

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

Documentación oficial Esri España

XUNTA DE GALICIA

DIA 5/6

INDICE

1. INTRODUCCIÓN A ARCGIS EXPERIENCE BUILDER	7
Funcionalidades de ArcGIS Experience Builder	7
Introducción a las versiones de ArcGIS Experience Builder	8
Descripciones de las versiones	9
Casos de uso de ArcGIS Experience Builder	10
Flujo de trabajo de creación de ArcGIS Experience Builder	12
2. DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB	14
Elementos de diseño	14
Consideraciones de diseño	15
EJERCICIO 2A. EXPLORA LAS PLANTILLAS PREDETERMINADAS	17
Paso 1: Inicia sesión en ArcGIS Experience Builder	17
Paso 2: Ver las plantillas en blanco	18
Paso 3: Examina las plantillas de Web AppBuilder Classic	19
Paso 4: Explora las plantillas centradas en mapas	20
Paso 5: Examine las plantillas de estilo panel de control	21
Paso 6: Ver las plantillas de páginas web y sitios web	22
Selección de una categoría de plantillas listas para usar	22
Introducción a la interfaz	23
Secciones de la interfaz	24
EJERCICIO 2B. APLICAR LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO A UNA APLICACIÓN	25
Paso 1: Abre ArcGIS Experience Builder	25
Paso 2: Establecer el tema de la aplicación	27
Paso 3: Ajusta los widgets de la página	31
Paso 4: Visualizar la aplicación en distintos dispositivos	33
3. AÑADIR PÁGINAS Y VENTANAS A UNA APLICACIÓN	34
Trabajar con páginas	34
EJERCICIO 3A. CONFIGURAR UNA APLICACIÓN DE VARIAS PÁGINAS	36
Paso 1: Crear una nueva experiencia	36
Paso 2: Añadir una página con encabezado	38
Paso 3: Configurar las opciones de la página	40
Paso 4: Actualizar el esquema de la página	42

Paso 5: Configurar el menú	43
Trabajar con ventanas	47
EJERCICIO 3B. AÑADIR VENTANAS A UNA APLICACIÓN	49
Paso 1: Añadir una pantalla de bienvenida	49
Paso 2: Rellenar el contenido de una ventana	50
Paso 3: Crear un botón personalizado	54
Paso 4: Añadir un efecto interactivo a un botón	56
Paso 5: Previsualiza las ventanas	57
Enlace a una ventana externa	58
4. TRABAJAR CON MAPAS	59
Descripción general del widget de mapa	59
Explora las herramientas del mapa	60
Añadir datos a una aplicación	61
EJERCICIO 4. CREA UN WIDGET DE MAPA CON DATOS	62
Paso 1: Añade un widget de mapa a una página en blanco	62
Paso 2: Conectar el mapa a los datos	63
Paso 3: Modificar la vista del mapa	65
Paso 4: Añadir herramientas al mapa	66
Paso 5: Configurar el estilo del mapa	67
5. CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN CENTRADA EN MAPAS	69
Descubrir los tipos de widgets centrados en mapas	69
Creación de una aplicación centrada en mapas 3D	69
EJERCICIO 5A. CREAR UNA APLICACIÓN CENTRADA EN MAPAS EN 2D	71
Paso 1: Define el diseño de la aplicación	71
Paso 2: Mostrar una lista personalizada de capas y leyenda	74
Paso 3: Comparar los widgets centrados en el mapa con las herramientas de mapa	76
Paso 4: Resalta la información clave utilizando marcadores	78
Paso 5: Mide la distancia y el área dibujando en el mapa	81
Conexión de servicios de utilidades a widgets	84
EJERCICIO 5B. CONFIGURAR UN WIDGET CON UNA SERVICIO DE UTILIDAD	86
Paso 1: Organizar los widgets en la página	86

Paso 2: Añadir un servicio de utilidades personalizado al marco de la aplicación	87
Paso 3: Convertir las coordenadas de las ubicaciones sobre el terreno	89
Paso 4: Determina la distancia y el tiempo de viaje hasta cada lugar	92
Paso 5: Imprima mapas de campos basados en la extensión actual del mapa	96
Uso de un servicio de utilidades para crear una infografía	100

6. CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN CENTRADA EN DATOS 103

Tipos de fuentes de datos	104
Configuración de la funcionalidad basada en datos	105
Uso de vistas de datos en una aplicación	107

EJERCICIO 6. CONFIGURAR CONTENIDO DINÁMICO EN UNA APLICACIÓN 108

Paso 1: Añadir capas web a una aplicación tipo panel de control	108
Paso 2: Calcular una estadística para resumir la información	110
Paso 3: Crea una expresión para calcular un valor	113
Paso 4: Mostrar un atributo en función de la selección del mapa	116
Paso 5: Previsualiza la funcionalidad dinámica	119
Identificación de los requisitos de una aplicación centrada en datos	121
Escenario 1: Consultar refugios contra tormentas por ciudad	121
Escenario 2: Seleccionar activos para ver fotos	122

7. CONFIGURACIÓN DE ACCIONES PARA UNA APLICACIÓN CENTRADA EN DATOS. 123

Acciones de mensaje	123
Proceso para configurar una acción de mensaje	124
Acciones de datos	125
Acciones de datos por tipo de destino	125
Disponibilidad de acciones de datos	126
Desactivación de acciones de datos	127

EJERCICIO 7. USAR ACCIONES EN UNA APLICACIÓN 128

Paso 1: Crear una aplicación	128
Paso 2: Crear una lista de capas	129
Paso 3: Habilitar herramientas para la lista	132
Paso 4: Configurar acciones de datos	133
Paso 5: Configurar una acción de mensaje	135
Paso 6: Vista previa de las acciones	136
Identificación de los requisitos de acción	139
Escenario 1: Visualización de los resultados de una consulta en un mapa	139
Escenario 2: Visualización de puntos de referencia en un mapa	139

8. CONFIGURACIÓN DE UN DISEÑO PARA MÓVILES	140
Ver un diseño móvil optimizado	140
Personalización de diseños móviles	141
Widgets de diseño comunes	142
EJERCICIO 8. UTILIZAR LOS WIDGETS DE DISEÑO PARA CREAR UNA APLICACIÓN OPTIMIZADA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	144
Paso 1: Crear la página de la aplicación	144
Paso 2: Insertar una barra lateral para colocar widgets	144
Paso 3: Añade una tarjeta que contenga texto e imágenes	147
Paso 4: Crea una sección que contenga vistas	151
Paso 5: Rellenar el contenido de la aplicación	152
Paso 6: Personalizar el diseño para dispositivos con pantallas pequeñas	154
Paso 7: Previsualiza la aplicación en un dispositivo móvil	156
9. IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN	161
Flujo de trabajo de publicación	161
Estados de publicación	162
EJERCICIO 9A. APLICAR EL FLUJO DE TRABAJO DE PUBLICACIÓN	164
Paso 1: Elige una aplicación para publicar	164
Paso 2: Actualizar el nivel de uso compartido	164
Paso 3: Publicar la aplicación	167
Paso 4: Perfecciona la aplicación	169
Revisión del flujo de trabajo	169
EJERCICIO 9B. IMPLEMENTAR UNA NUEVA APLICACIÓN WEB	171
Paso 1: Crear una nueva aplicación con una plantilla	171
Paso 2: Configurar los widgets centrados en el mapa	171
Paso 3: Configurar los widgets centrados en datos	172
Paso 4: Modificar las acciones	174
Paso 5: Publica la aplicación optimizada para móviles	175
EJERCICIO COMPLEMENTARIO 1. CREAR UNA EXPERIENCIA CON EL MODO RÁPIDO	177
Paso 1. Seleccionar modo expres para crear una nueva aplicación	177
Paso 2. Seleccionar tema	179
Paso 3. Agregar widget Lista	180
Paso 4. Añadir widget compartir	189

Paso 5. Añadir imagen para un logo	190
Paso 6. Configurar widget Buscar	191

EJERCICIO COMPLEMENTARIO 2. CREAR UNA APLICACIÓN DE MEDICIONES.

196

Paso 1. Crea una aplicación a partir de una plantilla.	196
Paso 2. Añadir un widget de botón	197
Paso 3. Modificar colores	199
Paso 4. Anclar una ventana	202
Paso 5. Agregar vistas de sección	203
Paso 6. Agregar un widget de navegación de vistas.	204
Paso 7. Agregar animaciones	210

1. Introducción a ArcGIS Experience Builder

En esta lección, descubrirás las capacidades clave de ArcGIS Experience Builder y observarás estas capacidades al explorar la funcionalidad de una aplicación web existente. También comprenderás cómo se comparan estas capacidades con las de otros creadores de aplicaciones de ArcGIS, como ArcGIS Web AppBuilder. Además, esta lección presentará el flujo de trabajo para crear una aplicación web con Experience Builder, lo que te servirá de guía para el contenido de este curso.

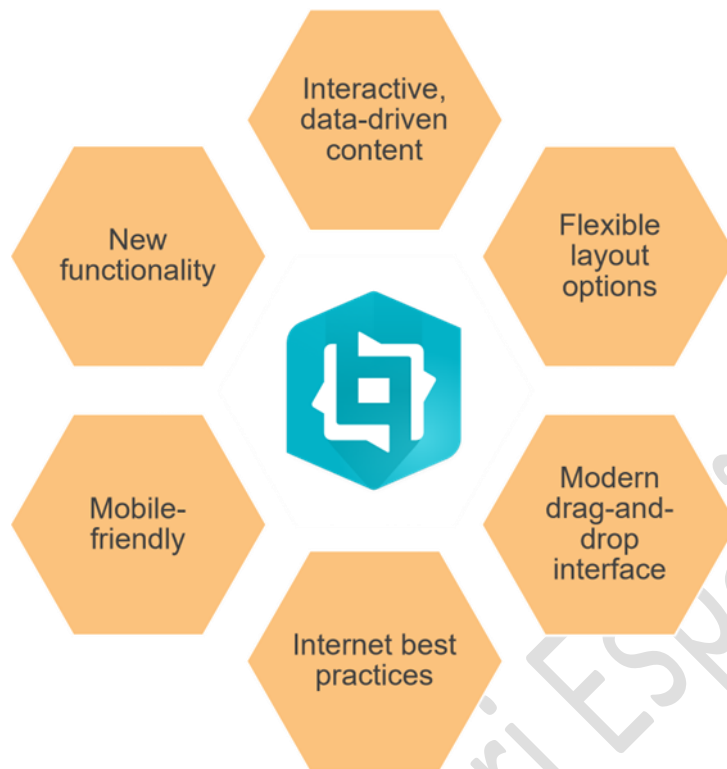
Temas tratados

- Funcionalidades de las aplicaciones web
- Flujo de trabajo para la creación de aplicaciones

Funcionalidades de ArcGIS Experience Builder

Con ArcGIS Experience Builder, los datos se pueden transformar rápidamente en atractivas aplicaciones web sin escribir una sola línea de código. Experience Builder ofrece las siguientes capacidades para crear una aplicación web.

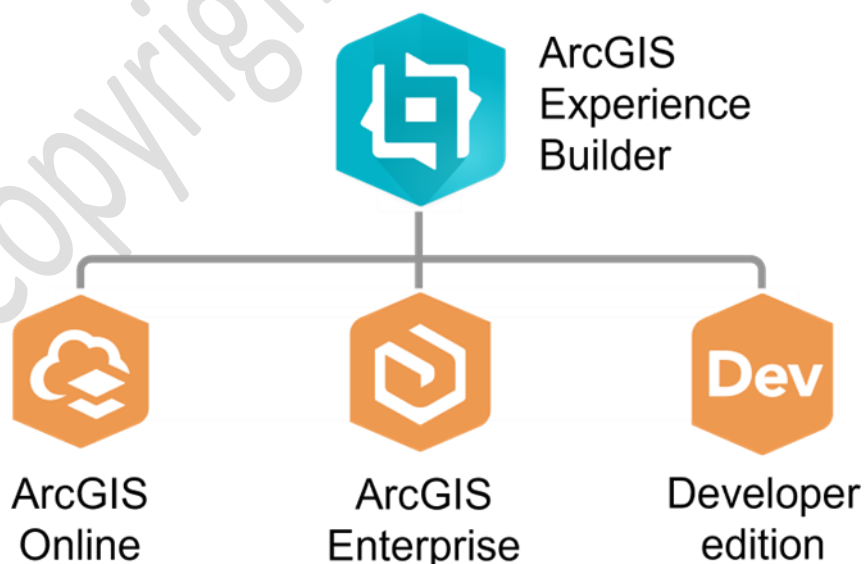
- **Contenido interactivo basado en datos:** Incorpora contenido interactivo basado en datos 2D y 3D existentes.
- **Opciones de diseño flexibles:** Utiliza las opciones de diseño flexibles para crear aplicaciones web orientadas a objetivos específicos. Una aplicación web puede crearse como una única página web o como un sitio web de varias páginas. Cada página puede contener contenido centrado en mapas, contenido centrado en datos y contenido estático, como texto e imágenes.
- **Interfaz moderna de arrastrar y soltar:** Aprovecha una interfaz moderna de arrastrar y soltar, en lugar de código, para personalizar la apariencia de una aplicación web.
- **Mejores prácticas de Internet:** Aplique las mejores prácticas actuales de Internet creando aplicaciones web desarrolladas con ArcGIS API for JavaScript 4.x e incorporando la tecnología web más reciente.
- **Optimizadas para dispositivos móviles:** Implemente aplicaciones optimizadas para dispositivos móviles que sean adaptables y funcionales en cualquier dispositivo.
- **Nuevas funcionalidades:** Integra las últimas funcionalidades de ArcGIS, como los mapas creados con Map Viewer.



Hay muchas funciones de aplicaciones web compatibles con ArcGIS Experience Builder.

Introducción a las versiones de ArcGIS Experience Builder

Para aprovechar las capacidades de ArcGIS Experience Builder, su organización debe elegir una versión para implementar. Existen tres versiones de ArcGIS Experience Builder: ArcGIS Online, ArcGIS Enterprise y la edición para desarrolladores.



Existen tres versiones de ArcGIS Experience Builder que se pueden utilizar: ArcGIS Online, ArcGIS Enterprise y la edición para desarrolladores.

Experience Builder ofrece dos modos para crear y editar una experiencia: el modo completo y el modo rápido. El modo completo proporciona acceso a todas las funciones de diseño y edición disponibles, mientras que el modo rápido permite centrarse en configurar rápidamente las funciones y el contenido más esenciales. Ambos modos de edición están disponibles en cada versión de Experience Builder.

Descripciones de las versiones

En la mayoría de los casos, su organización elegirá la versión que se ajuste al tipo de portal que se esté utilizando, como ArcGIS Online o ArcGIS Enterprise. Su organización puede considerar la edición para desarrolladores si se requieren funciones adicionales o avanzadas. La siguiente tabla describe cada versión de Experience Builder.

Versión de ArcGIS Experience Builder	Descripción
ArcGIS Online	• Incluido con ArcGIS Online • Se actualiza automáticamente como parte del ciclo de lanzamientos de ArcGIS Online • Utilizado en este curso
ArcGIS Enterprise	• Incluido en ArcGIS Enterprise 10.8.1 y versiones posteriores (ArcGIS Enterprise es similar a ArcGIS Online); sin embargo, este producto altamente personalizable está totalmente controlado y gestionado por la organización • Se actualiza cuando ArcGIS Enterprise se actualiza a una nueva versión
Edición para desarrolladores	• Compatible con ArcGIS Online y ArcGIS Enterprise 10.6 y versiones posteriores • Se actualiza cuando se instala una versión más reciente • Funcionalidad avanzada que permite la creación de widgets, temas y acciones personalizados*

Nota: Esta funcionalidad avanzada requiere una conexión a ArcGIS Online o ArcGIS Enterprise versión 11.0 y posteriores.

Explora una aplicación de ArcGIS Experience Builder

Explorar la funcionalidad de una aplicación web de ejemplo es la mejor manera de conocer las capacidades de ArcGIS Experience Builder. Visitarás la Galería de ArcGIS Experience Builder y te familiarizarás con una aplicación web de ejemplo para obtener ideas sobre cómo utilizar las capacidades de Experience Builder en tu propio trabajo.

- En un navegador web, ve a la [Galería de ArcGIS Experience Builder](#).

- En la Galería, revisa las diferentes aplicaciones web que están disponibles.
- Haz clic en una aplicación web que te interese.

Nota: Si el enlace te lleva a una página de casos prácticos, haz clic en el enlace de la aplicación web que aparece en la página o elige otra aplicación.

Responde a las siguientes preguntas utilizando la aplicación web seleccionada. Cuando hayas terminado, cierra el navegador web.

1. ¿Cuál es el nombre de la aplicación web que has elegido?

Las respuestas variarán en función de la aplicación web elegida.

2. ¿Qué funcionalidades ofrece la aplicación web?

Las respuestas variarán, pero pueden incluir la capacidad de mostrar una pantalla de bienvenida, buscar en un mapa o en datos, interactuar con botones personalizados o abrir varias páginas web.

3. Si procede, ¿de qué manera interactúan los elementos de la aplicación web con los datos?

Las respuestas pueden variar, pero pueden incluir la visualización de datos en un mapa, la generación de texto en función de los atributos de las capas de datos, la presentación de datos en forma de gráfico o la visualización de una lista de capas de datos.

4. Una vez que hayas explorado una aplicación web, ¿cómo podrías utilizar una aplicación web de ArcGIS Experience Builder en tu propio trabajo?

Las respuestas variarán en función de la experiencia personal. Por ejemplo, podría crear una aplicación web que incluya un mapa y elementos que expliquen los componentes de los datos.

Casos de uso de ArcGIS Experience Builder

Es probable que muchos de ustedes conozcan otros generadores de aplicaciones de ArcGIS que se pueden utilizar para crear una aplicación web. Aunque ArcGIS Experience Builder es el generador de aplicaciones de ArcGIS más potente y flexible, es posible que otras opciones también sean adecuadas para un caso de uso concreto, dependiendo de la funcionalidad requerida.

Capacidades del generador de aplicaciones

La siguiente tabla compara las capacidades de ArcGIS Experience Builder con las de ArcGIS Instant Apps y ArcGIS Web AppBuilder.

ArcGIS Experience Builder	ArcGIS Instant Apps	ArcGIS Web AppBuilder
Integrar datos además del contenido centrado en mapas	No (Integrar solo contenido centrado en mapas)	No (Solo integra contenido centrado en mapas)
Crear aplicaciones web de varias páginas	No (Crear solo aplicaciones de una sola página)	No (Crear solo aplicaciones de una sola página)
Diseñar el diseño del contenido	No (Utiliza el diseño definido por la plantilla)	No (Utilizar el diseño definido por el tema)
Utilizar widgets para personalizar la aplicación	No (Utilizar solo la funcionalidad preconfigurada)	Sí (Utilizar widgets para personalizar la aplicación)
Incorpora mapas de Map Viewer	Sí (Incorporar mapas de Map Viewer)	No (Incorporar solo mapas de Map Viewer Classic)
Usar ArcGIS API para JavaScript 4.x	Sí (Utilizar ArcGIS API para JavaScript 4.x)	No (Utilice ArcGIS API for JavaScript 3.x, cuya usabilidad a largo plazo es limitada)

Consideraciones sobre los casos de uso

Experience Builder permite crear aplicaciones web que se adaptan a una amplia variedad de casos de uso. Sin embargo, hay situaciones en las que otro generador de aplicaciones de ArcGIS puede ser una mejor opción. Ten en cuenta las siguientes preguntas para determinar si conviene utilizar otro generador de aplicaciones.

¿Es la funcionalidad requerida compatible con una aplicación de ArcGIS Instant Apps?

Si hay una aplicación en ArcGIS Instant Apps que se ajusta al propósito de la aplicación web sin necesidad de personalización, probablemente le convenga utilizar este generador de aplicaciones, ya que es la opción más rápida y sencilla.

¿Le falta alguna funcionalidad necesaria a ArcGIS Experience Builder?

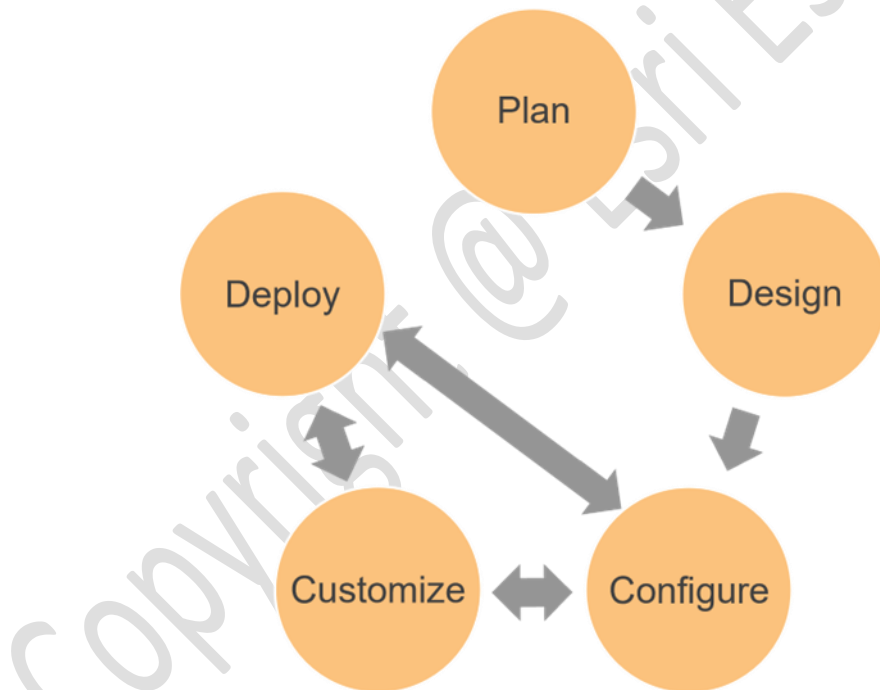
Si es así, puede crear la aplicación con ArcGIS Web AppBuilder. Sin embargo, todas las versiones de ArcGIS Web AppBuilder dejarán de estar disponibles a finales de 2025, por lo que todas las aplicaciones deberán volver a crearse con ArcGIS Experience Builder antes de esa fecha. De lo contrario, considere utilizar la edición para desarrolladores de Experience Builder para crear widgets que proporcionen la funcionalidad necesaria.

Flujo de trabajo de creación de ArcGIS Experience Builder

Ahora que ya conoce las capacidades y el uso de ArcGIS Experience Builder, descubrirá el proceso para crear una aplicación web. El flujo de trabajo para crear una aplicación web con Experience Builder consta de los siguientes pasos.

- **Planifica** la aplicación web identificando el propósito y el público objetivo de la aplicación.
- **Diseña** la aplicación web esbozando los elementos de diseño que se incluirán en cada página.
- **Configurar** la aplicación web añadiendo los elementos de diseño a una nueva experiencia en Experience Builder.
- **Personaliza** la aplicación web aplicando estilos y añadiendo acciones.
- **Implementa** la aplicación web compartiendo los datos y publicando la aplicación.

Nota: Los pasos de configuración, personalización e implementación del flujo de trabajo de creación de la aplicación son iterativos.



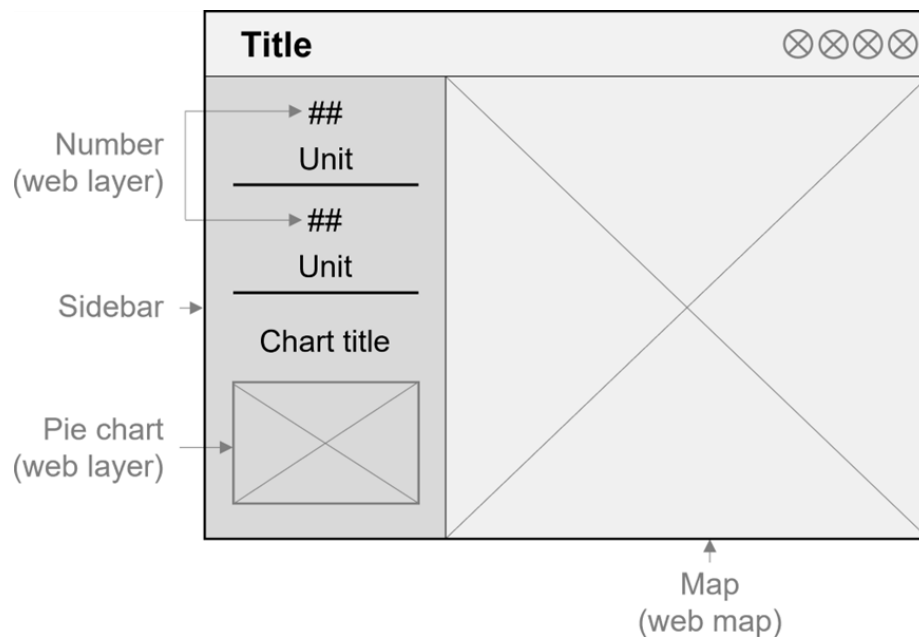
El flujo de trabajo para crear una aplicación web es un proceso de cinco pasos.

Para comprender mejor el flujo de trabajo de creación de una aplicación web, en las siguientes secciones se compara visualmente el diseño de una aplicación con una aplicación implementada.

Diseño de la aplicación

Este esquema es un ejemplo de diseño para una aplicación web. En el esquema se muestra la disposición propuesta de los widgets y los datos subyacentes para la aplicación de una sola página. En este ejemplo, la aplicación web utilizará un tema

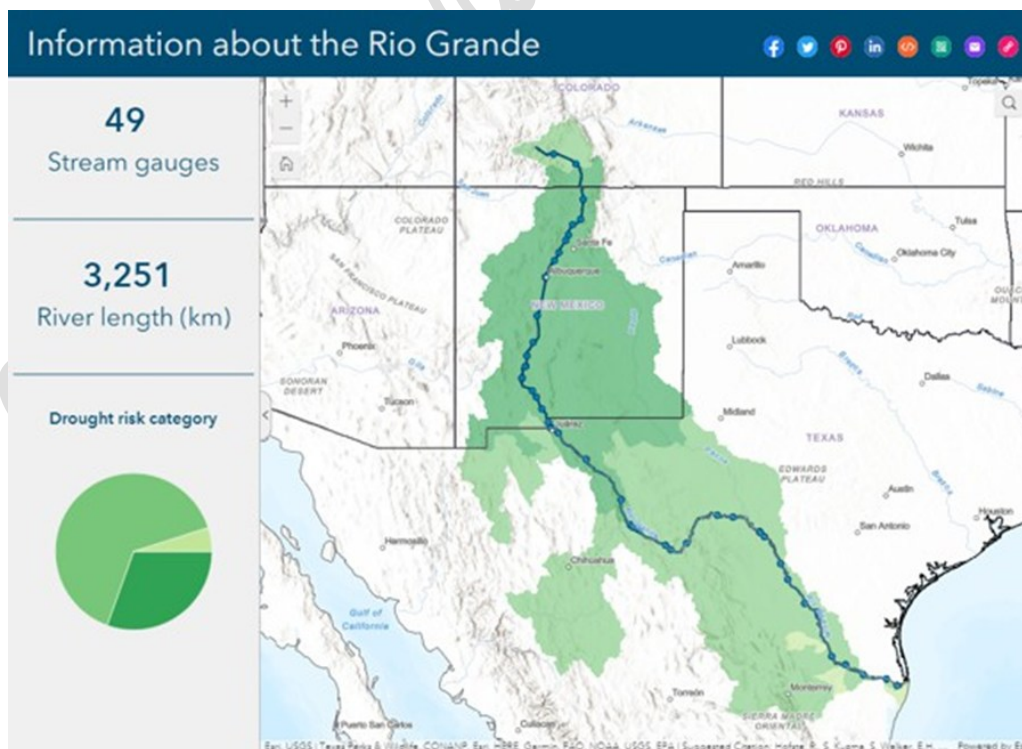
integrado que se aplicará durante el paso de configuración del flujo de trabajo de creación de la aplicación.



Este diagrama de estructura es un ejemplo de diseño para una aplicación web.

Aplicación implementada

Este ejemplo presenta una aplicación web implementada que se ha creado a partir del diseño mostrado anteriormente.



Este ejemplo muestra una aplicación web implementada.

2. Diseño de una aplicación web

En esta lección, aprenderás los elementos clave del diseño de una aplicación web y las cuestiones que debes tener en cuenta al diseñar una aplicación. También descubrirás el proceso para elegir una plantilla inicial que se ajuste al diseño de la aplicación web prevista. Por último, comprenderás cómo se aplican los principios de diseño a una aplicación mediante la configuración de una aplicación web básica.

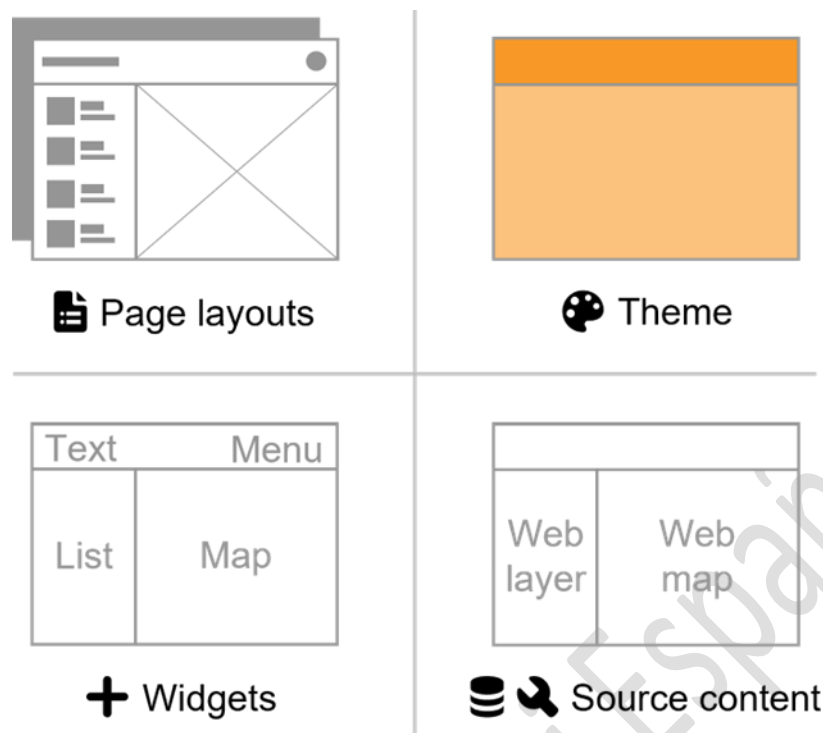
Temas tratados

- Diseño de aplicaciones web
- Plantillas listas para usar Plantillas personalizadas

Elementos de diseño

Como parte de la fase de planificación, se debe especificar el propósito y el público objetivo de la aplicación web. Al diseñar una aplicación web, deberá identificar los elementos de diseño que le ayudarán a alcanzar el propósito de la aplicación y organizar cuidadosamente dichos elementos para crear una experiencia fácil de usar para el público objetivo. La siguiente lista describe los elementos de diseño clave de una aplicación web de ArcGIS Experience Builder.

- **Diseños de página:** Esboza cada página de la aplicación web para mostrar cómo se organizará la información. Como alternativa, elige una plantilla con un diseño preconfigurado que se ajuste al objetivo de la aplicación y ofrezca la funcionalidad necesaria. El diseño de la página debe tener en cuenta los demás elementos de diseño, como el tema, los widgets y el contenido de origen.
- **Tema:** Elige un tema que cumpla con los requisitos de imagen de marca, favorezca la narración visual y destaque la información clave.
- **Widgets:** Identifica los widgets que se incluirán en cada página para proporcionar la funcionalidad necesaria. Algunos widgets muestran contenido estático, como texto e imágenes, mientras que otros ofrecen contenido interactivo.
- **Contenido de origen:** Selecciona el contenido de origen, como datos y servicios de utilidades, que alimentará los widgets interactivos de la aplicación web.



Los diseños de página, el tema, los widgets y el contenido de origen son los elementos de diseño clave que afectan a la estructura de una aplicación web.

Consideraciones de diseño

Anteriormente, se identificaron los cuatro elementos que deben incluirse en el diseño de una aplicación de ArcGIS Experience Builder. Los cuatro elementos de diseño son los diseños de página, el tema, los widgets y el contenido de origen. Para cada elemento, hay varias cuestiones que deben tenerse en cuenta al desarrollar el diseño.

Diseños de página

¿Qué plantilla se utilizará para crear la aplicación?

Con Experience Builder, debe seleccionar una plantilla inicial para la aplicación web. Las plantillas están diseñadas para presentar el contenido de forma optimizada. Las plantillas también cuentan con optimizaciones integradas para las diferentes opciones de dispositivos que puede elegir. Al elegir una plantilla en blanco, estas optimizaciones deben configurarse. La plantilla inicial incluirá al menos una página, que tendrá un diseño en blanco o preconfigurado. El diseño de la página se adapta al tamaño de la pantalla del dispositivo (aplicación a pantalla completa) o requiere desplazarse para ver todo el contenido (página con desplazamiento). Cuando se crea una aplicación web a partir de una plantilla inicial, se pueden añadir y eliminar páginas. En el caso de las páginas en blanco de una aplicación web, diseñar el diseño desde cero puede llevar mucho tiempo, pero este enfoque ofrece más posibilidades de personalización. Los diseños preconfigurados son diseñados por el equipo de producto y utilizan las mejores prácticas de diseño, experiencia de usuario y configuración de widgets en Experience Builder.

¿Cómo accederá el público objetivo a la aplicación?

Durante la fase de diseño se deben identificar los tipos de dispositivos que utilizará el público objetivo para acceder a la aplicación, con el fin de garantizar que el diseño ofrezca una experiencia intuitiva.

Tema

¿Cuáles son los requisitos de marca para la aplicación?

Si su organización exige el uso de una combinación de colores y una tipografía estandarizadas para todas las aplicaciones web, se debe utilizar un tema personalizado en lugar de uno predeterminado.

De lo contrario, considere elegir un tema que transmita visualmente el propósito de la aplicación. Por ejemplo, si la aplicación muestra información relacionada con los recursos hídricos, un tema que incorpore colores azules puede ser una buena opción.

¿Cuál es la información clave de la aplicación?

Considera la posibilidad de utilizar los colores y la tipografía del tema para resaltar la información clave de la página. El conjunto de colores del tema contiene ocho variables de color que pueden utilizarse para clasificar la información de la página: primario, secundario, claro, oscuro, información, éxito, advertencia y peligro. Por ejemplo, se puede configurar un efecto al pasar el cursor por un botón para que el relleno cambie a la variable de color «información» cuando el usuario se sitúe sobre él. Además, se pueden utilizar bordes de colores para resaltar el contenido de la página.

Widgets

¿Qué funcionalidad debe ofrecer la aplicación?

La funcionalidad requerida determina los tipos de widgets que deben incluirse en la aplicación.

Contenido de origen

¿De dónde procederá el contenido de origen?

Los requisitos de configuración de cada widget determinan los tipos de contenido de origen que se necesitarán, como datos y servicios de utilidad. Para cada fuente de contenido, identifica el contenido del portal que se utilizará y actualiza el nivel de uso compartido para que el contenido sea accesible al público objetivo.

Ejercicio 2A. Explora las plantillas predeterminadas

En este ejercicio, explorarás las plantillas iniciales predeterminadas disponibles en ArcGIS Experience Builder. Algunas plantillas iniciales incluyen una página con un diseño en blanco, mientras que otras incluyen una o más páginas con un diseño preconfigurado. Todas las plantillas iniciales te permiten añadir y eliminar contenido, organizar el contenido de la página y personalizar el aspecto de la aplicación web.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Ver las plantillas disponibles.
- Identificar una plantilla para un escenario determinado.

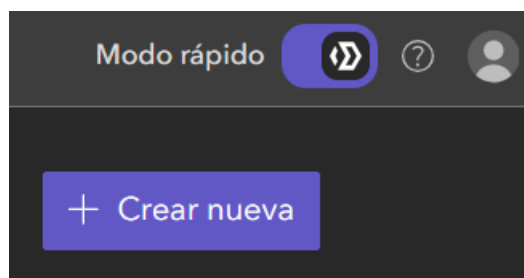
Paso 1: Inicia sesión en ArcGIS Experience Builder

Puede acceder a Experience Builder a través del lanzador de aplicaciones de ArcGIS Online o de la página de inicio. Para este ejercicio, utilizará la página de inicio para iniciar sesión en la versión de ArcGIS Online de Experience Builder.

- Abre un navegador web.
- El navegador web se abre en la página de inicio de ArcGIS Experience Builder.
- Haga clic en **Iniciar sesión**.
- En el cuadro de diálogo de inicio de sesión de ArcGIS, expanda «Inicio de sesión en ArcGIS», si es necesario.
- Escriba el nombre de usuario y la contraseña que le ha facilitado su profesor y, a continuación, haga clic en Iniciar sesión.
- Si aparece una notificación del modo rápido, haga clic en **Entendido**.

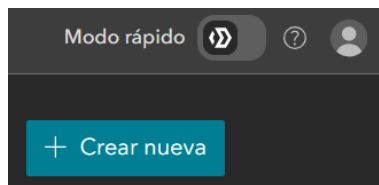
El modo de edición se controla mediante un interruptor situado en la esquina superior derecha de la página.

- Haz clic en el botón **Modo rápido** para cambiar del modo completo al modo rápido.



El color de contraste de la interfaz cambia a morado para indicar que ahora estás trabajando en modo rápido.

- Haz clic en el botón **Modo completo** para volver al modo completo.



Trabajarás en modo completo a lo largo de este curso.

- En la esquina superior derecha de la página, haz clic en **+ Crear nueva**.

Cuando se crea una nueva experiencia, se le pedirá que seleccione una plantilla de inicio. Las numerosas opciones de plantillas se organizan en las siguientes pestañas:

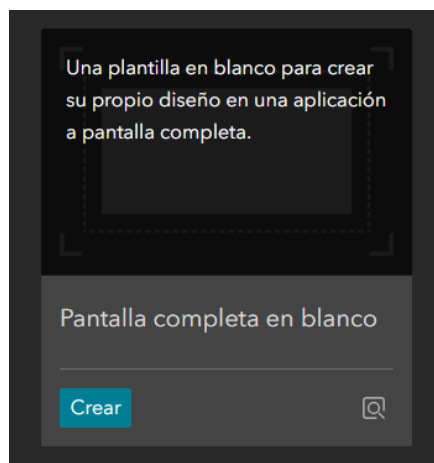
- **Pestaña Predeterminada:** muestra las plantillas listas para usar creadas por el equipo de ArcGIS Experience Builder
- **Pestaña Mi contenido:** muestra las plantillas personalizadas que ha generado
- **Pestaña «Mi organización»:** muestra las plantillas personalizadas que se comparten con tu organización de ArcGIS Online
- **Pestaña Mis grupos:** muestra las plantillas personalizadas que se comparten con un grupo del que usted es miembro en ArcGIS Online
- **Pestaña Mis favoritos:** muestra las plantillas que ha añadido a su lista de favoritos
- **Pestaña «ArcGIS Online»:** muestra las plantillas personalizadas que se comparten con el público
- **Pestaña «Living Atlas»:** muestra una selección curada de plantillas personalizadas creadas por Esri y otros

En este ejercicio, explorarás las plantillas predeterminadas disponibles en la pestaña «Predeterminado».

Paso 2: Ver las plantillas en blanco

En primer lugar, verás las plantillas predeterminadas de la categoría «En blanco».

- Si es necesario, haz clic en la pestaña **Predeterminado** para ver la lista de plantillas predeterminadas.
- Junto a Todas, haz clic en **En blanco**.
- Pase el cursor por cada plantilla y lea las descripciones.



1. ¿Cuándo se debe utilizar una plantilla en blanco?

Utiliza una plantilla en blanco para crear aplicaciones web desde cero según tu propio diseño.

2. ¿Qué plantilla ofrece un diseño completamente en blanco que minimiza el desplazamiento?

Blank Fullscreen; la plantilla incluye una sola página con un diseño de aplicación a pantalla completa y sin elementos organizativos.

Paso 3: Examina las plantillas de Web AppBuilder Classic

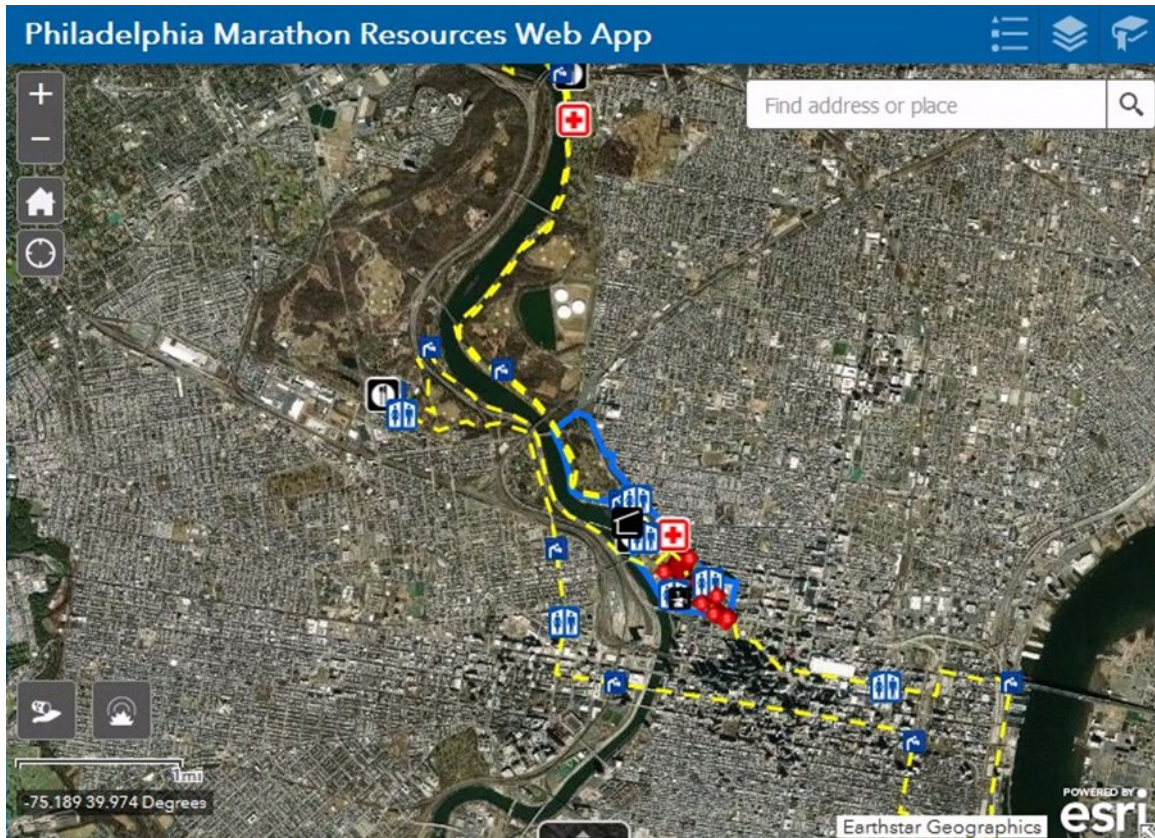
A continuación, examinará las plantillas predeterminadas de la categoría «Web AppBuilder Classic». Estas plantillas de Web AppBuilder Classic se ajustan perfectamente a los temas de aplicaciones disponibles en ArcGIS Web AppBuilder. Estas plantillas ayudan a agilizar el proceso de reconstrucción de aplicaciones web clásicas con ArcGIS Experience Builder.

- Haga clic en **Web AppBuilder Clásico**.
- Pase el cursor por cada plantilla y **lea las descripciones**.

Ahora que ha revisado la descripción de cada plantilla, deberá elegir la mejor plantilla de Web AppBuilder Classic para el siguiente escenario.

Escenario: La aplicación web Philadelphia Marathon Resources se creó con ArcGIS Web AppBuilder. Debe reconstruir esta aplicación web utilizando ArcGIS Experience Builder. La aplicación web existente ofrece una interfaz sencilla con un encabezado y dos ubicaciones para acceder a los widgets a través de un widget controlador.

Nota: Más adelante en este curso aprenderás más sobre los widgets.



3. ¿Qué plantilla de ArcGIS Experience Builder se ajusta mejor a la aplicación web Philadelphia Marathon Resources ya existente?

Foldable; incluye un encabezado y un widget de controlador (en el encabezado).

Existen ligeras diferencias entre los diseños de la plantilla y la aplicación web existente. A diferencia de otros creadores de aplicaciones de ArcGIS, el diseño de una aplicación web se puede personalizar con Experience Builder, lo cual es cierto independientemente de la plantilla inicial que se haya seleccionado.

Paso 4: Explora las plantillas centradas en mapas

A continuación, explorará las plantillas listas para usar de la categoría Map Centric, que incluye plantillas de la pestaña Web AppBuilder Classic; ArcGIS Web AppBuilder solo es capaz de crear aplicaciones web que contengan contenido centrado en mapas.

➤ Haga clic en «**Map Centric**».

Ahora descubrirás las funciones de las plantillas de Map Centric eligiendo una plantilla para cada uno de los tres casos prácticos.

Escenario 1: Necesita crear una aplicación web para ingenieros de transporte urbano que permita ver una lista descriptiva de los proyectos propuestos y navegar hasta las ubicaciones de los proyectos en un mapa.

Revisa las descripciones de JewelryBox, Quick Navigation y Pocket.

4. Para el escenario 1, ¿qué plantilla se debe utilizar para crear la aplicación web prevista?

JewelryBox

Pista: Elige una plantilla que incluya una lista, no marcadores.

Escenario 2: Tienes que crear una aplicación web para turistas que permita explorar lugares emblemáticos de la ciudad guardados en favoritos, consultar gráficos que muestren las horas punta de tráfico y obtener indicaciones para llegar a dichos lugares.

Revisa las descripciones de Contour, Route y Voyage.

5. Para el escenario 2, ¿qué plantilla se debe utilizar para crear la aplicación web prevista?

Route

Pista: Elige una plantilla que incluya marcadores, gráficos e indicaciones.

Escenario 3: Necesitas crear una aplicación web para que los responsables puedan realizar un seguimiento de varias métricas relacionadas con el estado de las infraestructuras de obras públicas, basándose en inspecciones rutinarias sobre el terreno.

Revisa las descripciones de «Pestaña», «Recopilador de datos» y «Monitor».

6. Para el escenario 3, ¿qué plantilla se debe utilizar para crear la aplicación web planificada?

Recopilador de datos

Pista: Elige una plantilla que incluya métricas clave y permita la edición.

Paso 5: Examine las plantillas de estilo panel de control

A continuación, observará las plantillas predeterminadas de la categoría «Panel de control».

- Haz clic en Panel de control.
- Pase el cursor por cada plantilla y lea las descripciones.

7. Si necesitas crear una aplicación de varias páginas tipo panel de control, ¿qué plantilla requiere menos personalizaciones?

Indicador

Paso 6: Ver las plantillas de páginas web y sitios web

Por último, verás las plantillas listas para usar en las categorías Página web y Sitio web. Estas dos categorías de plantillas son similares; sin embargo, las plantillas de Sitio web incluyen varias páginas con diseños preconfigurados.

- Haz clic en Página web.
- Revisa las descripciones de hasta tres plantillas de Página web. Haz clic en Sitio web.
- Revisa las descripciones de hasta tres plantillas de sitios web.

8. ¿Qué tipo de información se destaca en las plantillas de páginas web y sitios web?

Texto e imágenes

- Cierra el navegador web.

En este ejercicio, ha explorado las plantillas predeterminadas disponibles e identificado la plantilla adecuada para un escenario concreto. En el siguiente ejercicio, creará una nueva experiencia con una plantilla personalizada y la ajustará para que se adapte a un diseño.

Nota: Elige una categoría de plantillas de ArcGIS Experience Builder que cumpla con un conjunto de requisitos determinados.

Selección de una categoría de plantillas listas para usar

En la actividad anterior, has descubierto las numerosas plantillas listas para usar disponibles. Aunque puedes revisar las capacidades específicas de cada plantilla individualmente, resulta útil reducir el proceso de selección eligiendo una categoría de plantillas. Para elegir la categoría de plantillas adecuada, ten en cuenta los requisitos de la aplicación web prevista. Las posibles categorías de plantillas listas para usar se presentan en la siguiente lista:

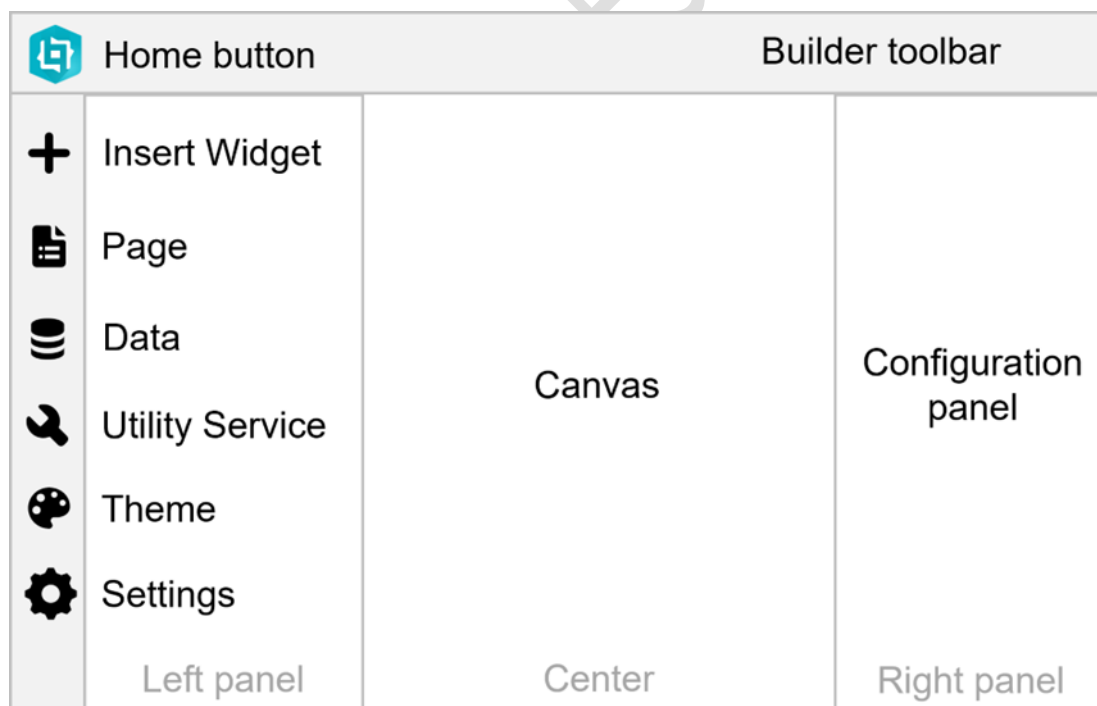
- En blanco
- Web AppBuilder Classic
- Centrado en mapas
- Panel de control
- Página web
- Sitio web

Ahora identificará la categoría de plantilla que se ajusta a un conjunto determinado de requisitos de la aplicación.

Conjunto de requisitos de la aplicación	Categoría de plantilla
Imágenes destacadas y texto en una aplicación de varias páginas.	Sitio web
Personaliza el diseño para cumplir con requisitos específicos de funcionalidad y marca.	En blanco
Recrea una aplicación web de ArcGIS centrada en mapas que incluya widgets con ArcGIS Experience Builder.	Web AppBuilder Classic
Visualice datos en tiempo real mediante gráficos, tablas y texto.	Panel
Destaca una escena web y la funcionalidad 3D.	Centrado en mapas

Introducción a la interfaz

Antes de aplicar los principios de diseño que has aprendido en esta lección, te presentaremos la interfaz de una experiencia de ArcGIS Experience Builder.



Sidebar

En ArcGIS Experience Builder, hay varios elementos clave de la interfaz que se utilizan al trabajar con una experiencia.

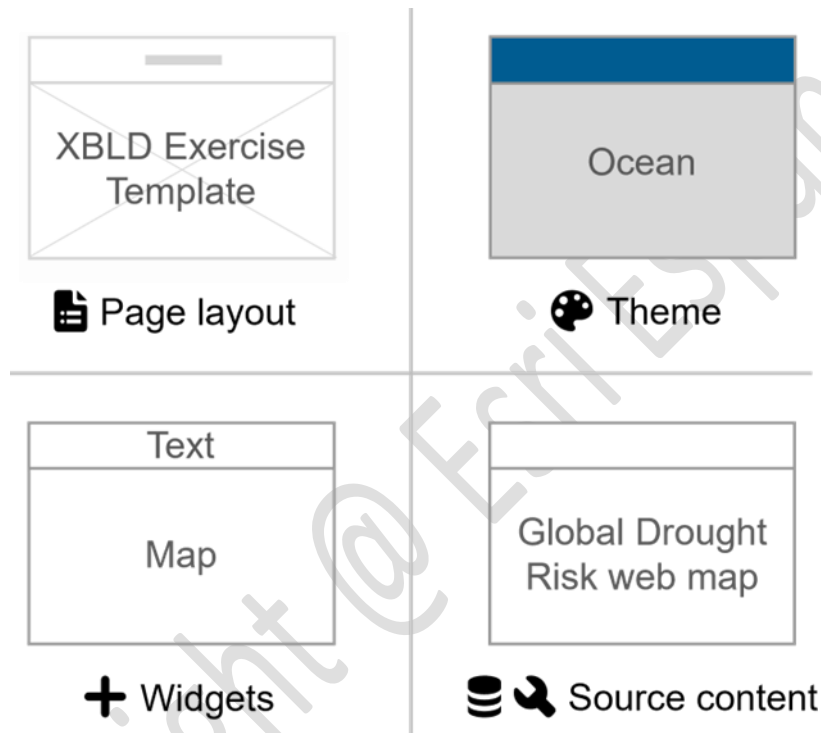
Secciones de la interfaz

Una experiencia tiene cuatro secciones clave que se utilizan para crear una aplicación basada en un diseño:

- **Panel izquierdo:** El panel izquierdo de la experiencia se activa desde la barra lateral. Desde la barra lateral se pueden abrir los paneles «Insertar widget», «Página», «Datos», «Servicio de utilidades», «Tema» o «Configuración».
- **Centro:** Situado en el centro de la experiencia, el lienzo se utiliza para crear el diseño de su aplicación de ArcGIS Experience Builder.
- **Panel derecho:** El panel derecho de la experiencia se denomina panel de configuración. El panel de configuración es contextual, lo que significa que las opciones de este panel cambian en función del elemento seleccionado en el lienzo.
- **Barra de herramientas:** La parte superior de la experiencia contiene la barra de herramientas del generador, que ofrece opciones para guardar, previsualizar y publicar la aplicación. Para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder, puede hacer clic en el botón Inicio, situado cerca de la esquina superior izquierda de la barra de herramientas.

