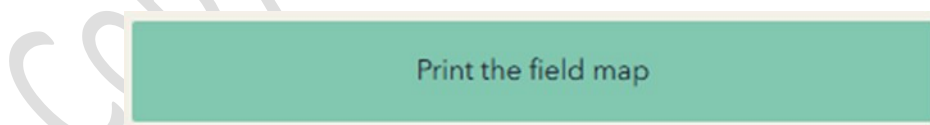
Paso 6: Pruebe la funcionalidad de estilo dinámico

En este paso, probarás la funcionalidad de estilo dinámico del botón. También revisarás otro widget diseñado con Arcade.

- En la barra de herramientas del constructor, haga clic en el botón Guardar y luego haga clic en el botón Vista previa
- En la página de inicio, haga clic en el ícono de Arcade.

Notarás que el botón actualmente está invisible en la página de la aplicación.

- En el filtro, para Nombre de la estación de muestreo, elija Río Avon y haga clic en Aplicar.



Verás que aparece el botón. Ahora está formateado con el fondo de color secundario y el texto en color oscuro.

- En el mapa, localice el texto denominado Estación de muestreo: río Avon.

Esta etiqueta se creó utilizando un widget de Texto formateado con Arcade.

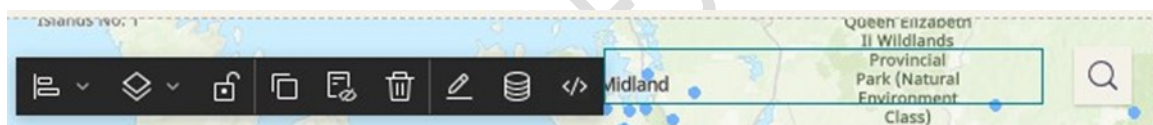
- En el filtro, haga clic en Cancelar para eliminar el filtro.

Observarás que la etiqueta de texto del mapa desaparece al eliminar el filtro. Ahora explorarás la expresión de Arcade que se aplica al widget Texto.

- Cerrar la pestaña actual del navegador web.
- Desde la barra lateral, haga clic en el botón Página .
- En el panel Página, en Cuerpo, expanda Flow Row Arcade, si es necesario.
- En Flow Row Arcade, expanda Entrada de código de la barra lateral, expanda Primero, expanda Mapa de Arcade y luego haga clic en Arcade dinámico de texto.
- En el panel de configuración, desplácese hacia abajo hasta Estilo dinámico y luego haga clic en el botón Configuración.
- En la ventana Estilo dinámico, en la pestaña Script, haga clic en Editor Arcade. Revise la expresión.

Observará que la expresión es muy similar a la expresión de estilo dinámico del botón. Tanto el widget Texto como el widget Botón utilizan el perfil de formato del widget de elementos de lista de Experience Builder.

- Cierre la ventana Arcade Script y cierre la ventana Estilo dinámico.
- En el Lienzo, desplácese hacia la derecha, si es necesario, y junto al widget de Texto seleccionado, ubique la barra de herramientas.



- En la barra de herramientas, haga clic en el botón Arcade.

Se abre el editor Arcade para la etiqueta. Al igual que con el widget Botón, también puedes usar Arcade para configurar una etiqueta dinámica para el texto. En este caso, se usa contenido dinámico para rellenar la etiqueta según un atributo, sin usar una expresión Arcade.

- Cierra la ventana de Arcade Script.
- Si es necesario, haga clic en el botón Guardar. para guardar la experiencia.
- Haga clic en el botón Inicio para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder,
- Cierre el navegador web.

En este ejercicio, utilizó el perfil Formato de widget de elemento de lista de Experience Builder para dar formato a un widget Botón. También revisó un widget Texto formateado con este perfil Arcade.

Integración de aplicaciones interactivas de ArcGIS

Esta lección abarca los tipos de productos de ArcGIS que se pueden integrar en una aplicación de ArcGIS Experience Builder. También descubrirá cómo usar los parámetros de URL para integrar el contenido de la aplicación de ArcGIS de forma predefinida.

Integración de otros productos de ArcGIS

Cualquier contenido web con URL se puede integrar en una experiencia. Sin embargo, también existen widgets para integrar ciertos productos de ArcGIS.

En la siguiente tabla se describen los tipos de productos de ArcGIS que se pueden integrar en ArcGIS Experience Builder a través de un widget.