Ejercicio 2B. Aplicar los principios de diseño a una aplicación

En este ejercicio, imagina que eres un diseñador web que necesita crear una aplicación web de una sola página para planificadores de recursos hídricos que muestre un mapa del riesgo de sequía a nivel mundial. Ya has creado un diseño que tiene en cuenta el propósito y el público objetivo de la aplicación y aborda los aspectos clave del diseño. El siguiente gráfico presenta los elementos clave del diseño de la aplicación web.



Este gráfico muestra el diseño de página definido por la plantilla (Plantilla de ejercicio XBLD), el tema (Ocean), los widgets (widget de mapa y widget de texto) y el contenido de origen (mapa web de riesgo global de sequía) que se incluirán en la aplicación web.

Utilizarás esta información de diseño para configurar una aplicación web básica. En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Utilizar una plantilla para definir el diseño de la página.
- Establecer el tema para el marco de la aplicación.
- Ajustar los widgets de la página.
- Ver el contenido de origen de un widget.

Paso 1: Abre ArcGIS Experience Builder

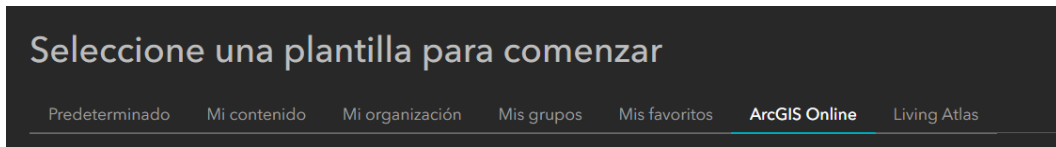
En primer lugar, utilizará una plantilla para crear una aplicación web de una sola página. Como parte de la fase de diseño, se planteó la siguiente pregunta.

- ¿Qué plantilla se utilizará para crear la aplicación?

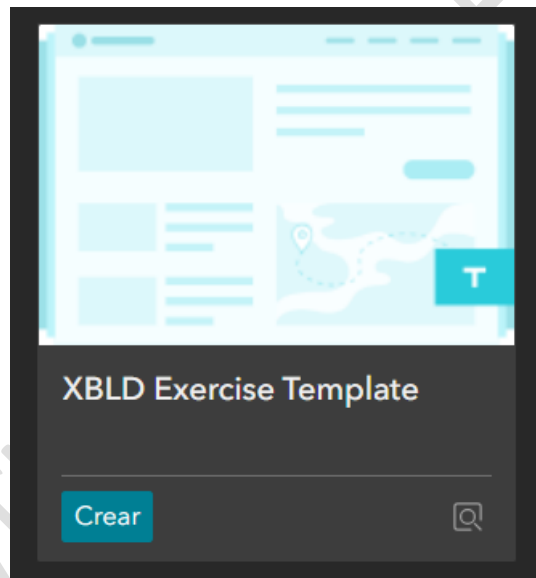
En este caso, la plantilla de ejercicio XBLD se ajusta a los requisitos de la aplicación con algunas personalizaciones menores. Esta plantilla personalizada fue creada por otro miembro de su organización.

Ahora creará una nueva experiencia utilizando una plantilla personalizada que se comparte con ArcGIS Online.

- En la esquina superior derecha de la página, haz clic en **+ Crear nuevo**.
- En Seleccionar una plantilla para comenzar, haz clic en la pestaña **ArcGIS Online**.



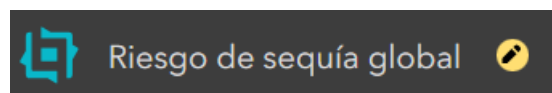
- En el campo Buscar, escribe **XBLD**.
- Busque la plantilla de ejercicio XBLD y, a continuación, haga clic en Crear.



- Si se le solicita, en la ventana Introducción, haga clic en Omitir.

Se abrirá la nueva experiencia con un diseño preconfigurado. Esta experiencia se almacena en su contenido de ArcGIS Online y solo se comparte con usted. Ahora cambiará el nombre de la experiencia para que se ajuste al propósito de la aplicación web.

- En la esquina superior izquierda, junto al botón Inicio , haz clic en Plantilla de ejercicio XBLD 1 para activar el nombre.
- Borra el texto del título actual, escribe **Riesgo de sequía global <tus iniciales>** y pulsa Intro.

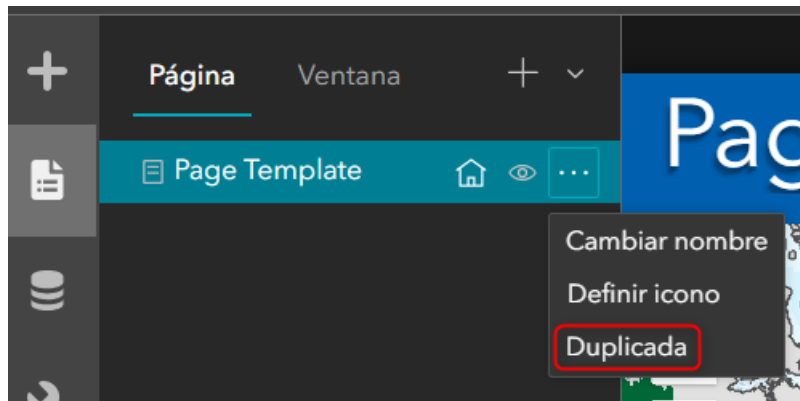


Para conservar una copia del diseño preconfigurado original que se incluía en la plantilla, duplicará la página actual.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Página

Sugerencia: La barra lateral se encuentra en el lado izquierdo de la experiencia.

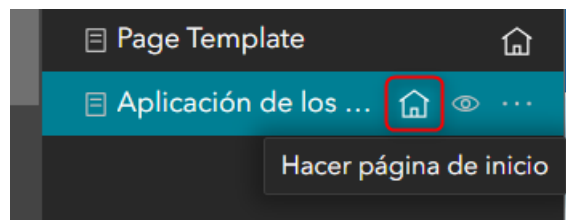
- En el panel Página, seleccione **Plantilla de página/Page Template**, haga clic en el botón **Más** y elija **Duplicada**.



- Selecciona la **plantilla de página 2/Page Template 2**, haz clic en el botón **Más** y selecciona **Cambiar nombre**.
- Cambia el nombre de la página a **Aplicación de los principios de diseño** y pulsa Intro.

Ahora establecerá esta nueva página como página de inicio, lo que hará que esta página sea la página activa cuando se publique la aplicación web. Actualmente, esta aplicación no cumple los requisitos de configuración para una aplicación web multipágina, por lo que la aplicación publicada solo tendrá una página. Aprenderá más sobre la configuración de una aplicación web multipágina más adelante en este curso.

- En la página **Aplicación de principios de diseño**, haz clic en el botón **Establecer como página de inicio** .



En los pasos siguientes, configurará el diseño de la aplicación web de una sola página en la página «Aplicación de principios de diseño».

Paso 2: Establecer el tema de la aplicación

Ahora vas a definir el tema de la aplicación web. Como parte de la fase de diseño, se tuvieron en cuenta las siguientes cuestiones.

- ¿Cuáles son los requisitos de marca para la aplicación?
- ¿Cuál es la información clave de la aplicación?

En este caso, no hay requisitos de marca para la aplicación; por lo tanto, elegirás el tema que mejor represente la información clave de la aplicación.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Tema .
- En cada tarjeta de tema, verás que los temas claros se indican con un icono de sol , y los temas oscuros con un icono de luna .
- En el panel Tema, haz clic en cada tema y observa los cambios en el lienzo.

Sugerencia: El lienzo es el área central de la experiencia que muestra el diseño de la página actual en la aplicación web.

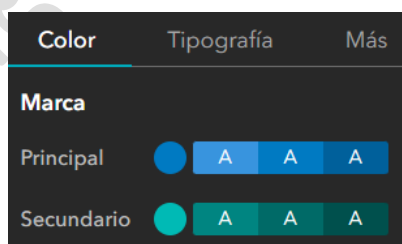
Observará que la combinación de colores y, posiblemente, la fuente cambia al aplicar cada tema. El panel Tema establece la combinación de colores y la tipografía predeterminadas para todas las páginas del marco de la aplicación.

Nota: Un administrador de la organización de ArcGIS Online debe configurar el tema compartido. Si no se ha configurado el tema de la organización, la opción mostrará el tema predeterminado.

- Haga clic en el tema **Océano**.
- Elige el tema Océano porque resalta el mapa utilizando una combinación de colores que se ajusta al tema de los recursos hídricos.

A continuación, personalizará los colores del tema.

- En la parte inferior del panel Tema, haz clic en Personalizar.
- En Marca, revisa los colores del tema.



Hay dos variables de color en la sección Marca que establecen los colores principal y secundario del tema. El código HEX de estas variables de color se puede personalizar para que coincida con el tema de la aplicación o con la identidad de marca de tu organización.

- A la derecha de **Principal**, haz clic en la muestra de color circular para abrir las propiedades de la variable de color primario.

1. ¿Cuál es el código HEX del color primario del tema «Ocean»?

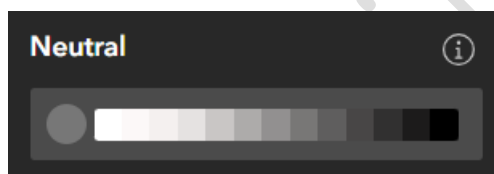
HEX #007ac2, que es un color azul

- Haz clic en el espacio en blanco del panel para cerrar el selector de color.
- En **Función**, revisa los colores del tema.



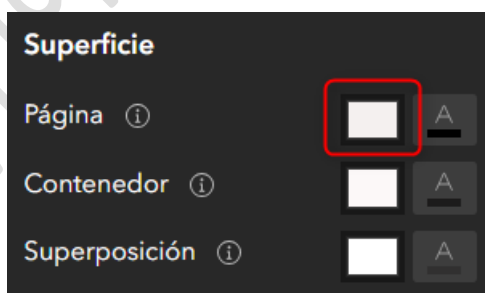
Hay cuatro variables de color en la sección Función; los colores del tema Info, Éxito, Advertencia y Error se utilizan principalmente en los mensajes de alerta generados por el sistema.

- En **Neutral**, revisa la gama de colores del tema.

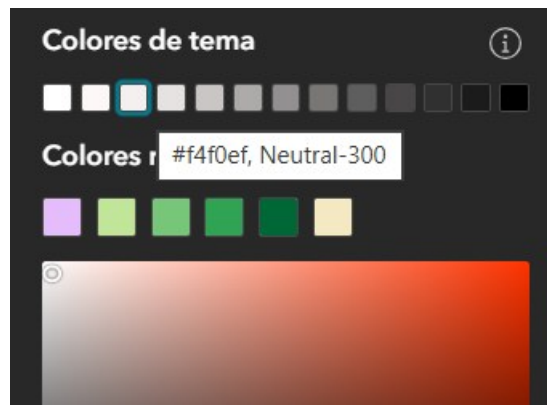


Los colores neutros suelen utilizarse para la superficie y los elementos interactivos de una aplicación. Los colores predeterminados de la superficie (Página, Contenedor y Superposición) y uno de los colores de los elementos interactivos (Predeterminado) se establecen en un color de la gama de colores neutros.

- En Superficie, para Página, haz clic en la **muestra de color**.



- En la parte superior de la ventana Colores del tema, señale el color resaltado.

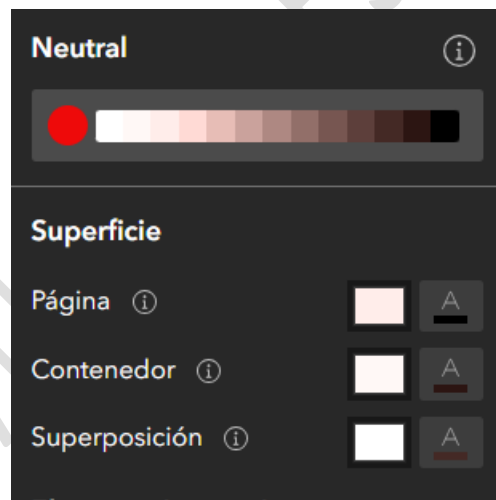


Verás que el color Neutral-300 está seleccionado como color predeterminado de la página.

- Haga clic en el espacio en blanco del panel para cerrar el selector de colores.

Ahora cambiará la variable de color neutro y observará cómo cambia el color en la interfaz de la aplicación.

- En **Neutral**, haz clic en la muestra de color circular.
- En «HEX», escribe **#ee0a0a** y pulsa Intro.
- Haz clic en el espacio en blanco del panel para cerrar el selector de color.



En el panel Tema, observará que los colores de Página, Contenedor, Superposición y Predeterminado se actualizan. En el lienzo, también observará que un área en blanco de la página cambia a color rojo.

- En la parte inferior del panel Tema, haz clic en Restablecer y, a continuación, en Aceptar para restaurar los colores predeterminados del tema Océano.

Ahora personalizarás la fuente del tema.

- En la parte superior del panel Tema, haz clic en la pestaña **Tipografía**.
- Para Encabezados, elige **Arial**.
- En el lienzo, verás que la fuente del «Nombre de la página» cambia a Arial.

Page name

Paso 3: Ajusta los widgets de la página

A continuación, ajustarás los widgets de la página y verás el contenido fuente de un widget. Como parte de la fase de diseño, se tuvieron en cuenta las siguientes preguntas.

- ¿Qué funcionalidad debe ofrecer la aplicación?
- ¿De dónde procederá el contenido de origen?

En este caso, la aplicación web debe mostrar un mapa web interactivo de ArcGIS Online y un título.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar** .

Los widgets se añaden a una página desde el panel Insertar widget. La página contiene actualmente dos widgets: un widget de mapa que muestra un mapa web y un widget de texto que muestra el nombre de la página.

En primer lugar, ajustará la alineación del widget de mapa.

- En el lienzo, haz clic en el mapa para seleccionar el widget de mapa.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear  y selecciona **Ancho completo**.

El mapa se amplía hasta ocupar todo el ancho de la página.

A la derecha del lienzo, el panel de configuración muestra las opciones de «Mapa 2», que es el nombre del widget de mapa que has seleccionado. El panel de configuración es contextual, lo que significa que las opciones que contiene varían en función del elemento seleccionado en el lienzo. Más adelante en el curso, aprenderás a renombrar los widgets con nombres más significativos.

2. ¿Cuál es el nombre del mapa web que alimenta el widget «Mapa 2»?

Riesgo global de sequía

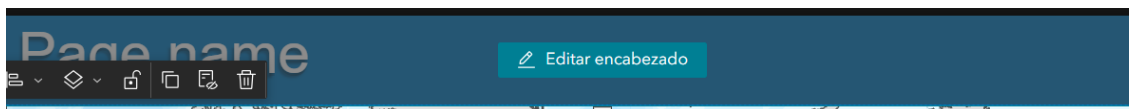
Pista: Esta información se muestra en el panel de configuración de Map 2, bajo el encabezado Fuente.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Datos .

Verás que el mapa web de origen también aparece en el panel «Datos». El panel «Datos» muestra todos los datos de origen del marco de la aplicación que se pueden utilizar para alimentar los widgets.

A continuación, ajustará la alineación del widget de texto.

- En el lienzo, sitúe el cursor sobre el encabezado (banner azul) y haga clic en **Editar encabezado**.



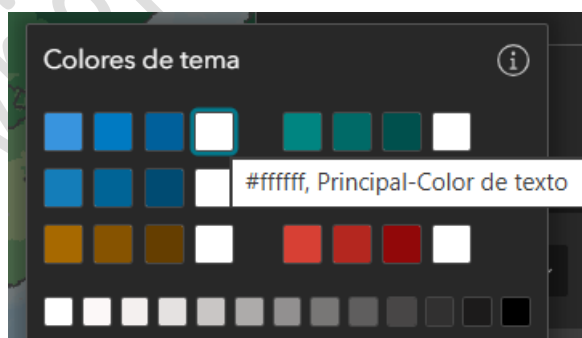
- Haz clic en Nombre de la página para seleccionar el widget de **texto**.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón **Alinear** y selecciona **Centrar verticalmente**.
- En el panel de configuración de Texto, en Formato de texto, haz clic en el botón **Color de fuente** .

Verás que los siete colores del tema se presentan en forma de conjuntos de colores. Los seis conjuntos de colores «Marca» y «Función» constan de tres variaciones de color y un color de texto. El conjunto de colores «Neutro» es una escala de colores con 13 variaciones.

La siguiente tabla muestra la organización de los colores del tema en el selector de colores.

Principal	Secundario
Información	Éxito
Advertencia	Error
Neutro	

- En Colores del tema, en el conjunto de colores Primarios, seleccione el color **resaltado**.



El color de fuente para el nombre de la página está establecido en «Texto principal», que es el color de fuente que se utiliza para los fondos de color principal.

- Haz clic en el espacio en blanco del panel para cerrar el selector de colores.

En el panel de configuración, también verás que el widget de texto no está conectado a los datos.

- En el lienzo, haz clic fuera del encabezado para desactivarlo.

Cambiar el formato de la fuente en el panel de configuración solo afecta al widget seleccionado. El tema que se aplica a nivel del marco de la aplicación (panel Tema) no se modifica.

Paso 4: Visualizar la aplicación en distintos dispositivos

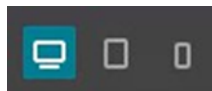
Por último, verás el diseño en diferentes tamaños de pantalla para asegurarte de que la aplicación ofrece una experiencia de usuario

una experiencia intuitiva para el público objetivo. Como parte de la fase de diseño, se planteó la siguiente pregunta:

- **¿Cómo accederán a la aplicación los usuarios del público objetivo?**

En este caso, los planificadores accederán a la aplicación web principalmente desde un dispositivo de escritorio.

- En la parte superior de la página, en la barra de herramientas del generador, asegúrate de que el botón Editar tu página para dispositivos de **pantalla grande**  esté activo, tal y como se muestra en el siguiente gráfico.



Al crear una nueva aplicación con Experience Builder, la vista predeterminada es la vista para dispositivos de pantalla grande. La vista para pantalla grande simula la experiencia del usuario con un dispositivo de escritorio, que es la forma principal en que los planificadores accederán a la aplicación en este escenario. Para asegurarte de que la aplicación sea utilizable en otros tipos de dispositivos, también la revisarás en un dispositivo de pantalla mediana y pequeña.

- Haz clic en el botón **Editar tu página para dispositivos con pantalla mediana** .
- Haz clic en el botón **Editar tu página para dispositivos con pantalla pequeña** .

En general, la aplicación se puede utilizar en otros tamaños de pantalla. Más adelante en este curso, aprenderás a personalizar estas vistas para ofrecer una experiencia más adaptada a los dispositivos móviles.

- Cerca de la esquina superior derecha de la página, en la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Guardar**  para guardar la experiencia.
- Haz clic en el botón **Inicio**  para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder.
- Deja el navegador web abierto para el siguiente ejercicio.

En este ejercicio, has utilizado un diseño para configurar una aplicación web.

3. Añadir páginas y ventanas a una aplicación

En esta lección, descubrirás cómo configurar el diseño de las páginas y ventanas en una aplicación web multipágina.

Temas tratados

- Páginas
- Ventanas

Trabajar con páginas

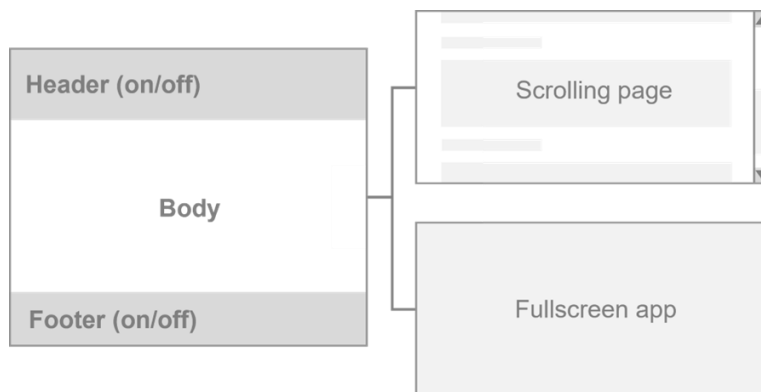
Una de las capacidades clave de ArcGIS Experience Builder es la posibilidad de crear aplicaciones web que contengan una o más páginas. Al configurar una aplicación web, es importante comprender la estructura de una página y, si procede, cómo navegarán los usuarios finales entre las páginas de la aplicación.

Estructura de una página

Cada página de una aplicación web puede constar de un encabezado, un cuerpo y un pie de página. El encabezado y el pie de página son componentes opcionales que se pueden activar o desactivar en cada página de la aplicación. Mientras que el contenido del cuerpo varía en cada página, el contenido del encabezado y del pie de página es el mismo en todas las páginas.

Cuando se añaden nuevas páginas a una aplicación, se debe seleccionar una plantilla predeterminada para el cuerpo. Dependiendo de la plantilla seleccionada, el diseño de la página se ajustará para ocupar toda la pantalla del dispositivo (aplicación a pantalla completa) o requerirá desplazarse para ver todo el contenido (página con desplazamiento).

- Una aplicación a pantalla completa suele utilizar un mapa que ocupa toda la pantalla del dispositivo. Por ejemplo, muchas de las plantillas centradas en mapas están disponibles en esta categoría de diseño.
- Las páginas con desplazamiento suelen incluir una combinación de texto, imágenes y otros elementos interactivos que requieren más espacio en pantalla. Por ejemplo, muchas de las plantillas de paneles de control y páginas web están disponibles en esta categoría de diseño.



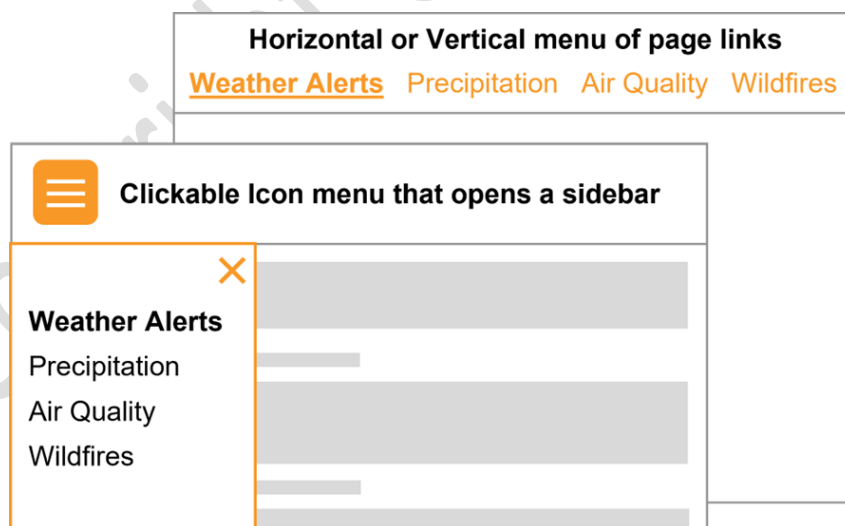
La parte izquierda del gráfico muestra los tres componentes de una página: encabezado, cuerpo y pie de página. La parte derecha del gráfico muestra un ejemplo de una página con desplazamiento y una aplicación a pantalla completa, que son los dos tipos de diseños para el cuerpo de la página.

Navegación entre páginas en una aplicación

Si estás configurando una aplicación de varias páginas, es importante determinar cómo navegará el usuario final entre las páginas de la aplicación. La forma más habitual de ofrecer esta funcionalidad es mediante el uso de un menú en el encabezado.

El widget de menú crea una lista de enlaces a las páginas que permite a los usuarios desplazarse entre las páginas de una aplicación. Hay dos formas principales de mostrar los enlaces a las páginas en el menú:

- Mostrar un menú horizontal o vertical con los enlaces a las páginas.
- Mostrar un menú de iconos en el que se puede hacer clic y que abre una ventana lateral que contiene una lista de los enlaces a las páginas.



Este gráfico muestra las dos formas de mostrar los enlaces a las páginas en forma de menú en una aplicación web. El usuario puede desplazarse entre las cuatro páginas de cada aplicación web a través del menú.

En casos de diseño específicos en los que un menú no resulte adecuado, puede configurar botones para la navegación por las páginas.

Ejercicio 3A. Configurar una aplicación de varias páginas

En este ejercicio, imagina que eres un diseñador de aplicaciones web que necesita configurar una aplicación multipágina para la Sociedad Histórica de la Ciudad. Esta nueva aplicación web debe proporcionar los siguientes recursos a los posibles visitantes:

- **Actividades:** Selección de visitas guiadas y eventos históricos
- **Historia:** Cronología histórica de la ciudad
- **Fotos:** Fotos que muestran los cambios en los lugares históricos a lo largo del tiempo
- **Lugares emblemáticos:** Marcadores que permiten a los usuarios ver lugares emblemáticos históricos en un mapa
- **Visita virtual:** visita virtual en 3D de la ciudad que permite a los usuarios recorrer rutas de importancia histórica

Para garantizar que los visitantes puedan acceder a todos estos recursos, se proporcionará un enlace a cada página de la aplicación web mediante un menú situado en el encabezado.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Añadir páginas a una aplicación multipágina.
- Configura los componentes de la página (encabezado, cuerpo y pie de página).
- Utiliza un menú para desplazarte entre páginas.

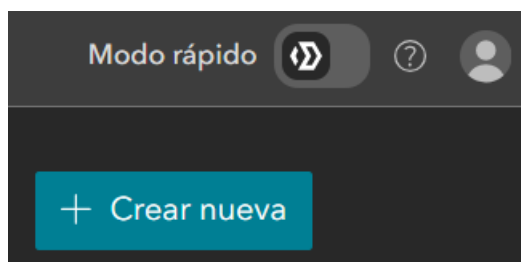
Paso 1: Crear una nueva experiencia

En primer lugar, creará una nueva aplicación web de varias páginas para la Sociedad Histórica de la Ciudad utilizando la plantilla «Exposición». Situada en la categoría «Sitio web», la plantilla «Exposición» se ajusta perfectamente al propósito y al público objetivo de la aplicación web prevista.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.

Sugerencia: En la página de inicio de ArcGIS Experience Builder, haz clic en «Iniciar sesión», despliega la sección «Inicio de sesión en ArcGIS» y, a continuación, inicia sesión con el nombre de usuario y la contraseña que te haya facilitado tu profesor.

- Comprueba que te encuentras en modo de edición completa.

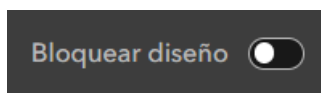


- Cerca de la esquina superior derecha de la página, haz clic en **+ Crear nuevo**.
- En la pestaña Predeterminado, haz clic en **Sitio web**.
- Busca la plantilla **«Exposición»** y haz clic en **«Crear»**.
- A la derecha del botón Inicio  , cambia el nombre de la experiencia a **Sociedad Histórica de la Ciudad<tus iniciales>**.

Sugerencia: En la esquina superior izquierda, haz clic en «Experiencia sin título n.º» y borra el texto existente; a continuación, escribe el nuevo nombre y pulsa Intro.

Antes de poder editar los diseños de página de la experiencia, debes asegurarte de que el diseño esté desbloqueado. Esta opción suele estar activada cuando se crea una experiencia a partir de una plantilla preconfigurada.

- En la barra de herramientas del generador, desactive la opción **Bloquear diseño**.



Sugerencia: La barra de herramientas del generador se encuentra cerca de la parte superior de la experiencia.

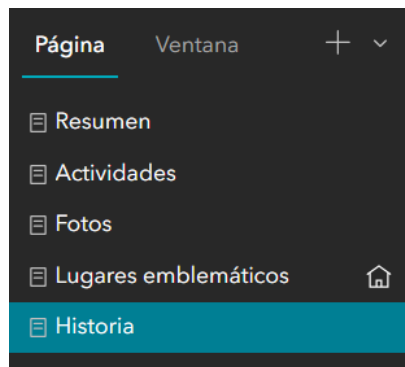
Dado que ha creado la experiencia de la Sociedad Histórica de la Ciudad a partir de una plantilla lista para usar de la categoría Sitio web, la aplicación web está preconfigurada para contener varias páginas.

La plantilla incluye un encabezado con un menú horizontal de enlaces a las páginas que permite a los usuarios desplazarse entre las páginas de la aplicación web.

A continuación, renombrará las páginas para que se ajusten al recurso que se está proporcionando.

- En el panel Página, cambie el nombre de cada página según la información de la siguiente tabla.

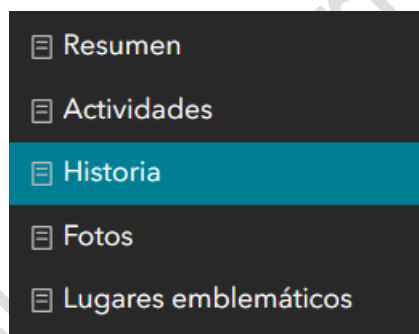
Nombre de la página actual	Nuevo nombre de la página
Página	Resumen
Página 2	Actividades
Página 3	Fotos
Página 4	Lugares emblemáticos
Página 5	Historia



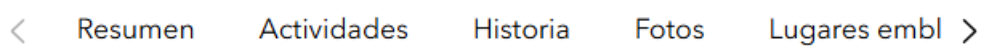
Sugerencia: puedes hacer doble clic en el nombre de la página existente para cambiar el texto; también puedes situar el cursor sobre el nombre de la página existente, hacer clic en el botón «Más» y seleccionar «Cambiar nombre».

Tras realizar estas actualizaciones, los enlaces de las páginas en el encabezado de la aplicación web coincidirán con los nuevos nombres de las páginas. Para mejorar el flujo de información, ahora reordenará las páginas.

- En el panel Página, seleccione la página **Historia** y, a continuación, arrastre esta página por encima de la página **Fotos** en la lista.



La página «Historia» es ahora la tercera página de la aplicación web.



El orden de los enlaces de la página en el encabezado también se actualiza para mostrar que «Historia» es la tercera página de la aplicación web. Según el escenario del ejercicio, es posible que observes que la página «Visita virtual» no aparece en la aplicación web. En el siguiente paso, añadirás esta página a la aplicación.

- Cerca de la esquina superior derecha de la página, en la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Guardar**  para guardar la experiencia.

Paso 2: Añadir una página con encabezado

Al configurar una aplicación web de varias páginas, resulta conveniente empezar con una plantilla de varias páginas. Sin embargo, puede configurar cualquier plantilla inicial para que incluya varias páginas añadiendo páginas al panel Página, activando el encabezado de página en el panel de configuración y configurando un menú en el

encabezado. Independientemente de la plantilla inicial seleccionada, es probable que tenga que añadir y eliminar páginas de la experiencia para cumplir con los requisitos de la aplicación.

A continuación, descubrirás el proceso para añadir una página con un encabezado a una experiencia.

- En la parte superior derecha del panel Página, haz clic en el botón **Añadir página** .

Verás que las plantillas predeterminadas disponibles para la nueva página coinciden con las opciones de plantilla iniciales para una nueva aplicación.

- En Aplicación a pantalla completa, desplázate hacia abajo y selecciona la plantilla **Viaje/Voyage**.

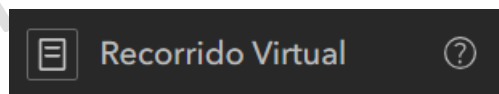
Se añade una nueva página a la experiencia que utiliza la plantilla «Voyage». Esta nueva página permite a los usuarios recorrer la ciudad sobrevolando rutas predeterminadas en una escena web en 3D. Esta plantilla tiene un diseño de aplicación a pantalla completa, lo que significa que la escena 3D está configurada para ocupar toda la pantalla del dispositivo.

- Si es necesario, en el panel Página, haz doble clic en Página para seleccionar y **editar el nombre actual**.
- Escribe **Recorrido virtual** y pulsa Intro para cambiar el nombre de la nueva página.



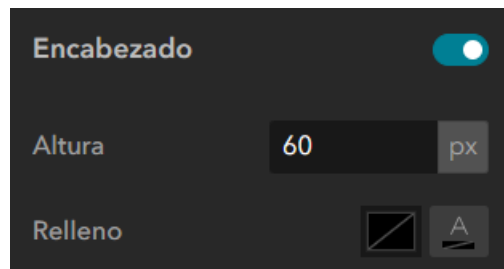
Actualmente, la página «Visita virtual» no contiene un encabezado, aunque el encabezado está activado para las demás páginas de la aplicación. A continuación, activará el encabezado para la página «Visita virtual».

- En la parte derecha de la experiencia, busca el panel de configuración del Recorrido Virtual.



Como recordatorio, el panel de configuración es contextual, lo que significa que muestra las opciones de configuración del elemento seleccionado en la página activa. Si no hay ningún elemento de la página seleccionado en el lienzo, se muestran las opciones de configuración de la página activa. En este caso, se muestran actualmente las opciones de configuración de la página de la visita virtual.

- En el panel de configuración de la visita virtual, activa la opción Encabezado.

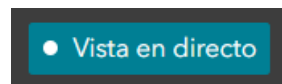


- El encabezado se añade a la página actual.

Verás que el encabezado contiene la misma información que la página de resumen. Cuando se edita el encabezado, los cambios se aplican al encabezado en todo el marco de la aplicación.

A continuación, explorará las páginas de la aplicación web utilizando la opción Vista en vivo. Esta opción le permite obtener una vista previa de la funcionalidad interactiva de la aplicación mientras sigue realizando cambios en el contenido de la misma.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en Vista en directo.



- En el lienzo, haz clic, en Resumen.

En lugar de ofrecer la opción de editar el encabezado, esta acción actualizó el lienzo para mostrar la página de resumen. También observará que el panel de configuración muestra las opciones que se pueden modificar en esta página. Aunque no están disponibles todas las opciones de edición, puede seguir realizando cambios en las opciones de configuración mientras se encuentra en el modo Vista en vivo.

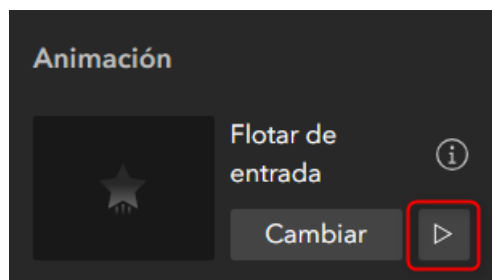
- En la barra de herramientas del generador, haz clic en Vista en vivo para volver al modo de edición completo.

Paso 3: Configurar las opciones de la página

En este paso, seguirá explorando las opciones de configuración de las páginas mientras trabaja con los dos tipos de páginas de Experience Builder: Aplicación a pantalla completa y Página de desplazamiento.

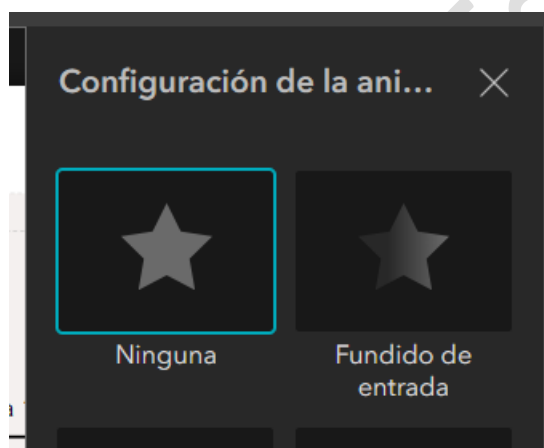
En primer lugar, cambiará la animación de la página Lugares emblemáticos, que tiene un diseño de aplicación a pantalla completa.

- En el panel Página, haz clic en **Lugares emblemáticos**.
- En el panel de configuración de Lugares emblemáticos, en Animación, haz clic en el botón **Previsualización**.



La página aparece flotando desde la parte superior de la página. De forma predeterminada, la plantilla Exposición aplica la animación «Float In» a todas las páginas. Aunque esta animación puede mejorar la experiencia del usuario para algunas de las páginas, puede resultar molesta en aquellas que incluyen mapas. Eliminará la animación de la página «Puntos de referencia».

- Haga clic en **Cambiar**.
- En la ventana Configuración de animación, selecciona **Ninguna**.

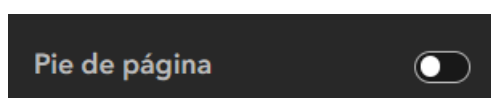


A continuación, configurarás la página «Historia», que tiene un diseño de página con desplazamiento. En el caso de las páginas que requieren mucho desplazamiento, puede resultar útil configurar el encabezado para que permanezca en la parte superior de la página. Ahora aplicarás esta opción de configuración a la página «Historial».

- En el panel Página, haz clic en **Historia**.
- En el panel de configuración de Historia, en la sección Encabezado, marca la casilla **Permanece en la parte superior de la página al desplazar**.

Desactivar el pie de página también puede reducir la cantidad de desplazamiento. En este caso, el contenido del pie de página no es necesario en la página «Historial» y se eliminará.

- En Pie de página, **desactive la opción**.



- Guarda la experiencia.

Sugerencia: En la esquina superior derecha de la página, en la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón «Guardar»

Ahora que ha configurado varias opciones de la página, podrá obtener una vista previa de los cambios.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Vista previa** 
- Se abrirá una nueva pestaña del navegador web.
- En el encabezado, haz clic en **Lugares emblemáticos**.

Verás que la entrada de la página no está animada.

- Desplázate hasta la parte inferior de la página **Lugares emblemáticos**.

Verás que el pie de página aparece debajo del mapa. Los pies de página suelen contener contenido como enlaces a otras páginas, enlaces a redes sociales, información de contacto y mucho más. Aunque la página Lugares emblemáticos está configurada como una aplicación a pantalla completa, es necesario desplazarse un poco debido a la resolución de tu dispositivo y a la presencia del pie de página.

- En el encabezado, haz clic en **Historia**.

La línea de tiempo aparece flotando desde la parte superior de la página. En este caso, la animación se adapta al contenido que se muestra en la página.

- Desplázate hasta la parte inferior de la página **Historia**.

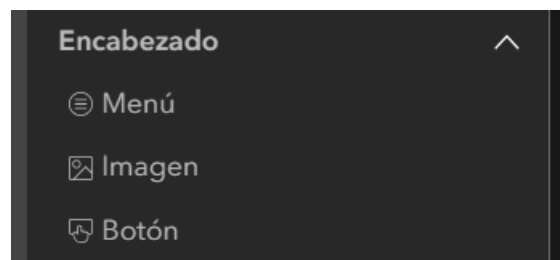
Observará que no hay pie de página en la parte inferior de esta página.

- Cierra la pestaña actual del navegador web.

Paso 4: Actualizar el esquema de la página

El panel Página muestra todos los widgets incluidos en el encabezado, el cuerpo y el pie de página en la sección de esquema. Es útil renombrar los widgets del esquema con nombres significativos para que puedas entender cómo se utilizan estos elementos en la aplicación.

- En el **panel Página**, haz clic en **Historia** para seleccionarlo, si es necesario, y, a continuación, en Contorno, expande la sección **Encabezado**.



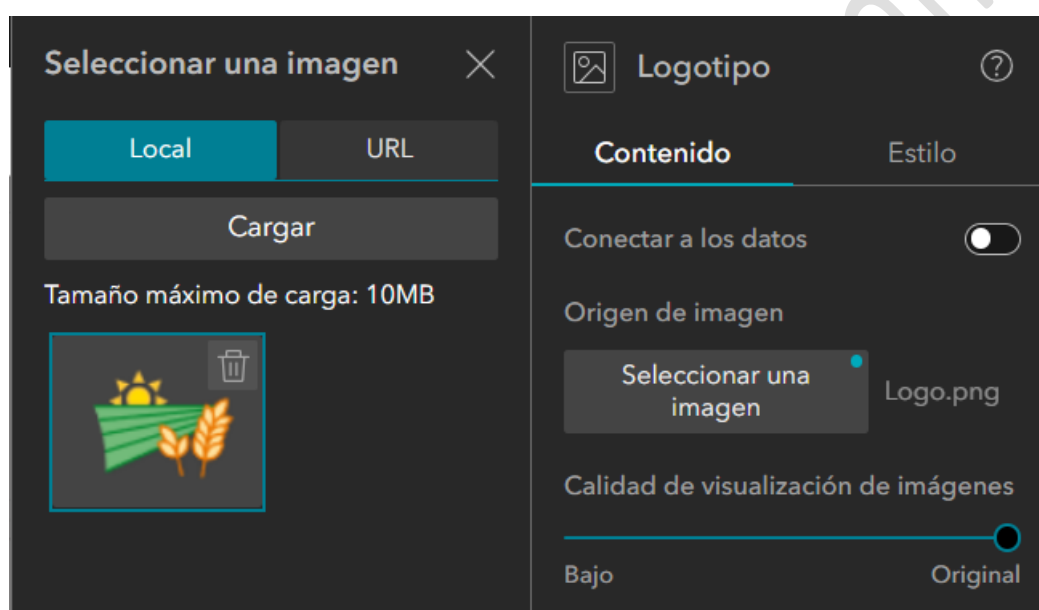
Observará que el encabezado contiene tres widgets: Menú, Imagen y Botón.

- Cambia el nombre de Imagen a **Logotipo**.

Sugerencia: Haz doble clic en Imagen para editar el texto.

En este caso, se utilizará «Imagen» para mostrar el logotipo de la sociedad histórica. Ahora añadirá el logotipo al widget.

- En el panel de configuración de Logotipo, en Origen de la imagen, haz clic en **Seleccionar una imagen**.
- En la ventana Seleccionar una imagen, en la pestaña Local, haz clic en **Cargar**.
- En el cuadro de diálogo Abrir, en la parte izquierda, haz clic en **Este PC**.
- En la parte derecha, navega hasta **C:\EsriTraining\XBLD\City Historical Society**, selecciona el archivo Logo.png y haz clic en Abrir.



Nota: Cuando se selecciona una imagen que no está vinculada a datos, esta se almacena dentro de la estructura de la aplicación. Si lo deseas, puedes añadir una imagen vinculada a datos, lo que constituye un tipo de contenido de origen. Más adelante en este curso aprenderás a vincular widgets a datos.

La fuente de imagen del widget ahora hace referencia al archivo Logo.png, y el lienzo se actualiza para mostrar el logotipo de la sociedad histórica.

- En el panel Página, en Contorno, cambie el nombre de Menú a **Menú de encabezado**.

En el siguiente paso, configurará el widget Menú de encabezado.

Paso 5: Configurar el menú

Un menú es un elemento clave en una aplicación de varias páginas. Los menús ofrecen una lista de enlaces a páginas que permiten a los usuarios desplazarse entre las páginas de la aplicación web. En este paso, explorarás las opciones de configuración disponibles para el widget de menú.

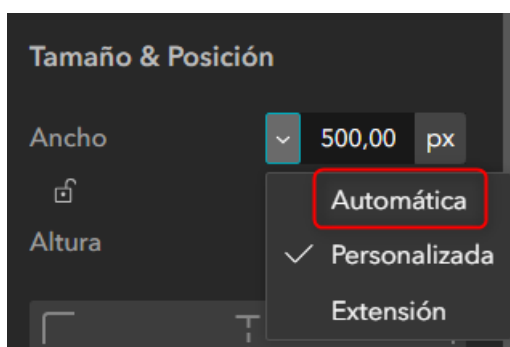
En primer lugar, configurarás los iconos para los enlaces de las páginas del menú.

- En el panel de configuración del menú de encabezado, en Apariencia, activa la opción **Mostrar icono**.



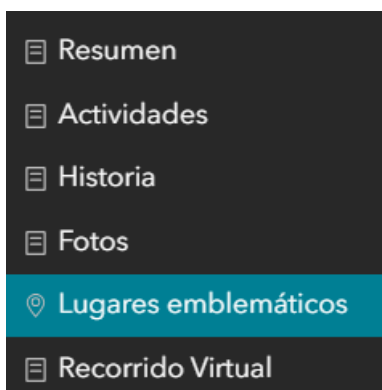
En el lienzo, verás que se han añadido iconos junto al nombre de cada página del menú. La incorporación de los iconos está afectando a la longitud del menú y algunas páginas aparecen cortadas. Para solucionar este problema, debes ajustar el ancho del menú.

- En la parte superior del panel de configuración, haz clic en la pestaña **Estilo**.
- En Ancho, selecciona Automático.



Ahora personalizarás el icono de la página «Puntos de referencia» para que muestre un símbolo significativo.

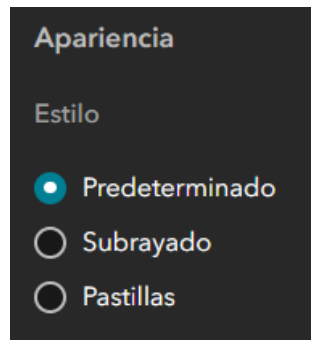
- En el panel Páginas, selecciona la página Lugares emblemáticos.
- Sitúa el cursor sobre Lugares emblemáticos, haz clic en el botón **Más**  y selecciona **Definir icono**.
- En General y flechas, selecciona el **icono del anclar**.



Sugerencia: Pase el cursor por el icono para ver su nombre.

A continuación, cambiarás el estilo del menú. Actualmente, el menú está configurado con el estilo de subrayado, lo que significa que la página activa en la aplicación web aparece subrayada en el menú.

- En el panel Página, en Encabezado, haz clic en Menú de encabezado para seleccionarlo.
- En el panel de configuración del menú de cabecera, haz clic en la pestaña Contenido, si es necesario.
- En Apariencia, en Estilo, selecciona Predeterminado.



Observará que desaparece el subrayado que indica la página actual. De forma predeterminada, la página activa no se identifica en el menú.

- En Estilo, selecciona **Pastillas/Pills**.

Verás que la página activa ahora aparece enmarcada en una forma ovalada en el menú. En este ejercicio, seleccionará el estilo Pills para el menú. A continuación, modificará las propiedades avanzadas del menú.

- Activa la opción **Avanzada**.

Aparece la sección Avanzado. Esta sección contiene las tres pestañas siguientes:

- **Predeterminado:** esta pestaña muestra las propiedades de las páginas inactivas.
 - **Seleccionada:** esta pestaña muestra las propiedades de la página activa.
 - **Mantener el puntero:** esta pestaña muestra las propiedades de cada página cuando un usuario pasa el cursor por encima de ese enlace.
- En la pestaña Predeterminado, expanda Texto y, a continuación, haga clic en el botón de color de texto  para cambiarlo.
 - En el selector de colores, en Colores del tema, coloque el cursor sobre cada color.

En los ejercicios del curso, se te pedirá que elijas un color basándote en su nombre en el selector de colores. En este caso, deberás aplicar el color «Secundario-Oscuro».

- En Colores del tema, haz clic en el color Secundario-Oscuro (fila 1, columna 7). Haz clic en el espacio en blanco del panel para cerrar el selector de colores.

Observará que el texto de todas las páginas, incluida la página activa, cambia a un color marrón oscuro. A continuación, cambiará la configuración de color desde la pestaña «Seleccionado», lo que anulará la configuración de la pestaña «Predeterminado» para la página activa.

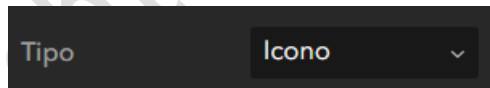
- Haga clic en la pestaña **Seleccionado**.
- En la pestaña Seleccionado, expanda Texto y, a continuación, haga clic en el botón **de color del texto**.
- En el selector de colores, haz clic en el color Texto secundario (fila 1, columna 8) y, a continuación, cierra el selector de colores.
- En la pestaña Seleccionado, expanda Fondo y, a continuación, junto a Relleno, haga clic en la muestra de color.
- En el selector de colores, haz clic en el color secundario (fila 1, columna 6) y, a continuación, cierra el selector de colores.

 Resumen  Actividades  Historia  Fotos  Lugares emblemáticos  Recorrido Virtual

Verás que el color de la pastilla (forma ovalada) cambia a marrón.

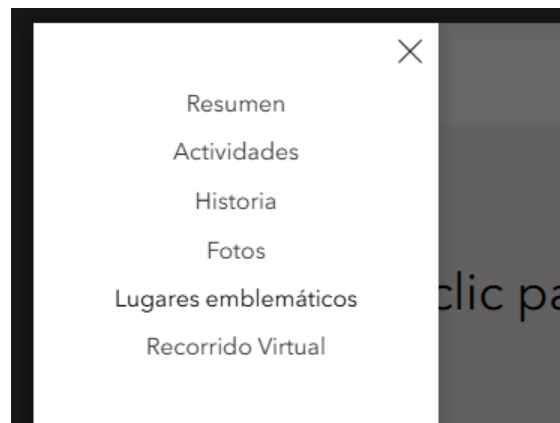
Hasta ahora has estado utilizando el menú horizontal del encabezado, que muestra los enlaces a las páginas en forma de lista horizontal. Ahora vas a explorar el menú de iconos; este menú muestra un botón que abre una barra lateral con la lista de enlaces a las páginas.

- En la parte superior del panel de configuración del menú de cabecera, en Tipo, haz clic en la flecha hacia abajo y **selecciona Icono**.



El menú se muestra ahora como un botón, en lugar de como una serie de enlaces a páginas.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en **Vista en directo**.
- En el lienzo, cerca de la esquina superior izquierda, **junto al logotipo, haz clic en el botón Menú**.



Aparecerá una ventana lateral con los enlaces de la página.

- En la ventana lateral, haz clic en **Resumen**.

Observará que Resumen se convierte en la página activa en el lienzo.

- En la barra de herramientas del generador, **desactive Vista en vivo** y, a continuación, guarde la experiencia.
- Haz clic en el botón de inicio  y deja abierto el navegador web para el siguiente ejercicio.

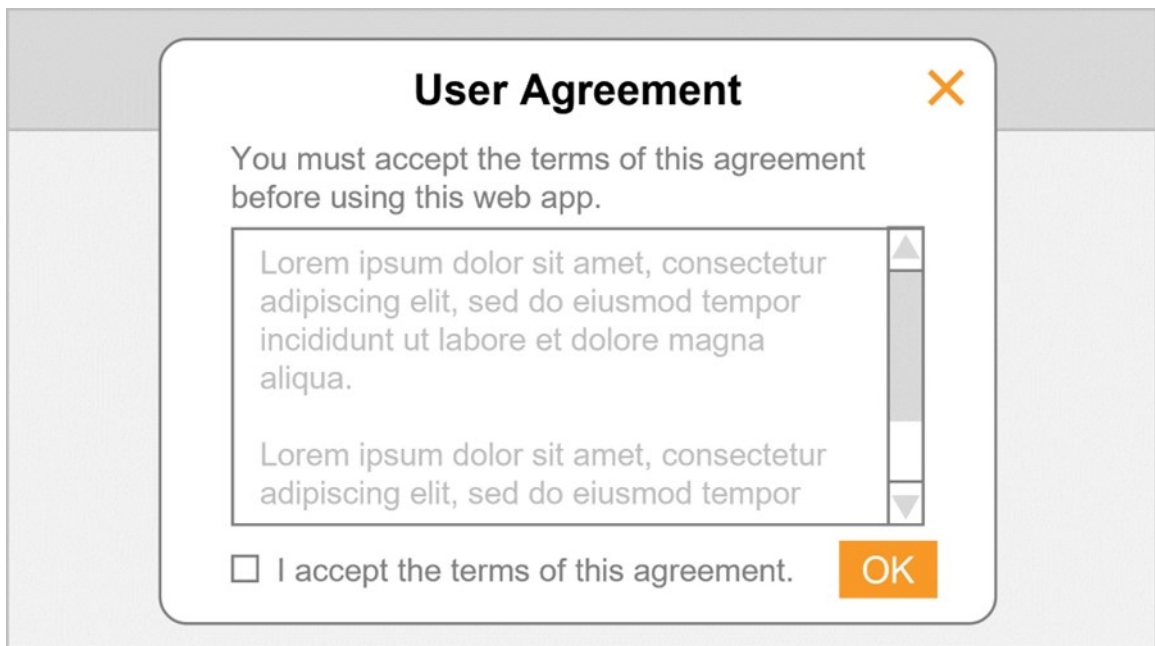
En este ejercicio, ha configurado las páginas de una aplicación multipágina.

Trabajar con ventanas

Al igual que las páginas, las ventanas se utilizan para mostrar contenido en una aplicación web. Puedes añadir ventanas a una aplicación web como pantallas de inicio y establecer enlaces. Cuando se añade una nueva pantalla de inicio o una ventana de enlace a una aplicación, se debe seleccionar una plantilla predeterminada. Una vez creada la ventana, se pueden añadir y eliminar widgets de la misma para cumplir con los requisitos de la aplicación.

Ventanas de pantalla de inicio

Cuando un usuario abre la aplicación, aparece una pantalla de bienvenida. Esta pantalla puede contener acuerdos de usuario, notificaciones u otro tipo de información que todos los usuarios que accedan a la aplicación deben conocer. Para que se muestre de esta manera, es necesario configurar la pantalla de bienvenida en una ventana.

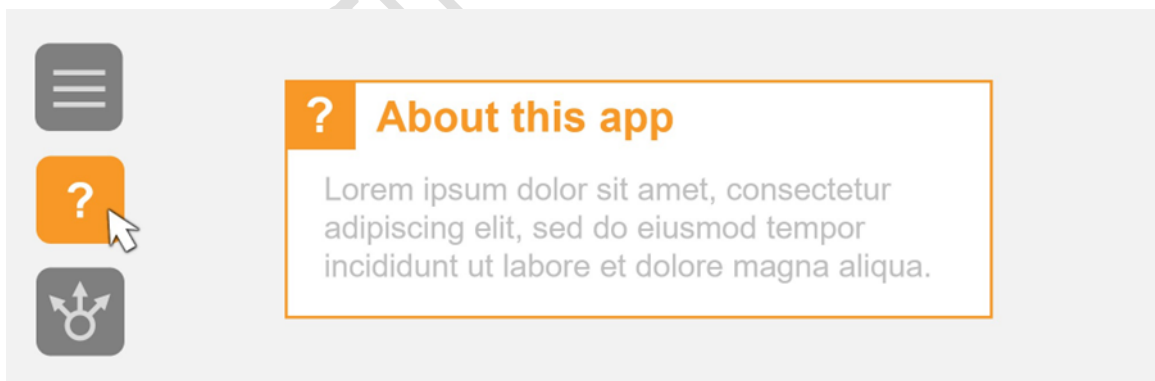


Este ejemplo muestra una pantalla de bienvenida que contiene un acuerdo de usuario.