Producto	Integración en ArcGIS Experience Builder
ArcGIS Survey123 	El widget Encuesta permite a los usuarios finales enviar una encuesta de ArcGIS Survey123.
Analista de negocios de ArcGIS 	El widget Business Analyst permite a los usuarios finales crear infografías a partir de plantillas predefinidas utilizando ArcGIS Business Analyst.
ArcGIS en interiores 	El widget Filtro de piso permite a los usuarios finales explorar mapas y escenas que tienen en cuenta el piso y que fueron creados con ArcGIS Indoors
Red de utilidades de ArcGIS 	Solo ArcGIS Enterprise:El widget Rastreo de red de servicios públicos permite a los usuarios finales rastrear una red de servicios públicos multiusuario.
Referenciación de canalizaciones de ArcGIS 	Solo ArcGIS Enterprise:Existen varios widgets de referencia de ubicación diseñados para administrar datos de tuberías con ArcGIS Pipeline Referencing y datos de carreteras con ArcGIS Roads and Highways. Estos widgets incluyen Buscar por ruta y Agregar evento de punto.
Carreteras y autopistas de ArcGIS 	
Cualquier otra aplicación de ArcGIS con una URL	El widget Incrustar permite a los usuarios finales interactuar con una

URL	aplicación de ArcGIS, como ArcGIS Dashboards o ArcGIS Instant Apps.
--	---

Ejercicio 3: Crear una aplicación con encuesta

En este ejercicio, creará una encuesta de ArcGIS Survey123 en el entorno de ArcGIS Experience Builder. Esta encuesta permitirá a los inspectores realizar inspecciones visuales de presas en California.

En este ejercicio, realizará las siguientes tareas:

- Cree una encuesta en el entorno de ArcGIS Experience Builder.
- Configurar la interactividad entre la encuesta y otros widgets.
- Añade los resultados de la encuesta a un mapa interactivo.

Paso 1: Abre una experiencia

En este ejercicio, continuará trabajando en su aplicación de Infraestructura. Creará y configurará una encuesta en la página "Crear una encuesta".

- Cerca de la esquina superior derecha de la página, haga clic en Crear nuevo.
- En Seleccionar una plantilla para comenzar, haga clic en la pestaña ArcGIS Online.
- En el campo Buscar, escriba XBAT y presione Entrar.
- Localice la plantilla de infraestructura XBAT y haga clic en Crear.
- Junto al botón Inicio , Cambiar el nombre de la experiencia a Infraestructura <sus iniciales>.
- Desde la barra lateral, haga clic en el botón Página .
- En el panel Página, haga clic en Crear una encuesta.

Utilizará esta página de aplicación para crear una aplicación para inspectores que realizan inspecciones visuales de presas.

Paso 2: Crear una encuesta

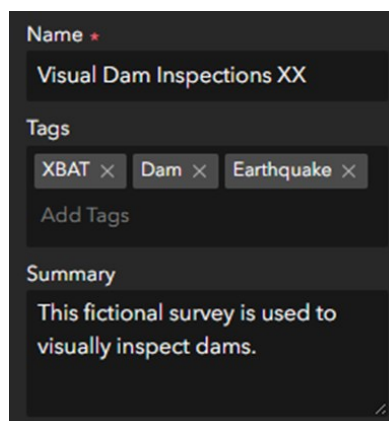
En este paso, creará una encuesta de ArcGIS Survey123 en el marco de ArcGIS Experience Builder.

- En el lienzo, en Crear una encuesta, haga clic en el botón Agregar widget
- En la ventana "Agregar widget", busque "Encuesta" y haga clic en el widget "Encuesta".
- En el panel de configuración, verifique que la opción "Crear nueva encuesta" esté seleccionada.
- En Nombre, escriba Inspecciones Visuales de Presas <sus iniciales>.
- En Etiquetas, agregue las siguientes etiquetas:
 - XBAT

- Presa
- Terremoto

Pista: Presione Enter después de escribir cada etiqueta.

- Para el resumen, escriba Esta encuesta ficticia se utiliza para inspeccionar visualmente las presas.



The screenshot shows a dark-themed form with the following sections:

- Name:** A text field containing "Visual Dam Inspections XX".
- Tags:** A section with three tags: "XBAT", "Dam", and "Earthquake", each with a close button (X). Below the tags is a button labeled "Add Tags".
- Summary:** A text area containing the text "This fictional survey is used to visually inspect dams."

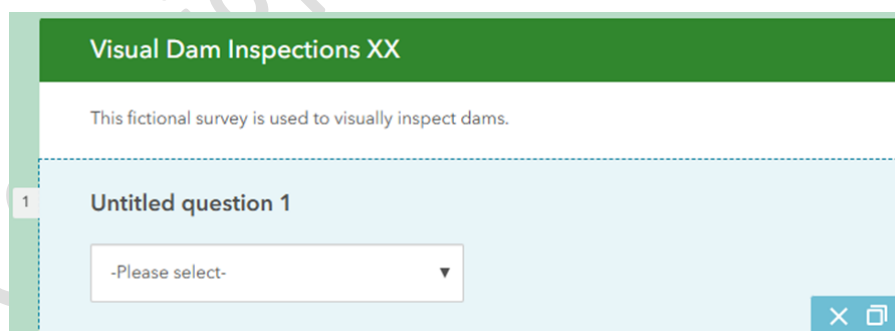
Nota: Tus iniciales variarán respecto al gráfico.

- Haga clic en Crear.

Se abre la ventana Editar encuesta. Esta página es similar a la página Diseño de ArcGIS Survey123.

Ahora añadirá preguntas a la encuesta. La primera pregunta pedirá a los inspectores que identifiquen una tarea que debe realizarse.

- En el lado izquierdo, en el panel Agregar, debajo de Opción, arrastre el menú desplegable hasta el Lienzo en el cuadro con una línea discontinua.



The screenshot shows the survey editor interface with a green header "Visual Dam Inspections XX". Below the header is a summary text: "This fictional survey is used to visually inspect dams." A question titled "Untitled question 1" is being added to the canvas. The question is represented by a light blue box with a dashed border, containing a dropdown menu with the text "-Please select-". A small number "1" is visible in the left margin next to the question title. There are close (X) and copy icons in the bottom right corner of the question box.

- En el lado derecho, en el panel desplegable, para Etiqueta, escriba Tarea.



The screenshot shows the "Dropdown" configuration panel. It has a title "Dropdown" and a "Label" section. In the "Label" section, there is a text input field containing the word "Task". To the right of the input field is a button with a list icon.

- En Opciones, agregue las siguientes opciones:

- Quitar escombros
- Acceso de reparación
- Terraplén de siega
- Vegetación clara

Pista: Para agregar una cuarta opción, junto a Opción 3 (Terraplén de corte), haga clic en el botón Agregar opción.

Choices [Edit](#)

☐ Show choices in random order (exclude "Other")

☐ Remove debris ⊕ ⊖ ≡

☐ Repair access ⊕ ⊖ ≡

☐ Mow embankment ⊕ ⊖ ≡

☐ Clear vegetation ⊕ ⊖ ≡

☐ Allow "Other"

- En el panel desplegable, desplácese hacia abajo hasta Validación.
- En Validación, marque la casilla Esta es una pregunta obligatoria.

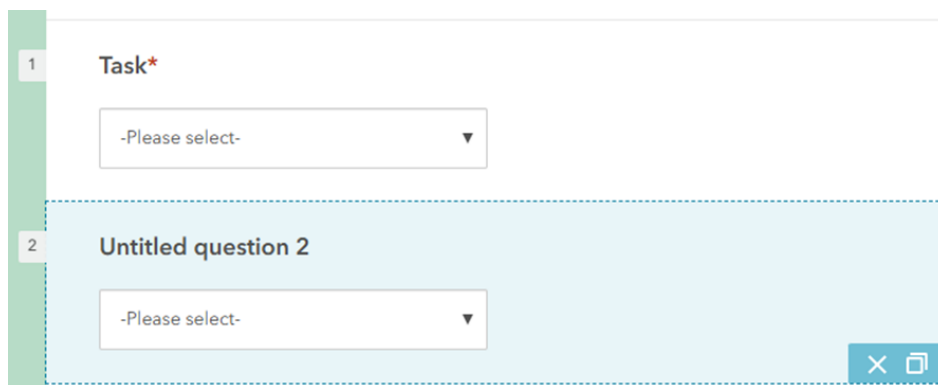
Validation

☒ This is a required question

Al marcar esta opción de validación, se agrega un asterisco rojo a la derecha de la etiqueta de la pregunta en el Canvas.

A continuación, agregará una pregunta para que el inspector pueda identificar la prioridad de la tarea.

- En el panel Agregar, en Opción, arrastre el menú desplegable hasta el Lienzo debajo de la primera pregunta.