Ventanas que se abren con un widget

Puede crear widgets personalizados que abran una ventana. Los widgets personalizados se utilizan a menudo para presentar información útil o contextual. Cuando un usuario hace clic en el widget, la ventana aparece en la pantalla. Los widgets personalizados se pueden configurar para abrir ventanas, páginas o vistas de sección en su aplicación, o bien pueden enlazar a una dirección web externa.

Nota: Puede configurar un widget de botón, tarjeta, imagen o texto para que abra una ventana.



En este ejemplo, la ventana «Acerca de esta aplicación» se abre al hacer clic en un botón personalizado.

Ejercicio 3B. Añadir ventanas a una aplicación

En este ejercicio, imagina que eres un diseñador de aplicaciones web que necesita configurar una aplicación multipágina para la Sociedad Histórica de la Ciudad. Partirás de la aplicación web que creaste en el ejercicio anterior añadiendo una pantalla de bienvenida para los visitantes y, a continuación, crearás un botón personalizado que contenga información sobre la sociedad histórica.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Crear una pantalla de bienvenida.
- Configurar un botón «Acerca de nosotros».

Paso 1: Añadir una pantalla de bienvenida

En este paso, añadirás una pantalla de bienvenida a la experiencia creando una ventana y configurándola como pantalla de bienvenida. En primer lugar, añade una ventana a la experiencia.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- En Experiencias, **haz clic en Sociedad Histórica de la Ciudad <tus iniciales>** para abrir la experiencia.
- En la barra lateral, haz clic en el botón **Página** .
- En el panel Página, haz clic en la pestaña **Ventana**.

Verás que la plantilla Exposición ya contiene una ventana. Las plantillas iniciales pueden incluir páginas y ventanas predefinidas.

- Haga clic en el botón **Añadir ventana** .

En este caso, desea utilizar la pantalla de bienvenida para dar la bienvenida a los usuarios al sitio web. Seleccione la plantilla «Simple» para la ventana de la pantalla de bienvenida.

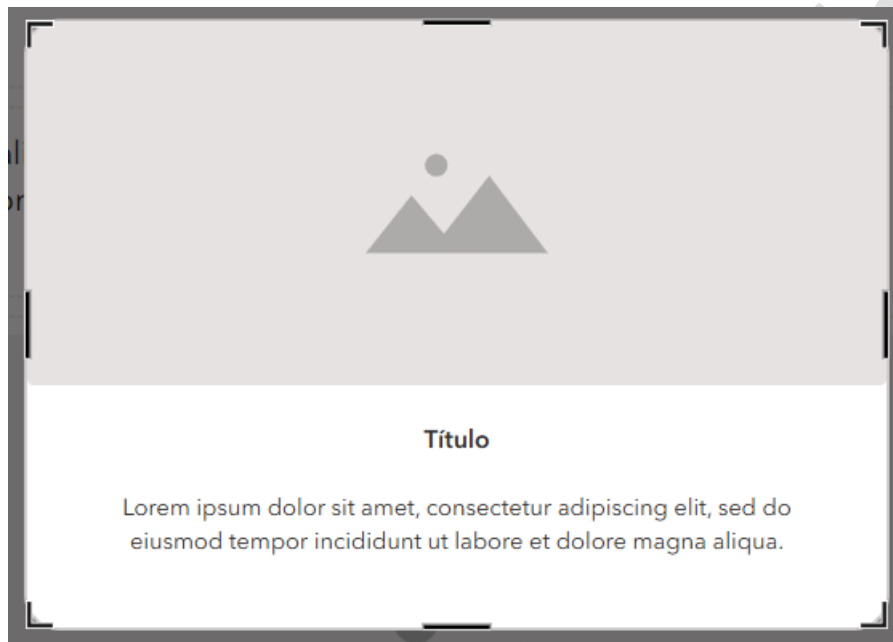
- En la ventana Añadir ventana, selecciona **Simple**.
- Si es necesario, en el panel Página, haz doble clic en Ventana 2 para seleccionar y **editar el nombre actual**.
- Escriba **Pantalla de bienvenida** y pulse Intro para cambiar el nombre de la nueva ventana.
- Selecciona la pantalla de bienvenida y haz clic en el botón **Establecer como pantalla de inicio** .

Como la ventana de la pantalla de bienvenida está seleccionada en el panel Página, se muestra en el lienzo. Ahora personalizarás el aspecto de la ventana añadiendo una máscara y redondeando los bordes.

- En el panel de configuración de la pantalla de bienvenida, en Color de la máscara, cambia el color a Primario-Claro (fila 1, columna 1).

Observará que al aplicar una máscara cambia el color de la interfaz alrededor de la ventana. Una máscara se puede utilizar para llamar la atención sobre el contenido de la ventana.

- En la sección «Borde», en «Radio del borde», escribe 20 px y pulsa Intro.



Los bordes de la ventana se redondean. Ahora que ha personalizado el aspecto de la ventana, rellenará el contenido de la pantalla de inicio.

Paso 2: Rellenar el contenido de una ventana

En este paso, rellenará el contenido de la ventana de la pantalla de inicio.

En primer lugar, eliminará el texto del título, que no desea incluir en la pantalla de inicio.

- En el lienzo, haz clic en Título para seleccionarlo y pulsa **Suprimir**.

A continuación, configurarás la imagen de la pantalla de inicio.

- En el lienzo, haz clic en el marcador de posición de la imagen, tal y como se indica en el siguiente gráfico.



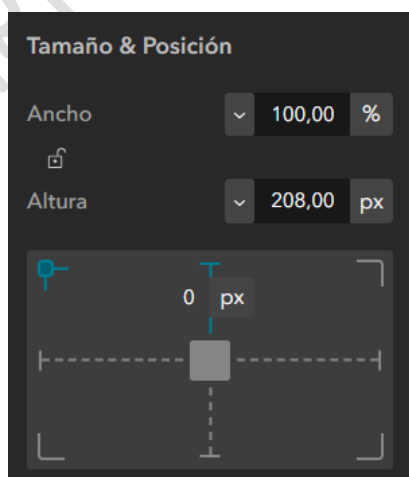
- En el panel de configuración del widget Imagen, en Origen de la imagen, haz clic en Seleccionar una imagen.
- En la ventana Seleccionar una imagen, en la pestaña Local, haz clic en **Cargar**.
- Vaya a **C:\EsriTraining\XBLD\City Historical Society**, seleccione el archivo Welcome.png y haga clic en Abrir.

La imagen se añade a la ventana. La ventana de la pantalla de inicio está configurada con un tamaño fijo de 480 píxeles por 339 píxeles. Por lo tanto, ahora debes aplicar un estilo a la imagen para que tenga un tamaño y una posición fijos en la ventana.

- En Posición, elija Ajustar.



- Haga clic en la pestaña Estilo y, a continuación, en Altura, haga clic en % y seleccione px.
- En Altura, escriba 208 y pulse Intro.



La imagen ya está configurada para tener una altura y una posición fijas en la pantalla de inicio.

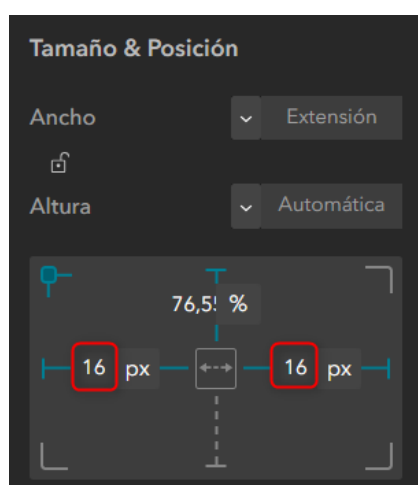
Ahora vas a sustituir el texto de relleno de la pantalla de inicio por contenido significativo. Verás que el texto actual muestra «lorem ipsum». «Lorem ipsum» es un

texto de relleno que se utiliza habitualmente para ilustrar la estructura visual de un documento sin recurrir a contenido significativo.

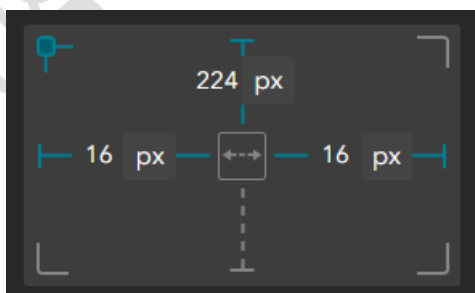
- En el lienzo, haz doble clic en el texto existente de la ventana.
- Escriba: Utilice este sitio web para explorar los numerosos lugares históricos y actividades de la ciudad.

Ahora que el texto contiene contenido relevante, le aplicará un estilo para que quede colocado de forma lógica en la ventana.

- En el panel de configuración Texto, en la pestaña Estilo, en Altura, seleccione Automático.
- Actualice el desplazamiento a la izquierda y a la derecha a 16 píxeles, tal y como se indica en la siguiente imagen.



Para el desplazamiento superior, haz clic en % y selecciona px; a continuación, escribe 224.



El texto aparecerá ahora 16 píxeles por debajo de la imagen, y el contenido se mostrará en una sola línea.

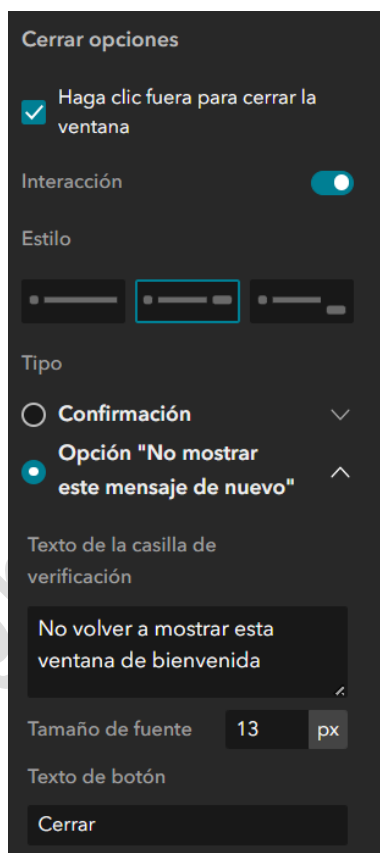
A continuación, configurarás las opciones de la ventana para ofrecer al usuario varias formas de cerrarla.

- En el lienzo, debajo del cuadro de texto, haz clic en el fondo de la pantalla de inicio.
- En el panel de configuración de la pantalla de inicio, en Cerrar opciones, compruebe que la casilla «Hacer clic fuera para cerrar la ventana» esté marcada.

- Active la opción Interacción.
- En Estilo, selecciona Botón en la misma línea (opción del medio).
- En Texto del botón, escribe Cerrar y pulsa Intro.

También ofrecerás a los usuarios la opción de no mostrar la pantalla de inicio cada vez que accedan a la aplicación.

- Selecciona la opción «No mostrar este mensaje de nuevo».
- En el texto de la casilla de verificación, sustituya el texto existente por «No volver a mostrar esta ventana de bienvenida».



La pantalla de inicio ya está configurada con una opción para omitir la pantalla de bienvenida la próxima vez que se abra la aplicación, así como con un botón «Cerrar».



Ya has terminado de configurar la ventana de la pantalla de inicio, así que ahora vas a cerrarla.

- En el panel Página, haz clic en la pestaña Página.

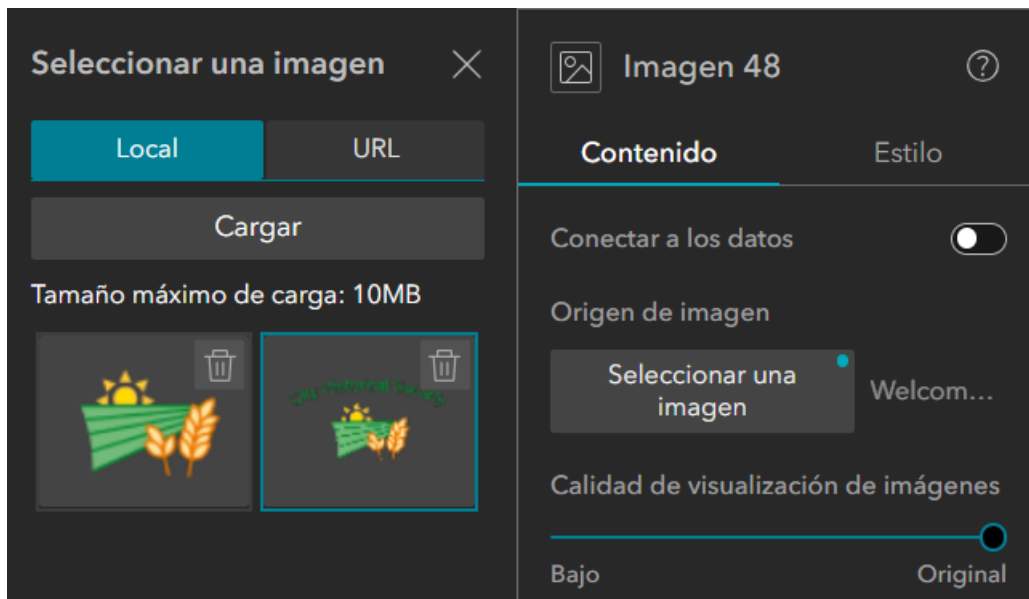
Paso 3: Crear un botón personalizado

En este paso, añadirá un botón personalizado «Acerca de nosotros» a la experiencia añadiendo una ventana, rellenando el contenido y, a continuación, conectando la ventana a un widget Botón. En primer lugar, añadirá una ventana al panel Página.

- En el panel Página, haz clic en la pestaña Ventana.
- Haz clic en el botón «Añadir ventana»  y, a continuación, selecciona «Barra lateral».
- Escribe «**Acerca de nosotros**» y pulsa Intro para nombrar la nueva ventana.

A continuación, rellenará el contenido de la ventana «Acerca de nosotros».

- En el lienzo, desplázate hacia la derecha si es necesario, selecciona el marcador de posición de la imagen y, a continuación, añade el gráfico Bienvenido.



Sugerencia: En el panel de configuración, haz clic en «Seleccionar una imagen» y, a continuación, haz clic en la imagen que has añadido en el paso anterior.

- Cierra la ventana «Seleccionar una imagen».
- En el lienzo, haz doble clic en «Título» y, a continuación, escribe «Acerca de nosotros».

Sugerencia: Haz clic fuera de la ventana para aplicar el cambio al texto.

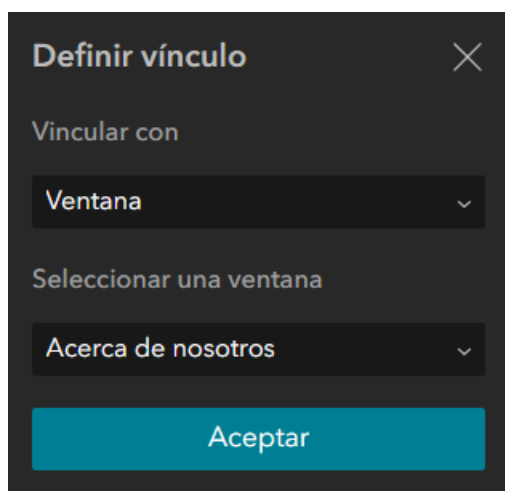
- Amplía el ancho de la ventana arrastrando el lado izquierdo de la ventana hacia la izquierda.



Por ahora, dejará el texto lorem ipsum como marcador de posición en la ventana. A continuación, configurará un widget Botón para conectarlo a la nueva ventana.

- En el panel Página, haz clic en la pestaña Página para cerrar la ventana «Acerca de nosotros».
- Si es necesario, en Contorno, expande la sección Encabezado.

- En Encabezado, cambia el nombre del botón Botón por Botón Acerca de nosotros.
- En el panel de configuración del botón Acerca de nosotros, haz clic en Definir vínculo.
- En la ventana Definir vínculo realice las siguientes acciones para establecer el enlace:
 - En «Vincular con», seleccione «Ventana», si es necesario.
 - En Seleccionar una ventana, elija «Acerca de nosotros».



- Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana Establecer enlace.

La ventana «Acerca de nosotros» ahora está conectada al widget «Botón Acerca de nosotros».

Paso 4: Añadir un efecto interactivo a un botón

En este paso, harás que el botón «Quiénes somos» sea interactivo añadiéndole un efecto al pasar el cursor por encima.

- En el panel de configuración del botón Acerca de nosotros, en Texto, escribe Acerca de nosotros y pulsa Intro.
- En Avanzado, comprueba que la opción esté activada.

En la sección Avanzado, definirá el aspecto del botón cuando un usuario no esté interactuando con él (pestaña Predeterminado).

- En Avanzado, en la pestaña Predeterminado, cambie el color del texto  a Secondary-Text (fila 1, columna 8).
- En «Relleno», cambia el color a «Secundario» (fila 1, columna 6).

A continuación, definirá el aspecto del botón cuando un usuario pase el cursor por encima de él (pestaña Hover).

- En Avanzado, haz clic en la pestaña mantener el puntero y, a continuación, realiza las siguientes acciones:
 - En Texto, haz clic en el botón Negrita y, a continuación, cambia el color del texto a Texto principal (fila 1, columna 4).
 - En Relleno, cambie el color a Primario (fila 1, columna 2).

Has modificado el aspecto del botón «Acerca de nosotros» añadiéndole un efecto interactivo.

Paso 5: Previsualiza las ventanas

Ahora previsualizará la aplicación para comprobar el funcionamiento de las ventanas en la aplicación web.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón Guardar  y, a continuación, haz clic en el botón Vista previa .



Aparecerá la pantalla de bienvenida.

- Marca la casilla No volver a mostrar esta ventana de bienvenida y, a continuación, haz clic en Cerrar.
- En el encabezado, pasa el cursor por Acerca de nosotros.

El color de relleno y el texto del botón cambian al pasar el puntero por encima del botón.

- Haz clic en Acerca de nosotros.

Se abre la ventana de la barra lateral y muestra la información sobre la Sociedad Histórica de la Ciudad.

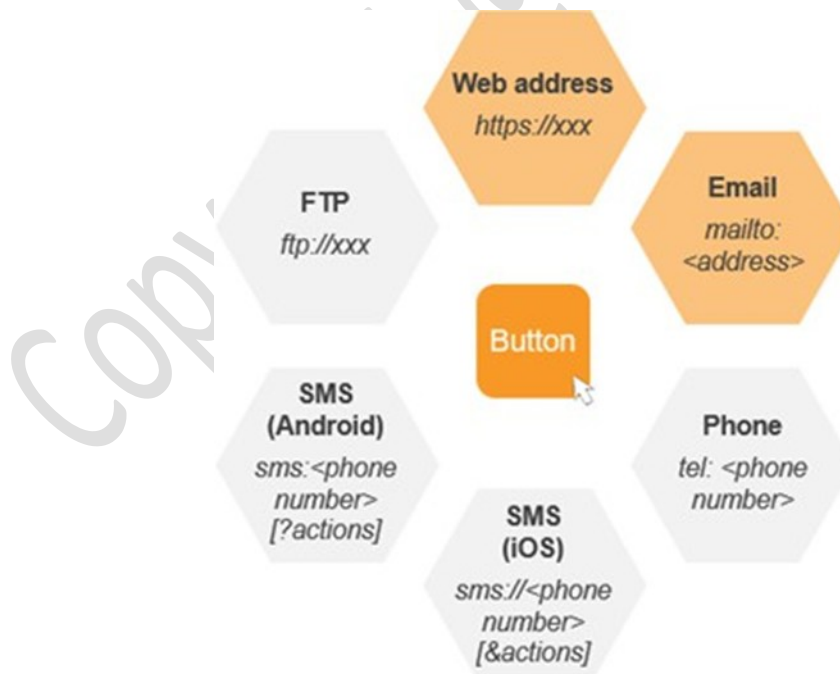
- Cierra la pestaña actual del navegador web. Haz clic en el botón Inicio .
- Deja abierto el navegador web para el siguiente ejercicio.

En este ejercicio, has creado una ventana de pantalla de bienvenida y un botón «Acerca de» que abre una ventana informativa.

Enlace a una ventana externa

Además de conectar un botón personalizado a ventanas en ArcGIS Experience Builder, los botones personalizados también pueden enlazar con ventanas externas. La ventana externa se puede configurar para que se abra en la misma ventana que la aplicación, en la ventana superior o en una ventana nueva. Algunos ejemplos de ventanas externas son una dirección web, un correo electrónico, un número de teléfono, un mensaje de texto SMS y un recurso FTP.

Al configurar el enlace para la ventana externa, se debe especificar el esquema adecuado. El siguiente gráfico muestra el esquema para cada tipo de ventana externa.



Este gráfico muestra el esquema de varios tipos de ventanas exteriores

4. Trabajar con mapas

Esta lección presenta el widget Mapa, un widget importante que suele incluirse en las aplicaciones web. Descubrirás el proceso para insertar un widget Mapa y configurarlo para conectarlo a un mapa web.

Temas tratados

- Widget de mapa: añadir datos

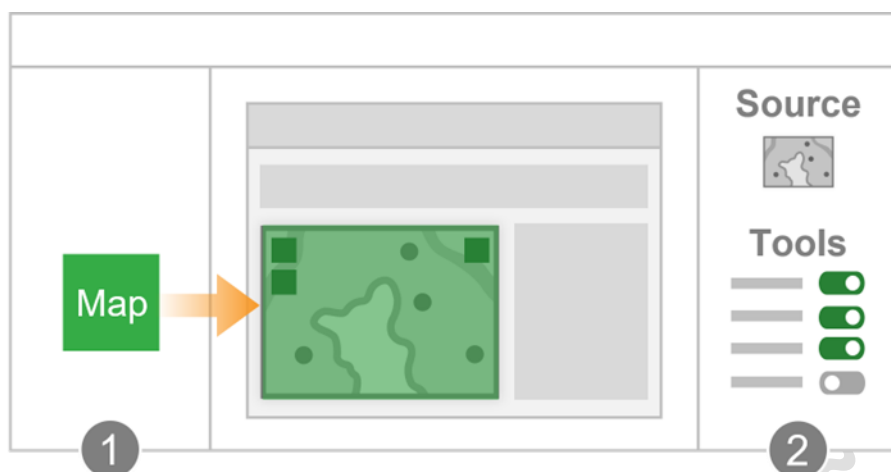
Descripción general del widget de mapa

Los widgets no solo son un elemento clave del diseño, sino que también constituyen los componentes básicos de una aplicación. Esta lección se centra en el widget de mapa, que es un componente básico importante en ArcGIS Experience Builder. El widget de mapa se alimenta de datos para mostrar un mapa web o una escena web. En la página, el widget de mapa se puede configurar para proporcionar funcionalidades comunes activando las herramientas de mapa estándar. Además, el widget de mapa se puede conectar a otros widgets para ofrecer funcionalidades mejoradas, algo que aprenderás más adelante en este curso.

El widget «Mapa» sigue el flujo de trabajo estándar para trabajar con widgets. En primer lugar, se inserta el widget en una página y, a continuación, se configura para que ofrezca la funcionalidad necesaria.

Como parte del segundo paso del flujo de trabajo, se configura el widget. Las opciones de configuración de cada widget varían en función de la función del mismo. Por ejemplo, los datos de origen y las herramientas son dos opciones de configuración clave para el widget Mapa. Sin embargo, hay tres pestañas posibles que organizan las opciones de configuración de todos los widgets:

- **Contenido:** define el contenido de origen, las herramientas, el comportamiento, los enlaces y otros ajustes para rellenar el widget
- **Estilo:** personaliza la apariencia del widget, incluyendo el tamaño, la posición, la animación, el fondo, el borde y la sombra del cuadro
- **Acción:** Determina cómo interactuará el widget con el usuario y con otros widgets de la aplicación



1
Insert the widget
on the page

2
Configure the content,
style, and action

Este gráfico muestra el flujo de trabajo para utilizar el widget Mapa. La fuente de datos y las herramientas son dos opciones clave de configuración de contenido para el widget Mapa.

Explora las herramientas del mapa

Al trabajar con un widget de mapa, es importante comprender la funcionalidad que el mapa debe proporcionar en la aplicación. Configurar el widget de mapa para incluir herramientas estándar, que se muestran en el marco del mapa como botones, es una forma de proporcionar esta funcionalidad.

En esta actividad, explorarás las opciones de configuración del widget «Mapa» para descubrir las funciones disponibles.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- Abre tu experiencia «Global Drought Risk».

Nota: Si aún no ha creado la experiencia «Global Drought Risk», haga clic en + Crear nuevo y, a continuación, en la pestaña ArcGIS Online, busque XBLD, localice la plantilla de ejercicio XBLD y haga clic en Crear.

- En el lienzo, haz clic en el mapa para seleccionarlo.
- En la barra de herramientas del generador, haz clic en Vista en directo.
- En el panel de configuración del mapa, despliega la sección «Herramientas» y desactiva todas las herramientas.
- Activa cada herramienta y, a continuación, en el lienzo, explora su funcionalidad.

Nota: En la mayoría de las herramientas, puede explorar su funcionalidad en el lienzo haciendo clic en el botón que aparece. Es posible que la herramienta Navegación no muestre ningún botón, ya que está trabajando con un mapa web 2D, en lugar de una escena web 3D.

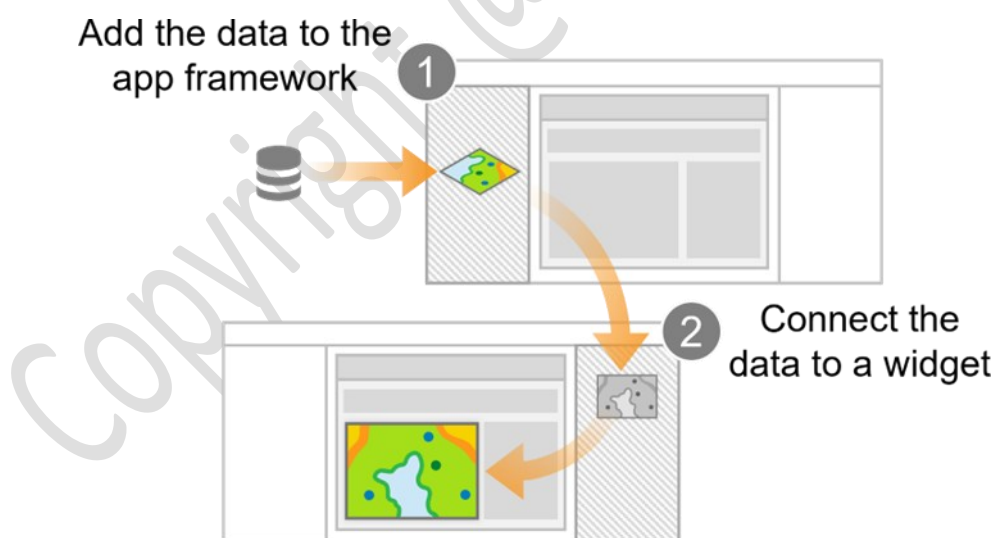
Si la herramienta ofrece una función necesaria, anote el nombre de la herramienta en la siguiente tabla.

Cuando haya terminado, haga clic en el botón Inicio  y elija salir de la experiencia sin guardar los cambios.

Funcionalidad necesaria de la aplicación	Herramienta
Cambiar la escala del mapa	Zoom
Restablecer el mapa a su extensión inicial	Inicio
Búsqueda de lugares de interés	Buscar
Ver la leyenda del mapa	Capas
Cambiar la información de referencia del mapa	Mapa base
Calcular la distancia entre dos ubicaciones en el mapa	Medir

Añadir datos a una aplicación

En ArcGIS Experience Builder, el widget Mapa funciona con datos. El proceso para configurar un widget Mapa con una fuente de datos sigue el flujo de trabajo general de dos pasos para conectar un widget a los datos. En primer lugar, los datos se añaden al marco de la aplicación a través del panel Datos. A continuación, los datos se conectan a un widget en el panel de configuración. A nivel del marco, se pueden ver las capas y los widgets que están conectados a cada fuente de datos.



Este gráfico muestra el flujo de trabajo para conectar un widget de mapa a un mapa web en ArcGIS Online.

Ejercicio 4. Crea un widget de mapa con datos

En este ejercicio, imagina que eres un profesional de SIG que trabaja para un distrito de gestión del agua y que necesitas crear una aplicación que señale el riesgo de sequía en la cuenca del Río Grande. Esta aplicación debe mostrar un mapa con herramientas que permitan a los habitantes del distrito analizar el riesgo de sequía.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Insertar un widget.
- Configurar un widget.

Paso 1: Añade un widget de mapa a una página en blanco

En primer lugar, crearás una experiencia llamada «Riesgo de sequía en el Río Grande» que contenga una página en blanco a pantalla completa.

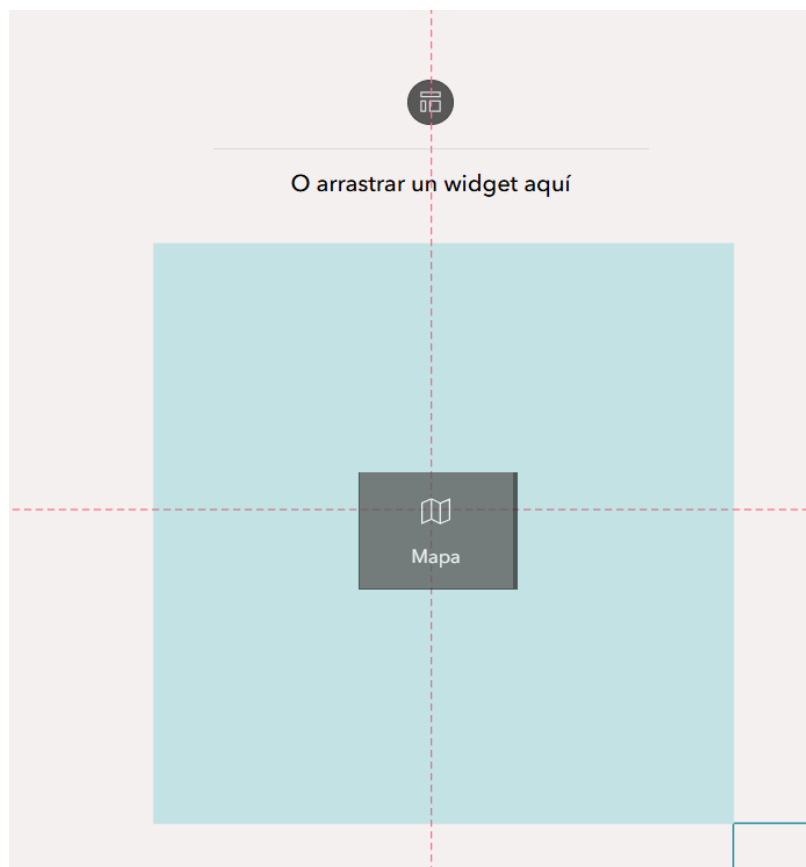
- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.

Sugerencia: En la página de inicio de ArcGIS Experience Builder, haz clic en «Iniciar sesión» y despliega «Inicio de sesión en ArcGIS»; a continuación, inicia sesión con el nombre de usuario y la contraseña que te haya proporcionado tu instructor.

- Cerca de la esquina superior derecha de la página, haz clic en **+ Crear nuevo**.
- En la pestaña Predeterminado, haz clic en **En blanco**.
- Para la plantilla «Pantalla completa en blanco», haz clic en **Crear**.
- A la derecha del botón Inicio, cambia el nombre de la experiencia a **Riesgo de sequía en el Río Grande<tus iniciales>**.

A continuación, añadirá un widget de mapa a la página.

- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, localice el widget Mapa.
- Arrastre el widget Mapa al lienzo, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear  y selecciona **Tamaño completo**.
- En el panel de configuración del mapa, en la parte superior del panel, haz clic en Mapa para editar el nombre.
- Elimine el texto existente, escriba **Mapa de riesgo de sequía** y pulse Intro.

Aunque las opciones de configuración de cada widget varían, las opciones de todos los widgets se organizan en tres pestañas: Contenido, Estilo y Acción (si procede). Para el widget Mapa, comenzará configurando las opciones de la pestaña Contenido.

Paso 2: Conectar el mapa a los datos

En este paso, conectará el widget Mapa a un mapa web en ArcGIS Online. En primer lugar, añadirá el mapa web de origen al marco de la aplicación. En ArcGIS Experience Builder, los datos se añaden al marco de la aplicación a través del panel Datos.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Datos  para abrir el panel Datos.

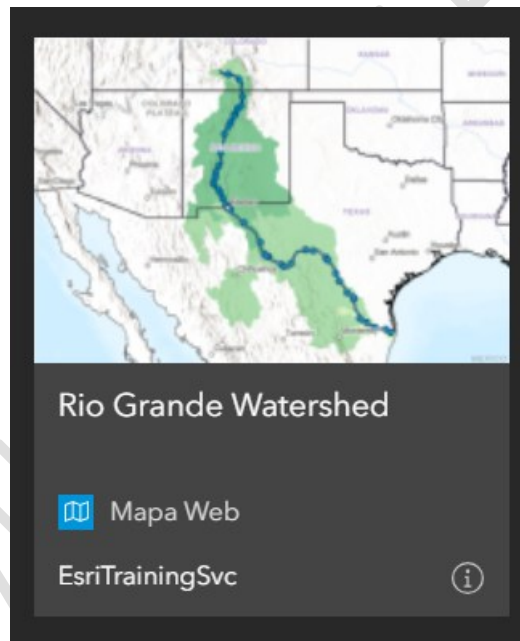
Antes de poder seleccionar un mapa para el widget, debes añadir los datos al marco de la aplicación en

el panel Datos. Hay dos formas de añadir los datos al panel Datos: directa o indirectamente. Anteriormente, su instructor le mostró el proceso para añadir datos directamente al panel. En este ejercicio utilizará el método indirecto.

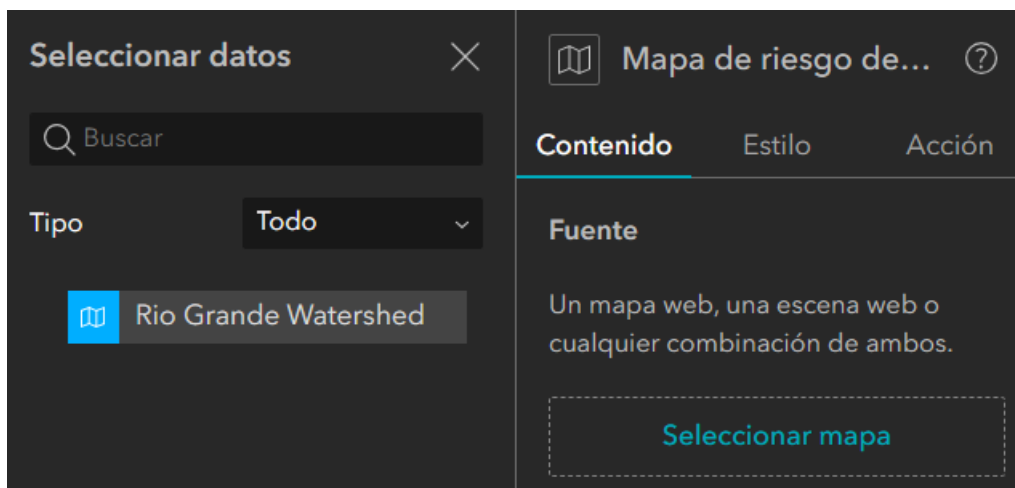
- En el panel de configuración del mapa de riesgo de sequía, en Fuente, haz clic en Seleccionar mapa.
- En la parte inferior de la ventana Seleccionar datos, haz clic en Agregar nuevos datos.

Al añadir nuevos datos a un mapa, tiene la opción de añadir un mapa web o una escena web. En este caso, añadirá un mapa web creado por un miembro que no forma parte de su organización de ArcGIS Online.

- En la ventana Añadir datos, haz clic en la pestaña ArcGIS Online.
- En el campo de búsqueda, escribe Cuenca del Río Grande/Rio Grande Watershed y pulsa Intro.
- Busca el mapa web «Cuenca del Río Grande», propiedad de EsriTrainingSvc.



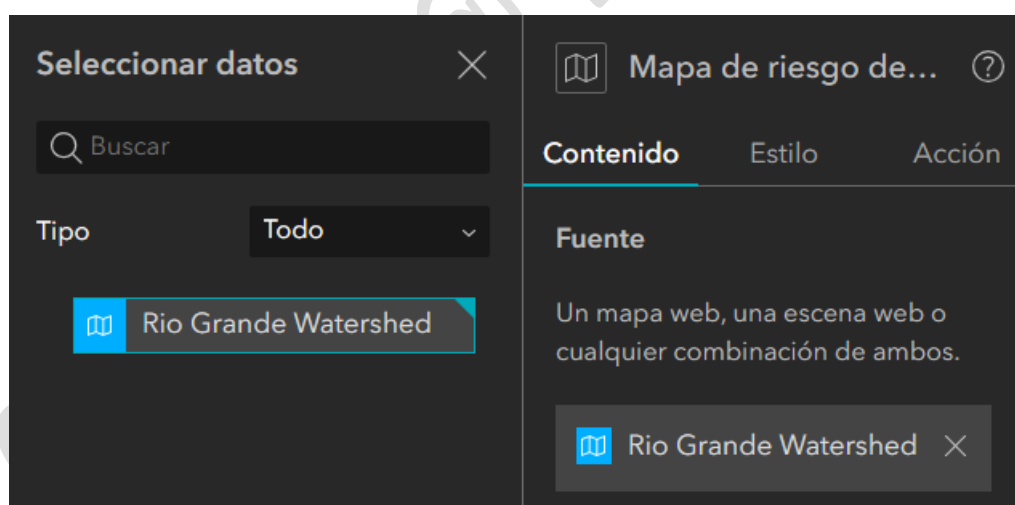
- Haga clic en el mapa web de la cuenca del Río Grande para seleccionarlo.
- Cerca de la esquina inferior derecha de la ventana Añadir datos, haz clic en Listo.



En la ventana «Seleccionar datos», fíjate en que se ha añadido el mapa web de la cuenca del Río Grande.

El mapa web se añade tanto a la ventana «Seleccionar datos» como al panel «Datos». Aunque el mapa web ya forma parte de la estructura de la aplicación en el panel «Datos», verás que el widget «Mapa de riesgo de sequía» sigue mostrando el mapa de marcador de posición en el lienzo. Ahora conectarás el mapa web al widget «Mapa de riesgo de sequía».

En la ventana Seleccionar datos, haz clic en Cuenca del Río Grande para seleccionarla.



El mapa web aparece ahora en la sección Fuente del panel de configuración de Mapa de riesgo de sequía. También verás que el lienzo muestra ahora el contenido del mapa web.

Paso 3: Modificar la vista del mapa

En este paso, cambiará la extensión y la visualización del mapa en ArcGIS Experience Builder sin modificar los datos de origen en ArcGIS Online. En primer lugar, configurará la vista inicial del mapa.

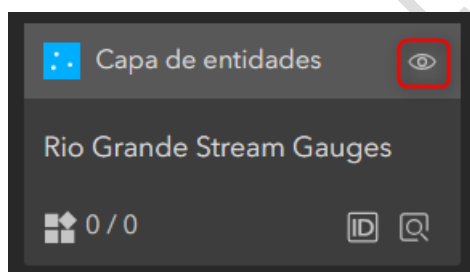
- En el panel de configuración del mapa de riesgo de sequía, despliega la sección «Vista inicial» y, a continuación, selecciona «Personalizada».
- En Personalizado, haz clic en Modificar.

Puede desplazarse y ampliar la ventana Modificar vista inicial para cambiar la extensión predeterminada del mapa; sin embargo, a efectos de este ejercicio, aceptará la extensión actual.

- En la ventana Modificar vista inicial, haz clic en Cancelar.

También modificará las capas visibles del mapa web que están conectadas al widget «Mapa de riesgo de sequía».

- En el panel «Datos», haz clic en «**Cuenca del Río Grande**» para ver las capas del mapa.
- En la pestaña **Capas**, para la capa «**Medidores de caudal del Río Grande**», haga clic en el botón **Ocultar** , tal y como se indica en la siguiente imagen.



Observará que la capa de elementos ocultos se desplaza a la parte inferior del panel Datos. En el lienzo, los medidores de caudal ya no se muestran en el mapa.

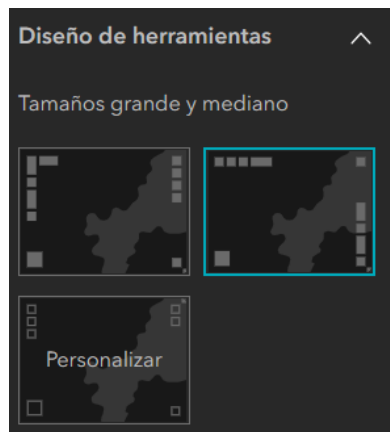
Paso 4: Añadir herramientas al mapa

En este paso, configurarás las herramientas que se mostrarán en el mapa y que proporcionarán la funcionalidad necesaria a la aplicación.

- En el panel de configuración del Mapa de riesgo de sequía, expanda la sección Herramientas y, a continuación, active las siguientes herramientas:
 - Capas
 - Mapa base
 - Medir

También podrás cambiar la posición de las herramientas en el marco del mapa.

- Despliega la sección Diseño de herramientas.
- En Tamaño grande y mediano, selecciona la segunda opción, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



En el lienzo, la ubicación de las herramientas cambia para alinearse con el esquema seleccionado.

Paso 5: Configurar el estilo del mapa

En este paso, aplicará un estilo al mapa configurando el tamaño, la posición y la sombra del cuadro.

- En el panel de configuración del Mapa de riesgo de sequía, haz clic en la pestaña Estilo.
- En Tamaño y posición, en Ancho, selecciona Personalizado.
- En Ancho, escribe 95 % y pulsa Intro.
- Repite este proceso para cambiar la Altura a 95 %.
- Encima de Tamaño y posición, haz clic en el botón Centro horizontalmente .
- Haz clic en el botón Más opciones para acceder a las opciones de alineación, tal y como se indica en la siguiente imagen.



- Seleccione Centrado vertical.
- Para Sombra de cuadro, haz clic en el botón Estilo rápido  y selecciona Pequeña.

El marco del mapa ahora está configurado para ocupar el 95 % de la altura y la anchura de la pantalla y tiene un estilo con sombra de cuadro.

- Haz clic en el botón Guardar  para guardar la experiencia.
- Cierre el navegador web.

En este ejercicio, has insertado un widget de mapa en una página de la aplicación y has configurado el contenido y el estilo del mapa. Más adelante en este curso, explorarás la pestaña «Acciones».

Copyright @ Esri España

5. Creación de una aplicación centrada en mapas

En esta lección, aprenderás a crear aplicaciones que se basan en un mapa para ofrecer funcionalidades clave. También descubrirás los widgets centrados en mapas y el contenido de origen que admiten esta funcionalidad.

Temas tratados

- Trabajar con widgets centrados en mapas
- Conectar widgets a servicios de utilidad

Descubrir los tipos de widgets centrados en mapas

En la lección anterior, descubrió el widget Mapa, que es un importante widget centrado en mapas que se conecta a una fuente de datos de mapa web o escena web. En esta actividad, aprenderá sobre otros widgets centrados en mapas que están disponibles en ArcGIS Experience Builder.

- En un navegador web, ve a Ayuda de ArcGIS Experience Builder: Widgets.
- En la parte derecha, en «En este tema», haz clic en «Widgets centrados en mapas».
- Lee la información de la sección «Mapcentric Widgets» y, a continuación, responde a las siguientes preguntas.
- Cuando haya terminado, cierre la pestaña actual del navegador web.

1. ¿A qué fuente se conectan los demás widgets Mapcentric?

Todos los widgets Mapcentric se conectan a un widget de mapa, excepto el propio widget de mapa; este se conecta directamente a una fuente de datos.

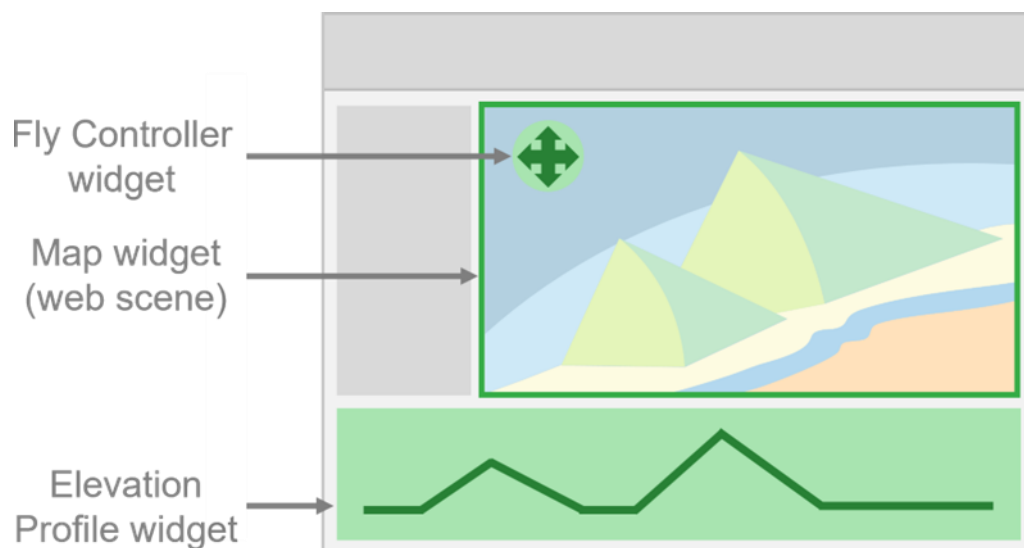
2. ¿Qué widget de Mapcentric te interesa más y qué necesidad empresarial satisface?

Las respuestas variarán en función de la experiencia personal.

Creación de una aplicación centrada en mapas 3D

En ArcGIS Experience Builder, los widgets centrados en mapas se conectan a un mapa web o una escena web a través del widget Mapa. Los widgets centrados en mapas que se conectan a un widget Mapa con una escena web proporcionan funcionalidad 3D en una aplicación. La siguiente lista ofrece algunos ejemplos de widgets centrados en mapas que proporcionan funcionalidad 3D:

- **Fly Controller:** vuela a lo largo de una ruta o gira alrededor de un punto de interés
- **Perfil de elevación:** muestra la elevación a lo largo de una línea
- **Caja de herramientas 3D:** proporciona herramientas para que los usuarios realicen análisis 3D



Este gráfico muestra dos widgets centrados en mapas que se conectan a un widget de mapa con una escena web y ofrecen funcionalidad 3D.

Ejercicio 5A. Crear una aplicación centrada en mapas en 2D

En este ejercicio, imagina que eres un profesional de SIG que necesita crear una aplicación que contenga un mapa que muestre el riesgo de sequía a nivel mundial. Esta aplicación es similar a la que creaste en un ejercicio anterior, pero en este escenario también debes incorporar las siguientes funcionalidades:

- Mostrar una lista personalizada de capas y una leyenda.
- Resalta la información clave utilizando marcadores.
- Mide la distancia y el área dibujando en el mapa.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Añadir widgets centrados en el mapa a una aplicación.
- Comparar los widgets de Mapcentric con las herramientas de mapas.

Paso 1: Define el diseño de la aplicación

En primer lugar, abrirá la experiencia «Global Drought Risk», que contendrá muchas de las páginas de la aplicación que creará en este curso.

- Abre un navegador web y, a continuación, en la página de inicio de ArcGIS Experience Builder, inicia sesión con tu cuenta del curso.
- En Experiencias, haz clic en tu experiencia Global **Drought Risk**.
- En la barra lateral, haz clic en el botón **Tema**.
- En el panel Tema, selecciona el tema **Primero**, si es necesario.

Crearás una aplicación centrada en mapas de una sola página añadiendo una página con la plantilla «Blank Fullscreen» y estableciendo esta página como página de inicio.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Página**.
- En el panel Página, haz clic en el botón Añadir página y, a continuación, en Aplicación a pantalla completa», haz clic en Pantalla completa en blanco.
- Cambia el nombre de la nueva página a **Creación de una aplicación centrada en mapas**.
- Sitúe el cursor sobre Creación de una aplicación centrada en mapas y haga clic en el botón **Establecer como página de inicio**.
- En el panel de configuración Creación de una aplicación centrada en mapas, activa la opción **Encabezado**.

Añadirás dos widgets de diseño y un widget Map Centric a la página. Los widgets de diseño son los contenedores que ayudan a organizar los widgets en la página.

En primer lugar, añadirá un widget «Flow Row» para colocar un widget «Map» y una columna en horizontal a lo largo de la página. A continuación, añadirá el widget

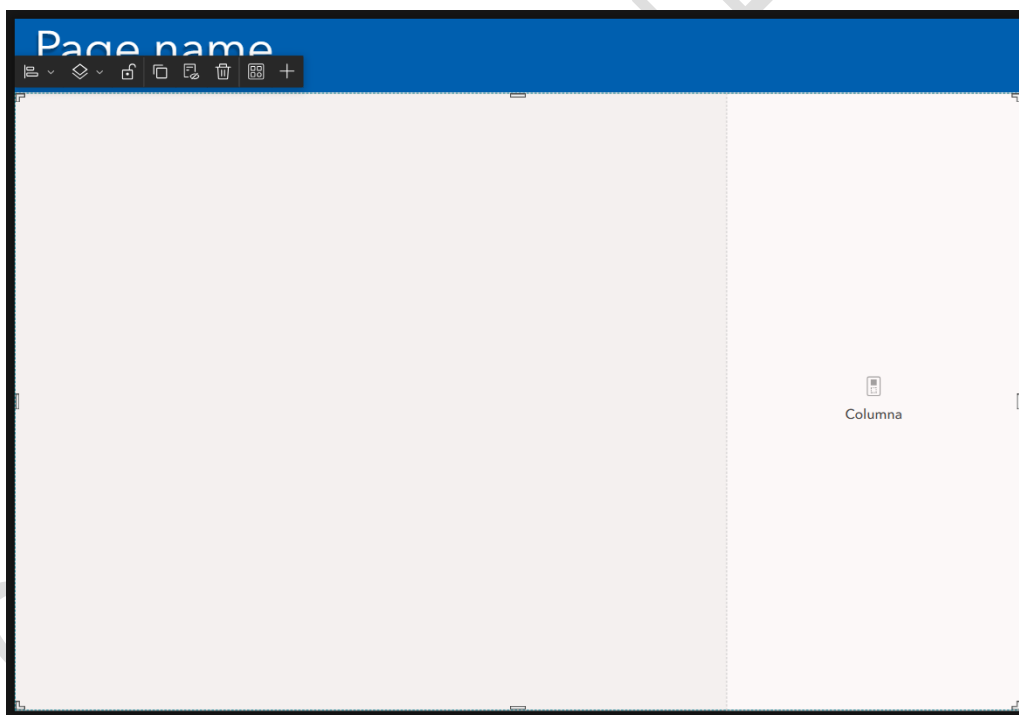
Columna, que organizará varios widgets Mapcentric en vertical en la página. Por último, añadirá un widget Map para mostrar el mapa de riesgo de sequía global.

Ahora añadirá el widget Flow Row a la página.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Insertar.
- En el panel Insertar widget, desplázate hacia abajo hasta la categoría Diseño.
- En la categoría Diseño, arrastra el widget Fila de flujo al lienzo.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona Tamaño completo.
- En el panel de configuración de Flow Row, en Alineación horizontal, selecciona Finalizar.

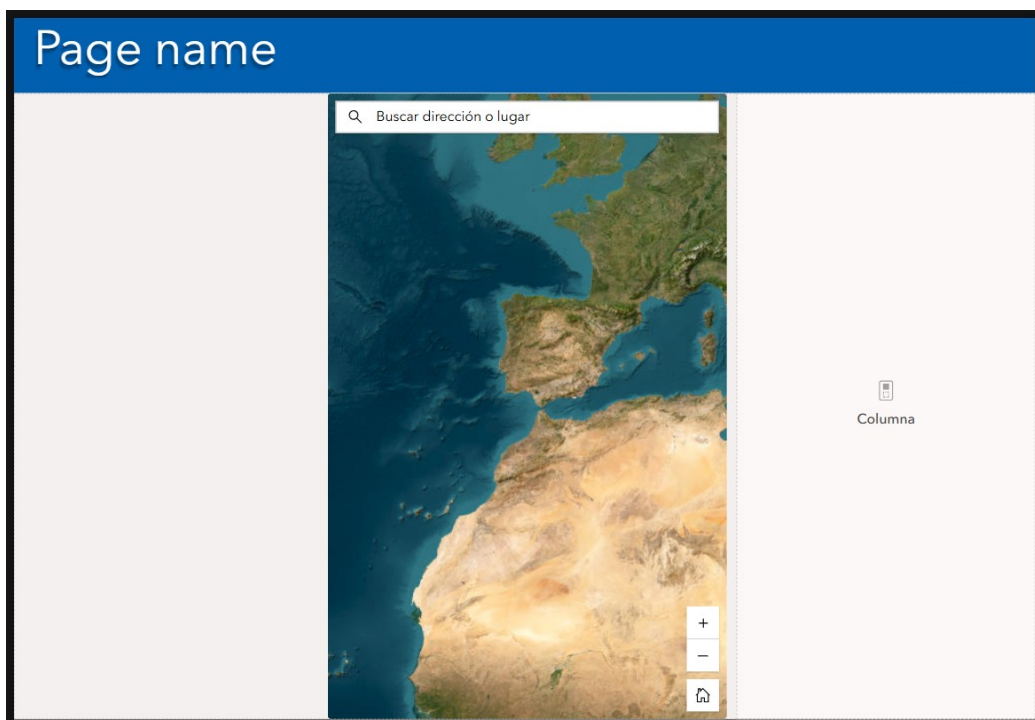
Para organizar los widgets centrados en el mapa en la página, ahora vas a añadir un widget de columna a la aplicación.

- En el panel Insertar widget, arrastra el widget Columna al lienzo, a la derecha del widget Fila de flujo.



El último widget que añadirá a la página es un widget de mapa. Después de añadir el widget de mapa, configurará la fuente de datos y ajustará el estilo del widget.

- En el panel Insertar widget, desplázate hacia arriba hasta la categoría Centrado en el mapa.
- Arrastra el widget **Mapa** al lienzo.