- En el panel desplegable, en Etiqueta, escriba Prioridad.
- En Opciones, agregue las siguientes opciones:
 - Alto
 - Intermedio
 - Bajo
- En Validación, marque la casilla Esta es una pregunta obligatoria.
- Cerca de la esquina superior derecha, haga clic en el botón Guardar, como se indica en el siguiente gráfico.



En este paso, creaste una encuesta con dos preguntas.

Todavía necesitas agregar dos preguntas más a la encuesta, pero imagina que necesitas asistir a una reunión, por lo que decides terminar de crear la encuesta más tarde.

- En la parte superior de la página, haga clic en el botón Cerrar .

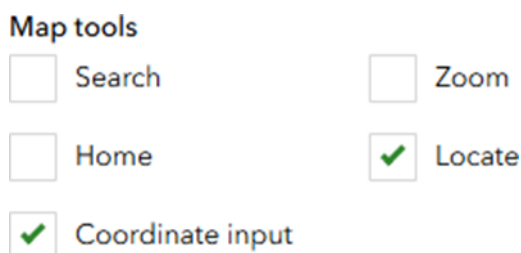
Paso 3: Editar la encuesta

En este paso, continuará agregando preguntas a su encuesta. Al crear una encuesta con el widget "Encuesta" en ArcGIS Experience Builder, podrá editarla en la interfaz del generador incluso después de publicarla.

Ahora agregará una pregunta que le pedirá al inspector que proporcione una ubicación para la tarea.

- En el panel de configuración, haga clic en Editar encuesta.
- En el panel Agregar, en Ubicación, arrastre el Mapa al Lienzo, debajo de la pregunta Prioritaria.
- En el panel Mapa, en Etiqueta, escriba Ubicación.
- En Herramientas de dibujo, verifique que la opción Punto esté seleccionada.

- En Herramientas de mapa, desmarque todas las opciones excepto Ubicar y Entrada de coordenadas.



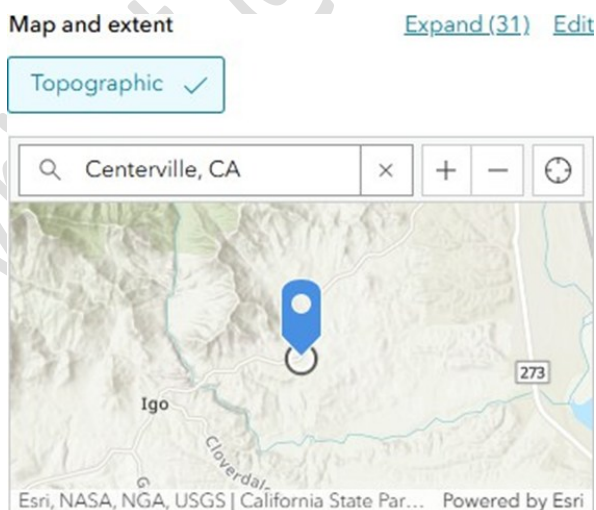
La herramienta Localizar permite a los usuarios finales usar su ubicación actual. La herramienta Introducir coordenadas les ayudará a probar la aplicación, ya que no se encuentran cerca de las presas.

- En el panel Mapa, desplácese hacia abajo hasta Ubicación predeterminada y revise las opciones.

Dado que los usuarios finales utilizarán el estudio en campo, deberá seleccionar una de las opciones "Usar ubicación del dispositivo". Sin embargo, probará el estudio desde su ubicación actual, que probablemente no esté cerca de las presas. Para facilitar las pruebas, deberá usar una extensión de mapa personalizada como ubicación predeterminada.

- Seleccione el centro de la extensión del mapa especificada anteriormente.
- Desplácese hasta la sección "Mapa y extensión".

En el mapa, en el campo de búsqueda, escriba Centerville, CA y presione Enter.



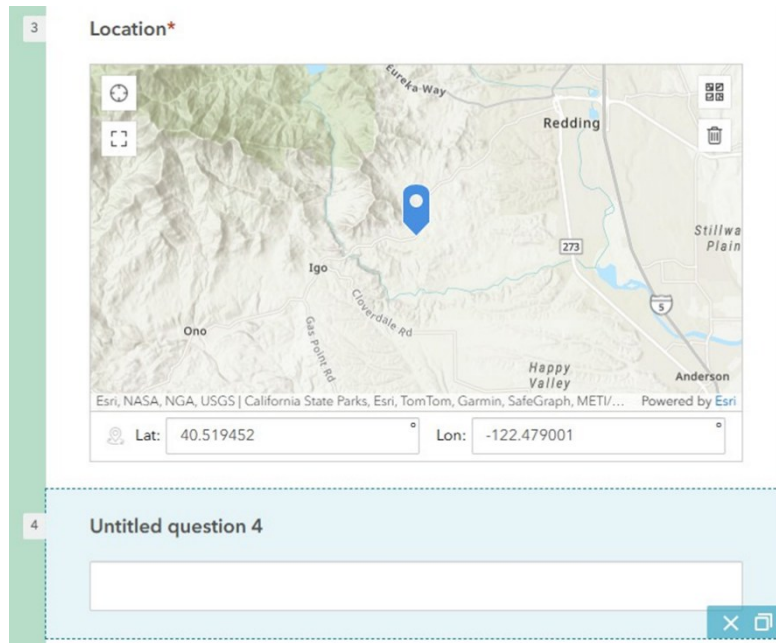
Desplácese hacia abajo hasta la sección Validación y marque la casilla Esta es una pregunta obligatoria.

La última pregunta que debe agregar a su encuesta registrará el nombre de la presa que se está inspeccionando. Esta encuesta debe funcionar para todas las inspecciones visuales de presas, no solo para la ronda actual. Por lo tanto, no es recomendable crear manualmente una lista de nombres de presas en la encuesta. En su lugar, utilice el widget de búsqueda para completar el nombre de la presa. Usar

el widget de búsqueda de esta manera garantiza la integridad de los datos en la aplicación, ya que el nombre de la presa que mejor se ajusta al texto de búsqueda se completa automáticamente en la encuesta.

En la encuesta, deberá hacer que el campo Nombre de la presa sea de solo lectura para permitir el uso del widget de Búsqueda para completar el nombre.

- En el panel Agregar, en Texto, Número, Fecha y hora, arrastre Texto de una sola línea al Lienzo debajo de la pregunta Ubicación.



- En el panel Texto de una sola línea, en Etiqueta, escriba Nombre de la presa.
- En la sección Validación, marque la casilla Esta es una pregunta obligatoria.
- En Comportamiento, marque la casilla Solo lectura.

Behavior

- ☒ Visible ?
- ☒ Read-only
- ☐ Do not store the answer ?

Verá que la opción Visible también está marcada. Dado que la pregunta "Nombre de la Presa" es obligatoria, puede ser útil hacerla visible aunque sea de solo lectura. Esto ayudará a los usuarios finales a comprender mejor qué información falta si falla el envío de la encuesta.

Terminaste de agregar preguntas a la encuesta. Sin embargo, configurarás una opción más que permitirá a los inspectores enviar varias encuestas sin tener que actualizar la aplicación.

- En la esquina inferior izquierda, en la barra lateral, haga clic en el botón Expandir.

- Desde la barra lateral, haga clic en Opciones.
- En el panel Opciones, active la opción Acción después del envío y luego seleccione Recargar la encuesta automáticamente.

Ahora la encuesta se recargará 3 segundos después de que el inspector envíe una encuesta para que pueda registrar fácilmente la siguiente tarea.

Ahora está listo para publicar la encuesta para que sea accesible para los usuarios finales que utilizarán la aplicación.

- Cerca de la esquina superior derecha, guarde la encuesta y haga clic en Publicar.
- En la ventana "Publicar encuesta", haga clic en Publicar.

En este paso, realizó cambios en una encuesta y la publicó utilizando el marco de ArcGIS Experience Builder.

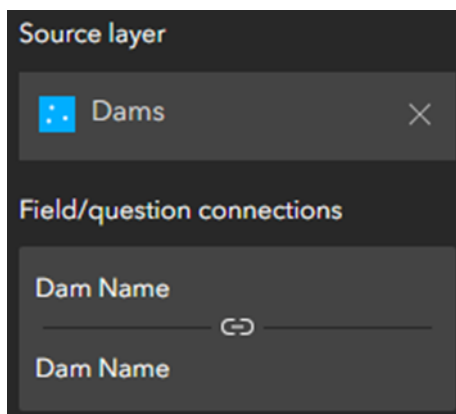
Paso 4: Configurar la encuesta

En este paso, configurará la encuesta para permitir que otro widget en la aplicación envíe datos a la Encuesta. En este caso, el widget de búsqueda enviará el nombre de la presa que se está inspeccionando al campo Nombre de la presa en la encuesta.