El widget Mapa se añade al lienzo. Configuraré la fuente de datos del widget Mapa para que muestre el mapa web Riesgo global de sequía.

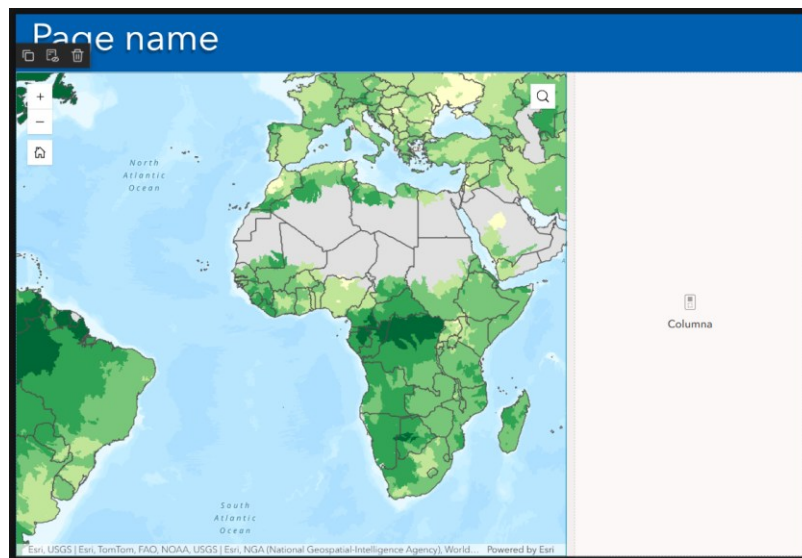
- En el panel de configuración del mapa, cambie el nombre del mapa a **Riesgo global de sequía**.
- En Fuente, haz clic en **Seleccionar mapa**.
- En la ventana Seleccionar datos, haz clic en **Riesgo global de sequía/Global Drought Risk** para seleccionarlo.
- Cierra la ventana Seleccionar datos.

Ahora ajustaré las herramientas del mapa para activar la herramienta Capas.

En el panel de configuración del Mapa de riesgo de sequía, en la pestaña Contenido, expanda Herramientas. Desactive la herramienta de búsqueda y, a continuación, active la herramienta Capas.

También querré ajustar el ancho del mapa para que ocupe todo el ancho restante de la página, independientemente de la resolución de pantalla del usuario final.

- Haz clic en la pestaña **Estilo**.
- En Tamaño, en Ancho, seleccione **Estirar**.



A continuación, añadirá los widgets de Mapcentric al contenedor organizativo que ha colocado en la página.

Paso 2: Mostrar una lista personalizada de capas y leyenda

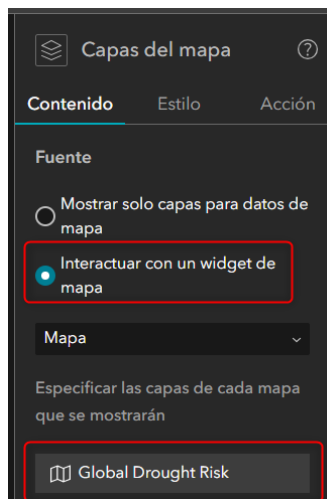
En este paso, recreará la herramienta Capas en el widget Mapa utilizando widgets de Mapcentric. En primer lugar, añadirá el widget Capas del mapa.

La mayoría de los widgets centrados en mapas se conectan a un widget de mapa como fuente de datos. Ahora configurará el widget Capas del mapa para que se conecte e interactúe con el mapa de riesgo global de sequía.

- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en mapas, arrastra el widget Capas de mapa al lienzo, en la sección superior del widget **Columna**.

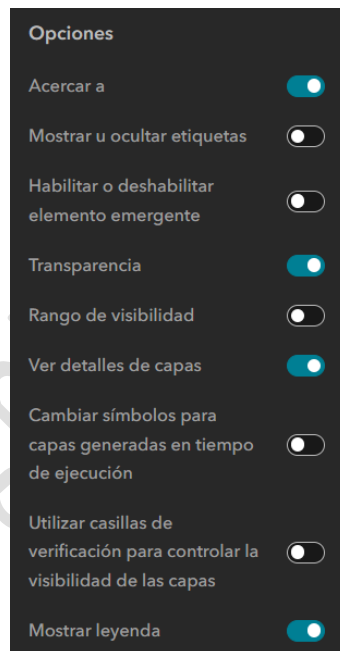
En el panel de configuración de Capas de mapa, haz clic en la pestaña Contenido y, a continuación, en Origen, realiza las siguientes acciones:

- Compruebe que la opción Interactuar con un widget de mapa esté seleccionada.
- En la lista desplegable, compruebe que esté seleccionado **Riesgo global de sequía**.



A continuación, configurarás otros ajustes del widget.

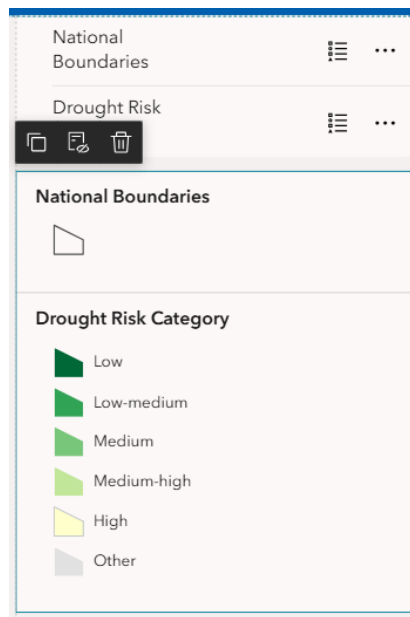
- En Opciones, activa las opciones de **Acercar a**, **Transparencia**, **Ver detalles de la capa** y **Mostrar leyenda**.



- Haz clic en la pestaña **Estilo**.
- En Altura, seleccione **Automático**.

Una vez añadido y configurado el widget Capas del mapa, ahora añadirá el widget Leyenda y conectará este widget al mapa de riesgo global de sequía.

- En el panel Insertar widget, arrastra el widget **Leyenda** al lienzo, debajo del widget Capas del mapa en la columna.
- En el panel de configuración de la leyenda, en la pestaña Estilo, en el campo Altura, selecciona **Automático**.



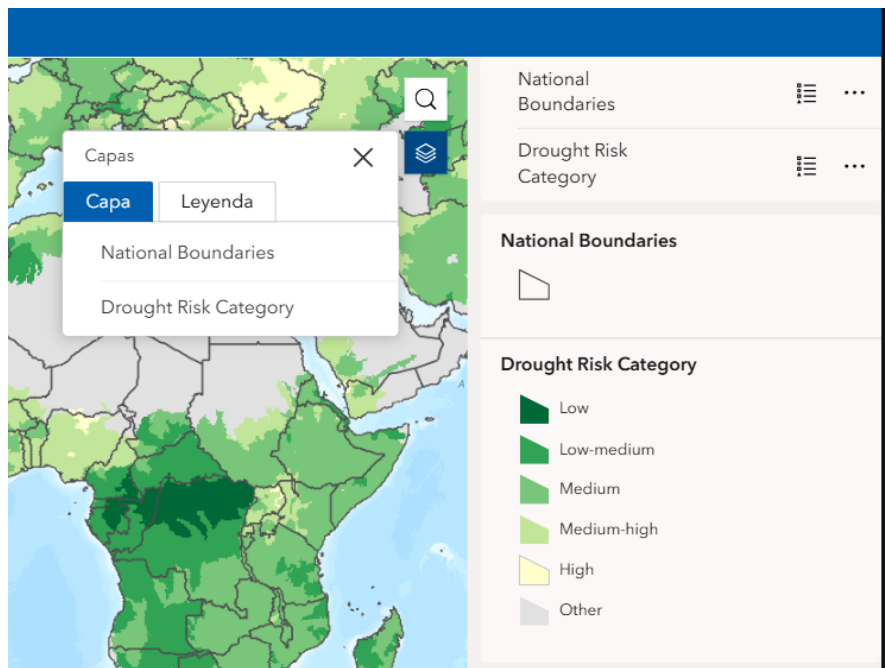
- Haga clic en la pestaña Contenido.

Verás que el widget Leyenda está conectado al mapa Riesgo global de sequía.

Paso 3: Comparar los widgets centrados en el mapa con las herramientas de mapa

En este paso, comparará el widget Capas del mapa y el widget Leyenda con la herramienta de mapa Capas.

- En primer lugar, abre la herramienta Capas, que forma parte del widget Mapa.
- En la barra de herramientas del generador, haz clic en **Vista en directo**.
- En el lienzo, en el mapa, haz clic en la herramienta Capas, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



Ahora comparará la pestaña Capa y la pestaña Leyenda de la herramienta de mapa Capas (en la parte izquierda de la imagen anterior) con el widget Capas del mapa (en la esquina superior derecha de la imagen anterior) y el widget Leyenda (en la esquina inferior derecha del widget) respondiendo a las siguientes preguntas.

1. ¿En qué se diferencia la pestaña «Capas» de la herramienta de mapa «Capas» del widget «Capas del mapa»?

Ambas opciones permiten activar o desactivar la visibilidad de las capas; sin embargo, el widget ofrece más opciones de capas.

Ambas opciones pueden interactuar con el widget de mapa; sin embargo, el widget también se puede configurar para que no interactúe con el mapa.

En la herramienta Capas, haz clic en la pestaña Leyenda.

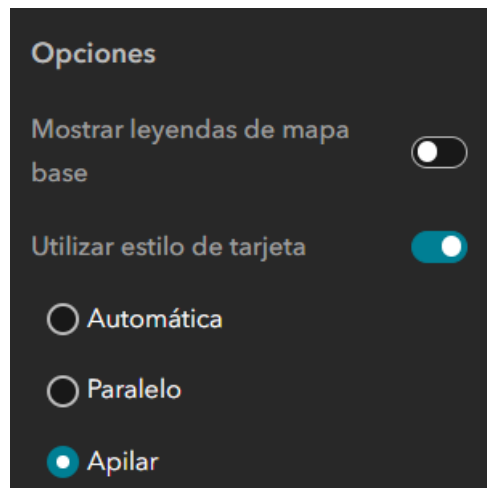
2. ¿En qué se diferencia la pestaña Leyenda de la herramienta de mapa Capas del widget Leyenda?

En general, ambas opciones tienen el mismo aspecto.

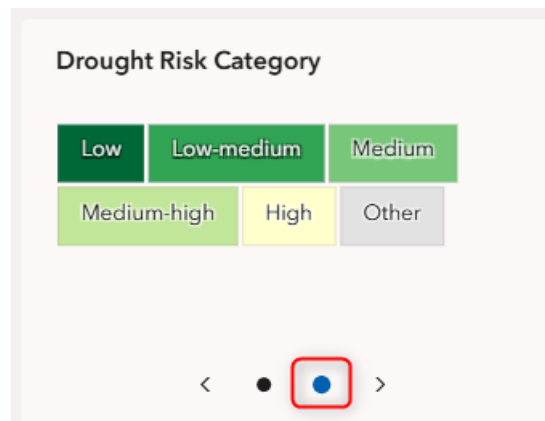
- En el lienzo, haz clic en el widget **Leyenda** para seleccionarlo.

Al seleccionar el widget Leyenda, se abre el panel de configuración de la leyenda.

- En el panel de configuración de Leyenda, en la sección Opciones, activa la opción Utilizar estilo de tarjeta y, a continuación, selecciona la opción **Apilar**



- En el lienzo, para el widget Leyenda, visualice la tarjeta de Categoría de riesgo de sequía.



Sugerencia: Haga clic en el segundo círculo situado en la parte inferior de la tarjeta.

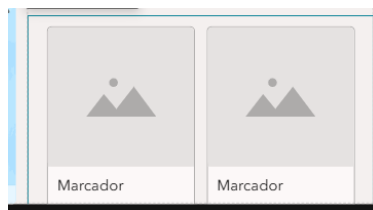
Verás que el widget Leyenda ofrece más opciones de visualización y estilo que la herramienta Capas. En este caso, hay suficiente espacio vertical en la pantalla para mostrar la leyenda completa sin necesidad de utilizar una tarjeta, por lo que desactivarás la opción de estilo de tarjeta.

- En el panel de configuración de Leyenda, en Opciones, desactiva la opción **Usar estilo de tarjeta**.
- En la barra de herramientas del generador, desactiva **Vista en directo**.

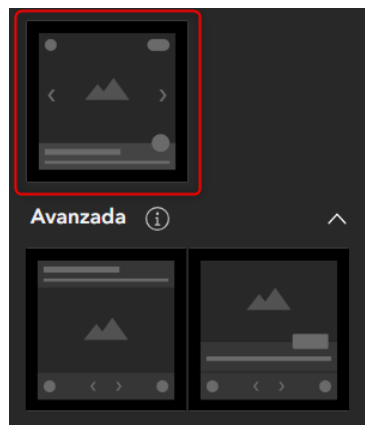
Paso 4: Resalta la información clave utilizando marcadores

En este paso, añadirás marcadores a la página para resaltar la información clave del mapa de riesgo global de sequía.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar** .
- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, arrastra el widget Marcador al lienzo, debajo del widget **Leyenda en la columna**.



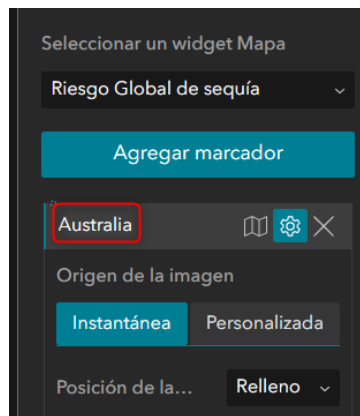
- En el panel de configuración de Marcador, en la sección Simple, selecciona la **última opción**.



- Haz clic en **Continuar**.
- Si es necesario, en Seleccionar un widget de mapa, elige **Riesgo global de sequía**.
- En Visualización de marcadores, marca la casilla Visualizar marcadores del mapa web, si es necesario.

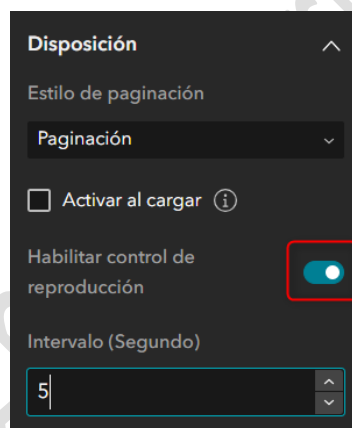
Los marcadores que se guardaron en el mapa de riesgo global de sequía ahora se muestran en el widget.

- Haga clic en **Añadir marcador**.
- En la ventana Establecer vista de marcador, haz clic en el botón **Buscar** .
- En el campo de búsqueda, escribe **Australia** y pulsa Intro.
- En la esquina inferior derecha de la ventana Configurar vista de marcadores, haz clic en **Guardar**.
- Cierre la ventana **Establecer vista de marcadores**.
- Haz doble clic en **Marcador-1** y cambia el nombre a Australia.



A continuación, configurará el widget Marcador para habilitar los controles de reproducción. Los controles de reproducción permiten a los usuarios recorrer los marcadores automáticamente.

- Expande la sección **Disposición**, si es necesario.
- Activa la opción **Habilitar control de reproducción**.
- En Intervalo (segundos), escribe **5**.



Por último, configurará la altura del widget para que ocupe el espacio vertical restante de la página.

- Haz clic en la pestaña **Estilo**.
- En Tamaño, en Altura, elija **Extensión**.

Ahora que has terminado de configurar el widget Bookmark, podrás obtener una vista previa de la aplicación para explorar sus funciones.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Guardar**  para guardar la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa** .
- En la página de la aplicación, localice el widget Marcador.

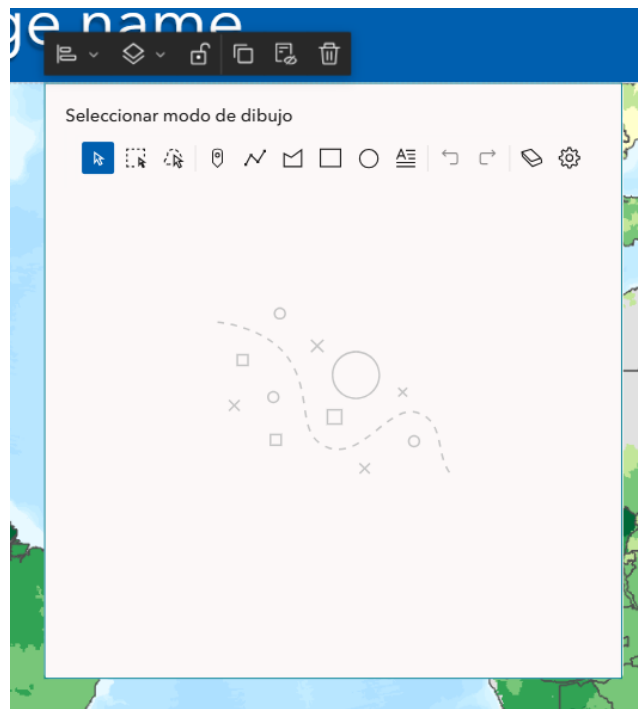


- En la esquina superior izquierda del widget Marcadores, haz clic en el botón **Lista de marcadores**  y selecciona Norteamérica.
- En la parte central derecha del widget de marcadores, haz clic en el botón **Siguiente** ➤ para ver el marcador de Sudamérica.
- En la esquina inferior derecha del widget de marcadores, haz clic en el botón azul de **reproducción** para recorrer los marcadores, tal y como se muestra en la siguiente imagen .
- Cierra la pestaña actual del navegador web.

Paso 5: Mide la distancia y el área dibujando en el mapa

Ahora añadirá un widget que permite a los usuarios medir la distancia y el área dibujando en el mapa. Para realizar esta tarea, añadirá el widget Dibujar a la aplicación y lo conectará al mapa de riesgo global de sequía. Puede colocar widgets en cualquier lugar de la página, incluso dentro de un widget de mapa.

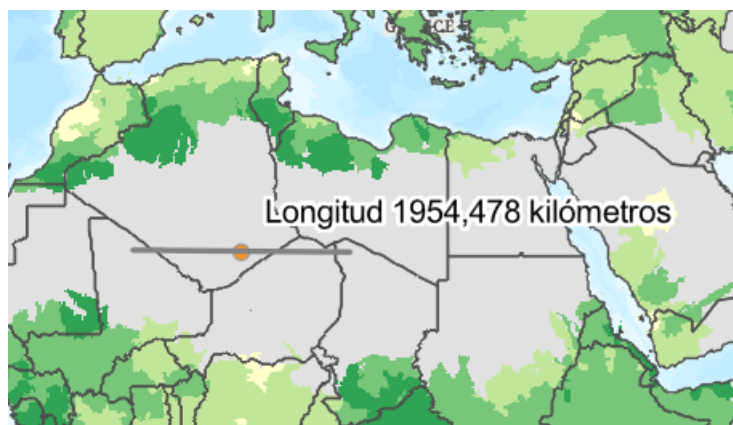
- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, arrastra el widget Dibujar al lienzo, en la parte superior central del mapa.



- Si es necesario, en el panel de configuración de dibujar, en Seleccionar un widget de mapa, elige Riesgo global de sequía.
- En Disposición, seleccione **Barra de herramientas**.
- En Opciones, activa la opción **Habilitar medición**.

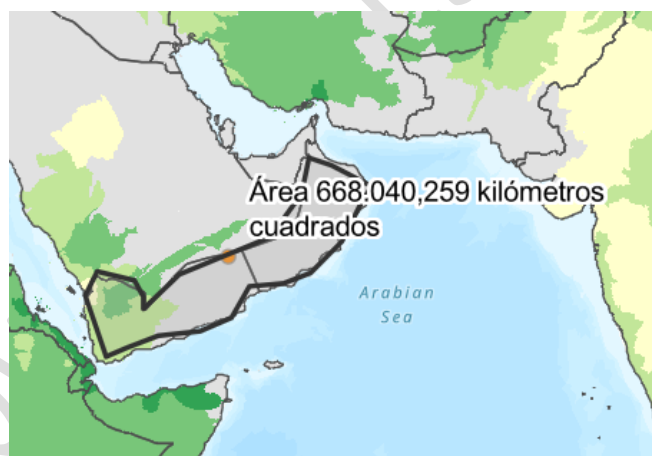
Ahora que ha terminado de configurar el widget Dibujar, obtendrá una vista previa de la aplicación para explorar su funcionalidad.

- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa**.
- En la página de la aplicación, localiza el widget **Dibujar una polilínea**.
- En el mapa, dibuja una polilínea siguiendo estos pasos:
 - Haz clic en el botón Dibujar una polilínea .
 - Active la opción Mostrar medida de longitud.
 - Haz clic en una ubicación del mapa.
 - Haz doble clic en otro punto del mapa para dejar de dibujar la línea.



La longitud de la línea se muestra en el mapa.

- En el mapa, dibuja un polígono realizando las siguientes acciones:
 - Haz clic en el botón **Dibujar un polígono** .
 - Active la opción **Mostrar medición de área**.
 - Haz clic en una ubicación del mapa para añadir un vértice al polígono.
 - Sigue añadiendo vértices al polígono haciendo clic en distintos puntos del mapa.
 - Para completar el polígono, haz doble clic en la última ubicación del mapa.



El área del polígono se muestra en el mapa.

- Haga clic en el botón **Contraer**  para cerrar las opciones de dibujo.
- Haga clic en el botón **Borrar todo**  para borrar los objetos dibujados en el mapa.

Nota: También puede medir distancias y áreas con el widget de medición. El widget de medición cuenta con una función de ajuste, que permite realizar mediciones más precisas entre elementos; sin embargo, no dispone de las capacidades avanzadas de dibujo que se encuentran en el widget de dibujo.

- Cierra la pestaña actual del navegador web.

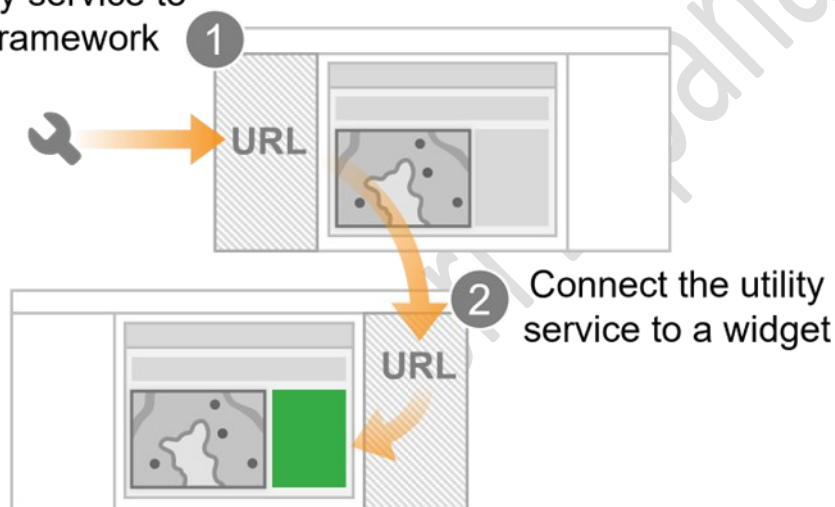
- Deja abierta la experiencia Riesgo global de sequía para el siguiente ejercicio.

En este ejercicio, ha configurado una aplicación centrada en mapas 2D que incluye una lista de capas de mapa, una leyenda, marcadores y herramientas de dibujo.

Conexión de servicios de utilidades a widgets

Los servicios de utilidad habilitan funcionalidades específicas en una organización, como imprimir mapas, localizar direcciones y buscar direcciones. El proceso para añadir un servicio de utilidad a ArcGIS Experience Builder es similar al flujo de trabajo para añadir datos. En primer lugar, se añade el servicio de utilidad al marco de la aplicación. A continuación, se conecta el servicio de utilidad a un widget.

Add a utility service to
the app framework

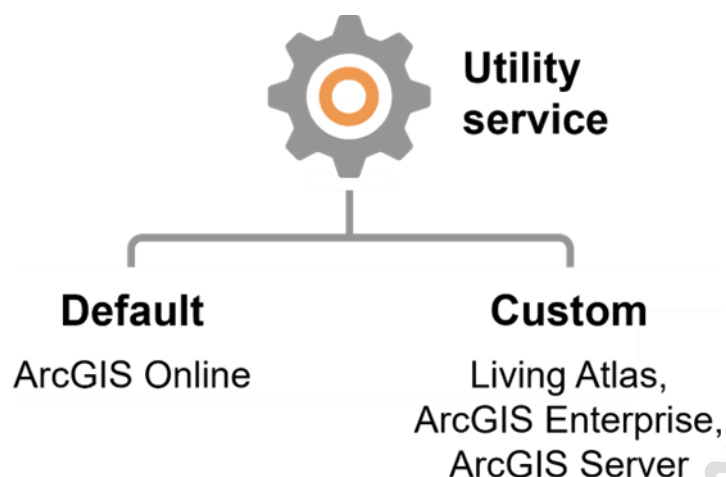


Este gráfico muestra el flujo de trabajo para conectar un widget a un servicio de utilidades.

Añadir un servicio de utilidades al marco de la aplicación

Antes de poder añadir un servicio de utilidad al marco de la aplicación, debe elegir entre utilizar un servicio de utilidad predeterminado de ArcGIS Online o un servicio de utilidad personalizado. Los servicios de utilidad de ArcGIS Online suelen estar disponibles a través de su cuenta de ArcGIS, en función de la configuración de su organización y de los privilegios de los miembros. Los servicios de utilidad personalizados están disponibles a través de diversas fuentes, como ArcGIS Living Atlas of the World, ArcGIS Enterprise y servidores ArcGIS independientes.

Nota: Si un servicio que consume créditos está conectado a un widget, los usuarios que interactúen con ese widget utilizarán créditos de su cuenta de ArcGIS. Para obtener más información sobre los créditos, consulte el recurso adicional al final de esta actividad.



Puede añadir dos tipos de servicios de utilidades a un marco de aplicación: predeterminados y personalizados.

Conexión de un servicio público a un widget

La siguiente tabla presenta una lista de widgets comunes que están conectados a servicios de utilidades.

Widget	Servicios de utilidades compatibles
Análisis1	Geoprocesamiento
Direcciones	Geocodificación, cálculo de rutas
Conversión de coordenadas	Geocodificación
Búsqueda	Geocodificación
Imprimir	Impresión
Analista de negocios 2	Geoenriquecimiento
Personalizado 3	Cualquiera

Nota: Los cuadernos alojados en ArcGIS Online se pueden compartir como WebTools, a los que el widget de análisis puede conectarse a través de la utilidad. (2) La opción de especificar un servicio de GeoEnrichment personalizado no está disponible en la edición de ArcGIS Online de ArcGIS Experience Builder. (3) Los widgets personalizados, que se crean con la edición para desarrolladores de ArcGIS Experience Builder, pueden utilizar cualquiera de los servicios de utilidad compatibles.

Ejercicio 5B. Configurar un widget con un servicio de utilidad

En este ejercicio, imagina que eres un consultor medioambiental que necesita recopilar información sobre varios emplazamientos potenciales para un proyecto mediante trabajo de campo y análisis SIG. Para facilitar esta tarea, crearás una aplicación que ofrezca las siguientes funciones:

- Convierte las coordenadas de longitud y latitud a una dirección y a grados, minutos y segundos.
- Calcula la distancia y el tiempo de trayecto en coche desde tu oficina hasta cada ubicación.
- Imprime mapas de campo basados en la extensión actual del mapa.

Para configurar esta funcionalidad en la aplicación, tendrás que utilizar varios servicios de utilidad predeterminados de ArcGIS Online.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Añadir un servicio de utilidad personalizado.
- Utilizar los servicios de utilidad predeterminados de ArcGIS Online.
- Configurar widgets centrados en mapas para utilizar un servicio de utilidad.

Paso 1: Organizar los widgets en la página

En este paso, configurará una nueva página de aplicación con el mapa web de la cuenca del Río Grande y un widget Widget Controller.

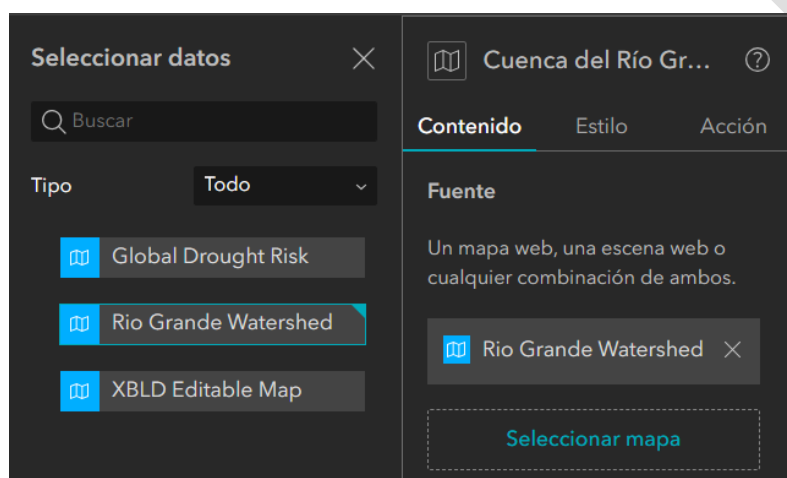
- En primer lugar, añade una página a tu experiencia Global Drought Risk ya existente.
- Si es necesario, abre un navegador web, inicia sesión en ArcGIS Experience Builder y abre tu experiencia Global Drought Risk.
- Si es necesario, en la barra lateral, haz clic en el botón **Página**.
- En el panel Página, seleccione Plantilla de página, haga clic en el botón **Más** y selecciona **Duplicar**.
- Cambia el nombre de la nueva página a **Trabajar con servicios públicos** y pulsa Intro.
- En la página Trabajar con servicios públicos, haz clic en el botón **Establecer como página de inicio**.

Ahora actualizará la fuente de datos del widget Mapa para que apunte al mapa web de la cuenca del Río Grande.

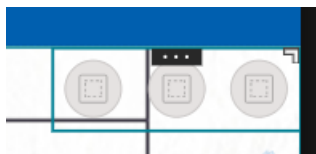
- En el lienzo, haz clic en el mapa para seleccionarlo.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón **Alinear** y elija **Tamaño completo**.

- En el panel de configuración del mapa, cambie el nombre del widget de mapa a **Cuenca del Río Grande**.
- En Fuente, junto a Riesgo global de sequía, haz clic en el botón **Eliminar** para eliminar el mapa de riesgo global de sequía.
- Haga clic en **Seleccionar mapa**.
- En la ventana Seleccionar datos, haga clic en **Cuenca del Río Grande** para añadirla como fuente de datos.
- Cierre la ventana **Seleccionar datos**.

Para organizar los widgets centrados en el mapa de la página, añadirá un widget Widget Controller a la página de la aplicación.



- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar**.
- En el panel Insertar widget, desplázate hacia abajo hasta la categoría Menú y herramientas.
- Arrastra el widget **Controlador de widgets** al lienzo, en la esquina superior derecha del mapa.

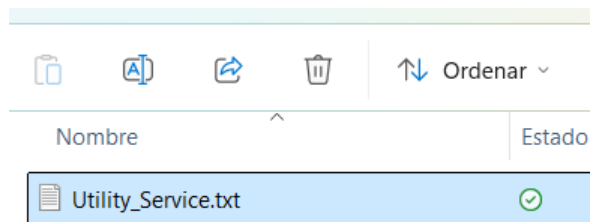


La página de la aplicación ya está configurada y estás listo para empezar a trabajar con servicios de utilidad.

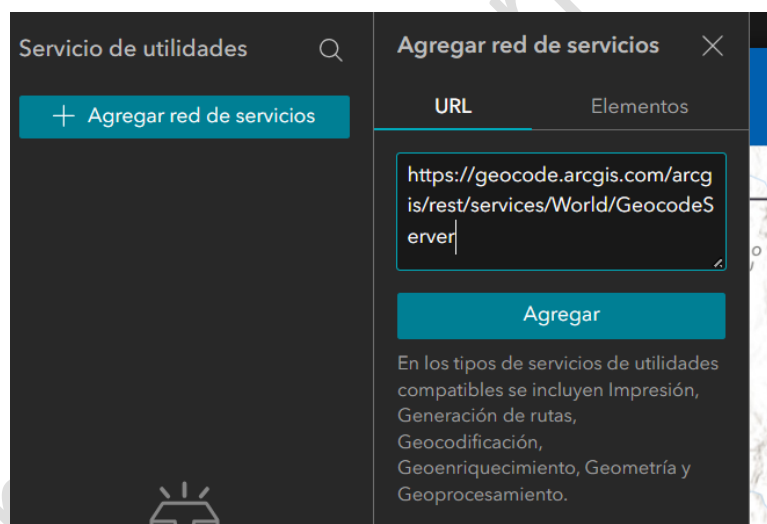
Paso 2: Añadir un servicio de utilidades personalizado al marco de la aplicación

En este paso, añadirá un servicio de utilidad personalizado al marco de la aplicación. Los servicios de utilidad personalizados se añaden al marco de la aplicación a través del panel «Servicios de utilidad».

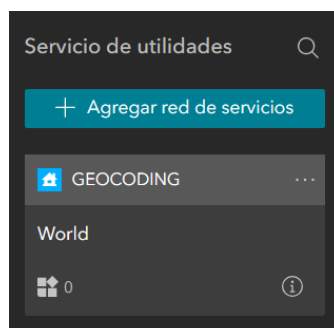
- En la barra de tareas de Windows, abre el Explorador de archivos , ve a **C:\EsriTraining\XBLD\ Utility Service Link** y, a continuación, haz doble clic en Utility_Service.txt.



- En el Bloc de notas, copie la URL.
- Vuelve a ArcGIS Experience Builder.
- En la barra lateral, haz clic en el botón **Utilidad** .
- En el panel Servicio de utilidades, haz clic en **Agregar red de servicios**.
- En la ventana Agregar red de servicios, en la pestaña URL, pega la URL que has copiado.



- Haz clic en **Añadir**.



Nota: Si el botón Añadir no se activa después de pegar la URL, haz clic en el espacio en blanco de la ventana Añadir utilidad para activar el botón Añadir.

Se añade un servicio de utilidad de geocodificación a la experiencia.

Paso 3: Convertir las coordenadas de las ubicaciones sobre el terreno

En este paso, añadirás un widget que permite a los usuarios convertir coordenadas de longitud y latitud a una dirección y a grados, minutos y segundos (DMS).

En primer lugar, añadirá el widget Conversión de coordenadas y lo conectará al widget Mapa de la cuenca del Río Grande.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar**  .
- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, arrastre el widget Conversión de coordenadas al lienzo, dentro del widget Controlador de widgets



- En el lienzo, haz clic en el widget **Conversión de coordenadas** para seleccionarlo.
- Si es necesario, en el panel de configuración de Conversión de coordenadas, en Seleccionar un widget de mapa, elige **Cuenca del Río Grande**.

A continuación, configurará los ajustes de dirección del widget; esta funcionalidad requiere el uso de un servicio de geocodificación.

- En Configuración de direcciones, haz clic en **Seleccionar red de servicios**.
- Se abrirá la ventana Seleccionar utilidad y se mostrarán dos pestañas.

En primer lugar, explorará la pestaña Agregado.

- En la ventana Seleccionar red de servicios haz clic en la pestaña **Agregado**.

La pestaña Añadidos muestra el servicio de geocodificación personalizado que ha añadido en el panel Servicio de utilidades.

- En la ventana Seleccionar servicio público, haga clic en la pestaña **Organización**.

La pestaña Organización muestra el servicio de utilidades predeterminado de ArcGIS Online (ArcGIS World Geocoding Service). Esta opción está disponible porque su organización de ArcGIS Online está configurada para incluir este servicio de utilidades como opción predeterminada. Si desea trabajar con ArcGIS World Geocoding Service, lo mejor es utilizar la opción de la pestaña Organización, si está disponible.

- En Geocodificación, haga clic en **ArcGIS World Geocoding Service** para seleccionar este servicio de utilidad.

Ahora configurarás los ajustes de entrada y salida del widget. En este caso, los trabajadores de campo tendrán que desplazarse a las ubicaciones de los medidores de caudal a lo largo del Río Grande. Las ventanas emergentes de los medidores de caudal contienen las coordenadas de longitud y latitud de cada uno de ellos. Por lo tanto, consecuencia, le gustaría que la entrada fuera en formato de longitud y latitud.

- Despliega la configuración de entrada.
- En Coordenadas predeterminadas, seleccione **Longitud-Latitud**.

Para la salida, desea indicar la ubicación como una dirección y en grados, minutos y segundos (DMS).

- Despliega la configuración de salida.
- Desmarque todas las opciones excepto **Dirección y DMS**.

Configuración de entrada

Coordenada predeterminada

Long-Lat

Formato

X°, Y°

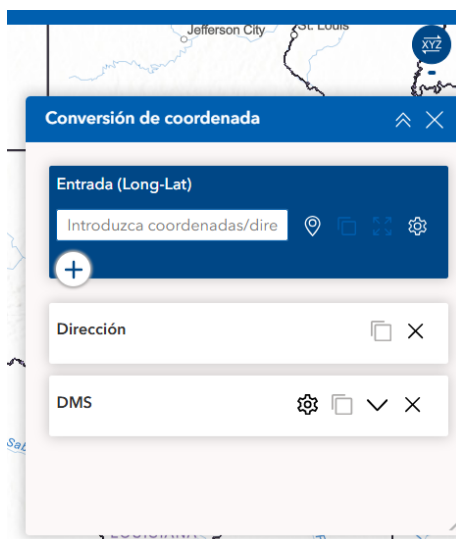
Configuración de salida

+ Agregar nuevas etiquetas

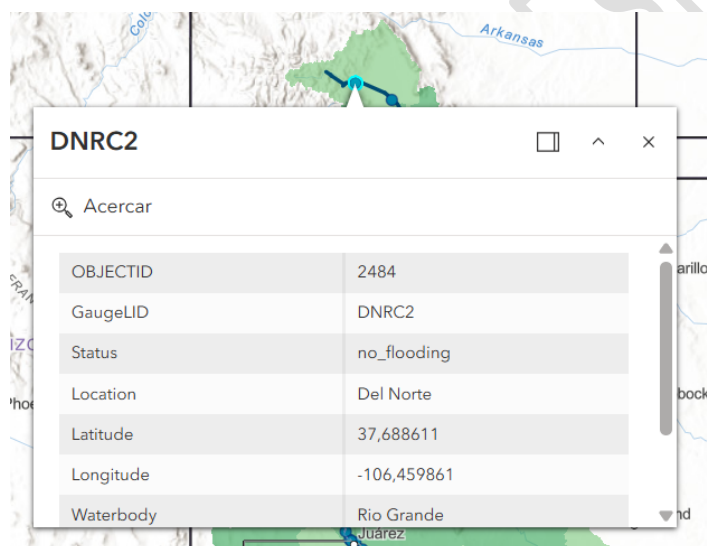
Etiqueta	Formato
☐ DD	Y°N, X°E
☐ DDM	Y° A'N, X° B'E
☒ Dirección	
☒ DMS	Y° A' B"N, X° C'...

Ahora que has terminado de configurar el widget «Conversión de coordenadas», podrás obtener una vista previa de la aplicación para explorar sus funciones.

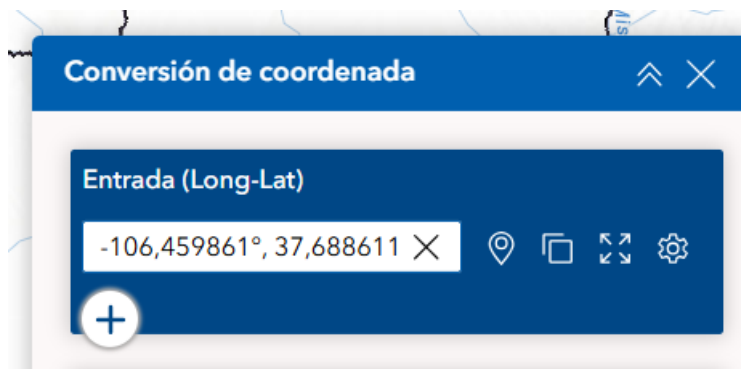
- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa** .
- En la página de la aplicación, haz clic en el widget **Conversión de coordenadas**.



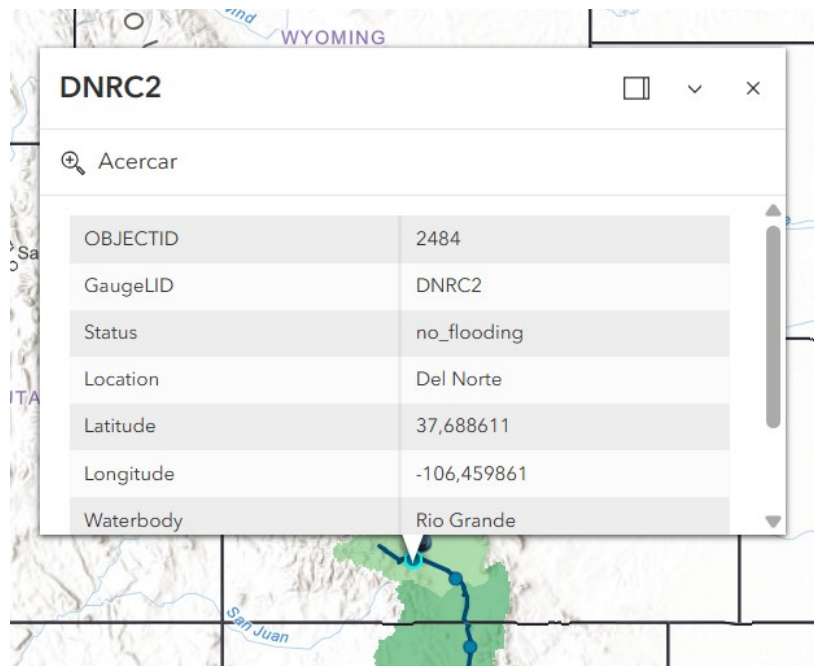
- En el mapa, haz clic en el medidor de caudal más al norte para abrir la ventana emergente.



- En la ventana emergente del medidor de caudal DNRC2, la longitud es -106,459861 y la latitud es 37,688611.
- En la ventana Conversión de coordenadas, en el apartado Entrada (Long-Lat), en el campo Introducir coordenadas/Dirección, escriba **-106.459861, 37.688611** y pulse Intro.



El widget muestra ahora la dirección y el DMS del medidor de caudal DNRC2.



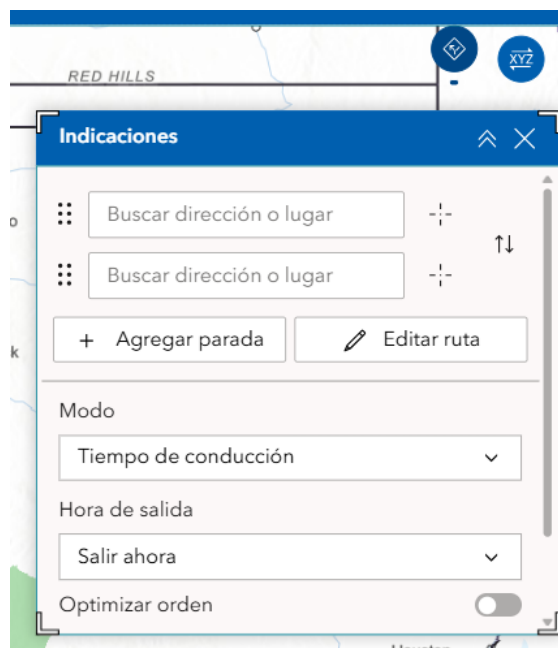
- Cierre la pestaña actual del navegador web.
- En el lienzo, en el widget Conversión de coordenadas, haga clic en la X para cerrar la ventana.

Paso 4: Determina la distancia y el tiempo de viaje hasta cada lugar

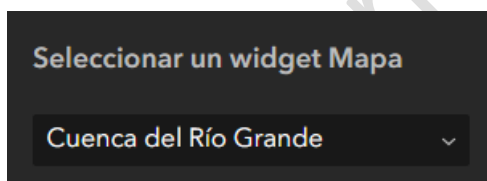
En este paso, añadirás un widget que permita a los usuarios calcular la distancia y el tiempo de trayecto en coche hasta cada punto del terreno. Para ello, configurarás el widget «Directions» para que se conecte a un widget «Map», a un servicio de rutas y a un servicio de geocodificación.

En primer lugar, añadirá el widget Directions y lo conectará al mapa de la cuenca del Río Grande.

- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, arrastre el widget de Indicaciones al lienzo, dentro del widget Controlador de widgets.
- En el lienzo, haz clic en el widget **Indicaciones para seleccionarlo.**



- Si es necesario, en el panel de configuración de Indicaciones, en la sección Seleccionar un widget de mapa, elige **Cuenca del Río Grande**.



El widget Directions utiliza un servicio de utilidades de rutas. Puede seleccionar un servicio de utilidades de rutas del mismo modo que seleccionó el servicio de geocodificación para el widget Coordinate Conversion.

En este ejercicio, el servicio de utilidades de rutas se aplica automáticamente desde la organización ArcGIS Online Training Services.

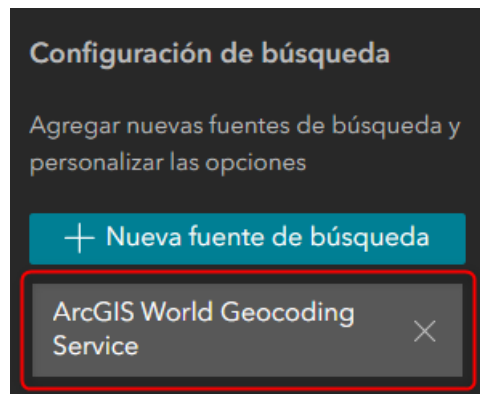
- En Configuración de ruta, en URL de ruta, haz clic en **Ruta**.

En la ventana Seleccionar una red de servicios, fíjate en que la utilidad Ruta ya está seleccionada.

- Cierre la ventana red de servicios

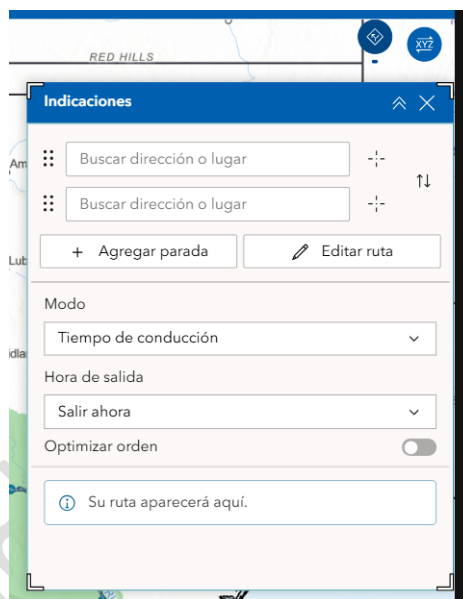
El widget Indicaciones también utiliza un servicio de geocodificación.

En la sección Configuración de búsqueda, fíjate en que aparece el Servicio de geocodificación mundial de ArcGIS.



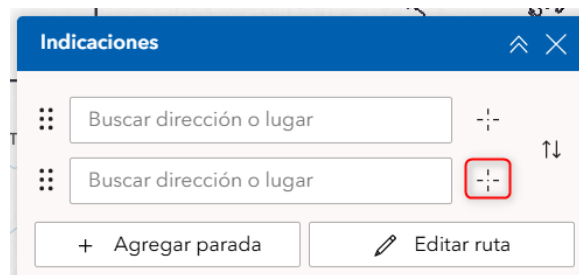
Para visualizar mejor las opciones, cambie el tamaño del widget en el lienzo.

- En el lienzo, aumente el tamaño del widget de direcciones ajustando la esquina inferior derecha del widget.



Ahora que has terminado de configurar el widget de Directions, obtendrás una vista previa de la aplicación para explorar su funcionalidad.

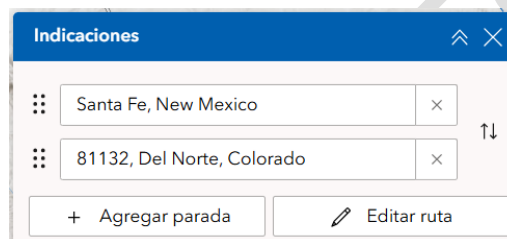
- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa**.
- En la página de la aplicación, haz clic en el widget **Indicaciones**.
- En la ventana indicaciones, junto al segundo campo Buscar dirección o lugar, haz clic en el botón Elegir una ubicación en el mapa, tal y como se indica en la siguiente imagen.



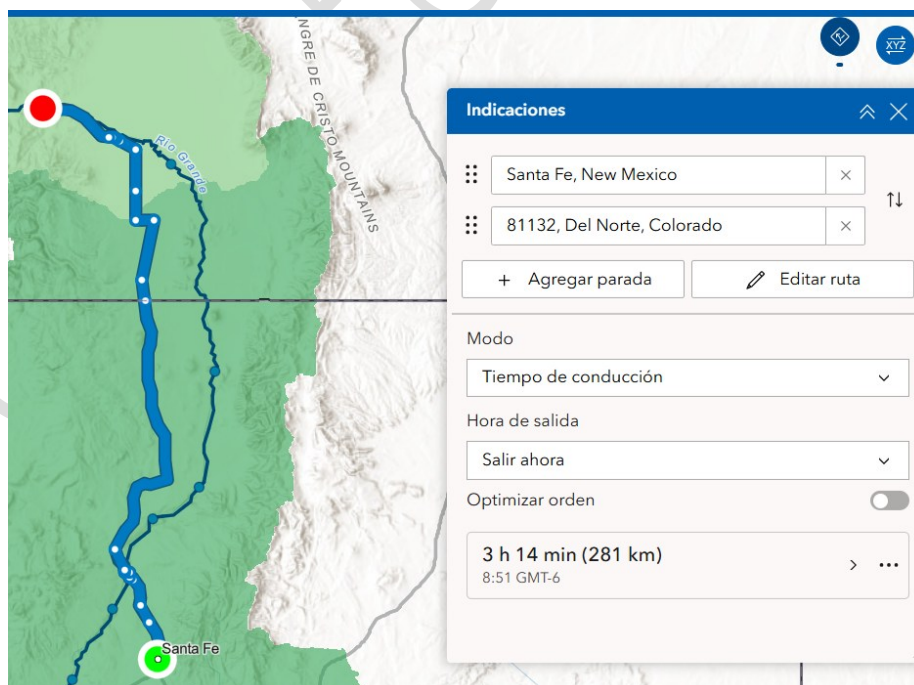
- En el mapa, haz clic en el medidor de caudal situado más al norte.
- El segundo campo Buscar dirección o lugar ahora contiene una dirección: 81132, Del Norte, Colorado.



- En el primer campo Buscar dirección o lugar, escribe **Santa Fe, NM** y, a continuación, haz clic en el primer resultado de la búsqueda.



La distancia, el tiempo de viaje y la mejor ruta desde la oficina de Santa Fe, Nuevo México, hasta el medidor de caudal se muestran ahora en el mapa.



- Cierre la pestaña actual del navegador web.
- En el lienzo, cierre el widget de indicaciones.

Paso 5: Imprima mapas de campos basados en la extensión actual del mapa

En este paso, imprimirás un mapa de campo basado en la extensión actual del mapa en la aplicación. Para ello, configurarás el widget «Imprimir» para que se conecte a un widget «Mapa» y a un servicio de utilidades de impresión.

En primer lugar, añadirá el widget Imprimir y lo conectará al mapa de la cuenca del Río Grande.

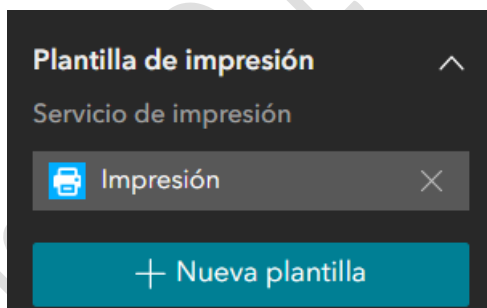
- En el panel Insertar widget, en la categoría Centrado en el mapa, arrastre el widget Imprimir al lienzo, dentro del widget Controlador de widgets.
- En el lienzo, haz clic en el widget **Imprimir** para seleccionarlo.

Si es necesario, en el panel de configuración de impresión, en la opción Seleccionar un widget de mapa con datos 2D, elige Cuenca del Río Grande.

El widget de impresión se basa en un servicio de utilidad de impresión.

En este ejercicio, el widget de impresión aplica automáticamente el servicio de utilidad de impresión de la organización Training Services.

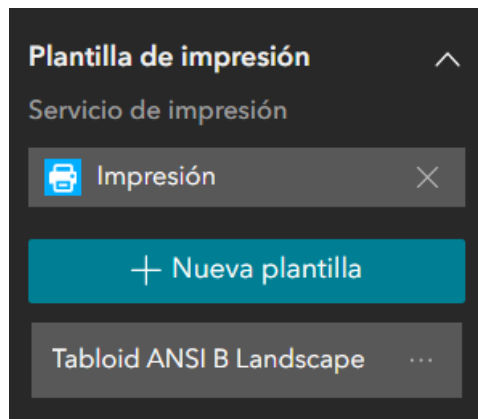
- En Plantilla de impresión, observe que el servicio de impresión se añade automáticamente.



Nota: Las plantillas de impresión pueden tardar unos instantes en cargarse en el panel de configuración.

El servicio de impresión incluye varias plantillas. A continuación, configurarás el widget para que utilice únicamente la plantilla «Tabloid ANSI B Landscape».

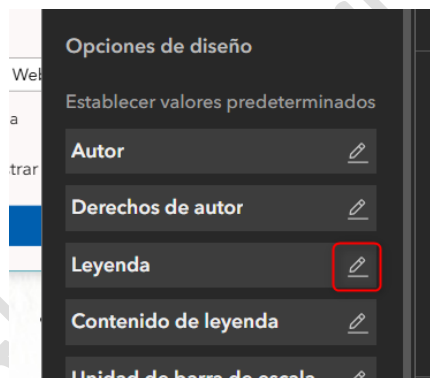
- En Nueva plantilla, elimine todas las plantillas excepto **Tabloid ANSI B Landscape**.



Sugerencia: Haga clic en el botón Opciones  y seleccione Eliminar.

Ahora personalizarás la configuración predeterminada de los mapas de campos.