- En el panel de configuración, active la opción "Enviar datos a esta encuesta".
- En "Capa de origen", haga clic en "Seleccionar datos".

El widget de búsqueda está conectado al Inventario de Presas de EE. UU., que es una capa de entidades independiente. Esta capa de entidades se utiliza en varios mapas web con los que ha trabajado a lo largo de este curso.

- En la ventana Seleccionar datos, expanda Inventario de presas de EE. UU. y luego haga clic en Presas.
- En el panel de configuración, en Conexiones de campo/pregunta, haga clic en Agregar conexión.
- Especifique los siguientes parámetros para configurar la conexión:
 - Para seleccionar un campo, elija Nombre de la presa.
 - Para seleccionar una pregunta de encuesta, elija Nombre de la presa.
- Haga clic en Aceptar.



El campo Nombre de la presa en la capa de entidades Inventario de presas de EE. UU. ahora está conectado a la pregunta de la encuesta Nombre de la presa.

Ahora probará la conexión entre el widget de Búsqueda y la encuesta.

- Haga clic en Vista en vivo.
- En el lienzo, en Crear una encuesta, en el campo de búsqueda, escriba George Reese y presione Entrar.
- En la encuesta, revise la pregunta del nombre de la presa.

Dam Name

George Reese Reservoir

Nota: Es posible que necesite desplazarse hacia abajo en la encuesta para ver el nombre de la presa.

Observará que el nombre se completa automáticamente con el nombre exacto de la presa, que es el embalse George Reese. También observará que no puede modificar el nombre en la encuesta porque la pregunta está configurada para ser de solo lectura.

- Haz clic en Vista en vivo para desactivarla.
- Guarda la experiencia.

Paso 5: Agregar la capa de encuesta a un mapa web

En este paso, creará un mapa web que muestra los resultados de la encuesta. Este mapa permitirá a los inspectores ver los puntos agregados y modificar la información.

- En la esquina superior derecha de la página, haga clic en su ícono de Usuario, como se indica en el siguiente gráfico.

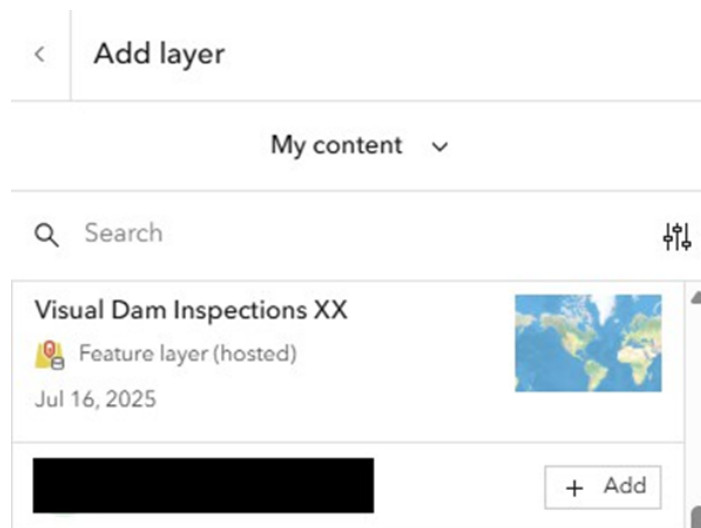


- Haga clic en Mi perfil para acceder a ArcGIS Online.

- En la parte superior de la página, haga clic en Mapa.

El Visor de Mapas se abre y muestra un mapa vacío. Ahora añadirá la capa de encuesta al mapa.

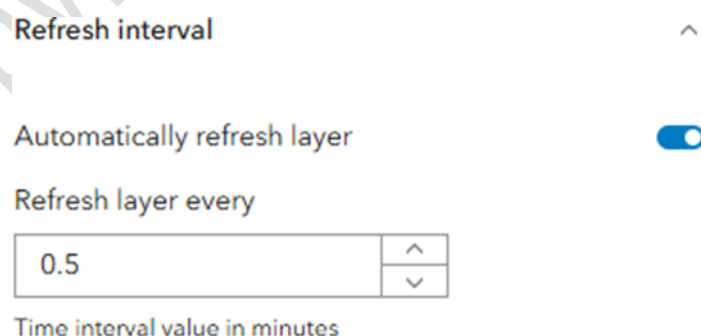
- En el Visor de mapas, en el panel Capas, haga clic en Agregar.
- En el panel Agregar capa, en Mi contenido, ubique la capa de entidades alojada denominada Visual Dam Inspections <sus iniciales>.