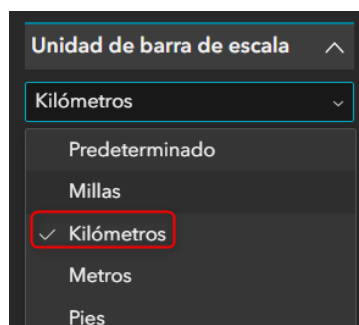
- Haga clic en Tabloid ANSI B Landscape para ver las propiedades.
- En la ventana Configuración de plantilla, junto a Leyenda, haga clic en el botón **Expandir** .



- En Leyenda, compruebe que la casilla Incluir leyenda esté marcada.

En la ventana Configuración de la plantilla, realice las siguientes acciones:

- Despliega la opción Unidad de la escala y selecciona Kilómetros.

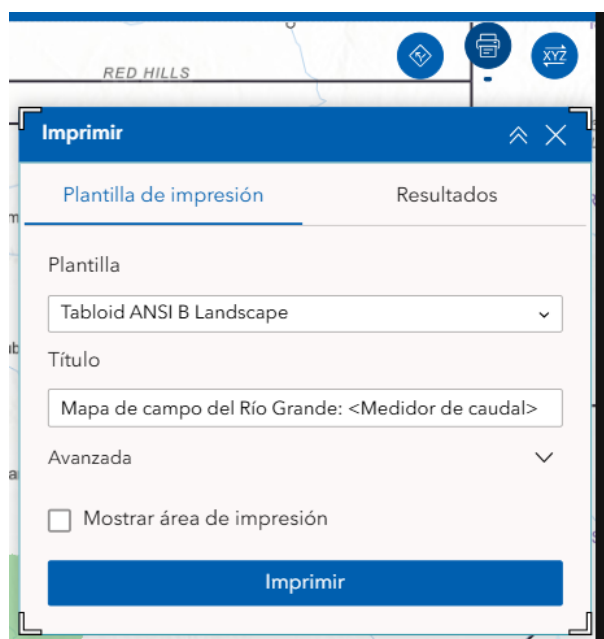


- Despliega Flecha norte y compruebe que la casilla Incluir flecha norte esté marcada.
- En Seleccionar configuración editables, desmarque la casilla de Copyright/Derechos de autor.

- Cierre la ventana Configuración de la plantilla.
- En el panel de configuración de impresión, expanda Configuración común de plantilla y, a continuación, expanda Título.
- En Título, elimine el texto actual, escriba **Mapa de campo del Río Grande: <Medidor de caudal>** y pulse Intro.

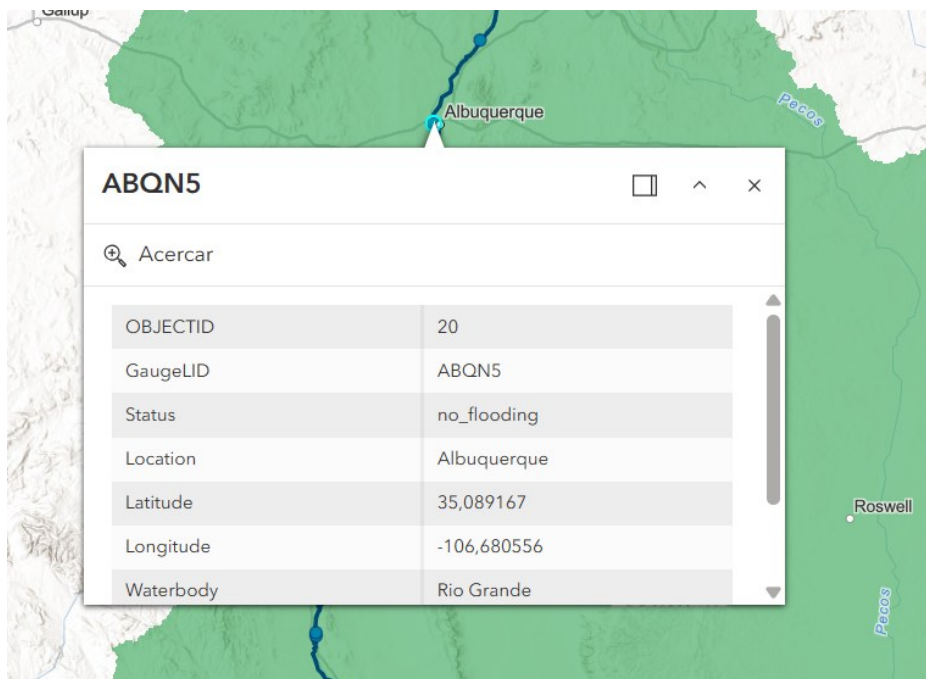
Para visualizar mejor las opciones, puedes cambiar el tamaño del widget en el lienzo.

- En el lienzo, cambia el tamaño del widget Imprimir, si es necesario.

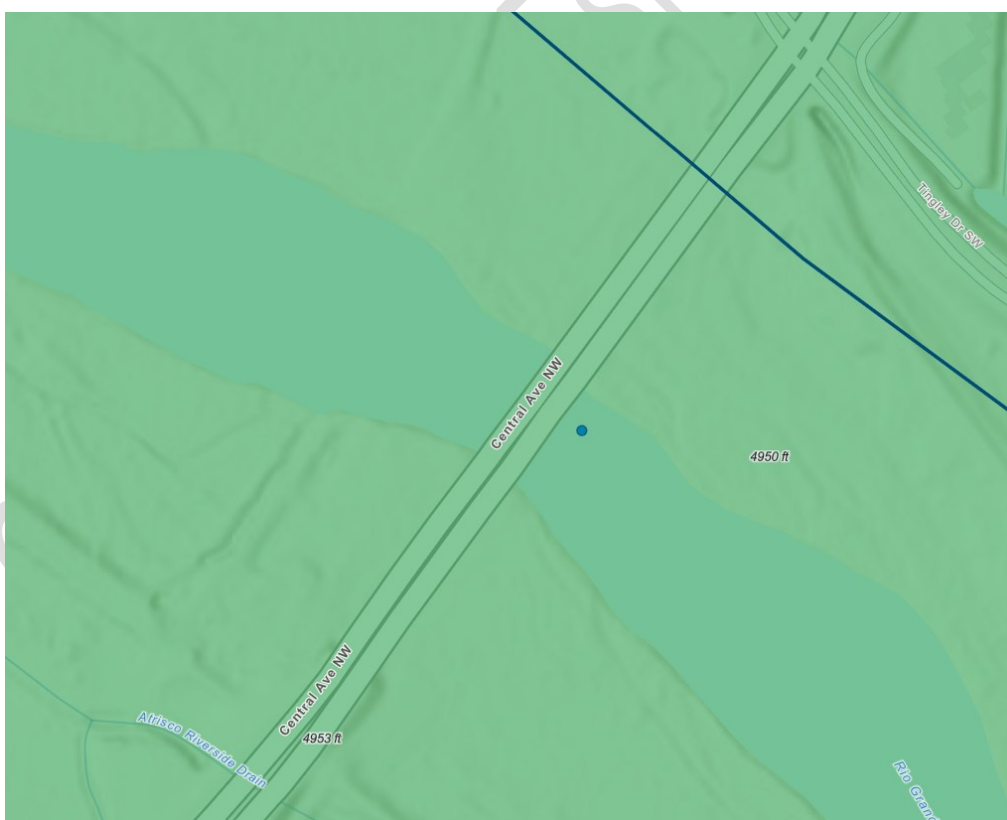


Ahora que ha terminado de configurar el widget Imprimir, obtendrá una vista previa de la aplicación para explorar su funcionalidad.

- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón Vista previa.
- En el mapa, haz clic en el punto de medición del caudal cerca de Albuquerque, Nuevo México.



- En la ventana emergente, haz clic en **Acercar** cinco veces.
- Cierra la ventana emergente.



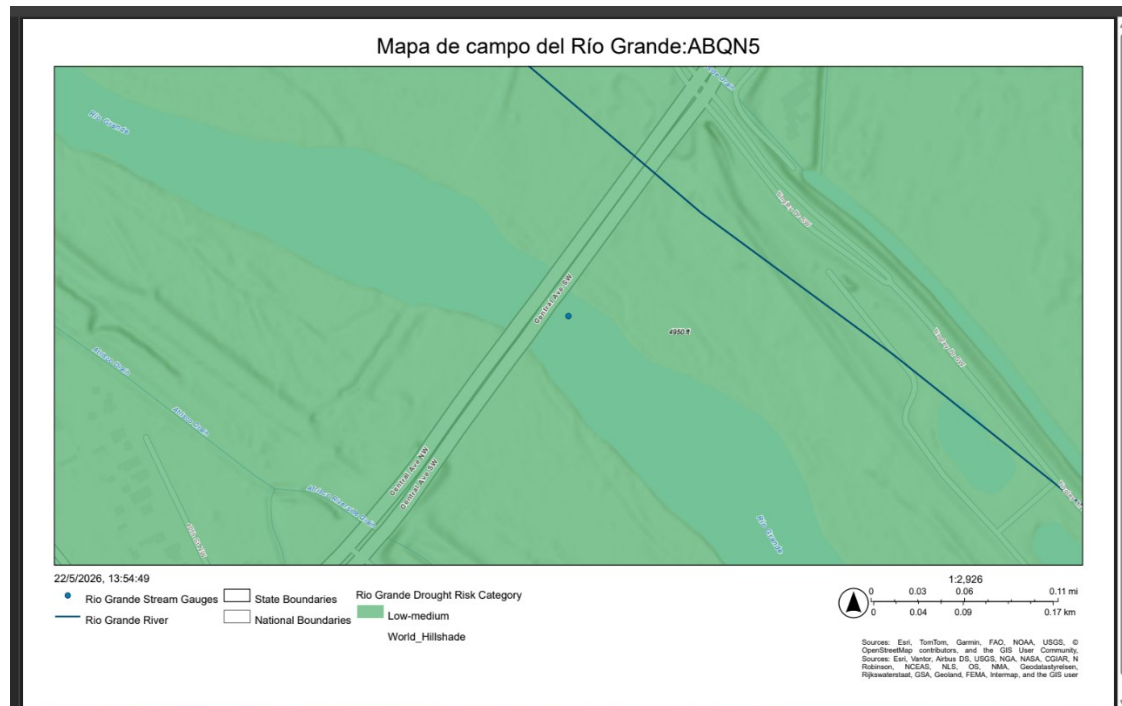
Nota: La ubicación de las etiquetas del mapa puede variar ligeramente con respecto al gráfico anterior. Haz clic en el widget «Imprimir».

- En la ventana Imprimir, en el campo Título, sustituya <Medidor de caudal> por ABQN5.

Título

Mapa de campo del Río Grande: ABQN5

- Haga clic en **Imprimir**.
- Haga clic en la pestaña Resultados y, a continuación, haga clic en Mapa de campo del Río Grande: ABQN5 para ver el mapa de campo.



Nota: Es posible que el resultado tarde unos segundos en aparecer.

El mapa de campo de ABQN5 se abre en una nueva pestaña del navegador web y contiene una leyenda, una flecha de orientación y una barra de escala en kilómetros.

- Cierre todas las pestañas del navegador web excepto la pestaña de ArcGIS Experience Builder.
- Haz clic en el botón **Inicio**  para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder.
- Deja abierto el navegador web para la siguiente lección.

En este ejercicio, ha creado una aplicación que convierte coordenadas, proporciona indicaciones e imprime mapas de campo para facilitar el trabajo de campo a lo largo del Río Grande.

Uso de un servicio de utilidades para crear una infografía

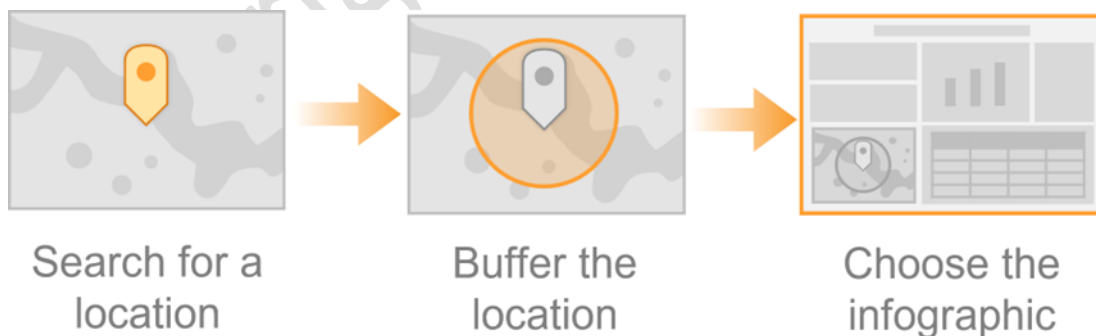
El widget de Business Analyst utiliza un servicio de utilidad de GeoEnrichment para crear una infografía, lo que permite a los usuarios ver información demográfica de una ubicación específica. Si se utiliza el servicio de utilidad predeterminado de

ArcGIS Online, la cuenta de ArcGIS del usuario consumirá créditos al trabajar con este widget. Por otra parte, las organizaciones que cuenten con una implementación de ArcGIS Business Analyst Enterprise, que incluye ArcGIS GeoEnrichment Server, pueden publicar servicios de utilidad personalizados que no consumen créditos.

Opciones de configuración

Hay tres opciones de configuración clave para las infografías: ubicación, zona de influencia y plantilla de infografía.

1. **Ubicación:** La información de una infografía se origina en una ubicación específica. La ubicación se puede especificar a través del campo de búsqueda integrado como un punto (por ejemplo, una dirección o el centro de una ciudad) o un límite (por ejemplo, una ciudad o un estado).
2. **Área de influencia:** Las infografías resumen la información demográfica de una zona. Para crear estas zonas, se generan áreas de influencia alrededor de la ubicación especificada en función de distancias definidas por el usuario, tiempos de desplazamiento en coche o tiempos de desplazamiento a pie.
3. **Plantilla de infografía:** En general, hay dos categorías de plantillas de infografía: las seleccionadas por Esri y las personalizadas.
 - **Seleccionadas por Esri:** los miembros de ArcGIS Online con privilegios de Publisher (como mínimo) pueden utilizar los créditos de su cuenta de ArcGIS para crear infografías a partir de diversas plantillas seleccionadas por Esri. Estas plantillas seleccionadas por Esri utilizan el servicio de utilidad predeterminado de ArcGIS Online.
 - **Personalizadas:** El widget también puede funcionar con plantillas de infografías creadas en las aplicaciones web ArcGIS Business Analyst o ArcGIS Community Analyst. Estas plantillas de infografías personalizadas pueden utilizar el servicio de utilidad predeterminado de ArcGIS Online o un servicio de utilidad personalizado.



El flujo de trabajo para crear una infografía en ArcGIS Experience Builder implica configurar las tres opciones clave.

Modos de configuración

Hay dos formas de configurar estas tres opciones en ArcGIS Experience Builder:

- **Modo preestablecido:** Cuando se selecciona el modo preestablecido, el autor de la aplicación crea la infografía especificando una ubicación, seleccionando los parámetros del buffer y eligiendo una plantilla de infografía.

- **Modo de flujo de trabajo:** Cuando se selecciona el modo de flujo de trabajo, los usuarios finales pueden crear una infografía personalizada buscando una ubicación, especificando los parámetros del área de influencia y eligiendo una plantilla de infografía.

6. Creación de una aplicación centrada en datos

En esta lección, aprenderás a crear aplicaciones que aprovechen la funcionalidad basada en datos. Descubrirás las formas de configurar widgets centrados en datos que interactúen dinámicamente con los datos y con otros widgets.

Temas tratados

- Trabajar con widgets centrados en datos
- Conectar widgets a capas web
- Configurar la funcionalidad basada en datos Usar vistas de datos

Descubra los tipos de widgets centrados en datos

Hasta ahora, has aprendido sobre los widgets centrados en mapas disponibles en ArcGIS Experience Builder. En esta actividad, descubrirás los tipos de widgets centrados en datos que se pueden añadir a una aplicación. Los widgets centrados en datos son widgets funcionales que interactúan con fuentes de datos para proporcionar herramientas.

- En un navegador web, ve a **Ayuda de ArcGIS Experience Builder: Widgets**.
- En la parte derecha, en «**En este tema**», haz clic en «**Widgets centrados en datos**».
- Lee la información de la sección «Widgets de Datacentric» y, a continuación, responde a las siguientes preguntas.

Nota: Deberías poder responder a las preguntas basándote en las descripciones de los widgets que aparecen en la página actual.

- Cuando hayas terminado, cierra la pestaña actual del navegador web.

1. ¿Qué widget podría proporcionar una herramienta que permita a los científicos visualizar los cambios temporales en la cobertura del suelo?

Widget de línea de tiempo

2. ¿Qué widget podría proporcionar una herramienta que permita a los analistas de SIG crear, actualizar y eliminar elementos?

Widget de edición

3. Según la información de la sección «Widgets de elementos de página» (justo debajo de la sección «Widgets centrados en datos»), ¿qué término descriptivo indica que el widget de texto y el widget de imagen pueden estar habilitados para datos?

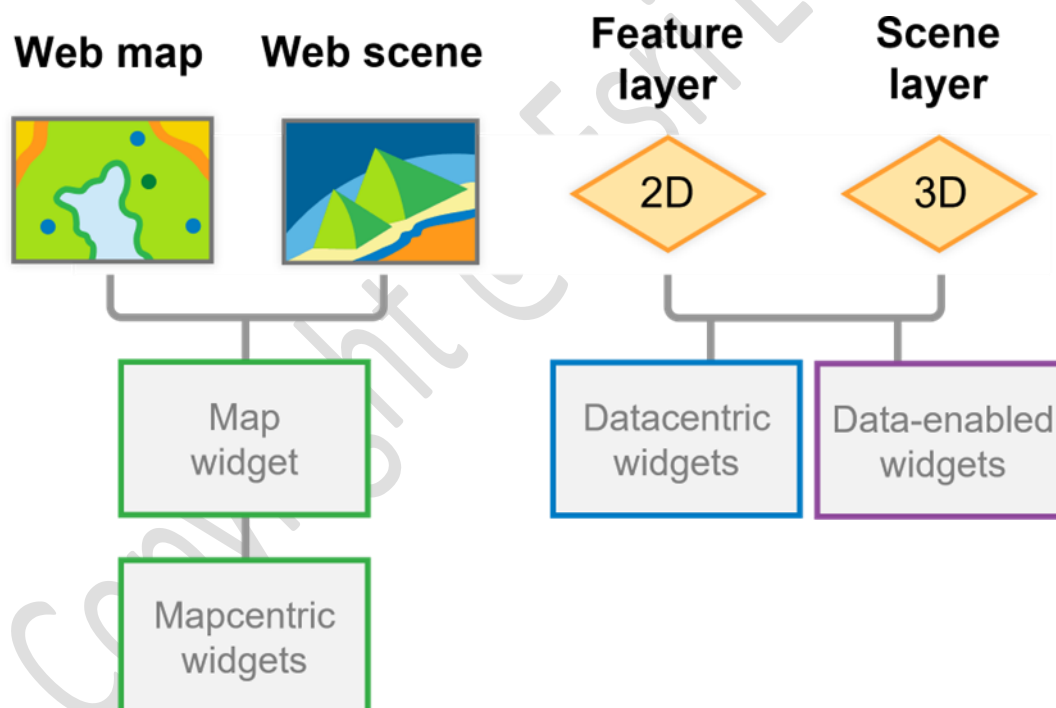
Dinámico

Tipos de fuentes de datos

Hasta ahora, en este curso, has aprendido sobre las fuentes de datos para los widgets centrados en mapas. Los mapas web y las escenas web alimentan el widget de mapa, que se puede conectar a otros widgets centrados en mapas. Estas fuentes de datos centradas en mapas se utilizan para contar historias y responder preguntas a través de una visualización interactiva de información geográfica.

Los widgets centrados en datos y otros widgets habilitados para datos se basan en un tipo diferente de fuente de datos: las capas web. Las capas de entidades (datos 2D) y las capas de escena (datos 3D) son los dos tipos de capas web compatibles con las aplicaciones de ArcGIS Experience Builder. En Experience Builder, la funcionalidad centrada en datos se basa en las capas web para proporcionar la información de atributos necesaria para realizar consultas, editar, analizar, resumir estadísticas y mucho más.

Nota: Mientras que los widgets centrados en mapas y en datos requieren una fuente de datos, los widgets de elementos de página, como los widgets de Texto, Imagen, Incrustar y Botón, tienen la opción de conectarse a una fuente de datos, pero no la requieren.

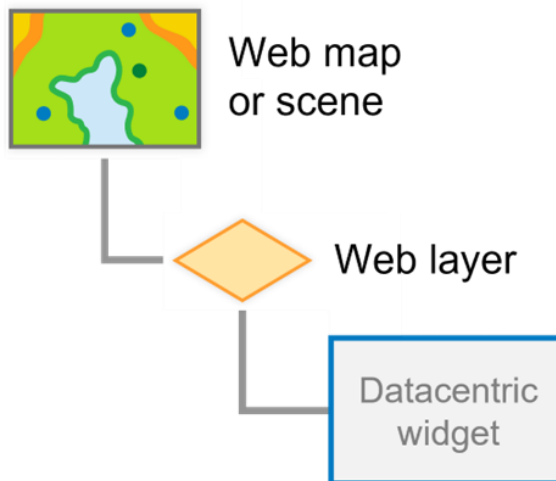


En ArcGIS Experience Builder se pueden utilizar cuatro tipos de datos, con múltiples tipos de widgets que se pueden conectar a cada fuente de datos.

Relación entre las fuentes de datos

En Experience Builder, compartir una fuente de datos permite funciones clave basadas en datos.

En lugar de añadir una capa web independiente al marco de la aplicación, los widgets se pueden conectar a una capa web incluida en un mapa web o una escena web.



Los widgets centrados en datos se pueden conectar a una capa web incluida en un mapa web o una escena web.

Configuración de la funcionalidad basada en datos

Las aplicaciones de ArcGIS Experience Builder se basan en datos, lo que significa que el contenido que muestran los widgets se actualiza dinámicamente cuando un usuario interactúa con la aplicación o se produce un cambio en la fuente de datos.

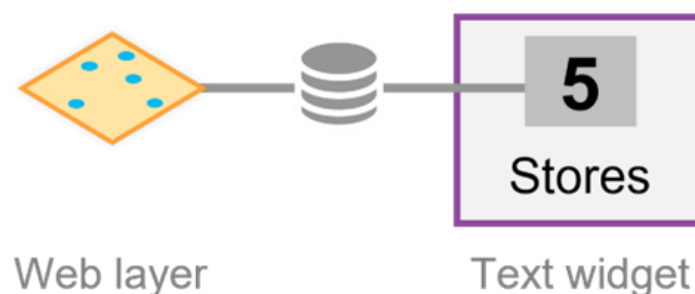
La funcionalidad basada en datos se ofrece de tres formas principales en Experience Builder: contenido dinámico, interactividad y acciones. Contenido dinámico

Contenido dinámico

Puede crear expresiones utilizando los atributos de una capa web para rellenar texto y URL. Esta forma de proporcionar funcionalidad basada en datos se denomina contenido dinámico.

El siguiente gráfico muestra un ejemplo de contenido dinámico en una aplicación. En este ejemplo, el autor de la aplicación desea mostrar el número de tiendas en forma de texto. Para ello, conecta un widget de texto a una capa web que representa las tiendas de toda una ciudad. A continuación, utiliza contenido dinámico para crear la expresión `Count({Store ID})`, que devuelve el número de elementos del campo «Store ID» en forma de texto.

Show the count of stores as text

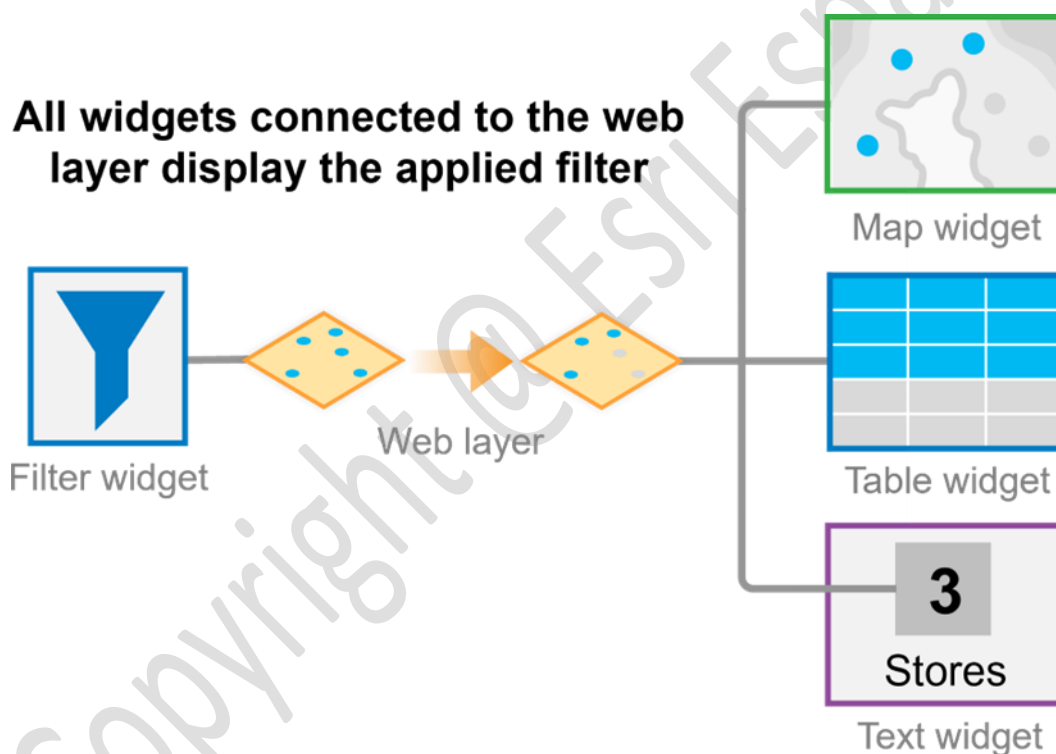


El contenido dinámico se utiliza para crear expresiones que rellenan contenido, como por ejemplo, rellenar texto con el número de tiendas de una capa web.

Interactividad

Puede establecer una fuente de datos común para aplicar selecciones, filtros y ediciones a todos los widgets conectados. Esta forma de proporcionar funcionalidad basada en datos se denomina interactividad. En Experience Builder, cualquier widget que pueda conectarse a una fuente de datos viene preconfigurado con esta funcionalidad.

El siguiente gráfico muestra un ejemplo de interactividad en una aplicación. En este ejemplo, el usuario de la aplicación interactúa con el widget «Filtro» para limitar la visibilidad de los elementos de una capa web. La aplicación responde a esta interacción actualizando todos los widgets conectados a dicha capa web.



La interactividad se utiliza para actualizar dinámicamente el contenido de los widgets en función de las interacciones del usuario, como la aplicación de un filtro a un widget de mapa, un widget de tabla y un widget de texto.

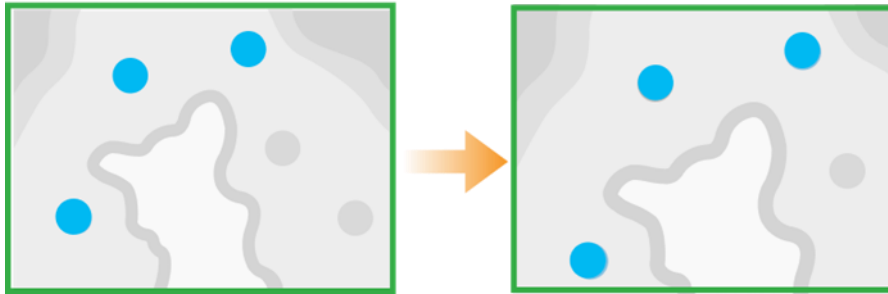
Acciones

Se puede definir la respuesta automática y manual de un widget ante interacciones específicas. Esta forma de proporcionar funcionalidad basada en datos se denomina «acciones».

El siguiente gráfico muestra un ejemplo de las acciones que se pueden realizar en una aplicación. En este ejemplo, el widget «Mapa» está configurado para ampliar

automáticamente la vista hasta abarcar los elementos cuando el usuario interactúa con un filtro de la aplicación.

Map widget automatically zooms to filtered features

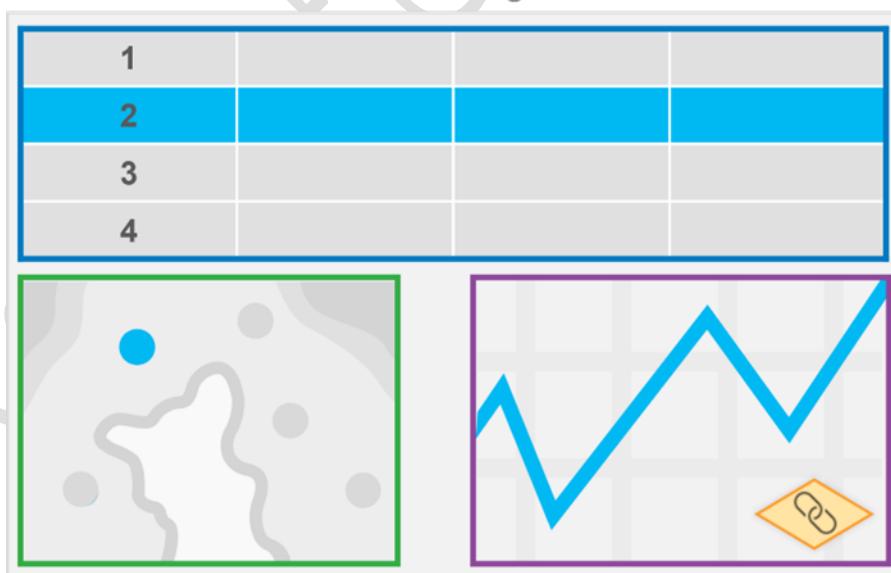


Las acciones definen la respuesta de la aplicación a interacciones específicas, como el zoom automático hasta el límite de los elementos filtrados.

Uso de vistas de datos en una aplicación

Las vistas de datos se pueden utilizar para mostrar un subconjunto de elementos, limitar la visibilidad de determinados atributos y ordenar campos sin modificar los datos de origen. A menudo, las vistas de datos se utilizan para mostrar los datos relevantes de una fuente o eliminar información que no debe compartirse con el público destinatario. Las vistas de datos se pueden crear directamente en ArcGIS Experience Builder.

Table widget



Map widget

Embed widget with a dynamic URL

Las vistas de datos y el contenido dinámico hacen que tus aplicaciones sean más interactivas, como por ejemplo al aplicar una selección de tabla a un widget de mapa y a un widget de incrustación.

Ejercicio 6. Configurar contenido dinámico en una aplicación

En este ejercicio, imagina que eres un profesional de SIG que desea crear una aplicación centrada en datos que utilice una plantilla de estilo panel de control. Esta aplicación de panel de control debería mostrar dinámicamente métricas clave sobre la cuenca del Río Grande.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Crear una aplicación tipo panel de control.
- Rellenar texto de forma dinámica.

Paso 1: Añadir capas web a una aplicación tipo panel de control

En este paso, añadirá capas web a una aplicación tipo panel de control.

En primer lugar, creará una nueva aplicación utilizando la plantilla Monitor. Situada en la categoría Dashboard, la plantilla Monitor se ajusta perfectamente al propósito y al público objetivo de la aplicación web prevista.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- Cerca de la esquina superior derecha de la página, haz clic en **+ Crear nuevo**.
- En Seleccionar una plantilla para empezar, comprueba que esté seleccionada la opción **Predeterminada**.
- En la pestaña Predeterminado, haz clic en **Panel de control** para ver las plantillas de la categoría **Cuadro de mando**.
- Busca la plantilla **Monitor** y, a continuación, haz clic en **Crear**.
- A la derecha del botón Inicio, cambia el nombre de la experiencia a **Río Grande Dashboard <tus iniciales>**.

A continuación, añadirá las capas web que se utilizarán para rellenar el contenido dinámico.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Datos**.
- En el panel Datos, haz clic en **Añadir datos**.

En ArcGIS Experience Builder, hay cuatro formas de añadir una capa web al marco de la aplicación:

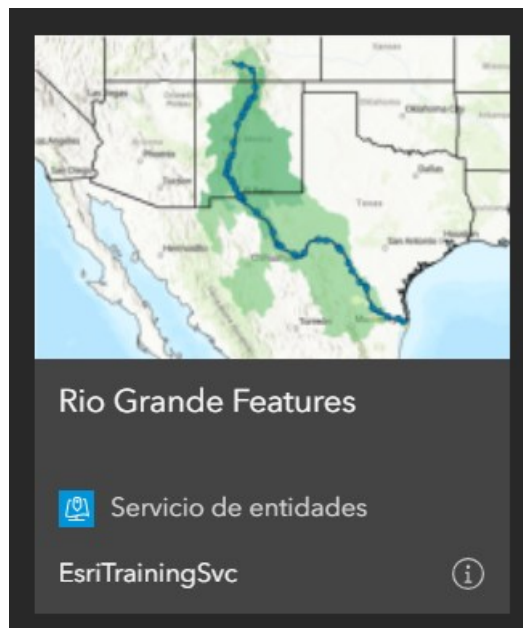
- Añadir un mapa web o una escena web que contenga la capa web que desea utilizar.
- Añade la capa web directamente.
- Utilizar una URL para añadir un servicio web.
- Utilizar Arcade para añadir capas web como un FeatureSet.

En este ejercicio utilizarás dos de estos métodos. En primer lugar, añadirás la capa web directamente.

- En la ventana Agregar datos, en el panel de la izquierda, haz clic en **Capas.**
- Cerca de la parte superior de la ventana, haz clic en la pestaña **ArcGIS Online.**
- En el campo de búsqueda, **escribe XBLD y «owner:EsriTrainingSvc»** y pulsa Intro.

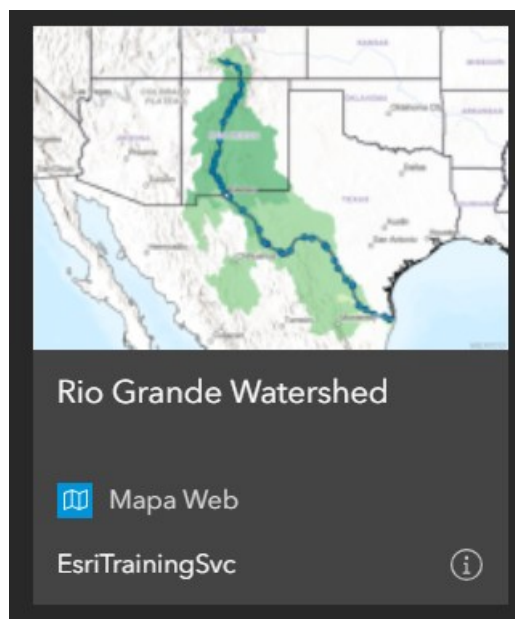
Sugerencia: El campo de búsqueda distingue entre mayúsculas y minúsculas.

- En los resultados de la búsqueda, selecciona Rio Grande Features (propietario: EsriTrainingSvc).

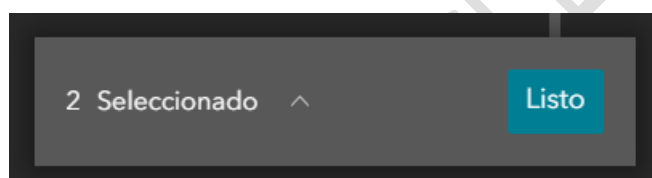


Ahora vas a añadir un mapa web que contiene una capa de entidades que deseas utilizar.

- En el panel de la izquierda, haz clic en **Mapa web.**
- En la parte superior de la ventana, haz clic en la pestaña **ArcGIS Online.**
- En el campo Buscar, escribe **XBLD y owner:EsriTrainingSvc** y pulsa Intro.
- En los resultados de la búsqueda, selecciona **Cuenca del Río Grande/Rio Grande Watershed (propietario: EsriTrainingSvc).**



- En la esquina inferior derecha de la ventana Añadir datos, comprueba que haya dos fuentes de datos seleccionadas.



- Haga clic en **Listo**.

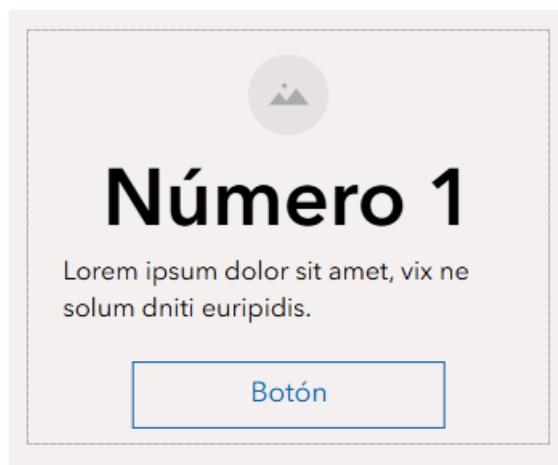
El panel Datos contiene ahora dos fuentes de datos: un servicio de entidades y un mapa web que contiene capas de entidades.

Nota: Un servicio de entidades es otra forma de describir una capa de entidades.

Paso 2: Calcular una estadística para resumir la información

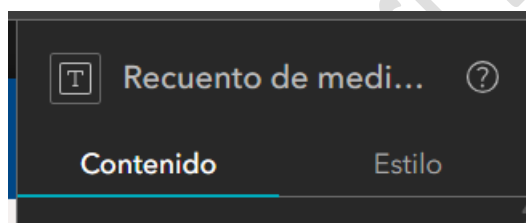
En este paso, utilizarás una capa de entidades para mostrar el número de medidores de caudal a lo largo del Río Grande en un widget de texto.

- En el lienzo, haz clic en el widget de texto que muestra el texto «**Número 1**».



Observará que el botón «Contenido dinámico» () no está disponible porque el widget de texto no está conectado a los datos. Ahora conectará el widget directamente a una capa de entidades.

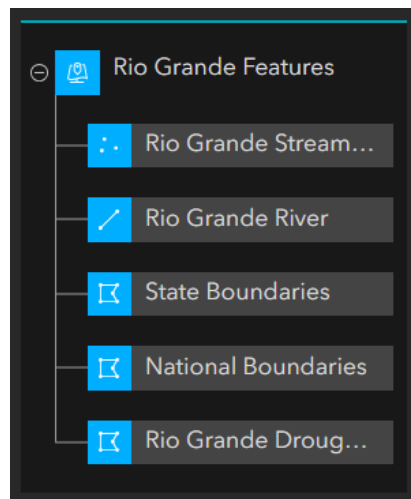
- En el panel de configuración de Texto, cambie el nombre del widget a **Recuento de medidores de caudal**.



- Active la opción **Conectar a datos**.

Al activar la opción para conectarse a los datos, el widget pasa a estar habilitado para datos. Ahora deberá seleccionar una capa web para el widget de texto habilitado para datos.

- Haz clic en **Seleccionar datos**.
- En la ventana Seleccionar datos, expanda Río Grande Features para ver las capas.

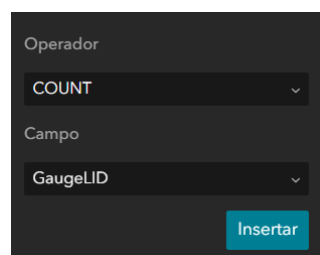


La fuente de datos «Rio Grande Features» es una capa de entidades que puede contener una o más capas. En este caso, la capa de entidades contiene cinco capas.

- Haga clic en **Rio Grande Stream Gauges** para seleccionarla como fuente de datos.
- Cierre la ventana **Seleccionar datos**.

A continuación, rellenará y dará formato al widget de texto con una estadística dinámica.

- En el lienzo, para el widget de texto seleccionado, haz clic en el botón **Contenido dinámico** .
- En la ventana Contenido dinámico, haz clic en la pestaña **Estadísticas**.
- En la pestaña Estadísticas, configure los siguientes parámetros:
 - Operador: COUNT
 - Campo: GaugeLID

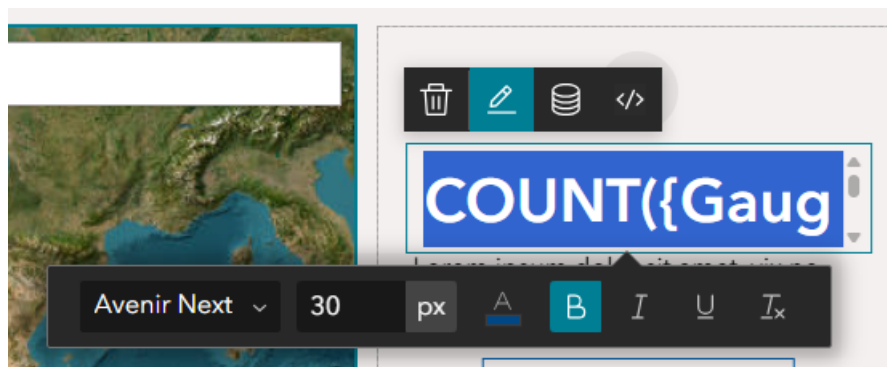


- Haga clic en Insertar y, a continuación, cierre la ventana Contenido dinámico.
- En el lienzo, haga clic en COUNT({GaugeLID}) para seleccionar el contenido dinámico.

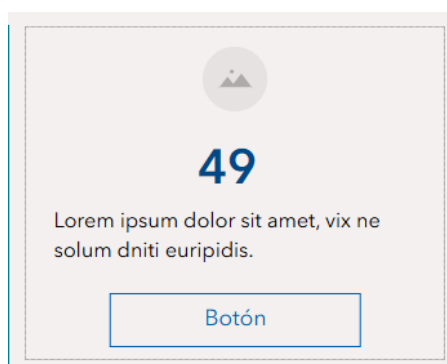
Nota: Es posible que el texto del contenido dinámico COUNT({GaugeLID}) no quepa en una sola línea. Con la barra de herramientas de texto, configura las siguientes opciones de texto:

- Cambia el tamaño a 30 píxeles.

- Cambia el color del texto a «Primary-Dark» (fila 1, columna 3).
- Haz clic en el botón Negrita.



- En el lienzo, haz clic fuera del widget de texto para aplicar los cambios.



El widget de texto muestra ahora el recuento de medidores de caudal a lo largo del Río Grande en una fuente azul grande. A continuación, actualizarás otro widget de texto para describir lo que representa ese número.

Nota: Si el contenido dinámico no se actualiza en el widget de texto, es posible que desees eliminar y volver a añadir el widget de texto e intentarlo de nuevo. Si necesitas ayuda, pide asistencia a tu instructor.

- En el lienzo, debajo del número, haz doble clic en el texto que dice: «Lorem Ipsum Dolor Sit Amet» y así sucesivamente.
- Escriba **el número de medidores de caudal situados a lo largo del Río Grande.**
- Haz clic fuera del widget de texto para aplicar el cambio.

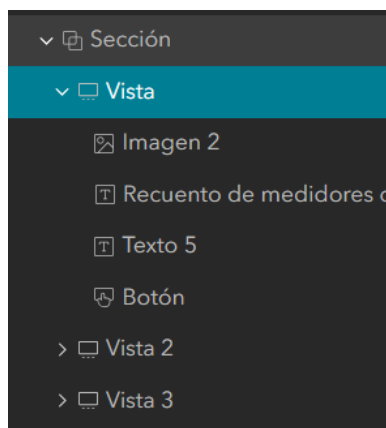
Has utilizado una capa de entidades para mostrar el recuento de medidores de caudal a lo largo del Río Grande en un widget de texto.

Paso 3: Crea una expresión para calcular un valor

En este paso, utilizarás una capa de entidades para mostrar la longitud del Río Grande en kilómetros en un widget de texto.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Página.**

- En el panel Página, localice y visualice el contenido del widget Sección.



Las secciones son un tipo de widget de diseño que te permite apilar contenido en la página de la aplicación. En el paso anterior, configuraste la primera vista de la sección. Ahora configurarás la Vista 2 de la sección.

- En Sección, haz clic en **Vista 2**.

Verás que las estadísticas del medidor de caudal ya no se ven en el lienzo. Ahora aparece la opción para configurar un segundo número.

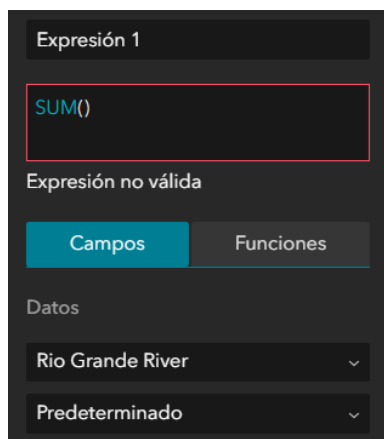
- En el lienzo, haz clic en el widget de texto que muestra el texto «**Número 2**».
- En el panel de configuración de Texto, activa la opción **Conectar a datos**.
- Haz clic en **Seleccionar datos**.
- En la ventana Seleccionar datos, expande Características del Río Grande para ver las capas.
- Haz clic en **Río Grande River** para seleccionarlo como fuente de datos.
- Cierra la ventana «Seleccionar datos».

A continuación, rellenará el widget de texto con una expresión dinámica que utilice la vista predeterminada de la capa de entidades del río Grande.

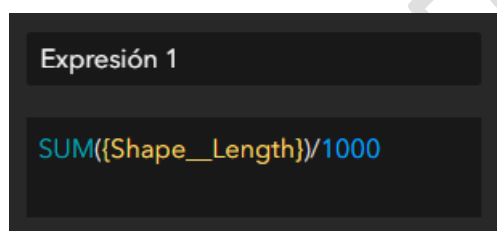
- En el lienzo, para el widget seleccionado, haz clic en el botón **Contenido dinámico**.
- En la ventana Contenido dinámico, haz clic en la pestaña **Expresión**.

Realice las siguientes acciones para crear una expresión:

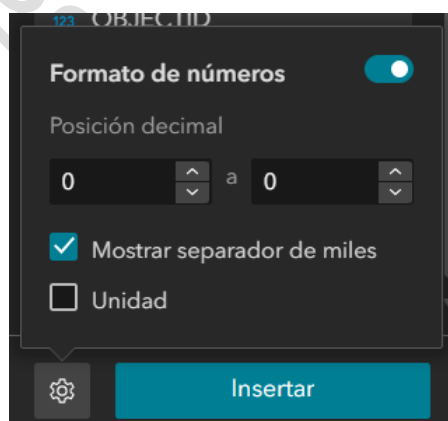
- Haga clic en la pestaña Funciones para ver las funciones disponibles.
- Haga clic en SUM para añadirla al campo de expresión.
- Haga clic en la pestaña Campos.
- En Datos, en Entidades seleccionadas, elija Predeterminado.



- Desplázate hacia abajo en la lista de campos disponibles y, a continuación, haz clic en Shape_Length.
- Coloca el cursor al final de la expresión `SUM({Shape_Length})` y, a continuación, escribe `/1000`.

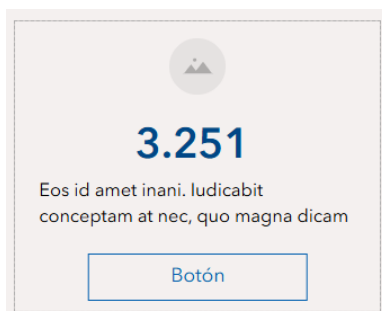


- En la parte inferior de la ventana Contenido dinámico, haz clic en el botón **Formato de números** .
- Activa la opción **Formato de números**.
- En Decimales, sustituya 4 por 0.



- Haga clic en **Insertar**.
- Cierre la ventana **Contenido dinámico**.
- En el lienzo, haz clic en **Expresión 1** para seleccionar el contenido dinámico.

- Utilizando la barra de herramientas de texto, configura las siguientes opciones de texto:
 - Actualice el tamaño a 30 px.
 - Cambia el color del texto a Primary-Dark (fila 1, columna 3).
 - Haz clic en el botón Negrita.
- Haz clic fuera del widget de texto para aplicar los cambios.



El widget de texto muestra ahora la longitud del Río Grande en kilómetros con una fuente azul grande. A continuación, actualizarás otro widget de texto para describir lo que representa ese número.

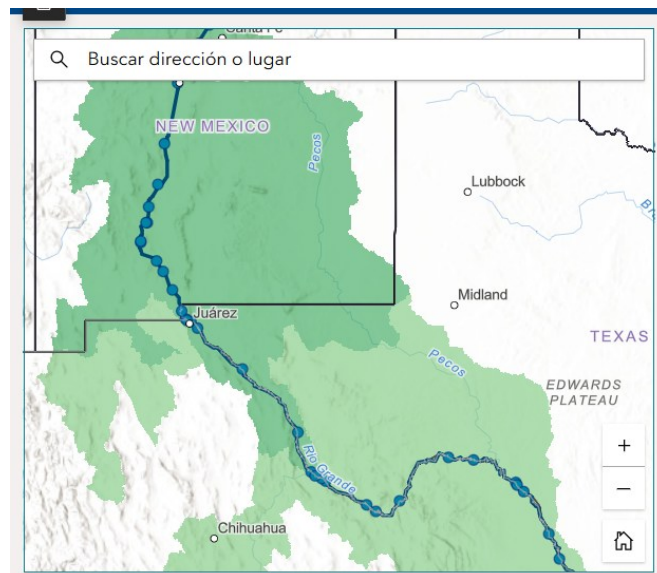
- En el lienzo, debajo del número, haz doble clic en el texto que dice: **«Eos Id Amet Inani»** y así sucesivamente.
- Escriba **la longitud del Río Grande en kilómetros desde las montañas de San Juan hasta el Golfo de México.**
- Haz clic fuera del widget de texto para aplicar el cambio.

Paso 4: Mostrar un atributo en función de la selección del mapa

En este paso, configurarás el widget «Tarjeta» para que muestre dinámicamente el nombre de un medidor de caudal cuando se seleccione un elemento en el mapa.

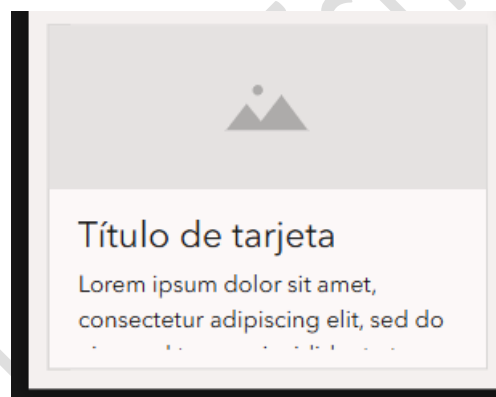
En primer lugar, configurará el widget Mapa para conectarse a un mapa web que contenga la capa de elementos del medidor de caudal.

- En el lienzo, haz clic en el **mapa.**
- En el panel de configuración de Mapa, en Fuente, haz clic en **Seleccionar mapa.**
- En la ventana Seleccionar datos, haz clic en Cuenca del Río Grande y, a continuación, cierra la ventana Seleccionar datos.



Ahora configurarás el título de la tarjeta para vincularlo a la capa de entidades del medidor de caudal en el mapa web de la cuenca del Río Grande.

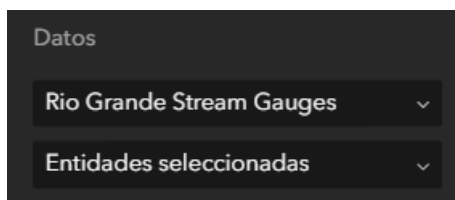
- En el lienzo, haz clic en el widget de texto que muestra el texto Título de la tarjeta.



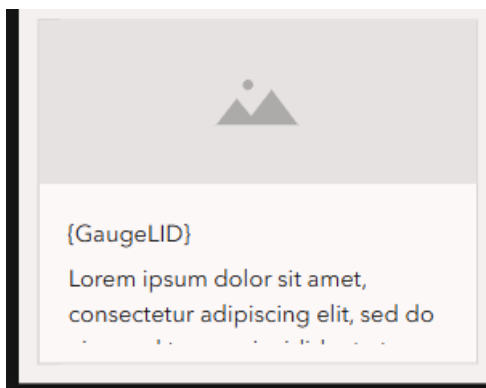
- En el panel de configuración de Texto, active la opción **Conectar a datos**.
- Haga clic en **Seleccionar datos**.
- En la ventana Seleccionar datos, expanda el mapa web de la cuenca del Río Grande.
- Haga clic en **Medidores de caudal del Río Grande/Rio Grande Streams Gauges** para seleccionarlo como fuente de datos.
- Cierra la ventana Seleccionar datos.

A continuación, rellenarás el widget de texto con un atributo dinámico.

- En el lienzo, para el widget seleccionado, haz clic en el botón **Contenido dinámico**.
- En la ventana Contenido dinámico, en la pestaña Atributo, compruebe que se ha especificado la vista de datos Elementos seleccionados.



- En Datos, haga clic en **GaugeLID**.
- Haga clic fuera del widget de texto para aplicar el cambio.



A diferencia del resto del contenido dinámico, el texto no se actualiza para mostrar el atributo. Hay dos razones que explican este comportamiento. En primer lugar, este widget está configurado para utilizar la vista de datos «Elementos seleccionados», lo que significa que el texto solo se rellenará cuando se seleccione un elemento en el mapa. En segundo lugar, no se está utilizando ninguna estadística ni expresión, por lo que, si se seleccionan varios elementos, solo se mostrará uno de los atributos.

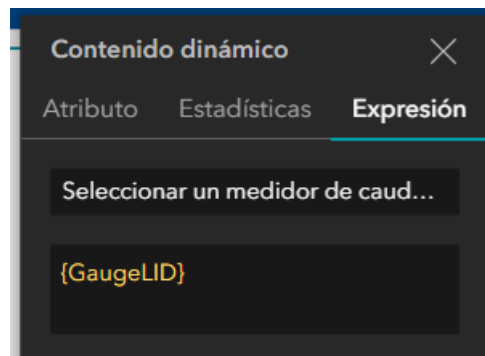
- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón Guardar y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa**.
- En el mapa, selecciona un punto de medición de caudal.

El texto dinámico de la tarjeta se actualiza para mostrar el nombre del medidor de caudal seleccionado en el mapa. Para mostrar un texto significativo cuando no se ha seleccionado ningún atributo, puede utilizar una expresión.

- Cierre la pestaña actual del navegador web.
- En el lienzo, haz clic **en {GaugeLID}** para activar el widget Tarjeta.
- Haga doble clic en **{GaugeLID}** para activar el control de texto y, a continuación, haga clic en **{GaugeLID}** para seleccionar el atributo.

Nota: Sabrá que ha seleccionado el atributo cuando se active la barra de herramientas de texto.

- Haga clic en el botón **Contenido dinámico**.
- En la ventana Contenido dinámico, haz clic en la pestaña **Expresión**.
- En Expresión, coloque el cursor en el primer campo y elimine **{GaugeLID}**, y luego escriba **Seleccionar un medidor de caudal en el mapa**.

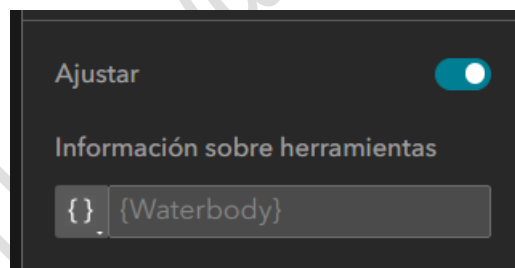


- Haga clic en **Insertar**.
- Cierra la ventana **Contenido dinámico**.

El texto que se muestra cuando no hay ningún elemento seleccionado en el mapa ahora muestra información relevante.

Por último, configurará la información sobre herramientas del título de la tarjeta para que utilice un atributo.

- Si es necesario, en el lienzo, haz clic en el texto **Seleccionar un medidor de caudal en el mapa**.
- En el panel de configuración de texto, en la sección Información sobre herramientas, haz clic en el botón **Estático** () y selecciona **Atributo**.
- En la ventana Atributos, haz clic en **Masa de agua/Waterbody**.



Nota: Asegúrese de hacer clic fuera del widget de texto para aplicar el cambio.

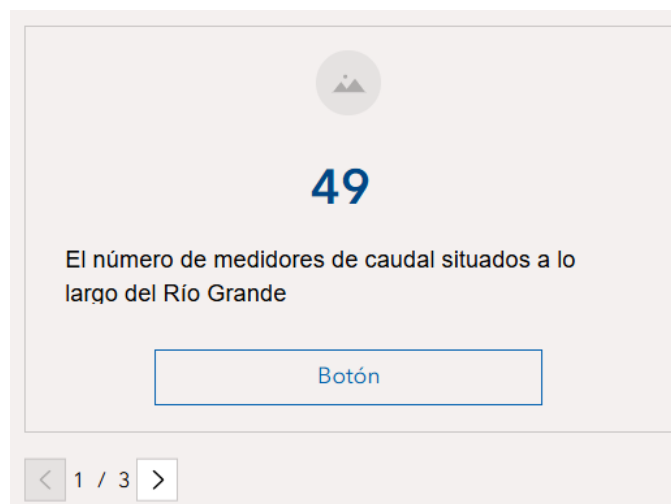
Paso 5: Previsualiza la funcionalidad dinámica

En este paso, obtendrá una vista previa del contenido dinámico que ha configurado a lo largo de este ejercicio.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Guardar** y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa**.

En primer lugar, revisará la estadística y la expresión en el widget «Sección». Actualmente, la aplicación muestra la primera vista de la sección, que muestra el recuento de medidores de caudal.

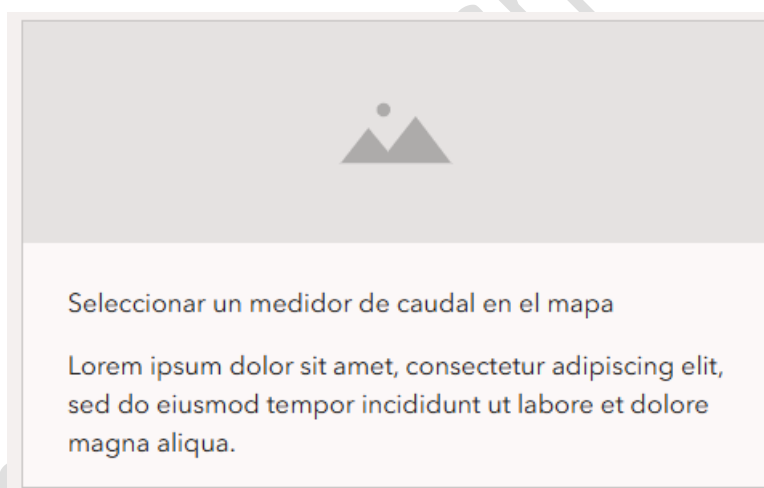
- Debajo del widget Sección, haz clic en el botón Siguiente (flecha derecha) para mostrar la segunda vista, tal y como se indica en el siguiente gráfico.



El widget Sección muestra ahora la segunda vista, que muestra la suma de la longitud del río en kilómetros.

A continuación, revisará el widget Tarjeta, que muestra el nombre de un medidor de caudal cuando se selecciona un elemento en el mapa.

- En la esquina inferior izquierda de la aplicación, busca el widget **Tarjeta**.

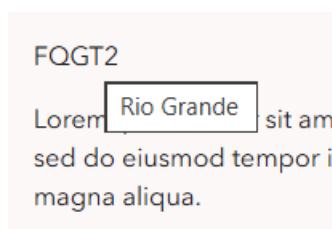


Verás que se muestra el texto de marcador de posición que has configurado.

- En el mapa, haz clic **en un medidor de caudal**.

El texto de la tarjeta se actualiza para mostrar el nombre del medidor de caudal seleccionado. Ahora verás la información sobre herramientas del widget de texto.

- En el widget Tarjeta, pasa el cursor por el nombre del medidor de caudal y fíjate en la información sobre herramientas que aparece.



La información sobre herramientas muestra el atributo de la masa de agua cuando el usuario pasa el cursor por encima de este widget de texto.

- Cierra la pestaña actual del navegador web.
- Haz clic en el botón **Inicio** para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder.
- Deja abierto el navegador web para la siguiente lección.

En este ejercicio, ha configurado una aplicación tipo panel de control que utiliza contenido dinámico para mostrar información sobre el Río Grande.

Identificación de los requisitos de una aplicación centrada en datos

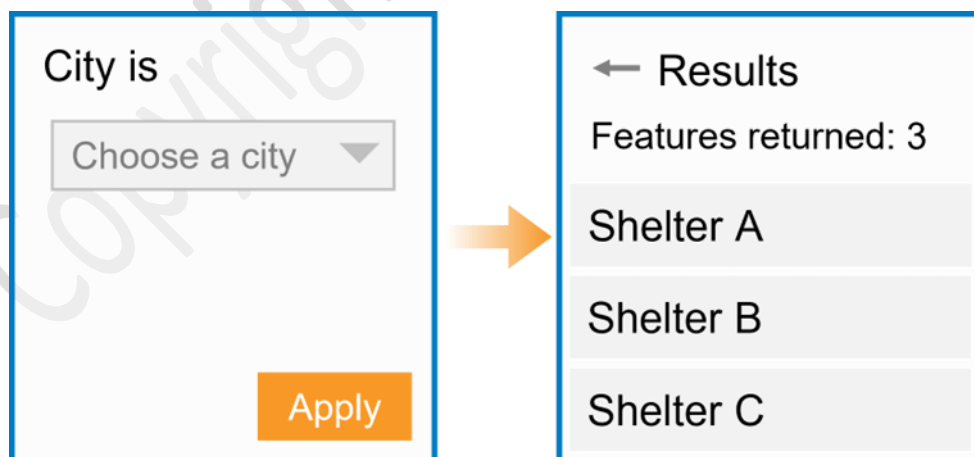
Para crear una aplicación centrada en datos es necesario comprender tres conceptos clave:

- Tipos de widgets centrados en datos
- Tipos de datos de origen
- Funcionalidad basada en datos

Ahora aplicará estos conceptos para identificar los requisitos de configuración de una aplicación centrada en datos basada en un escenario determinado.

Escenario 1: Consultar refugios contra tormentas por ciudad

Un profesional de SIG necesita añadir y configurar un widget de consulta que permita a los usuarios recuperar una lista de refugios contra tormentas especificando una ciudad. Se debe conectar un subconjunto de las entidades de refugios al widget de consulta para que solo se recuperen los refugios con plazas disponibles.



Este gráfico muestra un ejemplo de aplicación web que cumple con la funcionalidad requerida para este escenario.

1. ¿Qué tipo de fuente de datos (mapa web, escena web, capa de entidades o capa de escena) se debe conectar al widget de consulta y por qué?

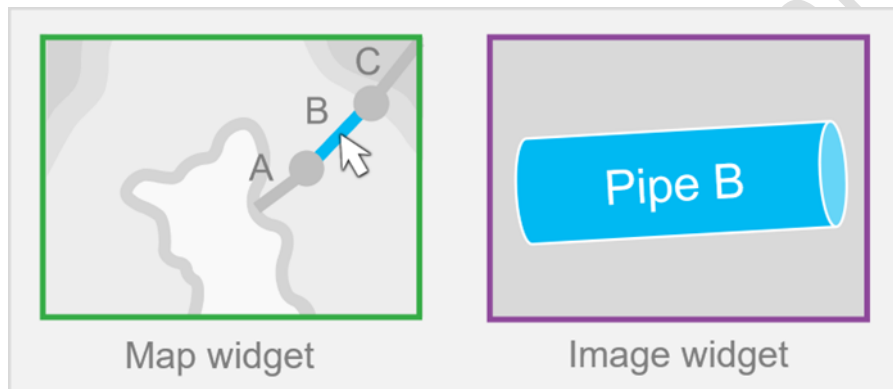
Se debe conectar una capa de entidades porque se requiere una funcionalidad centrada en los datos y, por lo general, los refugios se representan como datos 2D.

2. ¿Cómo se puede modificar la fuente de datos para que solo muestre los refugios contra tormentas con plazas libres?

Crea una vista de datos que filtre los datos de origen.

Escenario 2: Seleccionar activos para ver fotos

Un profesional de SIG desea configurar una aplicación que permita a los usuarios seleccionar un activo de tubería en un mapa y ver automáticamente una foto de la tubería seleccionada como imagen. El widget «Imagen» apunta dinámicamente a un campo de atributos que contiene fotos para proporcionar esta funcionalidad.



Este gráfico muestra un ejemplo de aplicación web que cumple con la funcionalidad requerida para este escenario.

3. Si el widget Mapa y el widget Imagen comparten una fuente de datos, ¿qué funcionalidad basada en datos (contenido dinámico, interactividad o acciones) está habilitada para la aplicación?

La interactividad está habilitada para la aplicación porque la selección de un elemento en el mapa actualiza automáticamente los elementos seleccionados en el widget Imagen.

4. ¿Qué otra funcionalidad basada en datos (contenido dinámico, interactividad o acciones) utiliza esta aplicación?

Se utiliza contenido dinámico porque el widget de imagen apunta dinámicamente a un campo de atributos.

7. Configuración de acciones para una aplicación centrada en datos.

Anteriormente, descubrió que las acciones son una forma de proporcionar funcionalidad basada en datos en una aplicación. En esta lección, descubrirá los dos tipos de acciones que se pueden configurar en ArcGIS Experience Builder: acciones de mensaje y acciones de datos.

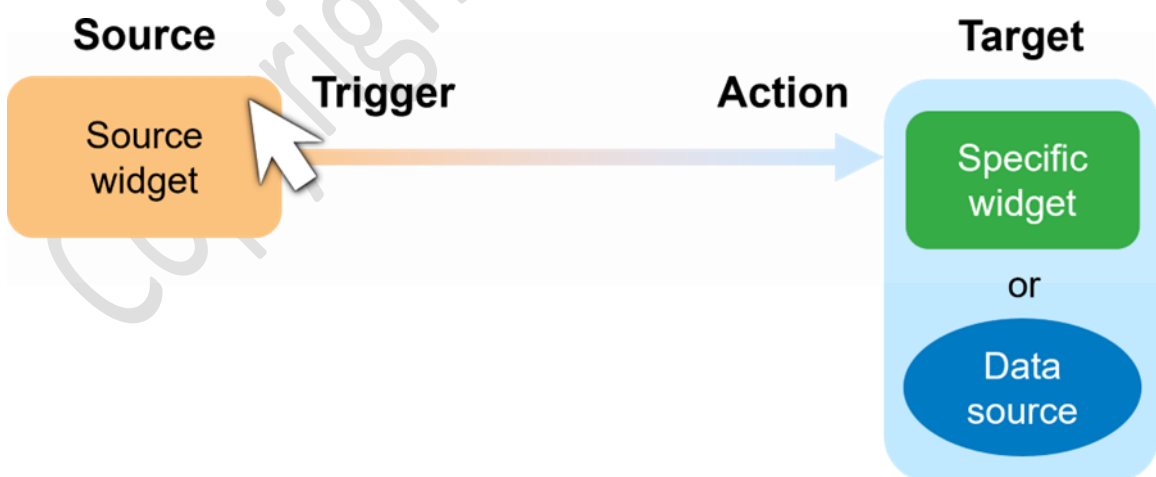
Temas tratados

- Acciones de mensaje
- Acciones de datos

Acciones de mensaje

La configuración de widgets con acciones de mensaje es una forma habitual de integrar funcionalidades basadas en datos en una aplicación de ArcGIS Experience Builder. Una acción de mensaje utiliza una fuente, un desencadenante, un destino y una acción para definir una operación que se producirá cuando un usuario interactúe con un widget de la aplicación.

- **Origen:** el widget que se está configurando con una acción de mensaje para permitir las interacciones del usuario
- **Desencadenante:** la interacción del usuario con el widget de origen que activará la funcionalidad basada en datos
- **Acción:** la operación que se llevará a cabo en los destinos
- **Destino:** el widget específico o la fuente de datos del marco de la aplicación que se verá afectado por la interacción a través de la comunicación entre widgets



Una acción de mensaje utiliza una fuente, un desencadenante, una acción y un destino para una operación que se producirá cuando un usuario interactúe con un widget.

Examine una acción de mensaje

En esta actividad, examinará una acción de mensaje dirigida a un widget específico. Revisará una aplicación de ejemplo que incluye una lista, un mapa y texto dinámico.

En este caso, la lista es el widget de origen y el mapa es el destino de la acción de mensaje.

La siguiente tabla resume la configuración de la acción de mensaje que vas a revisar.

Componente de acción de mensajes	Ajustes de configuración
Fuente	Widget de lista (denominado «Lista de estados»)
Desencadenante	Cambios en la selección de registros
Acción	Acercar a
Destino	Widget de mapa (denominado «Mapa de riesgo de sequía»)

- En un navegador web, ve a la aplicación **XBLD Message Actions** (<https://experience.arcgis.com/experience/483fea40a0d346c6ac4814a221e46198/>).
- Responde a las siguientes preguntas.
- Cuando haya terminado, cierre la pestaña actual del navegador web.

1. ¿Qué ocurre en la página de la aplicación al hacer clic en un estado de la lista?

El mapa se amplía automáticamente hasta abarcar el estado.

2. En la parte superior de la lista, haz clic en el botón «Borrar selección». ¿Qué ocurre con el mapa cuando se borra la selección?

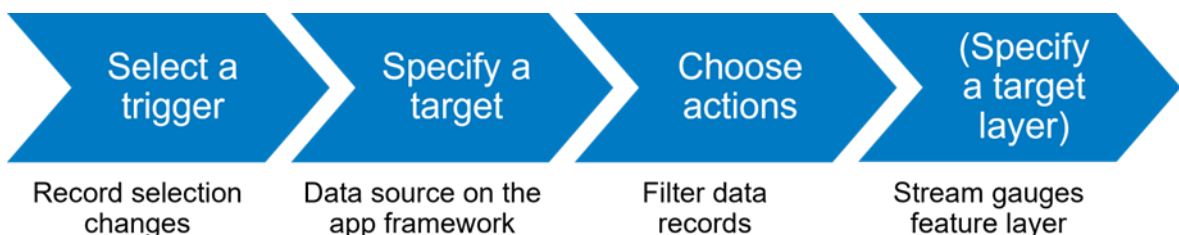
El mapa vuelve a la extensión inicial, que es una configuración opcional que se puede aplicar a las acciones de «Acercar a».

3. Revisa el recuento dinámico de elementos en la capa del mapa de medidores de caudal. ¿Cambia el número de medidores de caudal cuando se selecciona un estado en la lista? ¿Por qué sí o por qué no?

No; el número de medidores de caudal no cambia porque el widget Mapa es el único destino de la acción.

Proceso para configurar una acción de mensaje

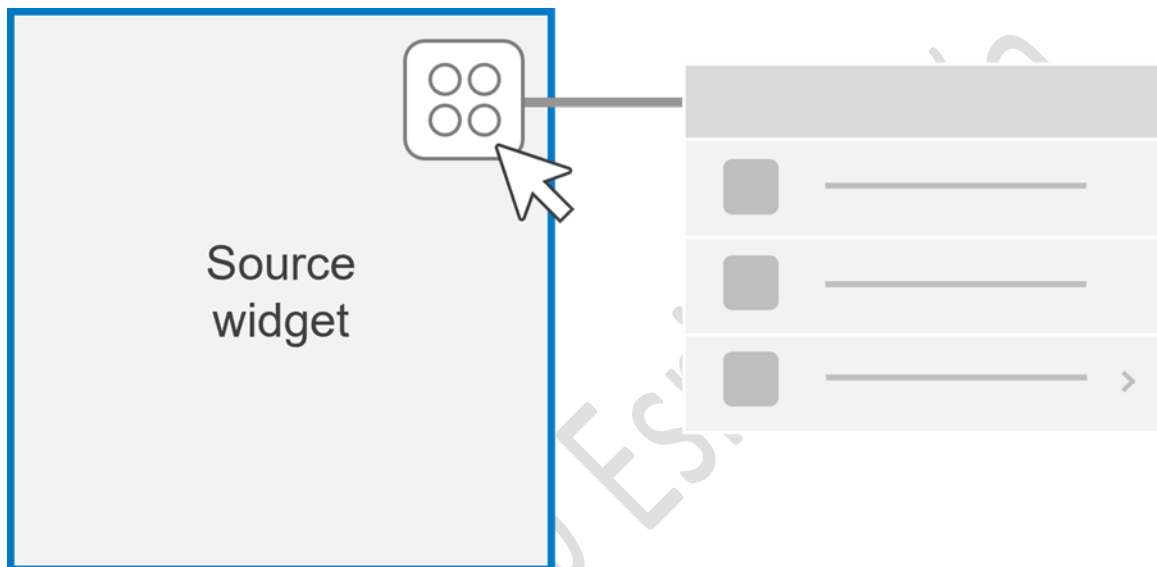
En la interfaz de ArcGIS Experience Builder, el proceso para configurar una acción de mensaje consiste en seleccionar un desencadenante, especificar un destino, elegir una acción y, si procede, especificar una capa de destino. Las opciones disponibles para cada paso varían en función del widget de origen y de las selecciones del diseñador de la aplicación durante el proceso de configuración.



El proceso para configurar una acción de mensaje junto con un ejemplo. La acción de mensaje del ejemplo tiene como destino una fuente de datos en el marco de la aplicación.

Acciones de datos

Las acciones de datos son otra forma de configurar las interacciones entre un widget y otro contenido. A diferencia de las acciones de mensajes, las acciones de datos no se activan automáticamente. En la aplicación publicada, los usuarios interactúan manualmente con los datos en tiempo de ejecución, por ejemplo, generando estadísticas o exportando registros.



Las acciones de datos habilitadas en el widget de origen están disponibles para los usuarios de la aplicación en tiempo de ejecución.

Acciones de datos por tipo de destino

Cada origen y destino admite un conjunto limitado de acciones de datos. Algunas acciones de datos se dirigen al marco de la aplicación y no requieren un widget de destino. En su lugar, están disponibles tan pronto como el widget de origen se vincula a una fuente de datos. Por ejemplo, la acción de datos Estadísticas está disponible de forma predeterminada para todos los widgets de origen compatibles en tiempo de ejecución.

Otras acciones de datos solo estarán disponibles si el widget de origen está vinculado a un widget de destino adecuado. Por ejemplo, para que la acción «Establecer como entrada de análisis» esté disponible en un widget de mapa, este (origen) debe estar vinculado al widget de análisis (destino).

Destino	Acciones de datos compatibles
Widget de análisis	• Establecer como entrada de análisis
Widget Perfil de elevación	• Ver perfil de elevación
Widget de direcciones	• Direcciones desde • Direcciones hasta

	Planificar ruta
Widget Editar	Editar
Widget de mapa	- Acercar Desplazar - Mostrar en el mapa - Mostrar ventana emergente - Añadir marcador - Añadir al mapa
Widget «Cerca de mí»	Establecer ubicación
Widget de tabla	Añadir a la tabla Ver en la tabla
Marco de la aplicación	- Exportar datos relacionados - Seleccionar - Establecer filtro - Estadísticas

Disponibilidad de acciones de datos

Hay tres variables que determinan si una acción de datos está disponible para los usuarios de la aplicación:

1. **Widget de origen:** cada widget de origen admite un conjunto limitado de acciones de datos. Por ejemplo, la acción de datos «Establecer filtro» es compatible con el widget «Capas del mapa», pero no está disponible para el widget «Mapa».
2. **Destino(s):** cada destino admite un conjunto limitado de acciones de datos. Si la acción es compatible con tanto el widget de origen como uno de sus destinos, la acción aparecerá automáticamente en la configuración del widget de origen.
3. **Habilitar/deshabilitar:** Las acciones de datos están habilitadas de forma predeterminada. Debe deshabilitar una acción en la configuración del widget de origen para eliminarla como opción.

La siguiente tabla presenta un ejemplo de flujo de trabajo de acciones de datos de izquierda a derecha. En este ejemplo, «Capas del mapa» es el widget de origen, y los destinos son (1) el widget «Análisis» y (2) el marco de la aplicación. Aunque todas las acciones de datos de la lista son compatibles con el widget de origen, solo cuatro acciones son compatibles con los destinos. El creador de la aplicación desactivó una de las acciones compatibles, lo que deja tres acciones disponibles para el usuario en tiempo de ejecución.

Acción de datos	Widget de origen	Destino(s)	Activar o desactivar	Menú de acciones del widget de origen
Establecer como entrada de análisis	Compatible	Compatible	Habilitado	Disponible para el usuario de la aplicación
Exportar	Compatible	Compatible	Habilitado	Disponible para el

				usuario de la aplicación
Establecer filtro	Compatible	Compatible	Desactivado por ti	–
Estadísticas	Compatible	Compatible	Habilitado	Disponible para el usuario de la aplicación
Establecer ubicación	Compatible	No compatible	–	–
Añadir a la tabla	Compatible	No compatible	–	–

Nota: Si una acción de datos no aparece en la lista de acciones de datos del widget de origen, comprueba si el widget admite dicha acción. Si sigue sin aparecer, asegúrate de que has vinculado el widget de origen a un destino compatible.

Desactivación de acciones de datos

Aunque las acciones de datos están habilitadas de forma predeterminada, puedes deshabilitar acciones de datos individuales en la Configuración del widget de origen. También puede eliminar por completo la opción de acciones de datos para que el usuario no vea ninguna acción de datos en el widget de origen durante la ejecución.

Nota: A diferencia de otras acciones de datos, no hay ninguna opción para habilitar o deshabilitar la acción Exportar en la configuración del widget de origen. Para que la acción Exportar esté disponible, la configuración de exportación debe estar habilitada (1) en el marco de la aplicación y (2) en los datos de origen alojados en línea.

Ejercicio 7. Usar acciones en una aplicación

En este ejercicio, imagina que eres un profesional de SIG que quiere crear una aplicación que incluya una lista de capas de mapa y un mapa. La lista de capas de mapa debe configurarse con acciones de mensajes y datos para permitir a los usuarios de la aplicación interactuar manualmente con los registros seleccionados en el mapa y exportar dichos registros.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Configurar un widget centrado en datos.
- Utilizar acciones de mensajes.
- Utilizar acciones de datos.

Paso 1: Crear una aplicación

En primer lugar, abrirá la experiencia «Global Drought Risk», que contiene muchas de las páginas de la aplicación que ha creado en este curso.

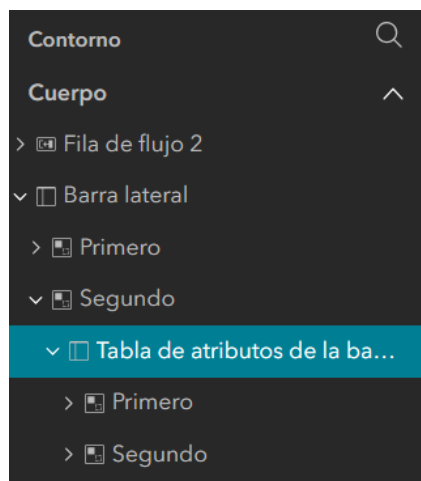
- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- En Experiencias, haz clic en tu experiencia **Global Drought Risk**.

Ahora vas a crear una nueva página utilizando la plantilla JewelryBox/Joyero. Esta plantilla ya contiene los dos widgets necesarios para la nueva aplicación: un widget de lista y un widget de mapa.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Página**.
- Haz clic en el botón **Añadir página** y selecciona **Joyero**.
- Cambia el nombre de la nueva página a **Usar acciones**.
- Seleccione **Usar acciones** y haga clic en el botón **Establecer como página de inicio**.

Cambiará el nombre de un widget de la barra lateral para poder identificarlo más adelante en el ejercicio.

- En la sección Contorno, en Cuerpo, **despliega Barra lateral**.
- En Barra lateral, **despliega Segunda**.
- En Segundo, cambia el nombre de Barra lateral a **Tabla de atributos de la barra lateral**.



La numeración de su esquema puede diferir ligeramente de la de este gráfico.

A continuación, configurará el widget Mapa para que interactúe con el widget Lista a través de una fuente de datos compartida.

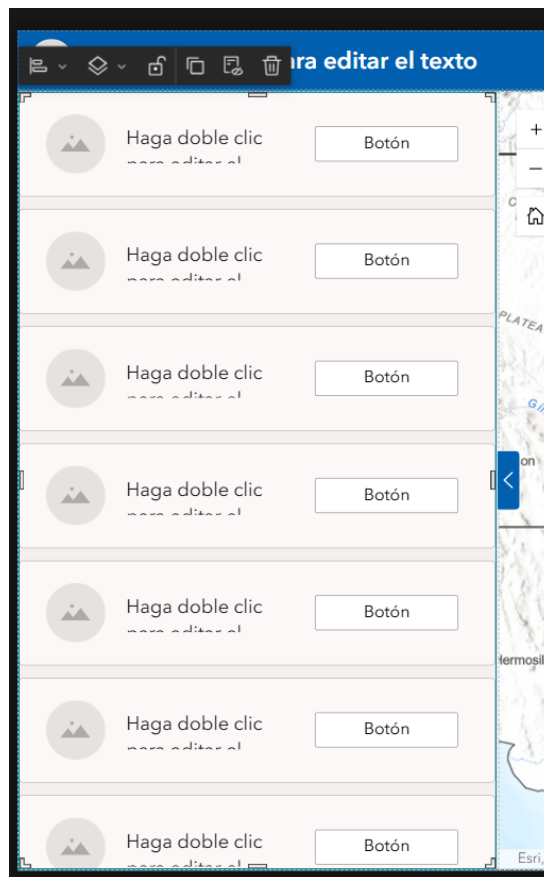
- En el lienzo, haz clic en el **mapa** para seleccionarlo.
- En el panel de configuración del mapa, cambie el nombre del mapa a **Mapa de medidores de caudal**.
- En Fuente, haz clic en **Seleccionar mapa**.
- En la ventana Seleccionar datos, haz clic en **Cuenca del Río Grande** para añadirla como fuente de datos.
- Cierra la ventana Seleccionar datos.

Paso 2: Crear una lista de capas

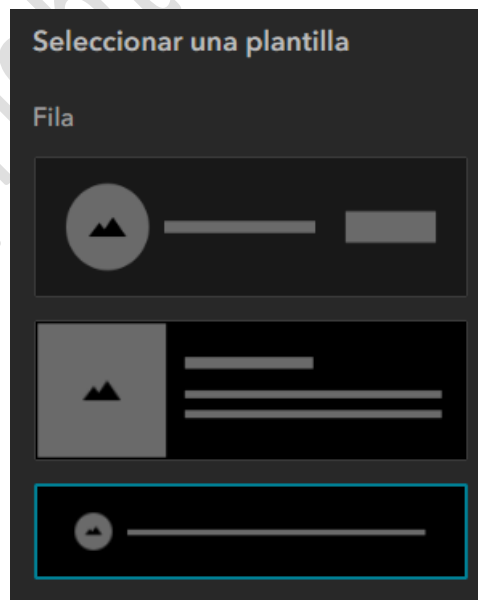
El widget Lista muestra una lista de registros de datos, también conocidos como elementos, que se encuentran en una capa de elementos. Cada registro de datos de la lista se representa mediante un diseño de tarjeta. La tarjeta contiene widgets que muestran información sobre los atributos del elemento. En este paso, configurará el contenido del widget Lista seleccionando una plantilla, especificando una fuente de datos y rellenando las tarjetas de la lista.

En primer lugar, seleccionará una plantilla para crear el diseño de la tarjeta del widget Lista. Las plantillas disponibles incluyen los widgets Imagen, Botón y Texto.

- En el marcador de posición situado en la parte izquierda del lienzo, haz clic en el botón **Añadir widget**.
- En la ventana Añadir widget, escribe **Lista en el campo de búsqueda**.
- En la categoría Basado en datos, haz clic en **Lista** para añadir el widget Lista.



- En el panel de configuración de **Lista**, haz clic en la pestaña **Contenido**, si es necesario.
- En Seleccionar una plantilla, **en Fila**, selecciona la última plantilla.



- Haga clic en **Continuar**.

Observará que el diseño del widget Lista se actualiza en el lienzo. Cada elemento de la lista se representa ahora con un pequeño widget Imagen y un widget Texto.

A continuación, deberá especificar la fuente de datos para el widget «Lista». Para garantizar que la lista interactúe con el mapa, deberá seleccionar una capa de elementos que se encuentre en el mapa web «Cuenca del Río Grande».

- En el panel de configuración **de Lista**, en Datos, haz clic en **Seleccionar datos**.
- En la ventana Seleccionar datos, expanda Cuenca del Río Grande y, a continuación, haga clic en **Medidores de caudal del Río Grande**.
- Cierre la ventana **Seleccionar datos**.

Ahora rellenará las tarjetas de la lista utilizando contenido dinámico.

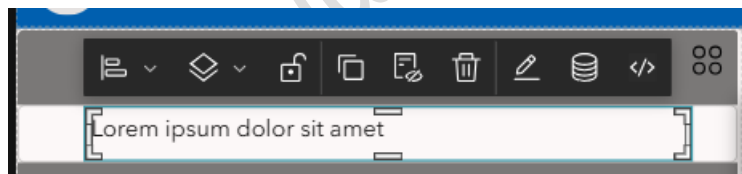
- En el lienzo, **localiza el primer registro de datos del widget Lista**.

Observará que la opción Predeterminado está seleccionada para el registro de datos seleccionado. Cuando se selecciona la opción Predeterminado, cualquier cambio realizado en los widgets de la tarjeta activa se propagará a todos los demás registros de datos de la lista. Ahora eliminará el widget Imagen del diseño de la tarjeta.

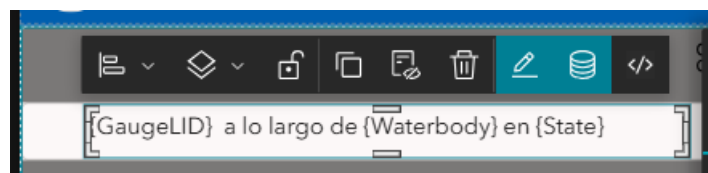
- En el lienzo, en la primera capa de la lista, haz clic en el widget **Imagen**.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón **Eliminar**.

Observará que el widget Imagen se ha eliminado de todos los registros de datos de la lista. A continuación, actualizará el widget Texto de la tarjeta activa para mostrar los atributos del registro.

- Haz doble clic en las palabras **«Lorem Ipsum Dolor Sit Amet»**.



- Haga clic en el botón **Contenido dinámico**.
- Realice las siguientes acciones para rellenar el widget de texto con contenido dinámico:
 - En la ventana Contenido dinámico, haz clic en GaugeLID para añadir el atributo al widget de texto.
 - Escriba **a lo largo de** y pulse la barra espaciadora.
 - En la ventana Contenido dinámico, haz clic en Waterbody.
 - Escriba **en** y pulse la barra espaciadora.
 - En la ventana Contenido dinámico, haz clic en Estado.



- Cierra la ventana Contenido dinámico.
- Haz clic fuera del widget de texto para aplicar el cambio.



ABQN5 a lo largo de Rio Grande en NM
ALAC2 a lo largo de Rio Grande en CO
AMIT2 a lo largo de Rio Grande en TX
BOQT2 a lo largo de Rio Grande en TX
CAAN5 a lo largo de Rio Grande en NM

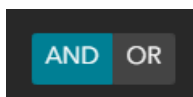
Cada registro de datos de la lista muestra información de atributos que permite identificar el registro de forma única.

Paso 3: Habilitar herramientas para la lista

En este paso, configurará las herramientas para el widget Lista.

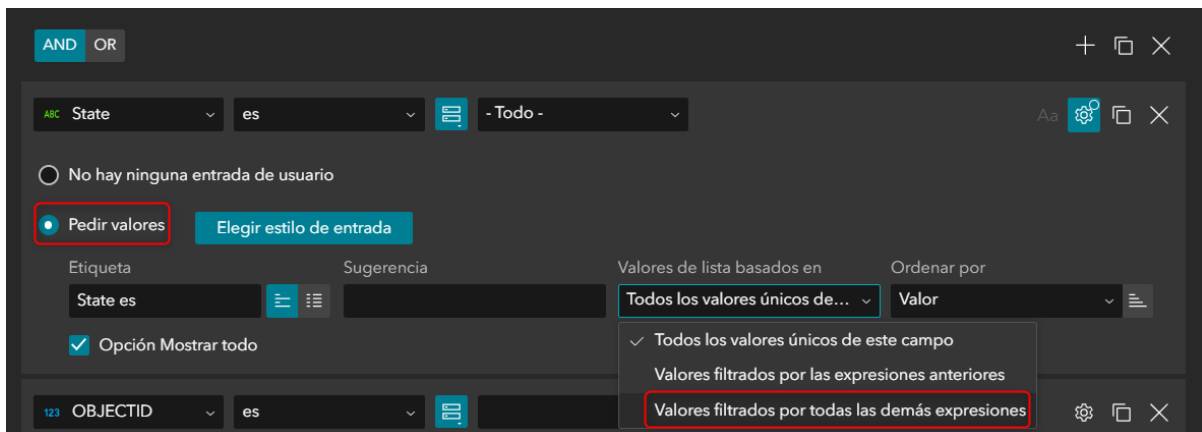
En primer lugar, configurará un filtro para la lista, de modo que los usuarios de la aplicación puedan localizar registros de datos por estado y estado.

- En el lienzo, haz clic en el widget **Lista** para seleccionarlo.
- En el panel de configuración de la lista, despliega la sección Herramientas.
- Activa la opción **Filtrar**.
- Haga clic en **Definir filtros**.
- En la ventana Generador de expresiones SQL, haga clic en **Añadir conjunto de cláusulas**.
- Compruebe que AND está seleccionado.



- Para la primera cláusula, realice las siguientes acciones:
 - Haga clic en OBJECTID y seleccione **Estado**.
 - Haga clic en el botón **«Seleccionar tipo de origen»** () y seleccione **«Único»**.
 - Haga clic en el botón Más opciones de entrada  y, a continuación, seleccione Pedir valores.

- En Valores de la lista basados en, seleccione **Valores filtrados por todas las demás expresiones**.



- Para la segunda cláusula, realice las siguientes acciones:
 - Haga clic en OBJECTID y seleccione Estado.
 - Haga clic en el botón «Seleccionar tipo de origen» y seleccione «Único».
 - Haga clic en el botón Más opciones de entrada y, a continuación, seleccione Solicitar valores.
 - En «Valores de la lista basados en», elija «Valores filtrados por todas las demás expresiones».
- Haga clic en **Aceptar**.

A continuación, configurará una función de búsqueda en la lista para que los usuarios de la aplicación puedan encontrar los medidores de caudal por su nombre.

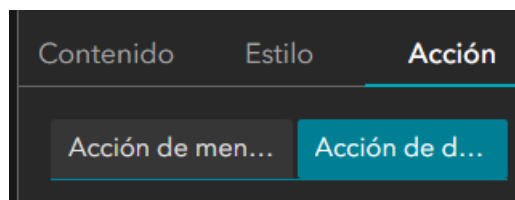
- En el panel de configuración de la lista, en Herramientas, active la opción **Buscar**.
- En Seleccionar campos de búsqueda, haz clic en **0 seleccionados** y, a continuación, marca la casilla de **GaugeLID**.
- Haz clic en **1 seleccionado** para cerrar la ventana de opciones de campos.
- En Sugerencia, escribe **Buscar un indicador por nombre**.

El contenido del widget Lista ya está configurado para tu aplicación.

Paso 4: Configurar acciones de datos

En este paso, configurará las acciones de datos para el widget Lista dirigidas al widget Mapa de medidores de flujo y al marco de la aplicación.

- En la parte superior del panel de configuración de Lista, haz clic en la pestaña **Acción**.
- Haga clic en **Acción de datos**.



Verás que todas las acciones de datos disponibles ya están activadas de forma predeterminada. Puedes desactivar determinadas acciones de datos o desactivarlas por completo.

1. ¿Qué acciones de datos están disponibles para el widget Lista?

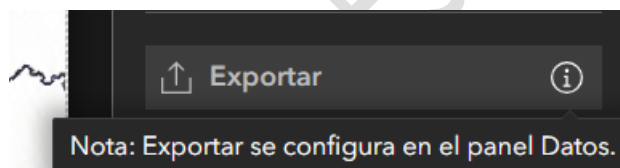
Exportar, Calcular estadísticas, Ver datos relacionados, Establecer filtro, Añadir marcador, Añadir a la tabla, Desplazarse a, Mostrar en el mapa, Mostrar ventana emergente, Ver en la tabla y Acercar a

- Expandir la acción de datos **Desplazarse a**.
- En Seleccionar widgets, haz clic en **1 seleccionado**.

2. ¿Cuál es el destino de esta acción de datos?

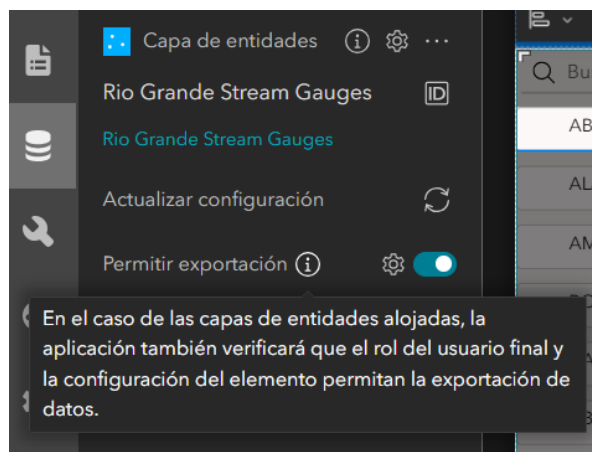
Widget «Mapa de medidores de caudal»

- En Exportar, **coloque el cursor sobre el icono de información**.



La acción Exportar tiene como objetivo el marco. Por lo tanto, debe configurar la capacidad de exportar la fuente de datos para el widget Lista en el panel Datos. Ahora revisará las propiedades de la capa de entidades Medidores de caudal del Río Grande en el panel Datos.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Datos**.
- En el panel Datos, haz clic en el **mapa web de la cuenca del Río Grande/Rio Grande Watershed**.
- Haz clic en la capa de entidades **Medidores de caudal del Río Grande/Rio Grande Stream Gauges**.
- Comprueba que la opción Permitir exportación esté activada.
- Para Permitir exportación, pasa el cursor por el icono de información.

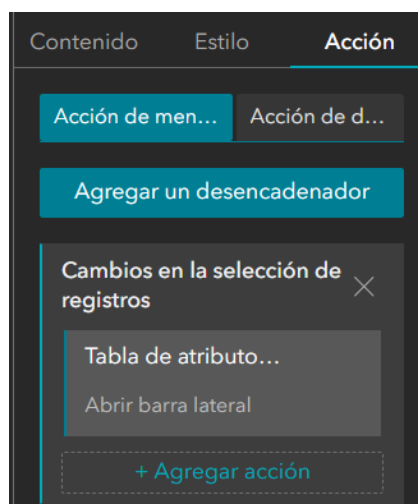


Rio Grande Stream Gauges es una capa de entidades alojada. El propietario de los datos ya ha habilitado la configuración de exportación para esta capa en ArcGIS Online. Además, la capacidad de exportar la capa está habilitada en ArcGIS Experience Builder. Dado que la configuración de exportación está activada en estas dos ubicaciones, la acción Exportar datos funcionará para el widget Lista.

Paso 5: Configurar una acción de mensaje

En este paso, configurarás una acción de mensaje para el widget «Lista» que desplegará la barra lateral inferior, la cual contiene un widget «Tabla».

- Cerca de la parte superior del panel de configuración de Lista, en la pestaña Acción, haz clic en **Acción de mensaje**.
- Haz clic en **Añadir un desencadenante**.
- En la ventana Seleccionar un desencadenador, haz clic en **Cambios en la selección de registros**.
- En la ventana Seleccionar un objetivo, en Widgets, haz clic en **Tabla de atributos de la barra lateral**.
- En la ventana Seleccionar una acción, haz clic en **Abrir barra lateral**.



- Cierra la ventana Configuración de la acción.

Has configurado una acción de mensaje que se desplegará para mostrar la tabla de la capa de entidades «Rio Grande Stream Gauges» cuando el usuario de la aplicación seleccione un medidor de caudal en el widget «Lista».

Paso 6: Vista previa de las acciones

En este paso, obtendrá una vista previa de la funcionalidad de la aplicación y de las acciones que ha configurado en este ejercicio.

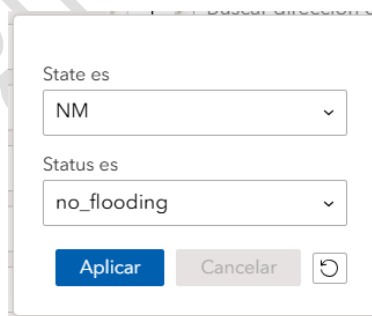
- En la barra de herramientas del generador, **guarda** la experiencia y, a continuación, haz clic en el botón **Vista previa**.
- En la parte izquierda de la página de la aplicación, localiza el widget **Lista**.
- Haz clic en el botón **Filtrar** .
- En **Estado/Status** es, haz clic en la flecha hacia abajo para ver las opciones.

Verás que actualmente hay siete opciones de estado.

- En Estado es, seleccione **NM**.

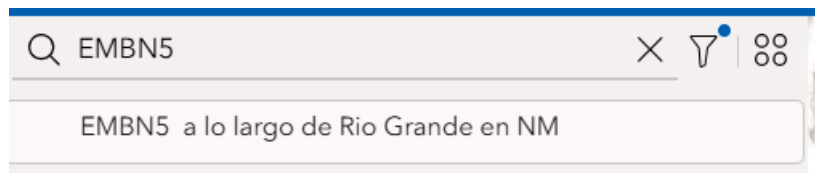
Esta vez, al hacer clic en la flecha hacia abajo de «Estado es», observará que hay menos opciones de estado, lo cual se debe a que ha configurado las propiedades para filtrar las opciones en función de otras expresiones. En este caso, la otra expresión es «Estado es NM».

- En Estado es, seleccione **No_Flooding**.
- Haga clic en **Aplicar**.



El widget Lista ahora contiene registros de datos que se encuentran en Nuevo México (NM). El widget Mapa también se actualiza para mostrar únicamente los medidores de caudal de Nuevo México.

- En el campo Buscar un indicador por nombre, escribe **EMBN5** y pulsa Intro.
- La lista contiene ahora un elemento que cumple los requisitos tanto de búsqueda como de filtro.
- En el widget Lista, haga clic en **EMBN5 a lo largo del Río Grande en Nuevo México** para seleccionar el elemento.

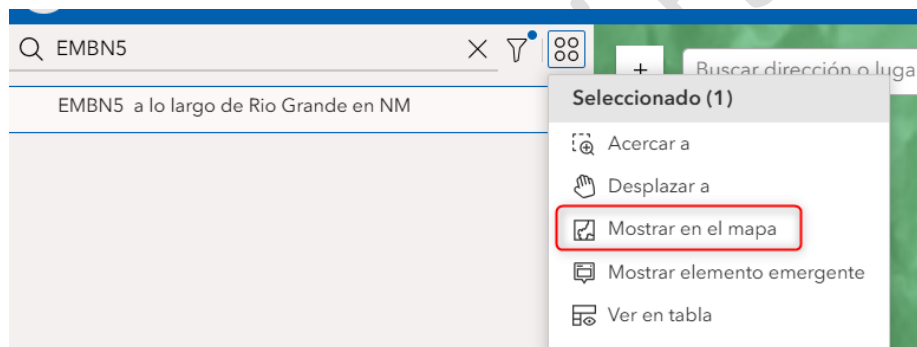


Al seleccionar el medidor de caudal EMBN5 de la lista, se abre la barra lateral que contiene el widget Tabla. Esta acción es el resultado de la acción de mensaje que configuré en el paso anterior. El widget Tabla contiene cinco hojas, una para cada capa de elementos del mapa.

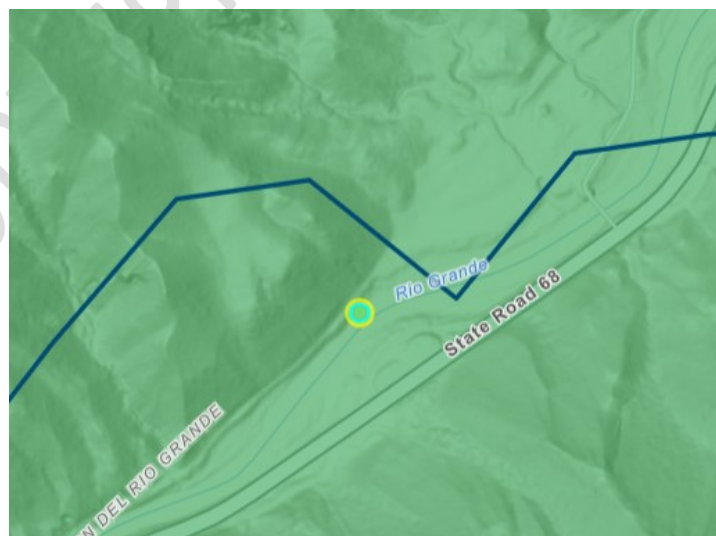
- En el widget Tabla, haz clic en la hoja **Medidores de caudal del Río Grande**, si es necesario.

Verás que el medidor de caudal, EMBN5, está seleccionado y que la tabla se ha filtrado según la selección de la lista. Continúa explorando las acciones de datos que has configurado.

- Haga clic en el botón **Acciones** y, a continuación, en **Seleccionado (1)**, elija **Mostrar en el mapa**.



Se añade un punto amarillo al mapa y este se amplía hasta el elemento.

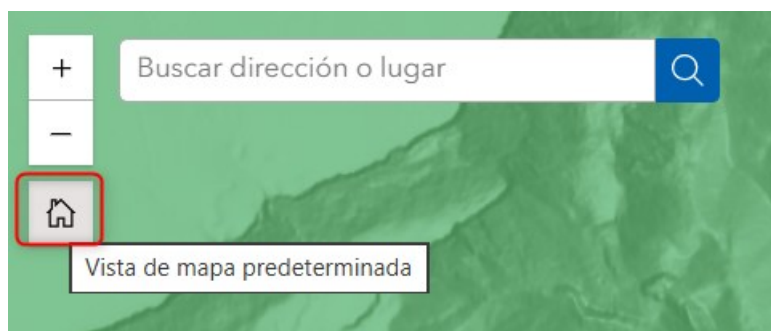


- En el widget Lista, haz clic en el botón **Borrar búsqueda** y, a continuación, en la lista, selecciona CERN5 a lo largo del Río Grande en Nuevo México.

- Haga clic en el botón **Acciones** y, a continuación, en Seleccionado (1), elija **Desplazarse a**.

El widget de mapa se desplaza hasta el elemento seleccionado y la fila correspondiente a dicho elemento aparece resaltada en la tabla.

- En el widget Mapa, haz clic en el botón **Vista de mapa predeterminada**.



- Si desplaza el mapa hacia el norte, observará que el medidor EMBN5 sigue apareciendo en el mapa con un punto amarillo.
- En la esquina inferior derecha del mapa, haz clic en el botón **Borrar resultados** .
- Haga clic en **Selección de la tabla de medidores de caudal del Río Grande**, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



El punto amarillo desaparece del mapa.

- En el widget Lista, haga clic en el botón **Acciones**.
- En **Seleccionado (1)**, seleccione **Exportar** y elija **Exportar a CSV**.
- Abra el Explorador de archivos y vaya a la carpeta Descargas.

Verás que el archivo CSV que has exportado ahora está guardado en tu carpeta Descargas.

- Cierra el Explorador de archivos.
- Cierra la pestaña actual del navegador web.
- Deja tu experiencia abierta para la próxima clase.

En este ejercicio, ha configurado un widget de lista con acciones de mensaje y de datos para proporcionar funcionalidad basada en datos.

Nota: Identifica los requisitos de acción para un widget centrado en datos determinado.

Identificación de los requisitos de acción

Las acciones son una forma de proporcionar funcionalidad basada en datos en una aplicación. Las acciones de mensaje proporcionan respuestas automáticas a las interacciones del usuario, mientras que las acciones de datos permiten al usuario iniciar manualmente una operación.

En esta actividad, identificará los requisitos de configuración de una acción basándose en una descripción de la funcionalidad deseada.

Escenario 1: Visualización de los resultados de una consulta en un mapa

Un usuario de la aplicación realiza una consulta para encontrar una lista de refugios contra tormentas disponibles. Tras seleccionar un refugio disponible de la lista, el usuario desea ver la ubicación del refugio y visualizar los alrededores inmediatos en un mapa. El widget de consulta admite las siguientes acciones de datos: ver en tabla, mostrar en mapa, desplazar a, ampliar a y exportar.

1. ¿Qué acciones de datos se podrían configurar para el widget de consulta a fin de proporcionar esta funcionalidad?

Mostrar en el mapa

Acercar

Escenario 2: Visualización de puntos de referencia en un mapa

Un usuario de la aplicación hace clic en un registro de datos de un punto de referencia en una lista, y el elemento de punto de referencia correspondiente parpadea en un mapa.

2. ¿Cuál es el destino de la acción del mensaje (widget o fuente de datos del marco)?

Widget de mapa

3. ¿Debe el diseñador de la aplicación especificar una capa de destino para la acción de mensaje? En caso afirmativo, ¿qué capa?

Sí; la capa de puntos de referencia

8. Configuración de un diseño para móviles

En esta lección, descubrirás las opciones para personalizar el diseño de una página de la aplicación para dispositivos con pantallas grandes, medianas y pequeñas.

Temas tratados

- Diseños para móviles
- Widgets de diseño

Ver un diseño móvil optimizado

En ArcGIS Experience Builder, cada página tiene tres diseños. Hasta ahora, en este curso, has configurado el diseño de una página para dispositivos de pantalla grande. Sin embargo, también se puede modificar el diseño que se muestra en dispositivos de pantalla mediana y pequeña.

Ahora descubrirás las opciones de diseño para dispositivos de pantalla grande, mediana y pequeña.

- Si es necesario, abre un navegador web.
- Abre una nueva pestaña del navegador web, haz clic en el marcador de ArcGIS Experience Builder e inicia sesión, si es necesario.
- Haga clic en + Crear nuevo.
- En la pestaña Predeterminado, haz clic en Centrado en el mapa, busca la plantilla JewelryBox y haz clic en Crear.
- En la barra de herramientas del creador, busca el botón «Editar tu página para dispositivos de pantalla grande» , el botón «Editar tu página para dispositivos de pantalla mediana» y el botón «Editar tu página para dispositivos de pantalla pequeña» .
- Utilice los botones de diseño para responder a las siguientes preguntas.
- Cuando haya terminado, cierre la pestaña actual del navegador web y, si se le solicita, elija salir sin guardar los cambios.

1. ¿Cuál es la principal diferencia entre el diseño para dispositivos de pantalla grande y el de pantalla mediana?

En los dispositivos de pantalla grande, la barra lateral está anclada en el lado izquierdo de la pantalla; en los dispositivos de pantalla mediana, la barra lateral está anclada en la parte inferior de la pantalla.

2. En el diseño para dispositivos de pantalla mediana, haz clic en la opción «Auto» y, a continuación, haz clic en «Aceptar». ¿Qué cambio se produjo en el diseño al seleccionar la opción «Auto»?

El diseño para dispositivos de pantalla mediana se actualizó para que coincidiera con el diseño para dispositivos de pantalla grande.

3. ¿Cuál es la razón para utilizar un diseño personalizado en lugar de un diseño automático para dispositivos de pantalla pequeña y mediana?

Cuando se utiliza un diseño personalizado, el diseño para dispositivos de pantalla mediana y pequeña se puede adaptar para ofrecer una experiencia optimizada para móviles.

Personalización de diseños móviles

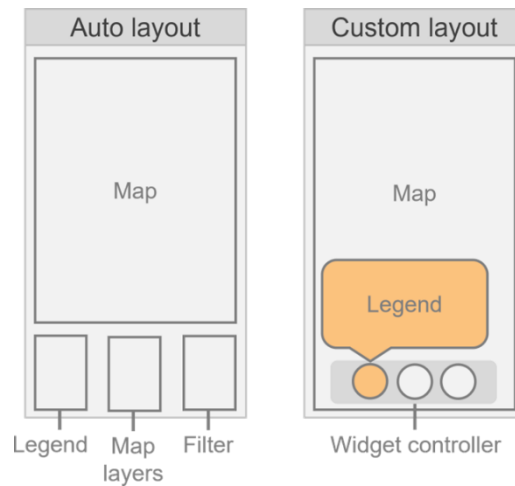
Una de las principales funciones de ArcGIS Experience Builder es la posibilidad de crear aplicaciones web con diseños adaptativos para su uso en distintos dispositivos. Es importante comprender cómo utilizará la aplicación el público objetivo para determinar la forma más eficaz de mostrar el contenido en dispositivos grandes, medianos y pequeños.

En Experience Builder, hay dos opciones de diseño para dispositivos de pantalla mediana y pequeña: automático y personalizado.