- Haga clic en Agregar.
- A la izquierda de Agregar capa, haga clic en el botón Atrás .

Ahora establecerá el intervalo de actualización de la capa de entidades para que el inspector pueda ver las tareas enviadas en el mapa.

- A la derecha, en el panel Propiedades, en Intervalo de actualización, active la opción Actualizar capa automáticamente.
- Para Actualizar capa cada, configure el intervalo de tiempo en 0,5 minutos.



La capa de resultados de la encuesta está vacía, por lo que el mapa aún muestra todo el globo. Ahora ampliará el área de interés.

- En el mapa, haga clic en el botón Buscar, escriba Centerville, CA y presione Entrar.

Ahora que la extensión del mapa está actualizada, habilitará una configuración que preservará la escala del mapa actual en su experiencia.

- En la barra de herramientas Contenido, haga clic en el botón Propiedades del mapa.
- En el panel Propiedades del mapa, en Vista del mapa, active la opción Conservar escala del mapa.



Ahora guardarás el mapa web para que puedas usarlo en tu experiencia.

- En la barra de herramientas Contenido, haga clic en el botón Guardar y abrir y seleccione Guardar como.
- En el cuadro de diálogo Guardar mapa, especifique la siguiente información:
 - Título: Mapa de inspección <sus iniciales>
 - Etiquetas: XBAT, Presa, Terremoto
 - Resumen: Este mapa muestra los resultados de la encuesta para inspecciones visuales de presas ficticias.
- Haga clic en Guardar.

Nota: Antes de finalizar la aplicación, también deberá actualizar el nivel de uso compartido del mapa web y la capa para que los usuarios finales puedan usar la aplicación.

- Cerrar la pestaña actual del navegador web.

En este paso, agregó la capa de encuesta a un mapa web. En el siguiente paso, usará este mapa web en su experiencia.

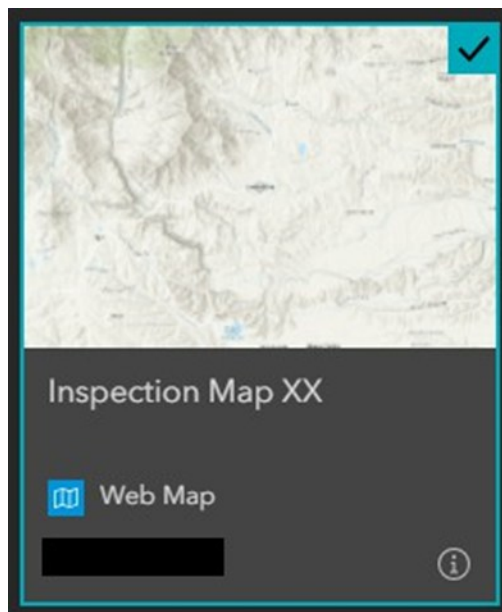
Paso 6: Mostrar los resultados en un mapa

Ahora conectará su mapa de inspección al mapa en su aplicación de encuesta.

- En la interfaz del constructor, en el Lienzo, haga clic en el mapa.
- En el panel de configuración, en Fuente, haga clic en Seleccionar mapa.

Primero, deberá agregar el Mapa de Inspección al marco de la aplicación.

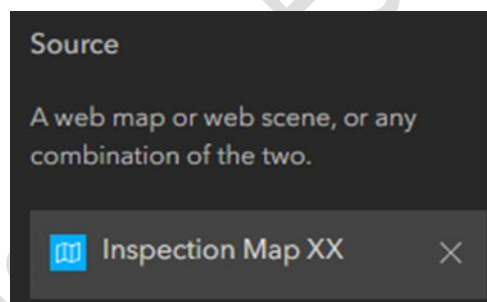
- En la parte inferior de la ventana Seleccionar Datos, haga clic en Agregar Nuevos Datos.
- Haga clic en su Mapa de Inspección.



- Cerca de la esquina inferior derecha, haga clic en Listo.

A continuación, conectará el mapa al Inspector Map.

- En la ventana Seleccionar datos, haga clic en Mapa de inspección <sus iniciales>.