- **Automático:** la opción automática sincroniza el diseño del dispositivo de pantalla mediana o pequeña con el diseño del dispositivo de pantalla grande. Cada vez que se inserta o se reorganiza un widget en el diseño para dispositivos de pantalla grande, el diseño para dispositivos de pantalla mediana o pequeña reflejará el cambio.
- **Personalizado:** La opción personalizada crea un diseño independiente para dispositivos de pantalla pequeña o mediana. Cada vez que se inserte o reordene un widget en el diseño para dispositivos de pantalla grande, el diseño para dispositivos de pantalla mediana o pequeña no se verá afectado automáticamente. Sin embargo, los widgets insertados se pueden añadir manualmente a un diseño personalizado a través de la lista de pendientes.

Nota: Independientemente de la opción de diseño seleccionada, los cambios en las opciones de configuración de un widget siempre se reflejarán automáticamente en todo el marco de la aplicación.

En general, se debe configurar el diseño de una página para el dispositivo de pantalla grande antes de personalizar los demás diseños, a fin de minimizar la duplicación de esfuerzos.



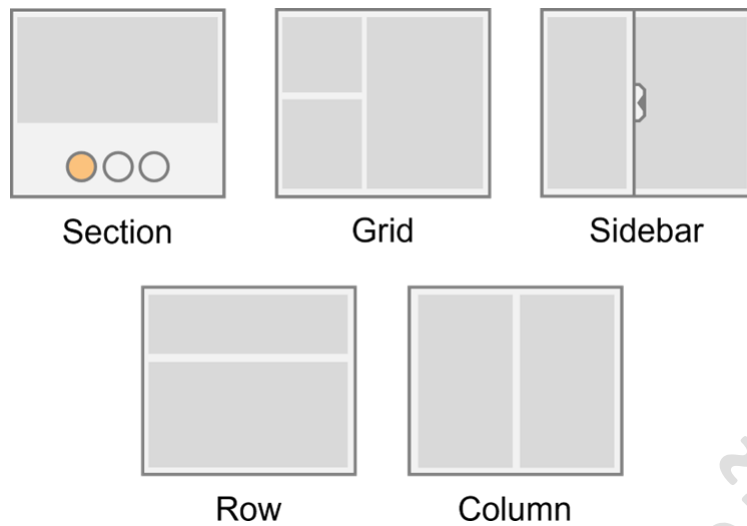
En este ejemplo, el diseño automático para dispositivos de pantalla pequeña no ofrece una experiencia adaptada a dispositivos móviles. Para proporcionar una mejor experiencia de usuario, se utiliza un diseño personalizado para organizar el contenido de la aplicación para los usuarios de dispositivos móviles.

Widgets de diseño comunes

La creación de una aplicación optimizada para dispositivos móviles comienza con el diseño de una página. Existen varios tipos de widgets de diseño que actúan como contenedores para organizar otros widgets en la página de la aplicación. Los widgets de diseño se pueden utilizar para maximizar la eficacia de un diseño automático para dispositivos móviles o para agilizar el proceso de personalización de un diseño móvil.

La siguiente lista describe los widgets de diseño más utilizados en ArcGIS Experience Builder:

- **Sección:** utiliza vistas para mostrar varios widgets en la misma zona de la página
- **Cuadrícula:** organiza los widgets vertical y horizontalmente en la página con marcadores de posición
- **Barra lateral:** incluye un panel que se puede desplegar y contraer para aprovechar al máximo el espacio de la pantalla
- **Fila:** Organiza los widgets horizontalmente en la página
- **Columna:** Organiza los widgets verticalmente en la página



Los widgets de diseño Sección, Cuadrícula, Barra lateral, Fila y Columna son algunas de las opciones más utilizadas en ArcGIS Experience Builder.

Ejercicio 8. Utilizar los widgets de diseño para crear una aplicación optimizada para dispositivos móviles

En este ejercicio, imagina que eres un profesional de los SIG que necesita crear una aplicación que permita al público objetivo descubrir lugares interesantes y añadir destinos que puedan ser de interés para otros usuarios de la aplicación.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Añadir widgets de diseño.
- Personalizar un diseño para móviles.

Paso 1: Crear la página de la aplicación

En primer lugar, volverá a la experiencia «Riesgo global de sequía», que contiene muchas de las páginas de la aplicación que ha creado en este curso.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- Si es necesario, en Experiencias, haz clic en tu experiencia **Global Drought Risk**.

Ahora creará una página utilizando la plantilla Pantalla completa en blanco.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Página.
- Haz clic en el botón Añadir página y selecciona «**Pantalla completa en blanco**».
- Cambia el nombre de la nueva página a **Creación de un diseño adaptado a dispositivos móviles**.
- Selecciona Crear un diseño adaptado a dispositivos móviles y haz clic en el botón **Establecer como página de inicio**.

Paso 2: Insertar una barra lateral para colocar widgets

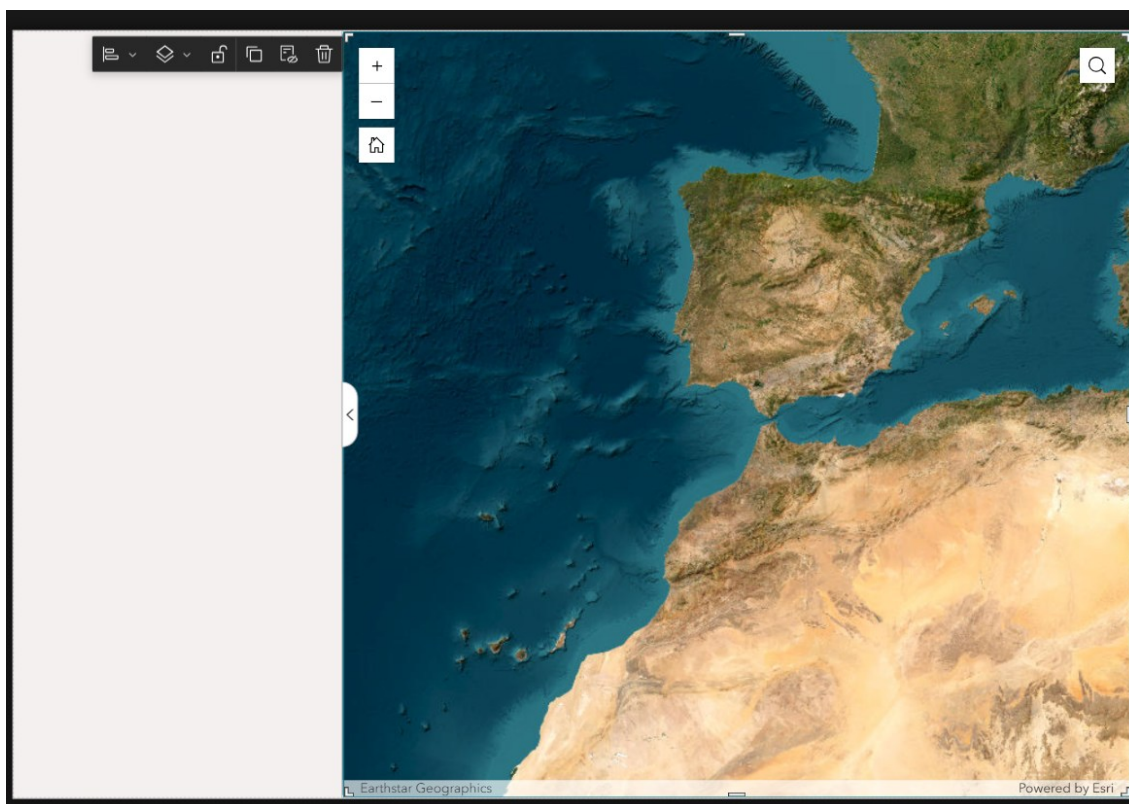
En este paso, utilizarás un widget de barra lateral para organizar los widgets en contenedores dentro de la página.

- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar**.
- En el panel Insertar widget, desplázate hacia abajo hasta la categoría Diseño.
- En la categoría Diseño, arrastra el widget **Barra lateral al lienzo**.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona «**Tamaño completo**».

A continuación, añade un widget de mapa al panel de la barra lateral derecha. Cuando el panel de la barra lateral izquierda esté oculto, el mapa se mostrará a pantalla completa.

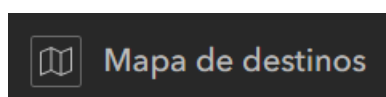
- En el panel Insertar widget, desplázate hasta la parte superior de la lista.

- En la categoría Centrado en el mapa arrastra el widget **Mapa** al lienzo, en el panel de la barra lateral derecha.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona Tamaño completo.

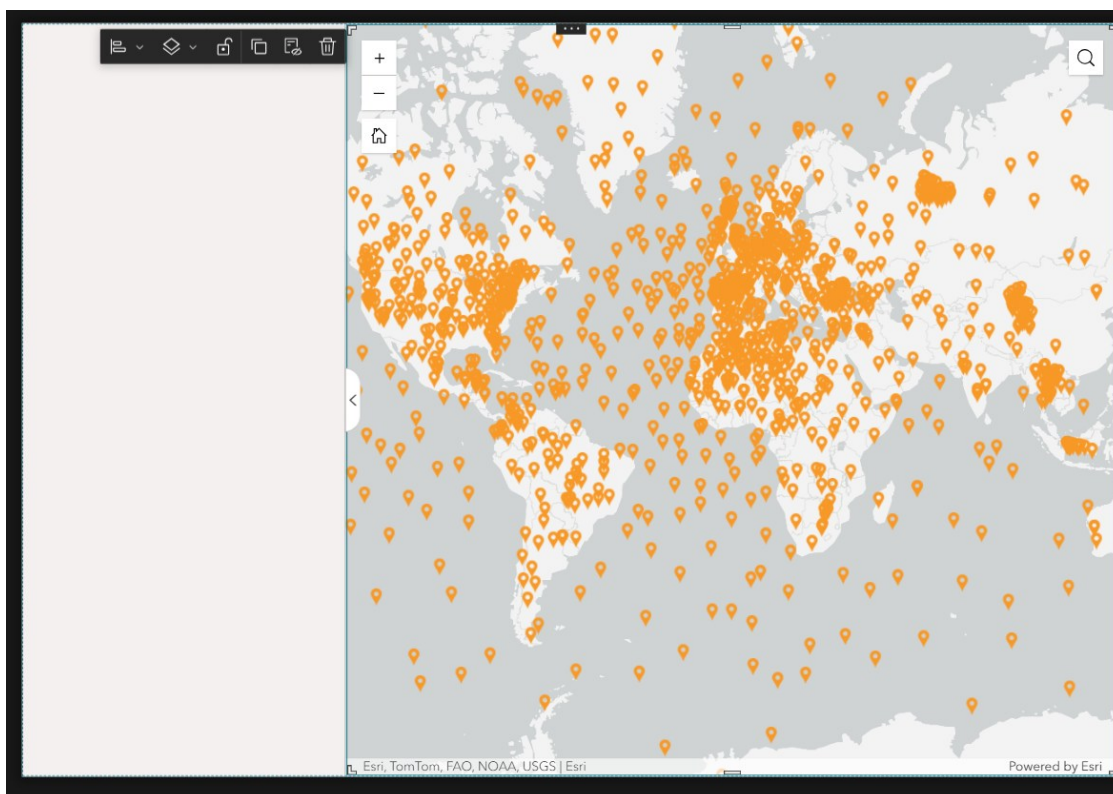


Ahora vas a configurar el widget «Mapa» para que muestre un mapa web que contenga destinos definidos por el usuario.

- En el panel de configuración de Mapa, cambie el nombre del widget a **Mapa de destinos**.

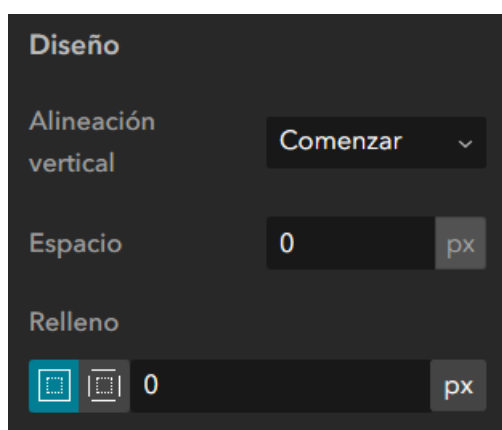


- En fuente, haz clic en Seleccionar mapa y, a continuación, en la ventana Seleccionar datos, haz clic en **Mapa editable XBLD/XBLD Editable Map**.
- Cierre la ventana «**Seleccionar datos**».



A continuación, configurará el panel de la barra lateral izquierda. En este caso, añadirá un widget de columna que servirá como contenedor para organizar varios widgets.

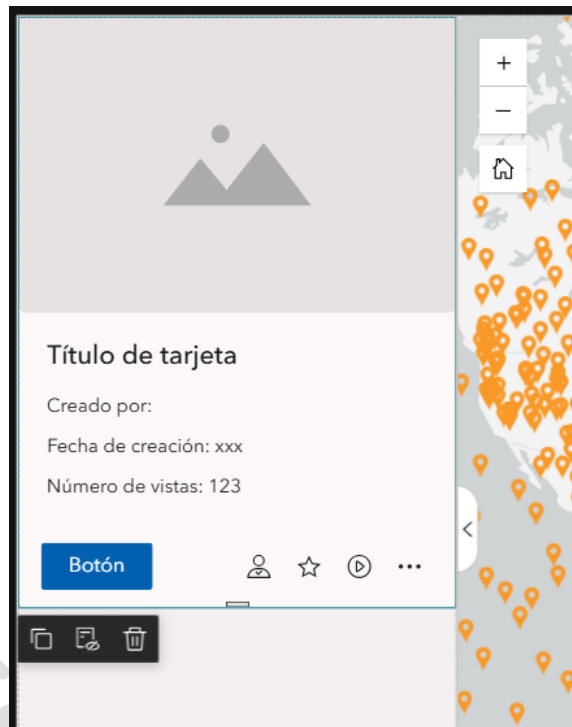
- En el panel Insertar widget, dentro de la categoría Diseño, busca el widget Columna.
- Arrastra el widget **Columna** al lienzo, en el panel de la barra lateral izquierda.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona **Tamaño completo**.
- En el panel de configuración de Columnas, en Espaciado, cambia el valor en píxeles de 10 a 0.



Paso 3: Añade una tarjeta que contenga texto e imágenes

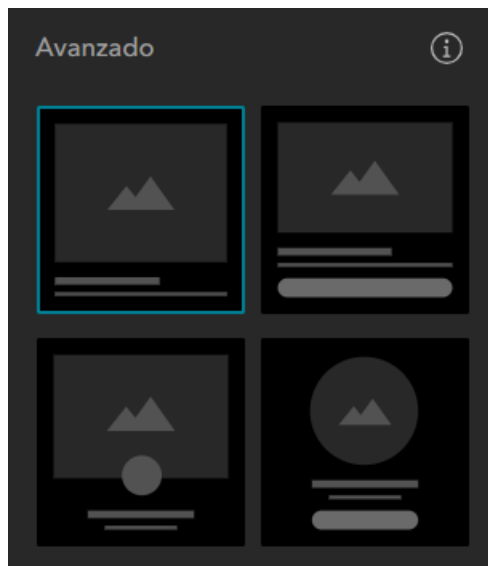
En este paso, configurarás un widget «Tarjeta» que contenga texto e imágenes. En primer lugar, añadirás el widget «Tarjeta» a la página de la aplicación.

- En el panel Insertar widget, en la categoría Elementos de página, busca el widget Tarjeta.
- Arrastra el widget **Tarjeta** al lienzo, dentro del widget Columna, en el panel de la barra lateral izquierda.



A continuación, configurará las propiedades del widget Tarjeta.

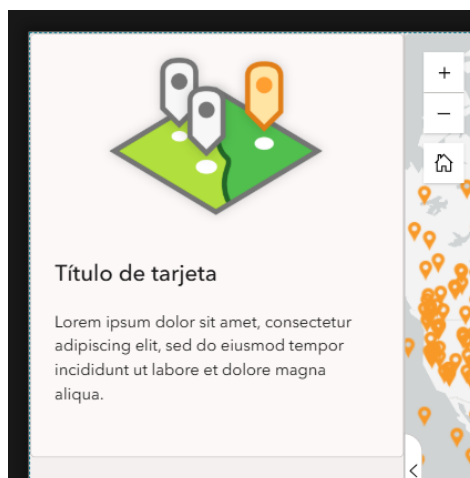
- En el panel de configuración de Tarjeta, en Avanzado, selecciona la primera opción de plantilla, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



- Haga clic en Continuar.
- Expanda la sección **Pasar el cursor**.
- En Habilitar pasar el cursor, desactiva la opción.

Ahora vas a insertar la imagen que contiene la tarjeta.

- En el lienzo, haz clic en el **widget Imagen que contiene la tarjeta**.
- En el panel de configuración de Imagen, en **Origen de la imagen**, haz clic en **Seleccionar una imagen**.
- En la ventana Seleccionar una imagen, en **Local**, haz clic en **Cargar**.
- Navega hasta **C:\EsriTraining\XBLD\Global Points Of Interest**, selecciona el archivo **Sidebar_Image.png** y haz clic en Abrir.
- Cierra la ventana Seleccionar una imagen.
- En Posición, elige **Ajustar**.



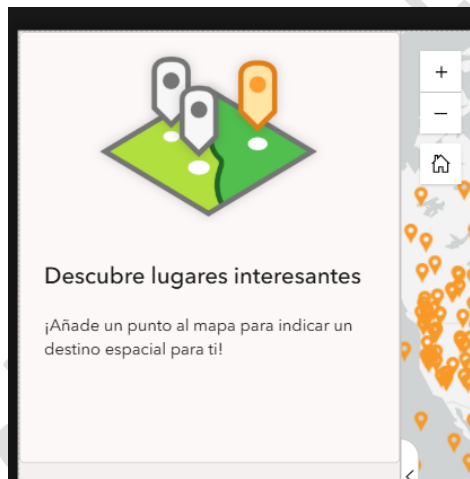
Al seleccionar la opción Ajustar para la posición, la imagen se redimensionará en función de la resolución de pantalla del dispositivo.

- En la pestaña Estilo, en Tamaño y posición, **en Altura**, haz clic en **%** y selecciona **px**.

Dependiendo de la aplicación, puede optar por colocar un elemento basándose en el valor en píxeles (px) o en porcentaje (%). El porcentaje es relativo, lo que significa que el elemento se muestra de forma proporcional al tamaño de la pantalla del usuario. Con la opción de valor en píxeles, la posición del elemento permanece fija.

A continuación, rellenarás el texto que contiene la tarjeta.

- En el lienzo, introduce el texto en la tarjeta basándote en la siguiente información:
 - Título de la tarjeta: **Descubre lugares interesantes**
 - Texto descriptivo: **¡Añade un punto al mapa para indicar un destino especial para ti!**



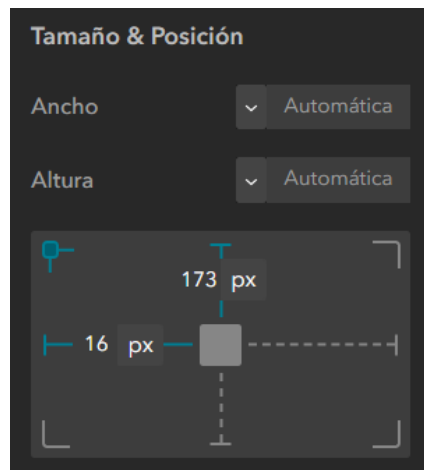
- En el lienzo, selecciona el widget de texto que incluye las palabras Descubre lugares interesantes.
- En el panel de configuración de texto, haz clic en la pestaña **Estilo**.
- Establece las siguientes propiedades de tamaño y posición:
 - Ancho: Automático
 - Altura: Automático

Para garantizar que el texto se muestre correctamente en la página en todas las resoluciones de pantalla, se recomienda la configuración Automático.

- Desplazamiento superior: 173 px

Este desplazamiento fija la posición del título 8 píxeles por debajo de la imagen.

- Desplazamiento a la izquierda: 16 píxeles



Nota: Asegúrate de que los valores de desplazamiento estén establecidos en px y no en %. También ajustarás el tamaño y la posición del texto descriptivo.

- En el lienzo, haz clic en el texto **descriptivo de la tarjeta**.
- Establece las siguientes propiedades de Tamaño y Posición:
 - Ancho: Extensión

La configuración Extensión se utiliza a menudo para dar formato al ancho del texto de un párrafo, de modo que el cuadro de texto tenga márgenes uniformes.

- Altura: Automático
- Desplazamiento superior: 210 píxeles
- Desplazamiento a la izquierda: 16 px
- Desplazamiento a la derecha: 16 px



También ajustarás la altura de la tarjeta para que no se muestre espacio en blanco adicional.

- En el lienzo, haz clic en el fondo blanco de la tarjeta.

- En el panel de configuración de la tarjeta, en la pestaña **Estilo**, en **Altura**, escribe **270 px**.



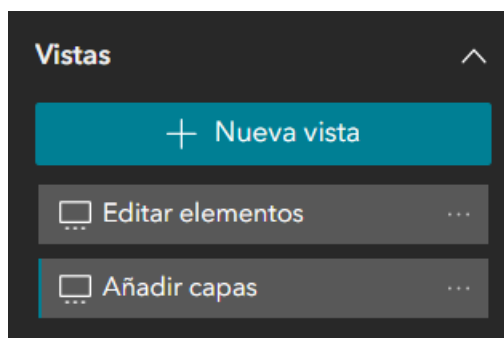
Paso 4: Crea una sección que contenga vistas

En este paso, añadirá un widget de sección a la barra lateral de la página de la aplicación.

- En el panel Insertar widget, desplázate hacia abajo hasta la categoría Sección.
- Arrastra el widget **Sección** al lienzo, debajo del widget Tarjeta.

En primer lugar, configurará las vistas del widget «Sección». Debe crear y nombrar dos vistas. La primera vista contendrá un widget «Editar», que permitirá a los usuarios añadir, eliminar y actualizar puntos de interés en el mapa. La segunda vista contendrá el widget «Añadir datos», que permitirá a los usuarios añadir capas que contengan puntos de interés al mapa.

- En el panel de configuración de Sección, en **Nueva vista**, haz doble clic en **Vista** para cambiarle el nombre.
- Escribe **Editar elementos** y pulsa Intro.
- Haga clic en **Nueva vista**.
- Cambia el nombre de la nueva vista a **Añadir capas** y pulsa Intro.



- Haga clic en **Editar elementos** para activar la vista en el lienzo.
- Cierre la ventana Editar elementos.

A continuación, añadirá herramientas de navegación al widget Sección. En este caso, utilizará el widget Navegación de vistas para mostrar una lista de nombres de vistas en la que se puede hacer clic. Como alternativa, podría utilizar las herramientas integradas.

- En el panel Insertar widget, arrastra el widget **Navegación por vistas** al lienzo, debajo del widget Sección.
- Deja la opción de estilo rápido predeterminada.

Por último, definirás la altura del widget para que ocupe el espacio vacío del panel de la barra lateral.

- En el lienzo, haz clic en el widget **Sección**.
- En el panel de configuración de Sección, haz clic en la pestaña **Estilo**.
- En Tamaño, en Altura, haz clic en la flecha hacia abajo y selecciona **Extensión**.

Paso 5: Rellenar el contenido de la aplicación

En este paso, rellenarás el widget «Sección» con los widgets «Editar» y «Añadir datos». Primero, añadirás el widget «Editar» a la primera vista.

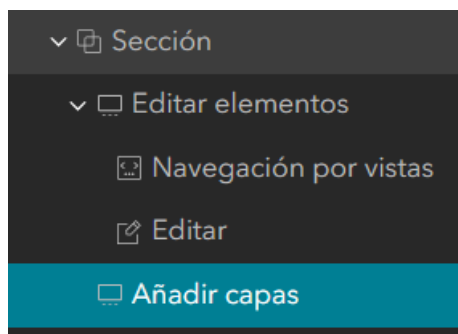
- En el panel Insertar widget, desplázate y busca la categoría Basado en datos.
- Arrastra el widget **Editar** al lienzo, dentro del widget Sección.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona **Tamaño completo**.



Cuando se añade el widget Editar a la experiencia, se conecta automáticamente al widget Mapa y establece la capa del mapa como capa editable. Al igual que con otros widgets, puedes cambiar qué mapas y capas son editables utilizando el panel de configuración del widget Editar.

A continuación, insertará el widget Añadir datos en la segunda vista.

- En la barra lateral, haz clic en el **botón Página**.
- En la sección **Contorno**, en **Cuerpo**, dentro del widget Sección, haz clic en **Añadir capas**.



- En la barra lateral, **haz clic en el botón Insertar**.

- En el panel Insertar widget, en la categoría Basado en datos, arrastre el widget **Agregar datos**, dentro del widget Sección.
- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona **Tamaño completo**.
- En el panel de configuración de Añadir datos, acepta las opciones predeterminadas.
- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia.

Paso 6: Personalizar el diseño para dispositivos con pantallas pequeñas

En este paso, personalizarás el diseño de una página para dispositivos con pantallas pequeñas cambiando la posición de acoplamiento de la barra lateral y reorganizando los widgets de la página.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Editar tu página para dispositivos con pantalla pequeña**.



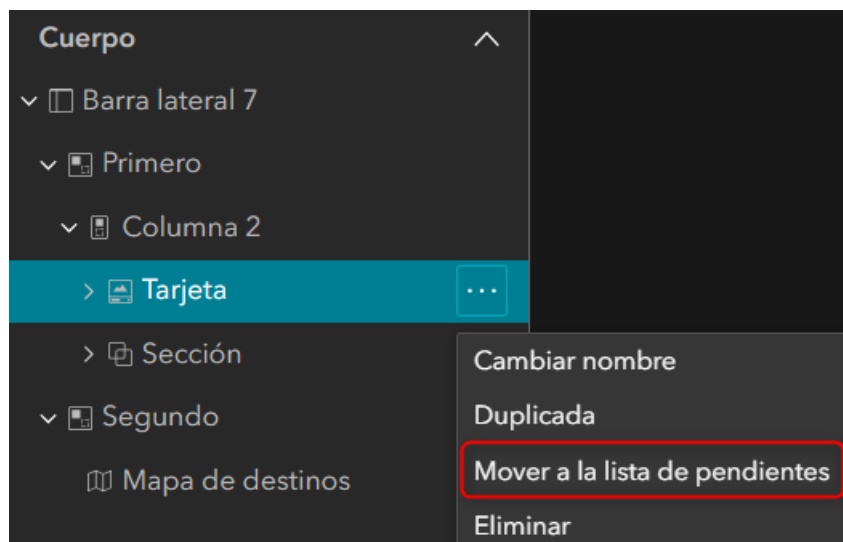
- En el lienzo, haz clic en **Personalizada**.
- Haz clic en Aceptar para confirmar el cambio en el diseño.

El diseño de la página para pantallas pequeñas ahora está configurado como «personalizado», lo que significa que se pueden insertar nuevos widgets y reorganizar o eliminar los ya existentes. Ahora vas a eliminar el widget «Tarjeta» del diseño.

- En la barra lateral, haz clic en el botón Página.
- En el panel Página, en Cuerpo, expanda **Barra lateral 7**.

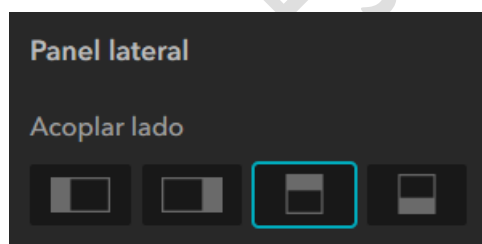
Nota: Cuando se añaden nuevos widgets a la experiencia, se les asigna un nombre predeterminado basado en el tipo de widget y el número de widgets del mismo tipo que ya hay en la experiencia. El número del nombre de su barra lateral puede ser diferente.

- Despliega primero la columna 2 y, a continuación, **haz clic en Tarjeta**.
- Sitúe el cursor sobre Tarjeta, haga clic en el botón Más y seleccione **Mover a la lista de pendientes**.



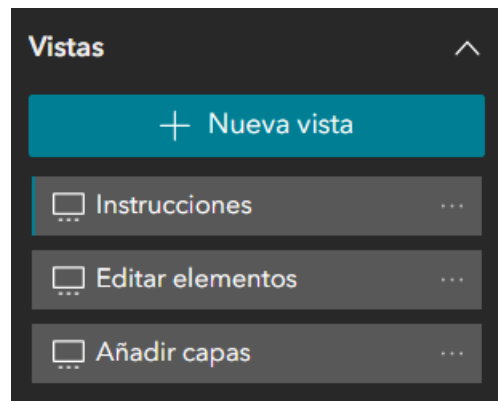
El widget Tarjeta se elimina del diseño personalizado para dispositivos de pantalla pequeña. Ahora cambiará la posición de acoplamiento de la barra lateral.

- En el panel Página, en Cuerpo, haga clic en **Barra lateral 7**.
- En el panel de configuración de la barra lateral 7, en Acoplar a, **seleccione la tercera opción de posición de acoplamiento**, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



Por último, añadirás una nueva vista a la sección que contendrá el widget «Tarjeta».

- En el panel Página, haz clic en **Sección**.
- En el panel de configuración de Sección, haz clic en **Nueva vista**.
- Haz doble clic en Vista para cambiarle el nombre.
- Escriba «**Instrucciones**» y pulse Intro.
- Arrastre Instrucciones hasta la parte superior de la lista Vistas.



- En la barra lateral, haz clic en el botón **Insertar**.
- En el panel Insertar widget, haz clic en la pestaña **Pendiente**.
- Arrastra el widget **Tarjeta** al lienzo, dentro del widget «Sección».



- En la barra de herramientas del widget, haz clic en el botón Alinear y selecciona **Tamaño completo**.

Paso 7: Previsualiza la aplicación en un dispositivo móvil

En este paso, verás el diseño de la página para dispositivos de pantalla pequeña mediante Vista en directo.

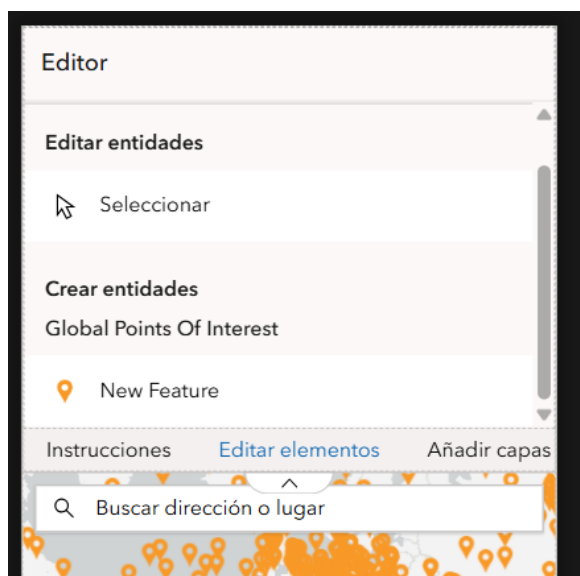
Nota: La configuración predeterminada de la función de vista previa es mostrarla en modo de escritorio cuando se utiliza un ordenador de sobremesa para crear una experiencia. Al utilizar la función de vista previa, puede cambiar el tamaño de su navegador web para ver la experiencia en modo tableta y móvil.

- En la barra de herramientas del generador, guarda la experiencia.
- Haz clic en **Vista en vivo**.

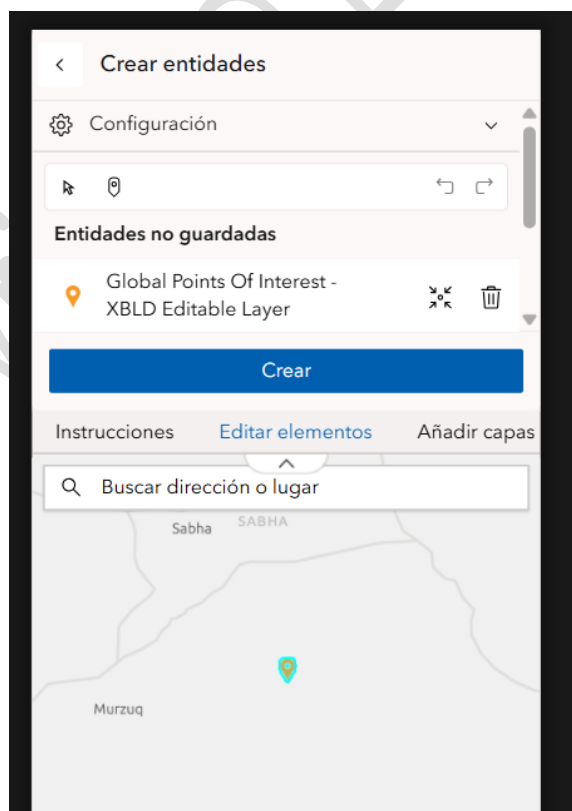
- En el mapa, amplía la imagen hasta la ubicación que te interese.

En primer lugar, realizará una edición en el mapa.

- En el panel lateral superior, ve a la vista **Editar elementos**.

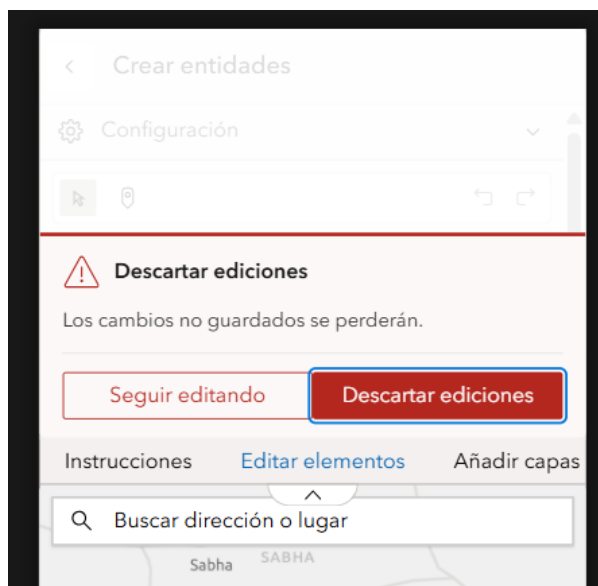


- En el Editor, desplázate hacia abajo y **haz clic en «Nueva entidad»**.
- En el mapa, **haz clic en una ubicación para añadir un punto**.



Nota: Para aplicar la modificación, haría clic en «Crear», pero a efectos de este ejercicio, no aplicará la modificación.

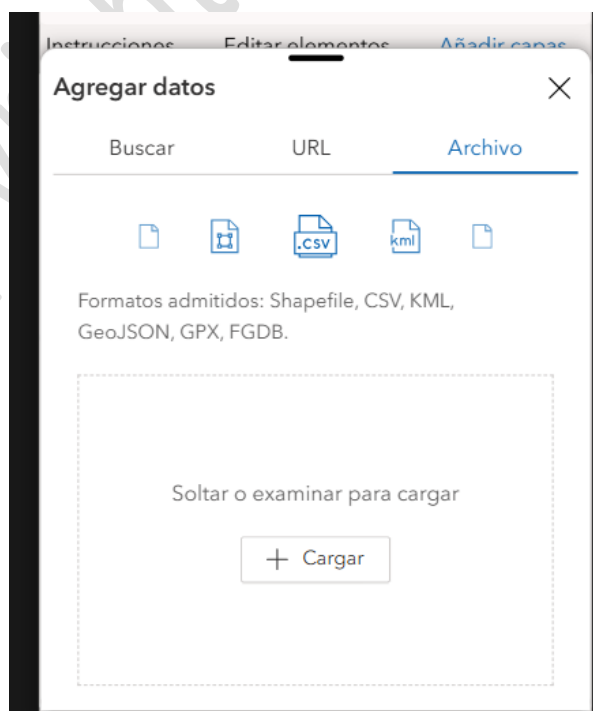
- A la izquierda de Crear elementos, haz clic dos veces en el botón **Atrás** o hasta que aparezca el mensaje «**Descartar cambios**».



- Haga clic en Descartar modificaciones.

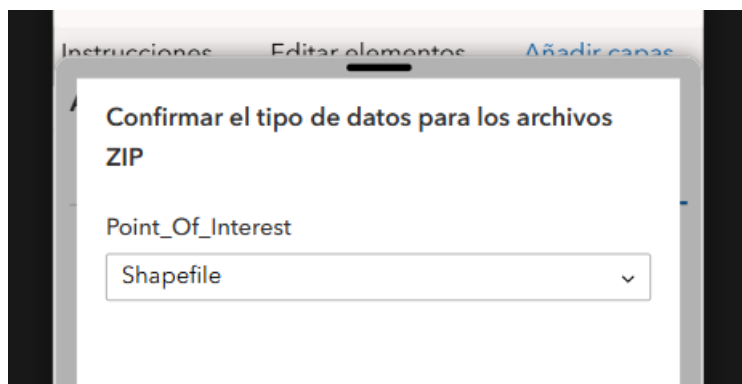
A continuación, añadirá datos al mapa.

- En el panel lateral superior, ve a la vista **Añadir capas**.
- Haz clic en **+ clic para agregar datos**.
- Haga clic en la parte superior de la ventana **Añadir datos** para expandirla.
- En la ventana Añadir datos, haga clic en la pestaña **Archivo**.

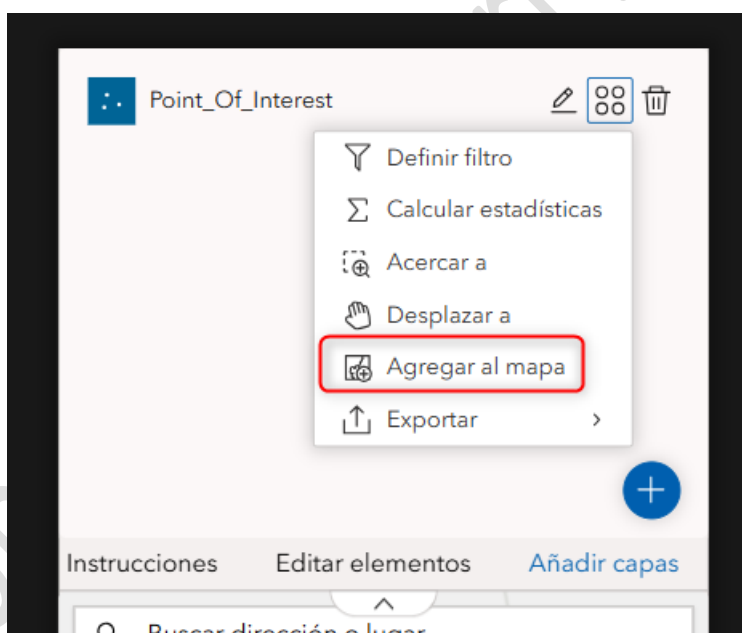


- Haga clic en **Cargar**.

- Vaya a **..\EsriTraining\XBLD\Global Points Of Interest**, seleccione el archivo **Point_Of_Interest.zip** y haga clic en Abrir.
- En Confirmar tipo de datos para archivos ZIP, en Punto de interés, selecciona **Shapefile** y haz clic en «Aceptar».



- Haga clic en **Listo** para añadir el conjunto de datos seleccionado.
- Para Point_Of_Interest, haz clic en el botón Acciones y selecciona **Agregar al mapa**.



- Si es necesario, aleja el zoom en el mapa.

Se añade un punto al mapa.

- Desactivar Vista en directo.
- Haz clic en el botón **Editar tu página para dispositivos de pantalla grande**.



Observará que el diseño para dispositivos de pantalla grande también incluye la vista de la tercera sección que ha añadido. Los cambios en las opciones de configuración

de un widget se reflejan automáticamente en todo el marco de la aplicación. Por lo tanto, debe utilizar un enfoque alternativo para añadir el widget Tarjeta al diseño para dispositivos de pantalla pequeña. Por ejemplo, podría añadir un botón que conecte con una ventana que contenga las instrucciones de la aplicación.

- Deja tu experiencia abierta para el siguiente ejercicio.

En este ejercicio, has utilizado widgets de diseño y un diseño personalizado para crear una aplicación adaptada a dispositivos móviles con pantallas pequeñas.

Copyright @ Esri España

9. Implementación de una aplicación

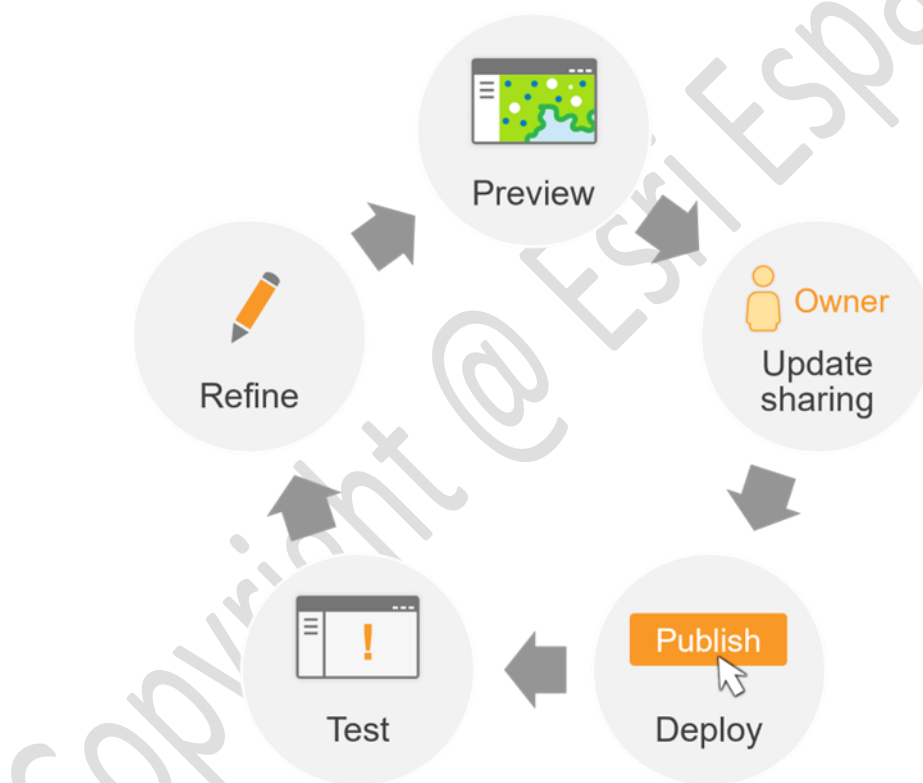
En esta lección, descubrirás cómo publicar una aplicación para que el contenido esté disponible para los usuarios finales.

Temas tratados

- Publicación de una aplicación
- Flujo de trabajo de creación de aplicaciones

Flujo de trabajo de publicación

El flujo de trabajo para implementar una aplicación consta de cinco pasos iterativos: vista previa, actualización del uso compartido, implementación, prueba y perfeccionamiento.



El flujo de trabajo de publicación en ArcGIS Experience Builder consta de cinco pasos. En este caso, los datos de la aplicación se comparten con el propietario. Como resultado, cuando la aplicación se prueba con otra cuenta de ArcGIS Online, el contenido de la aplicación no se rellena.

Vista previa

Hasta ahora, en este curso, ha utilizado la opción de vista previa para probar la funcionalidad de la aplicación con un dispositivo de pantalla grande. Durante el desarrollo, la vista previa de la aplicación ayuda a garantizar que esta funcione según lo esperado.

Actualizar el uso compartido

La experiencia utilizada para crear la aplicación y las fuentes de datos de la misma se almacenan como elementos en el portal de su organización. De forma predeterminada, el nivel de uso compartido de los nuevos elementos se establece en «propietario», lo que significa que solo el miembro que ha creado el elemento puede verlo y acceder a él. Es importante asegurarse de que el elemento del portal se comparta con el nivel adecuado por dos razones:

- Para que la aplicación sea accesible para su público objetivo
- Para limitar el acceso a la aplicación fuera de tu público objetivo

Implementar

Para que los usuarios puedan acceder a su aplicación, debe publicarla. Si alguna funcionalidad de su aplicación consume créditos, en este paso debe determinar si desea utilizar sus propios créditos para permitir que los usuarios finales utilicen el servicio. Cuando se publica la aplicación, los usuarios finales pueden acceder a una URL y utilizar la aplicación.

Prueba

Se recomienda probar la aplicación implementada utilizando una cuenta de usuario diferente y en varios dispositivos. Si la aplicación no se comparte correctamente, algunos usuarios no podrán ver la aplicación en su totalidad o en parte.

Perfeccionar

Basándose en los resultados de las pruebas, perfeccione la aplicación en ArcGIS Experience Builder. A continuación, repita el flujo de trabajo para implementar los cambios.

Nota: Cuando realices cambios en una aplicación publicada, estos no se aplicarán a la aplicación implementada hasta que vuelvas a publicarla.

Estados de publicación

Cada aplicación de ArcGIS Experience Builder está identificada con un icono codificado por colores que indica el estado de publicación. Hay tres estados posibles:

- **Borrador:** La aplicación se está desarrollando y nunca se ha publicado.
- **Publicada:** La versión actual de la aplicación está implementada y disponible para los usuarios finales. Dependiendo del nivel de acceso compartido de la aplicación y las fuentes de datos, la aplicación implementada puede estar disponible para el creador, los miembros de un grupo, los miembros de una organización de ArcGIS Online o ArcGIS Enterprise, o para el público en general.
- **Cambios no publicados:** Se han realizado cambios en la aplicación que no se reflejan en la versión publicada disponible para los usuarios finales. Para implementar los cambios en la aplicación, vuelva a publicarla.

Draft

Published

Unpublished changes

Los tres estados de publicación en ArcGIS Experience Builder son Borrador, Publicado y Cambios no publicados.

Ejercicio 9A. Aplicar el flujo de trabajo de publicación

Publicará una aplicación de una sola página que ha creado anteriormente en este curso para que la utilicen los usuarios finales. En este ejercicio, realizará la siguiente tarea:

- Publica una aplicación.

Paso 1: Elige una aplicación para publicar

Utilizará la experiencia «Global Drought Risk», que contiene muchas de las páginas de la aplicación que ha creado en este curso.

- Si es necesario, abre un navegador web e inicia sesión en ArcGIS Experience Builder.
- Si es necesario, en Experiencias, haz clic en tu experiencia «**Global Drought Risk**».
- En la barra lateral, haz clic en el botón **Página**.
- Revisa las páginas de tu aplicación y elige la página que desees publicar.

Dado que la navegación por páginas no está habilitada, solo se podrá acceder a la página que haya establecido como página de inicio cuando se publique la aplicación. Sin embargo, si se hubiera configurado la navegación por páginas para su aplicación, se podría acceder a todas las páginas cuando se publique la aplicación.

- Si es necesario, haz clic en la página seleccionada para activarla.
- Si es necesario, sitúe el cursor sobre la página seleccionada y haga clic en el botón **Establecer como página de inicio**.

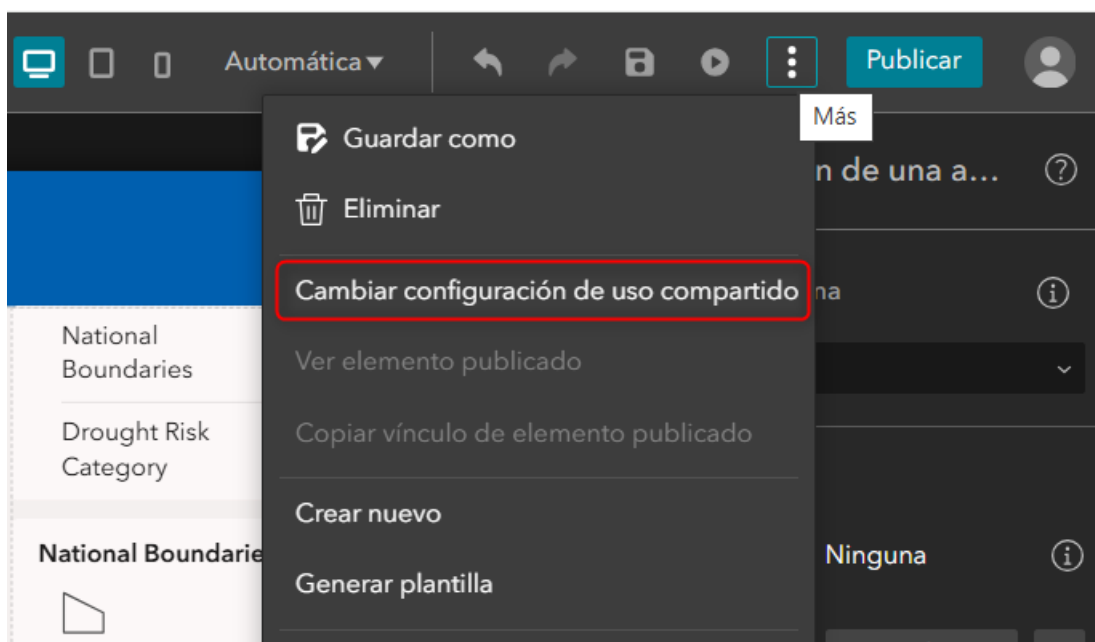
En un ejercicio anterior, pudiste ver una vista previa de la funcionalidad de la página de la aplicación seleccionada mediante el botón Vista previa. Por lo tanto, ya estás listo para llevar a cabo el paso de actualización y publicación del flujo de trabajo para implementar una aplicación web.

Paso 2: Actualizar el nivel de uso compartido

Para garantizar que los usuarios finales puedan utilizar la aplicación, actualizarás el nivel de uso compartido de la aplicación y de un origen de datos.

En primer lugar, actualizará el nivel de uso compartido de la aplicación.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón Más y selecciona Cambiar configuración de uso compartido.



La página del artículo correspondiente a la experiencia se abre en una nueva pestaña del navegador.

- En la página del artículo, busca la sección **Uso compartido**.

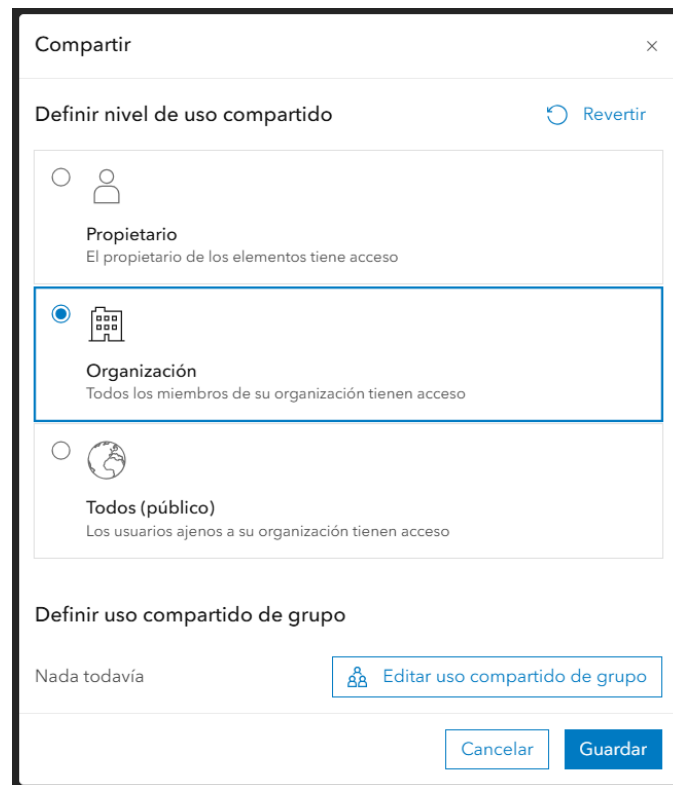
Uso compartido

 Editar

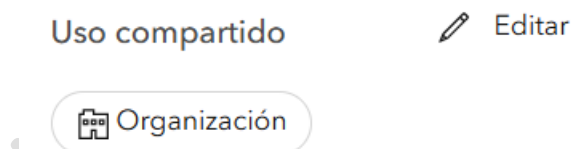
 Propietario

Verás que la experiencia está compartida con el Propietario, lo que significa que solo tú (el creador de la aplicación) podrás acceder a la aplicación publicada. Ahora actualizarás el nivel de uso compartido para que cualquier miembro de tu organización pueda acceder a la aplicación publicada.

- A la derecha de Compartir, haz clic en Editar.
- En la ventana Compartir, en Establecer nivel de uso compartido, selecciona Organización.



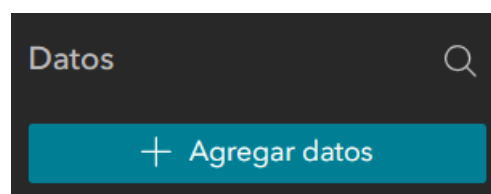
- Haga clic en Guardar.
- En Compartir, fíjate en que ahora aparece Organización.



- Cierra la pestaña actual del navegador web.

A continuación, revisarás el nivel de privacidad de los datos que contiene la aplicación.

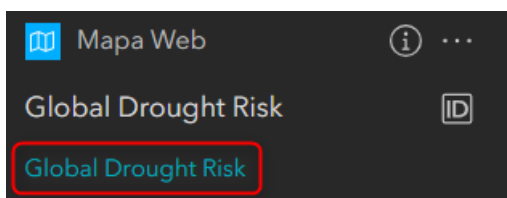
- En el lienzo, haz clic en el **mapa**.
- En el panel de configuración del mapa, en la pestaña Contenido, en la sección Fuente, anote el nombre del mapa web.
- En la barra lateral, haz clic en el botón **Datos**.
- Compruebe que el nivel raíz del panel Datos esté activo.



- Si es necesario, en el panel Datos, haz clic en el botón Inicio  para volver al **nivel raíz**.

Sugerencia: Si no ves el botón Inicio, significa que ya te encuentras en el nivel raíz.

- En el panel Datos, haz clic en el mapa web que aparece como fuente de datos para el widget Mapa.
- En las propiedades del mapa web, haz clic en el **texto con hipervínculo**, tal y como se indica en la siguiente imagen.



Nota: El nombre de tu mapa web puede diferir del que aparece en la imagen anterior, dependiendo de la aplicación que hayas utilizado.

La página del elemento del mapa web se abre en una nueva pestaña del navegador.

- En la página del elemento, en la sección Compartir, fíjate en que el mapa está compartido con Todos (Público).

Sharing

 Everyone (public)

Cualquier persona que tenga el enlace de la aplicación puede acceder a los elementos compartidos públicamente. Todos los datos de una aplicación deben ser compartidos con el mismo nivel de acceso que la aplicación o con un público más amplio; de lo contrario, es posible que algunos usuarios no puedan ver todo el contenido de la aplicación.