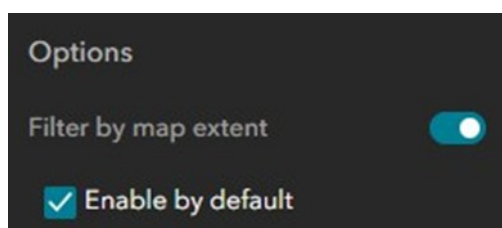


Para finalizar la configuración del mapa, deberá configurar la interactividad entre el mapa y la tabla para admitir flujos de trabajo de edición.

- En el lienzo, haga clic en la tabla.

Notarás que la tabla está configurada para interactuar con el widget Mapa en esta página de la aplicación.

- En el panel de configuración, en Opciones, verifique que la opción Filtrar por extensión de mapa esté habilitada.
- Marque la casilla Habilitar de forma predeterminada.



En este paso, creó un mapa web que contiene los resultados de la encuesta para que los inspectores puedan revisar las tareas enviadas.

Paso 7: Pruebe la funcionalidad de la aplicación

En este paso, probará la funcionalidad de la aplicación replicando el flujo de trabajo que utilizarán los inspectores mientras inspeccionan visualmente las presas.

- Guarda la experiencia y luego previsualiza la aplicación.
- En la página de inicio, haz clic en el icono de Encuestas.

Para un proyecto real, debería probar esta aplicación con una tableta, ya que los inspectores la usarán para completar la encuesta sobre el terreno. Para este ejercicio, ajustará el tamaño de la ventana de su navegador web para simular aproximadamente el uso de una tableta.

- En la esquina superior derecha, en la barra de herramientas de Chrome, haga clic en el botón Restaurar, como se indica en el siguiente gráfico.



- Cambie el tamaño de la ventana del navegador web al tamaño aproximado de una tableta.

Pista: Haga clic y arrastre los bordes de la ventana para ajustar el tamaño.

Ahora simulará una inspección de la presa del embalse George Reese.

- En Crear una encuesta, en el campo de búsqueda, escriba George Reese y presione Entrar.
- En la encuesta, especifique la siguiente información:
 - Tarea: Quitar escombros
 - Prioridad: Baja
- Para Ubicación, especifique las siguientes coordenadas:
 - Latitud: 40.5285N
 - Longitud: -122.4631O

Nota: Un inspector en el campo puede hacer clic en el botón Localizar para registrar su ubicación actual en lugar de especificar coordenadas.

El campo Nombre de la presa se establece automáticamente en Embalse George Reese.

- Haga clic en Enviar.

Notarás que la encuesta se reinicia automáticamente después de 3 segundos.

1. ¿Por qué el punto tarda 30 segundos en aparecer en el mapa y la tabla?

En el mapa web, se establece el intervalo de actualización de la capa en 0,5 minutos. La tabla está conectada al mapa, por lo que esta configuración afecta a ambos widgets. Si no se hubiera configurado esta propiedad, el usuario tendría que actualizar manualmente el mapa y la tabla.

- Envíe la encuesta dos veces más utilizando la información de la siguiente tabla.

Tarea	Prioridad	Lat	Lon
Vegetación clara	Intermedio	40.5284N	-122.4621O
Terraplén de Mow	Alto	40.5284N	-122.4625W

Ahora probará agregar una tarea a otra presa.

- En el campo de búsqueda, escriba James Montgomery y presione Enter.
- Envíe la encuesta una sola vez utilizando la información de la siguiente tabla.

Tarea	Prioridad	Lat	Lon
Quitar escombros	Alto	40.5188N	-122.4753O

Después de enviar la encuesta, te diste cuenta de que marcaste incorrectamente la prioridad de la entrada anterior.

- Revise la información de la tabla.

Dam Name	Priority	Task
James Montgomery	High	Remove debris

Notarás que solo hay una entrada porque configuraste la tabla para filtrar por la extensión del mapa.

- En la tabla, haga doble clic en Alto para activar la lista desplegable y elija Intermedio.

Dam Name	Priority	Task
James Montgomery	Intermediate	Remove debris

Nota: Actualmente, puedes editar la capa de entidades porque eres el propietario de la misma. Sin embargo, deberás habilitar la Recopilación de Datos Públicos para la capa de entidades antes de publicar la aplicación para los inspectores.

En este paso, probó la funcionalidad de la aplicación de encuesta para verificar que se pueda completar el flujo de trabajo previsto.

- Cierre la pestaña actual del navegador y, si se le solicita, seleccione salir de la página.
- Maximice la ventana del navegador.
- Guarde la experiencia

En este ejercicio, creó una aplicación que incluye una encuesta y los resultados de la encuesta.

Copyright @ Esri España