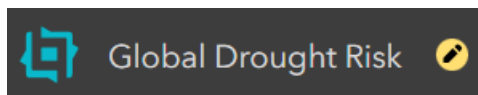
En este caso, el público es más amplio que la organización, por lo que el nivel de uso compartido actual es suficiente. Además, este mapa web es propiedad de otro miembro (EsriTrainingSvc), lo que limita su capacidad para realizar cambios en esta capa.

- Cierre la pestaña actual del navegador web.

Paso 3: Publicar la aplicación

Una vez actualizado el nivel de uso compartido, ya está listo para publicar la aplicación.

- Cerca de la esquina superior izquierda de la experiencia, comprueba el estado de publicación de la aplicación.



Verás que el estado de publicación de la aplicación es Borrador.

1. ¿Qué significa que el estado de publicación sea «Borrador»?

La aplicación aún no se ha publicado.

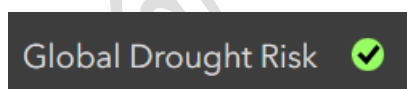
- Si es necesario, guarda los cambios que hayas realizado en tu experiencia.
- En la barra de herramientas del generador, cerca de la esquina superior derecha, haz clic en **Publicar**.

Se abrirá la ventana Contenido del suscriptor.

Anteriormente en el curso, añadiste el widget «Directions» a tu experiencia, que utiliza el servicio de utilidades de rutas que consume créditos. Dado que tu experiencia contiene contenido que consume créditos, los usuarios deben disponer de una suscripción a ArcGIS.

En la ventana Contenido de suscriptor, puedes seleccionar si deseas utilizar tus propios créditos para permitir que los usuarios finales utilicen el servicio. Publicarás tu experiencia con la configuración predeterminada para no permitir que los usuarios finales consuman tus créditos.

- Haz clic en **Publicar**.



Cuando la aplicación se haya publicado correctamente, verás que el estado de publicación se actualiza con una marca de verificación verde.

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en el botón **Más**.

Hay varias opciones para ver y compartir tu aplicación publicada.

- Busca la opción **Copiar vínculo de elemento publicado**.

Esta opción te permite copiar la URL de tu aplicación publicada.

- Haz clic en **Ver elemento publicado**.

Tu aplicación publicada se abrirá en una nueva pestaña del navegador web.

- En la nueva pestaña del navegador web, comprueba el funcionamiento de tu aplicación.
- Cuando haya terminado, cierre la pestaña actual del navegador web y vuelva a su experiencia.
- En la barra de herramientas del generador, vuelve a hacer clic en el botón **Más** y busca el código QR de tu experiencia.

El código QR de tu experiencia es útil si deseas probar tu aplicación en otros dispositivos, como dispositivos con pantallas pequeñas o medianas.

- Debajo del código QR, junto a Publicado, busca el botón **Descargar el código QR publicado** .

Esta opción te permite descargar un archivo de imagen del código QR, que puedes compartir con tus usuarios.

- Para probar su aplicación en un dispositivo móvil, realice las siguientes acciones:
 1. Desde su dispositivo móvil, utilice una aplicación de cámara para escanear el código QR y abrir la experiencia en el navegador web de su dispositivo móvil.
 2. En el navegador web de su dispositivo, escriba el nombre de usuario y la contraseña que le ha proporcionado su instructor y, a continuación, pulse Iniciar sesión, si es necesario.
 3. Comprueba el funcionamiento de tu aplicación.
 4. Cuando hayas terminado, vuelve a tu experiencia.

Paso 4: Perfecciona la aplicación

En este paso, realizarás un cambio en tu aplicación.

- Añade o elimina un widget en la página actual de tu aplicación.

Si añades un nuevo widget, no es necesario que lo configures.

- Guarda tu experiencia.

Observarás que el estado de publicación de tu experiencia cambia a «Cambios no publicados».

- En la barra de herramientas del generador, haz clic en **Publicar**.
- Si es necesario, en la ventana Contenidos del suscriptor, haz clic en **Publicar**.

El estado de publicación es ahora Publicado, lo que significa que los cambios están disponibles para los usuarios finales.

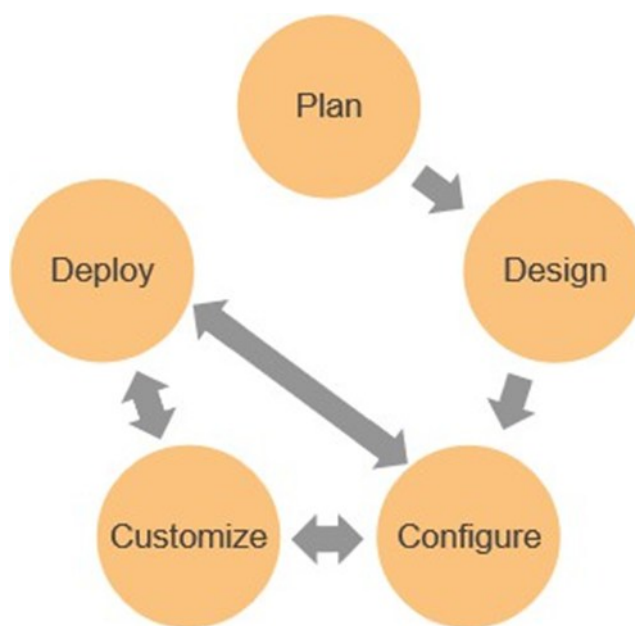
- Haga clic en el botón **Inicio** para volver a la página de inicio de ArcGIS Experience Builder.
- Deja abierto el navegador web para el siguiente ejercicio.

En este ejercicio, ha aplicado el flujo de trabajo de publicación para que su aplicación esté disponible para su público objetivo.

Revisión del flujo de trabajo

Ahora que ha implementado una aplicación, ha completado con éxito el proceso de creación de una aplicación con ArcGIS Experience Builder. A continuación, repasará el proceso general que ha seguido a lo largo de este curso.

- **Planifica** la aplicación web identificando el propósito y el público objetivo de la aplicación.
- **Diseña** la aplicación web esbozando los elementos de diseño que se incluirán en cada página.
- **Configura** la aplicación web añadiendo los elementos de diseño a una nueva experiencia en ArcGIS Experience Builder.
- **Personaliza** la aplicación web aplicando estilos y añadiendo acciones.
- **Implementa** la aplicación web compartiendo los datos y publicando la aplicación.



El flujo de trabajo para crear una aplicación web con ArcGIS Experience Builder consta de cinco pasos.

1. ¿En qué paso del flujo de trabajo se dibuja cada página de la aplicación web para mostrar cómo se organizará la información?

Diseño

2. ¿En qué paso del flujo de trabajo se definen las interacciones entre los widgets?

Personalización

Ejercicio 9B. Implementar una nueva aplicación web

Utilizará lo que ha aprendido en este curso para crear una aplicación web que muestre las rutas de senderismo en las Great Smoky Mountains. Este ejercicio está vagamente guiado para permitirle aplicar las habilidades que ha adquirido a lo largo de este curso.

Nota: Si es necesario, se incluyen los pasos detallados en una solución del ejercicio aparte.

En este ejercicio, realizarás las siguientes tareas:

- Elige una plantilla de partida.
- Configurar widgets centrados en mapas y en datos.
- Personalizar el diseño de la aplicación para su uso en dispositivos móviles.
- Publicar la aplicación.

Paso 1: Crear una nueva aplicación con una plantilla

En este paso, creará una nueva aplicación utilizando la plantilla Pocket en ArcGIS Experience Builder.

- Desde la página de inicio de ArcGIS Experience Builder, crea una nueva experiencia utilizando la plantilla **Bolsillo/Pocket**.
- Cambia el nombre de la experiencia a XBLD Capstone <tus iniciales>.

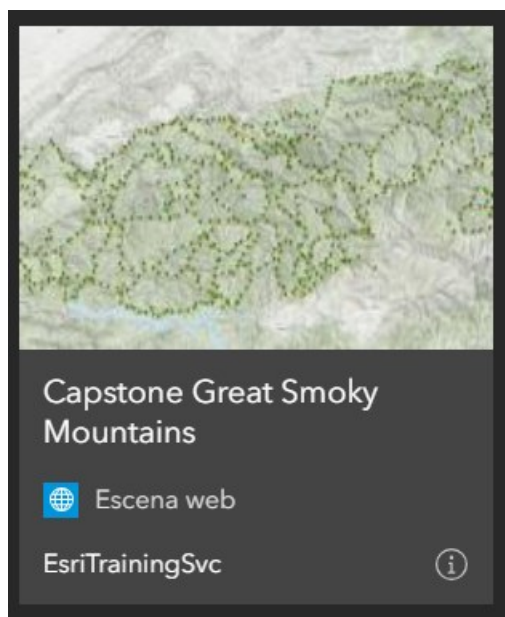
Verás que la experiencia se abre en una página que incluye un widget de búsqueda, un marcador de posición y un widget de barra lateral. Al expandir la barra lateral, aparece un widget de tabla.

Ya estás listo para configurar los widgets en la página de la aplicación.

Paso 2: Configurar los widgets centrados en el mapa

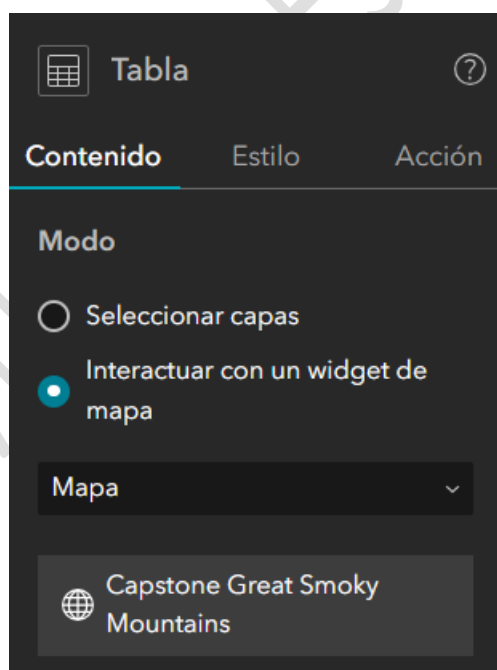
En este paso, configurará los widgets centrados en el mapa para proporcionar la funcionalidad necesaria a la aplicación. En primer lugar, conectarás el widget «Mapa» a una escena web que muestra las rutas de senderismo de las Great Smoky Mountains.

- Configure el widget Mapa para conectarlo a la escena web Capstone Great Smoky Mountains (propietario: EsriTrainingSvc).



A continuación, conectará el widget Tabla al widget Mapa para que la tabla resuma los atributos de las rutas del mapa.

- En la parte inferior del lienzo, expande la **barra lateral**.
- Asegúrate de que la tabla esté conectada al widget **Mapa**.

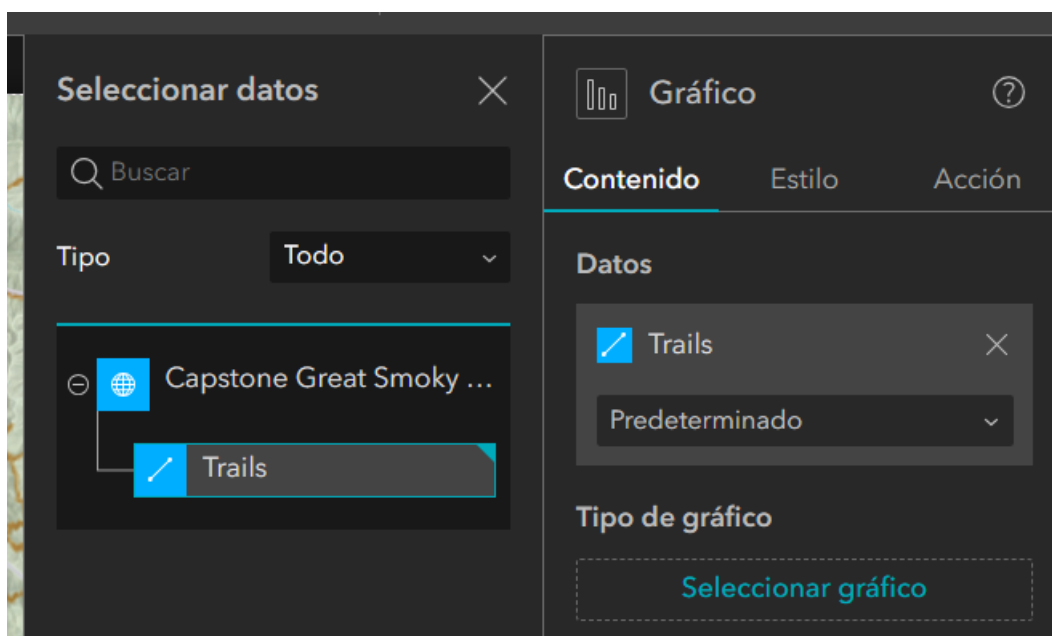


- En el lienzo, minimiza la barra lateral.

Paso 3: Configurar los widgets centrados en datos

En este paso, configurará los widgets centrados en datos de la página para proporcionar la funcionalidad necesaria a la aplicación. En primer lugar, añadirá un gráfico de barras de orientación vertical al marcador de posición de la página.

- Añade un widget de **gráfico** al marcador de posición del lienzo.
- Conecta el widget Gráfico a la capa Trails en la escena web **Capstone Great Smoky Mountains**.



- Haz clic en **Seleccionar gráfico**.
- En la ventana **Tipo de gráfico**, en la sección **Gráfico de barras**, haz clic en la primera opción.

Ahora deberá seleccionar el atributo que se mostrará en el gráfico.

- En el panel de configuración del gráfico, en Campo de categoría, seleccione **PARKDISTRI**.

A continuación, configurará los ejes y el título del gráfico.

- Despliega la sección Ejes y, a continuación, en Eje de categoría, haz clic en el botón **Expandir** .
- En Límite de caracteres, escribe **50** y pulsa Intro.

Verás que las etiquetas de los distritos del parque ya no quedan cortadas en el lienzo.

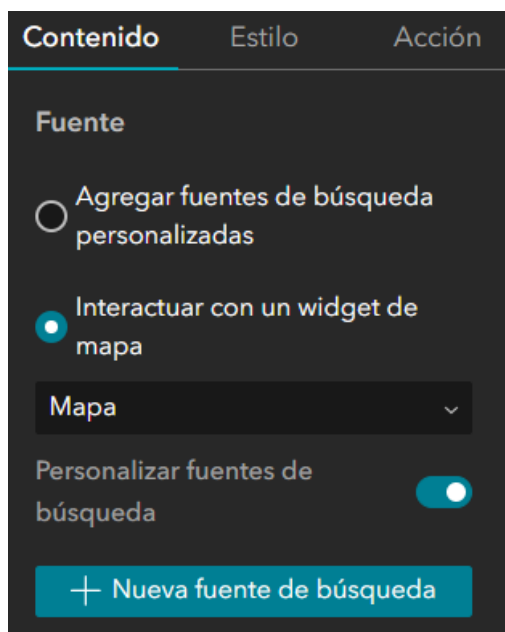
- En Eje de valores, haz clic en el botón **Expandir**.
- En «Espaciado entre marcas», escribe **25 px** y pulsa Intro.

Observará que se han añadido etiquetas adicionales al eje de valores del gráfico.

- Despliega la sección **Generales**.
- En Título del gráfico, escribe **Número de senderos por distrito de parques**.
- Despliega la sección Herramientas y, a continuación, desactiva **Selección y zoom**.

Ahora configurará el widget de búsqueda para incluir la capa de senderos como fuente de capa personalizada.

- En el lienzo, haz clic en el widget de **búsqueda**.
- En el panel de configuración de Búsqueda, en fuente, activa **Personalizar fuentes de búsqueda**.



- Haz clic en **+ Nueva fuente de búsqueda** y selecciona **Origen de capa**.
- En la ventana **Definir origen de capa**, haz clic en **Seleccionar datos**.
- Despliega Capstone Great Smoky Mountains y haz clic en **Senderos/Trails**.
- En Opciones de búsqueda, en Seleccionar campos de búsqueda, haz clic en 1 seleccionado.

Verás que TRAILNAME está seleccionado; por lo tanto, los usuarios finales podrán realizar búsquedas por nombre de ruta.

- Cierra la ventana «Establecer origen de capa».

Paso 4: Modificar las acciones

En este paso, modificará las acciones que se incluyen actualmente en la aplicación. En primer lugar, modificará las acciones de mensaje que se aplican al widget de búsqueda.

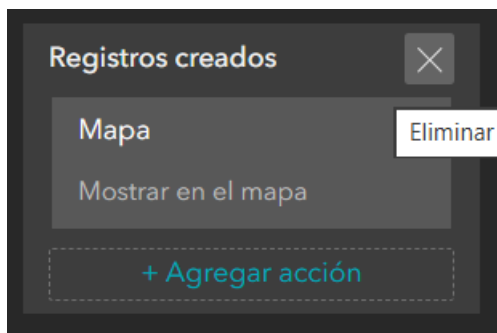
- En el panel de configuración de Búsqueda, haz clic en la pestaña Acción.

1. ¿Cuántas acciones de mensaje hay preconfiguradas para el widget de búsqueda?

2

En este caso, no desea conservar la acción Mostrar en el mapa.

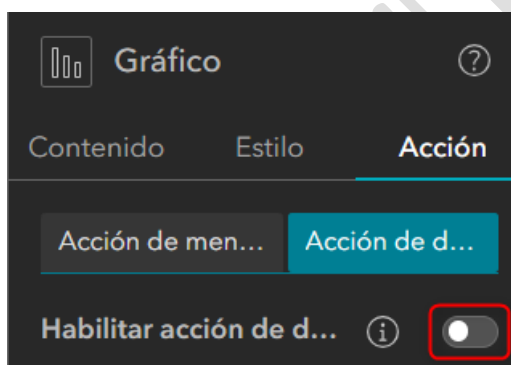
- A la derecha de Registros creados, haga clic en el botón Eliminar.



A continuación, desactivarás las acciones de datos del widget «Gráfico», ya que esta aplicación no necesita esta funcionalidad.

En el lienzo, fíjate en que el botón Acciones  aparece en la parte superior del widget Gráfico.

- Haz clic en el widget Gráfico y desactiva las acciones de datos.



Paso 5: Publica la aplicación optimizada para móviles

En este paso, configurarás el diseño para dispositivos de pantalla pequeña y publicarás tu aplicación optimizada para móviles.

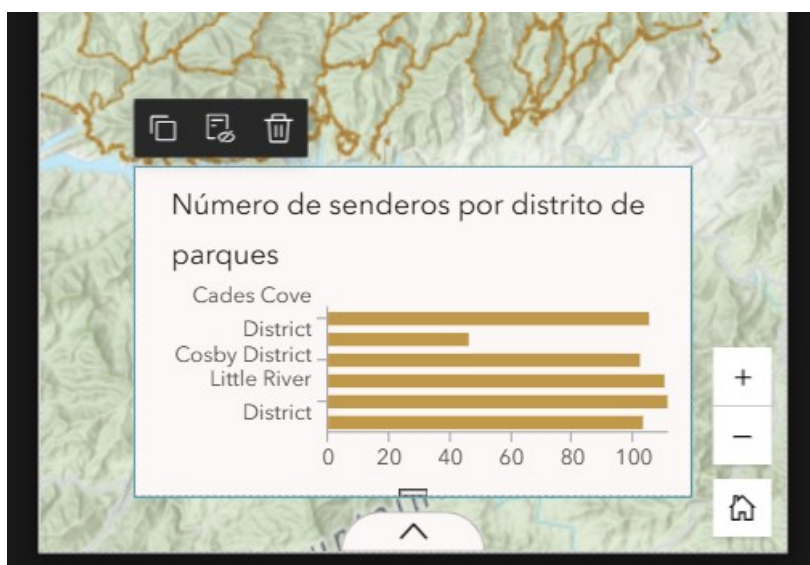
- Visualiza el diseño para dispositivos de pantalla pequeña.

Algunas plantillas ofrecen diseños móviles personalizados que ajustan automáticamente el tamaño y la posición de los widgets para pantallas pequeñas. Un widget puede pasar a la lista «Pendiente» si no se ajusta a la configuración personalizada predeterminada de la plantilla.

La plantilla Pocket ha movido el widget Gráfico a la lista Pendiente, por lo que deberá añadir el widget a este diseño. Para ahorrar espacio en la página, añadirá el gráfico a un widget Columna para que los usuarios finales puedan desplazarse y ver todos los elementos del gráfico.

- En el lienzo, en el marcador de posición, haz clic en el botón Añadir widget y, a continuación, selecciona el widget Columna.

- Mueva el widget Gráfico de la lista Pendiente a la columna.



- En el panel de configuración del gráfico, en la pestaña «Estilo», establece la altura en 350 píxeles.

Ya estás listo para probar la aplicación en modo de vista previa.

- Guarda, previsualiza y prueba tu aplicación.

Ahora que has probado la aplicación, puedes publicarla.

- Publica tu aplicación.

Enhorabuena por haber creado la versión 1.0 de tu aplicación.

2. ¿Qué cambios harías en la versión actual de la aplicación para mejorar la experiencia del usuario o la funcionalidad?

Las respuestas variarán en función de la experiencia del usuario. Entre las posibles respuestas se incluyen aplicar un tema, añadir una pantalla de inicio, cambiar la simbología, actualizar el diseño y modificar el contenido.

- Cierra el navegador web.

En este ejercicio, ha creado una aplicación optimizada para dispositivos móviles que incluye un mapa, un gráfico y una función de búsqueda.

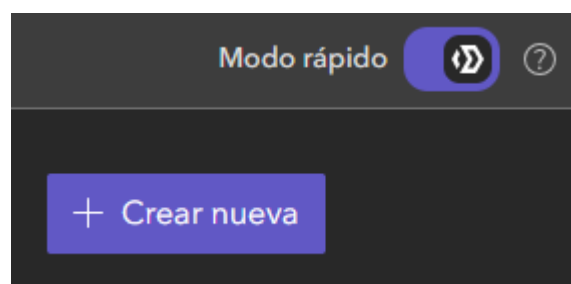
Ejercicio complementario 1. Crear una experiencia con el modo rápido

El modo rápido en ArcGIS Experience Builder es un modo de edición de aplicaciones que se centra en configurar las entidades más esenciales. Es una versión más sencilla de la interfaz del constructor.

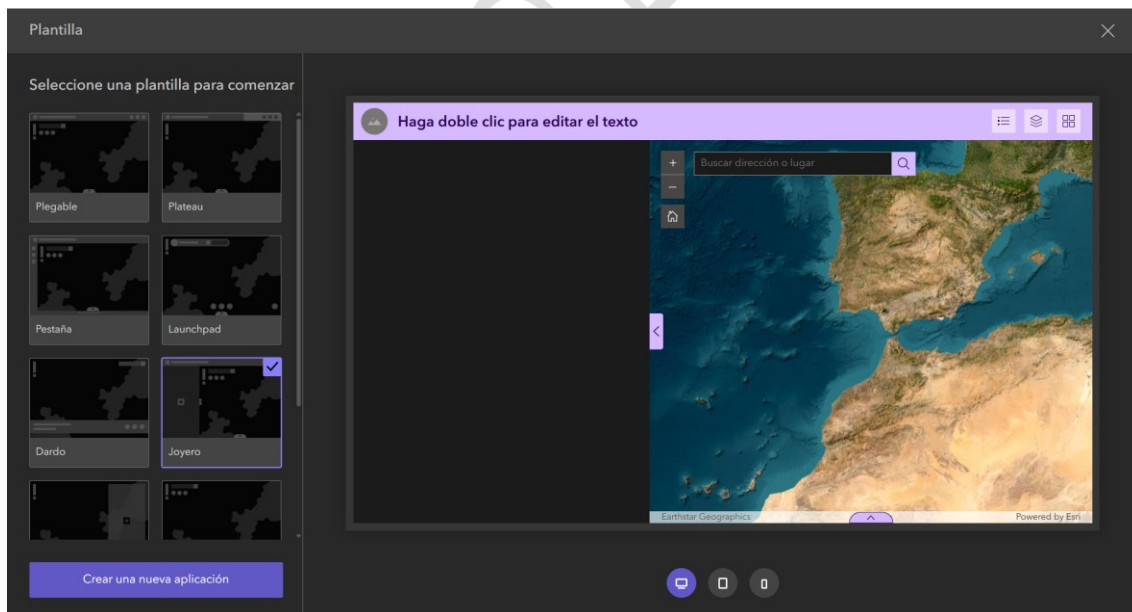
En primer lugar, deberá cambiar el modo de edición a expres

Paso 1. Seleccionar modo expres para crear una nueva aplicación

- Dentro de Experience Builder haga clic en la parte superior derecha para cambiar de el modo completo a modo rápido



- Elija la plantilla **joyero** para crear esta experiencia.

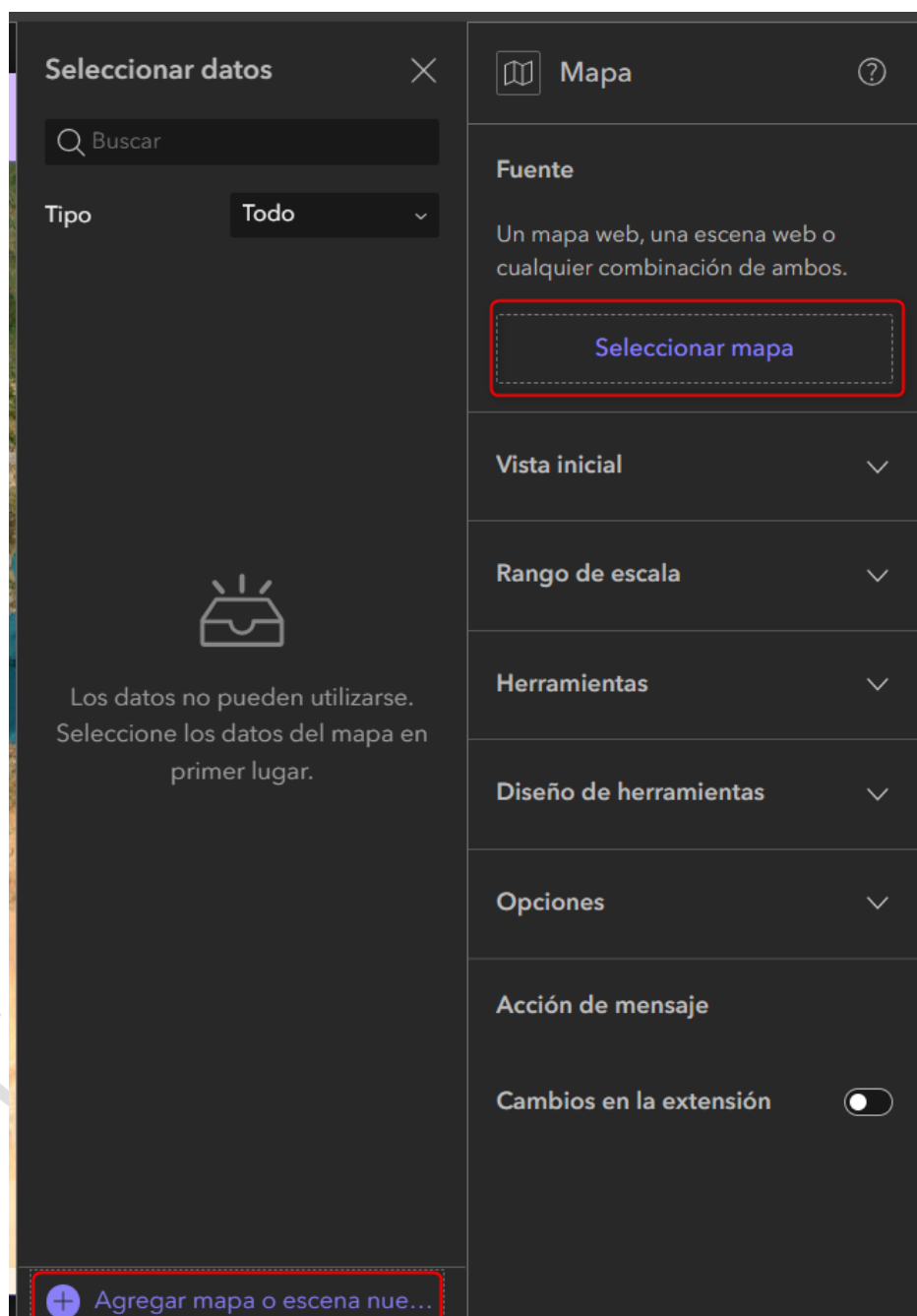


- Una vez seleccionado haga clic en **Crear una nueva aplicación**

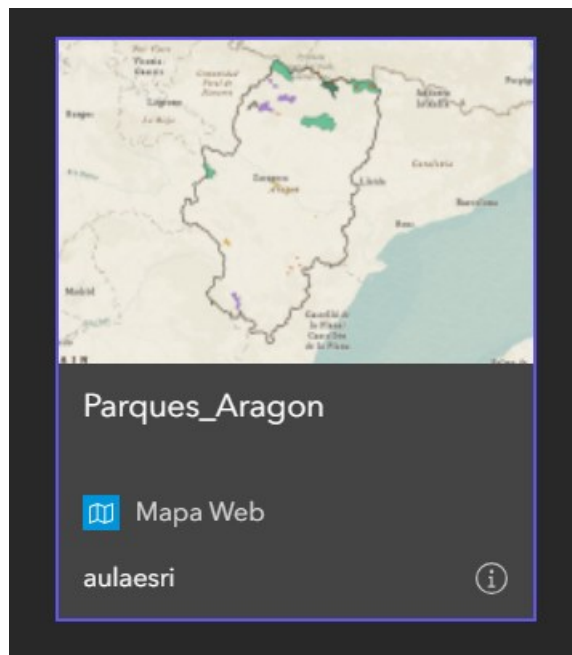
Comoo puede comprobar el modo edición está limitado a la hora de añadir widgets y configurar.

- En la parte superior izquierda al lado del icono de inicio cambie el nombre de la aplicación a **Parques Aragón <tus iniciales>**

- En el título de la aplicación modifique el texto y ponga también **Parques de Aragón.**
- Seleccione el mapa y en el panel de configuración haga clic en Seleccionar mapa.
- En la nueva ventana de seleccionar datos, en la parte inferior haga clic en **Agregar mapa o escena nueva**



- En la ventana agregar datos, asegúrese de tener seleccionado **Mapa Web.**
- Seleccione la pestaña Mi organización y en el campo de búsqueda escriba **Parques_Aragon** (owner: aulaesri)



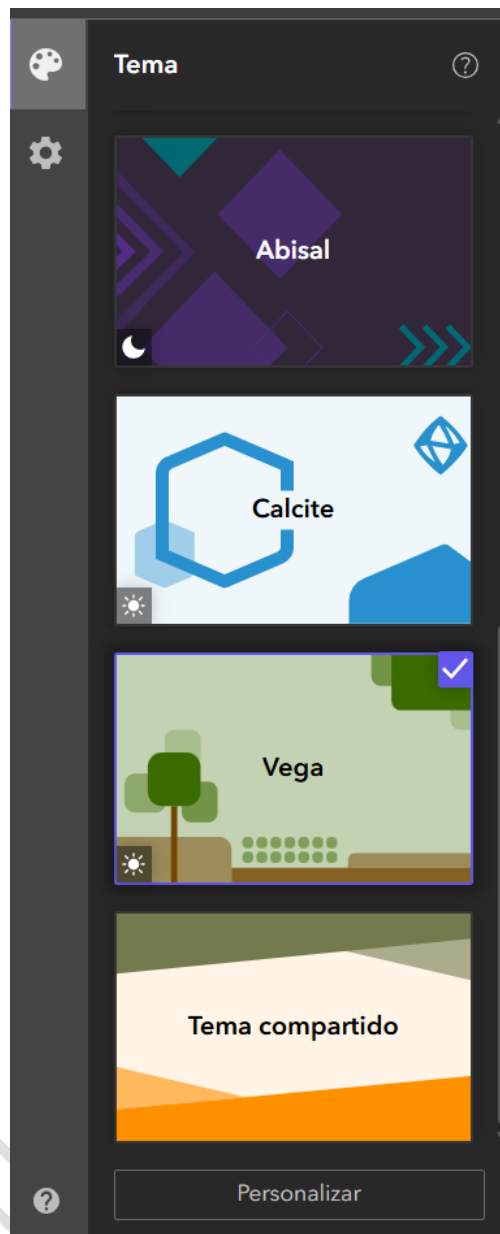
- Selecciona el mapa y haga clic en **Listo**.
- Amplie el mapa hasta que considere que se vea bien las capas.

Ahora ya tiene un mapa en el cual podrá añadir nuevos widgets para poder interactuar.

Paso 2. Seleccionar tema

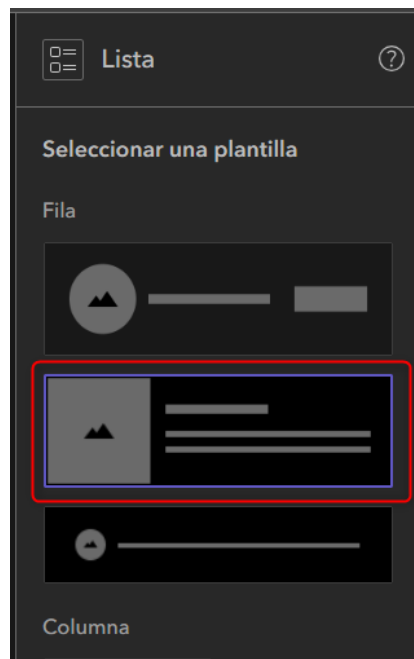
Ahora cambiará el tema de la aplicación para aplicar otros colores distintos relacionados con los parques.

- En la barra de la izquierda haga clic en la paleta y seleccione el tema de **Vega**



Paso 3. Agregar widget Lista

- En la barra lateral izquierda haga clic en el icono del **+** para Agregar widget ,
- Busque el widget de **Lista** y selecciónalo para añadirlo.
- En el panel configuración del widget Lista en seleccionar una plantilla, elija la segundo opción **Plantilla de fila 2**



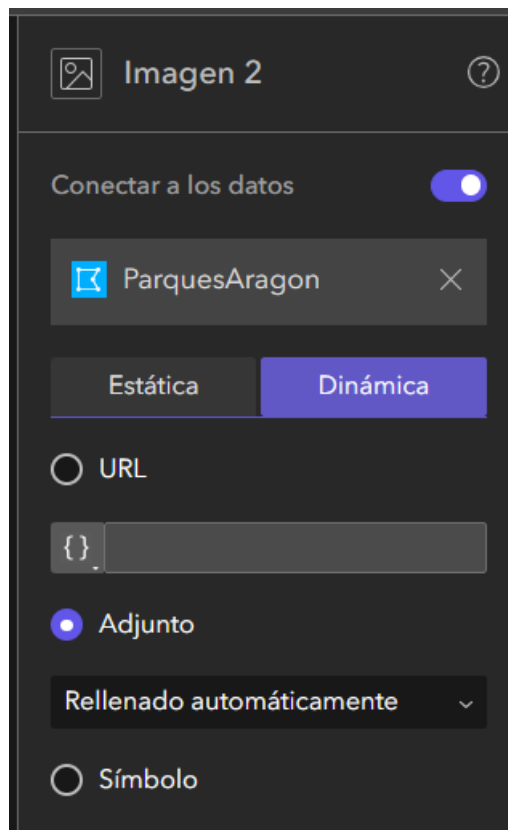
- En la parte superior haga clic en **Continuar**
- En datos, haga clic en **Seleccionar datos.**
- Seleccione **Parques_Aragon** y despliegue para ver las capas.
- Haga clic en la capa **ParquesAragon**
- Cierre la ventana **Seleccionar datos**
- En la sección Disposición haga clic en Desplazamiento y seleccione **Varias páginas**

Observe como en la parte inferior de la lista se han añadido las páginas. Como hay 25 parques registrados, va a establecer que en cada página haya 5 parques.

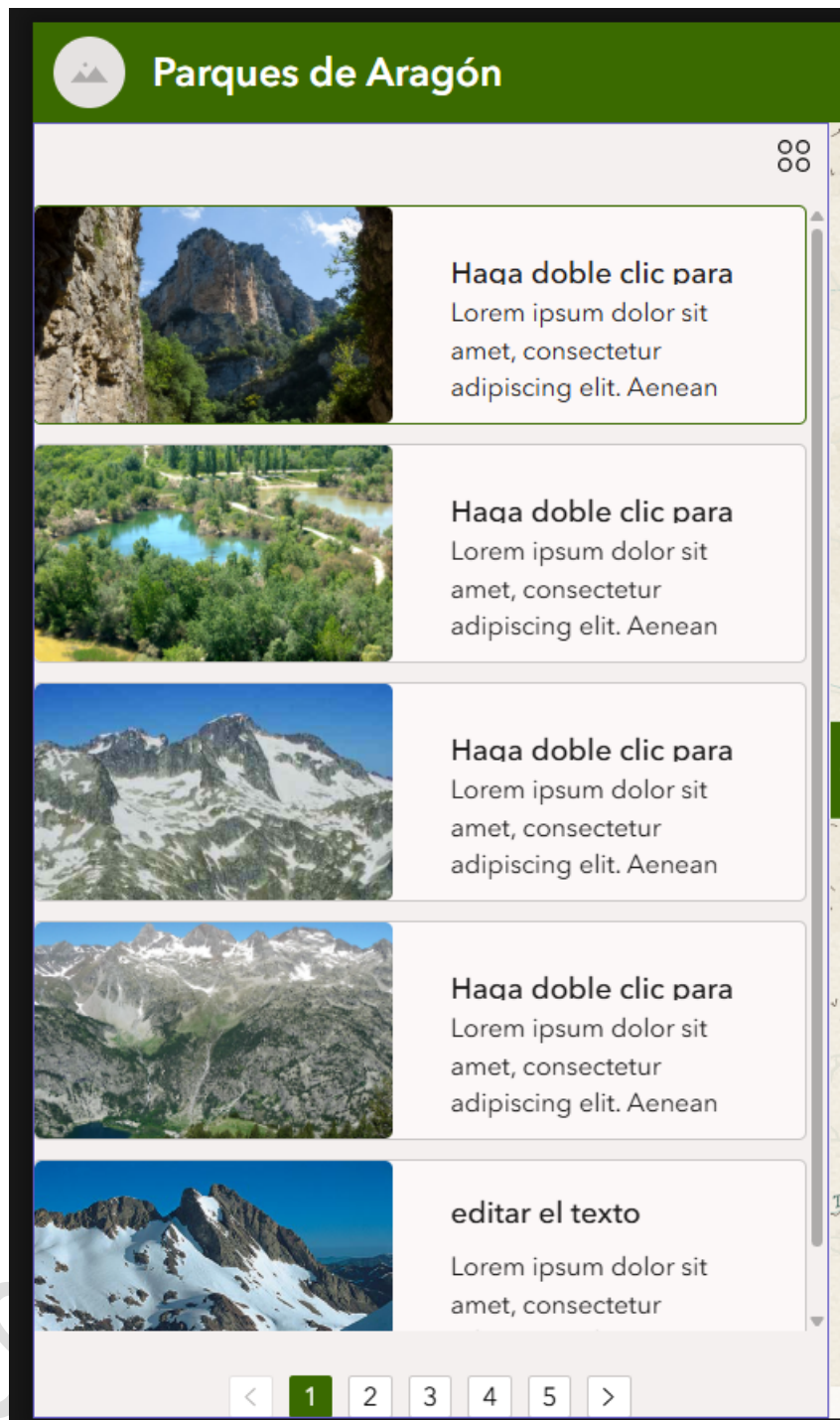
- En elementos por página escriba 5.



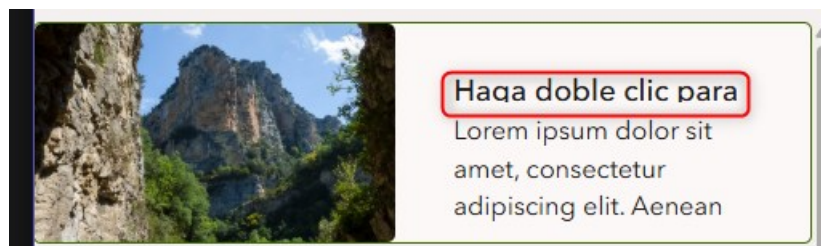
- Seleccione el icono de la imagen del primer elemento de la Lista y en el panel de configuración haga clic en Dinámica.
- Elija la opción Adjunto.



Observe como ahora las imágenes se actualizan automáticamente. Esto se debe a que en la tabla de atributos hay un campo con archivos adjuntos.



- Haga clic en el primer título en grande



- En la barra de herramientas de la parte superior haga clic en contenido dinámico



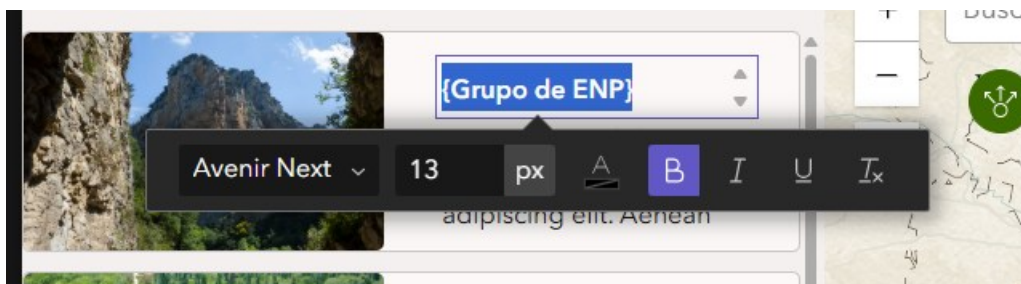
- En la pestaña de Contenido dinámico, en la pestaña atributo seleccione **Grupo de ENP** (Grupo de espacio natural protegido)

The screenshot shows the 'Contenido dinámico' (Dynamic Content) editor. The main panel displays a list of content items, each with a thumbnail image and a title. The first item has the title 'FNP' and the text 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean'. The second item has the title 'Haga doble clic para' and the same text. The third item has the title 'Haga doble clic para' and the same text. The fourth item has the title 'Haga doble clic para' and the same text. The fifth item has the title 'editar el texto' and the same text. The right panel shows the 'Contenido dinámico' settings for the selected item, with the 'Atributo' (Attribute) tab active. The 'Grupo de ENP' attribute is selected and highlighted with a red box.

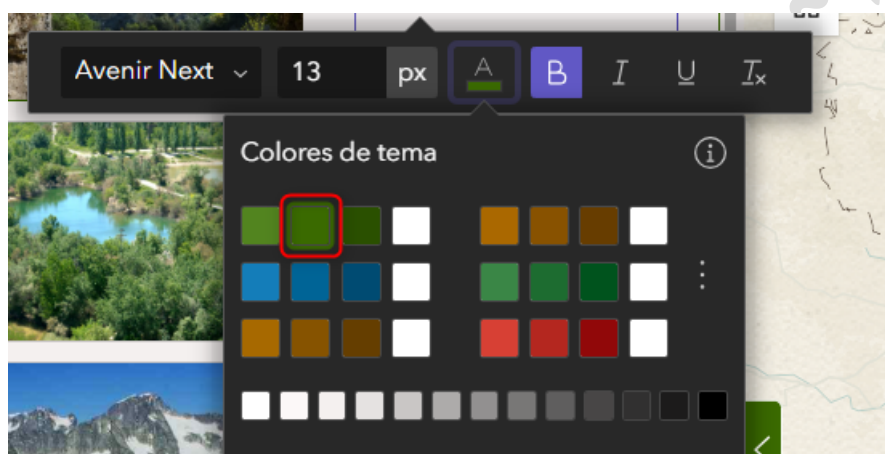
- Haga clic fuera para ver los cambios.

Como los títulos están muy grandes cambiará el tamaño de éstos.

- Haga doble clic en el título y después seleccione {Grupo de ENP}.
- Modifique el tamaño a 13 y en negrita.



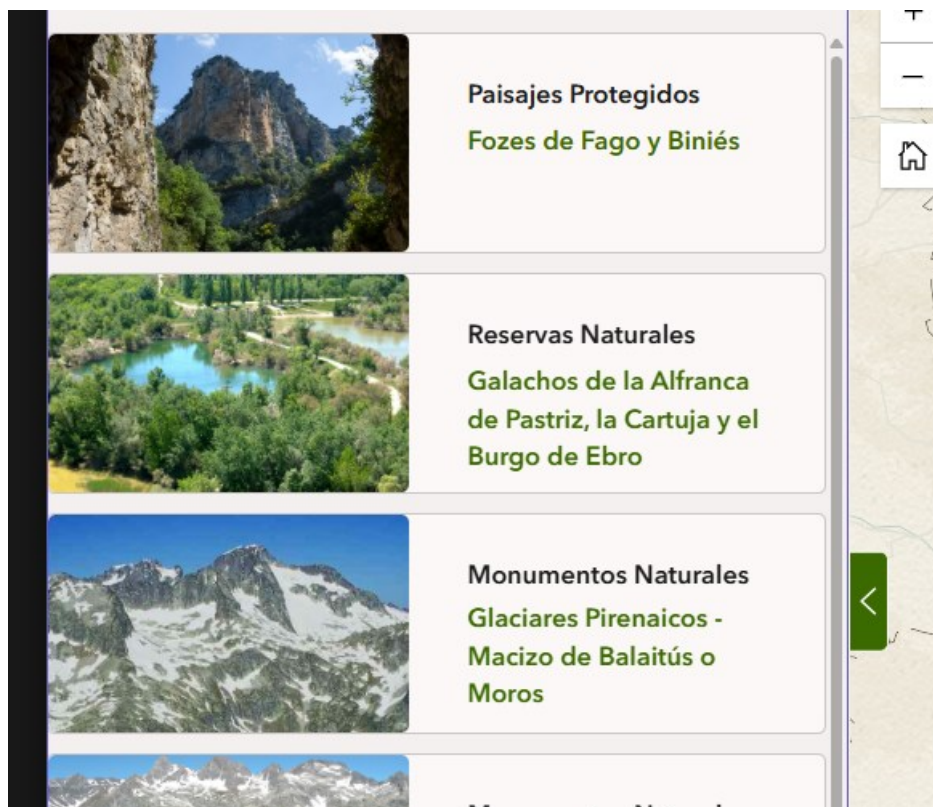
- Seleccione ahora el texto abajo del título de Lorem impsu... y en la barra superior de herramientas haga clic en **Contenido dinámico**.
- Elija **Nombre**



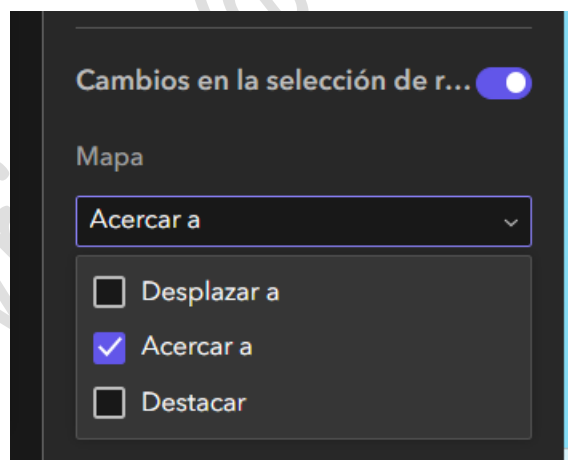
- Haga clic fuera para ver los cambios.

Para evitar que los textos del título y de la descripción se solapen, cambiará el espacio entre líneas

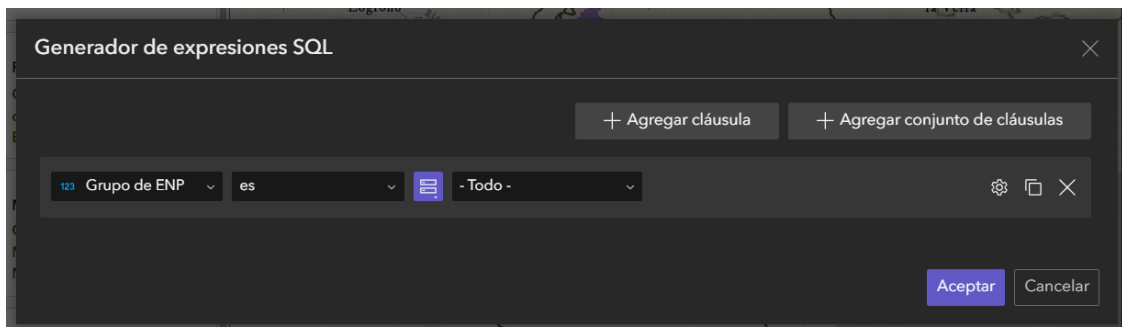
- Haga clic en el título Paisajes protegidos y en el panel de configuración del texto en Espacio entre líneas cambie el número a 1.



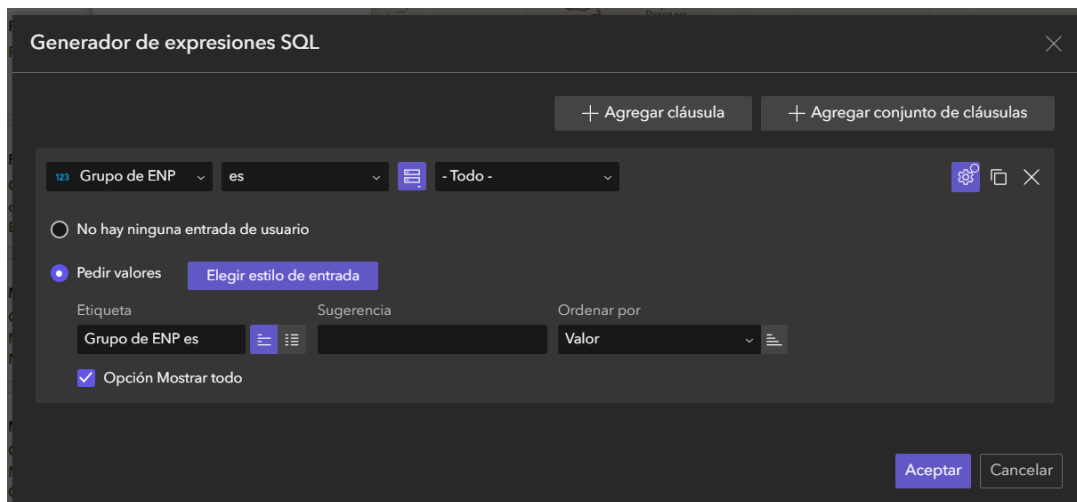
- Más abajo en Acción del mensaje habilite la opción Cambios en la de registros.
- En ninguna, haga clic en el desplegable marque la casilla **Acercar a**



- En herramientas, habilite las opciones **Buscar, Filtrar, mostrar selección y Borrar selección.**
- En Filtrar haga clic en **Definir filtros** y seleccione **Agregar cláusula.**
- Establezca la cláusula tal y como aparece en la siguiente imagen



- Haga clic en mas ajustes de entrada, elija Pedir valores.



- Haga clic en Aceptar
- En la sección disposición en espaciado vertical (px) disminuya el número a 3 para que los elementos de la lista se vean en el espacio de la barra lateral y no tenga que deslizar la barra.

Nota: dependiendo de la pantalla en la que trabaje el número de espaciado vertical puede ser distinto



- Vaya la sección Estado y haga clic en imagen y seleccione Cargar.
- En el cuadro busque dentro de la carpeta imágenes **Textura** y selecciónelo.



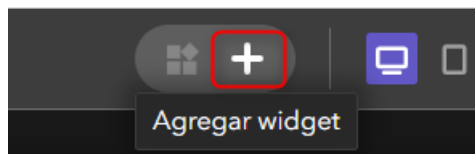
Paso 4. Añadir widget compartir

- Selecciona el controlador de widget para añadir un nuevo widget

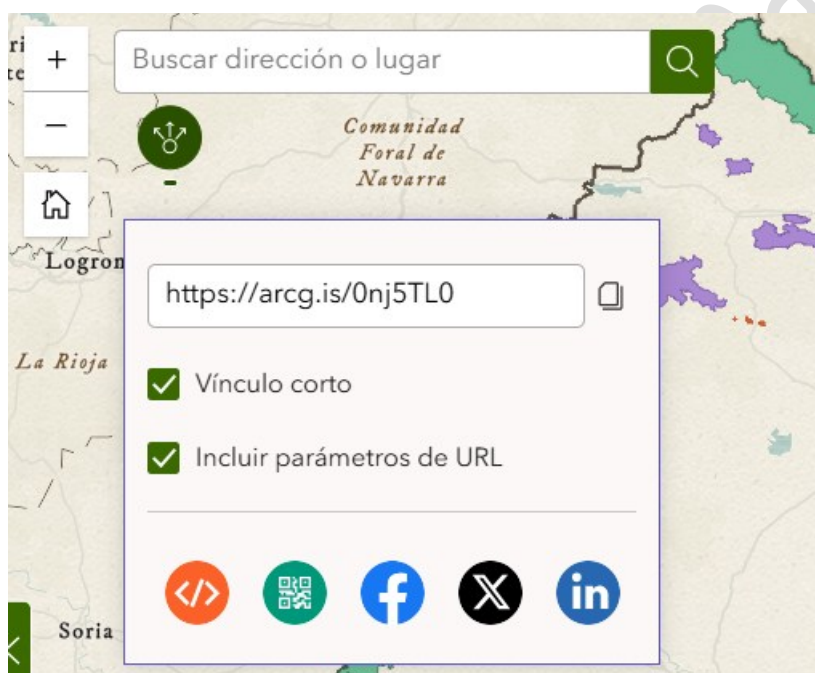


Arriba en la barra de herramientas superior observa cómo se añade dos nuevos iconos. El primero es el de administrar widgets y el segundo indica que puede agregar nuevos widgets.

- Haga clic en Agregar widget.



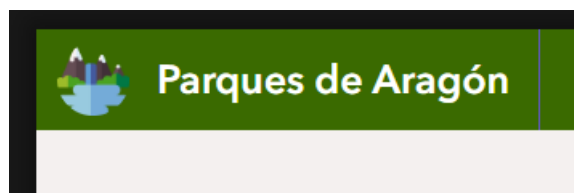
- Busque el widget de **compartir** y selecciónalo para añadirlo al controlador de widgets.
- En el panel de configuración del widget Compartir en opciones de compartir desmarque, **Correo electrónico** y **Pinterest**.



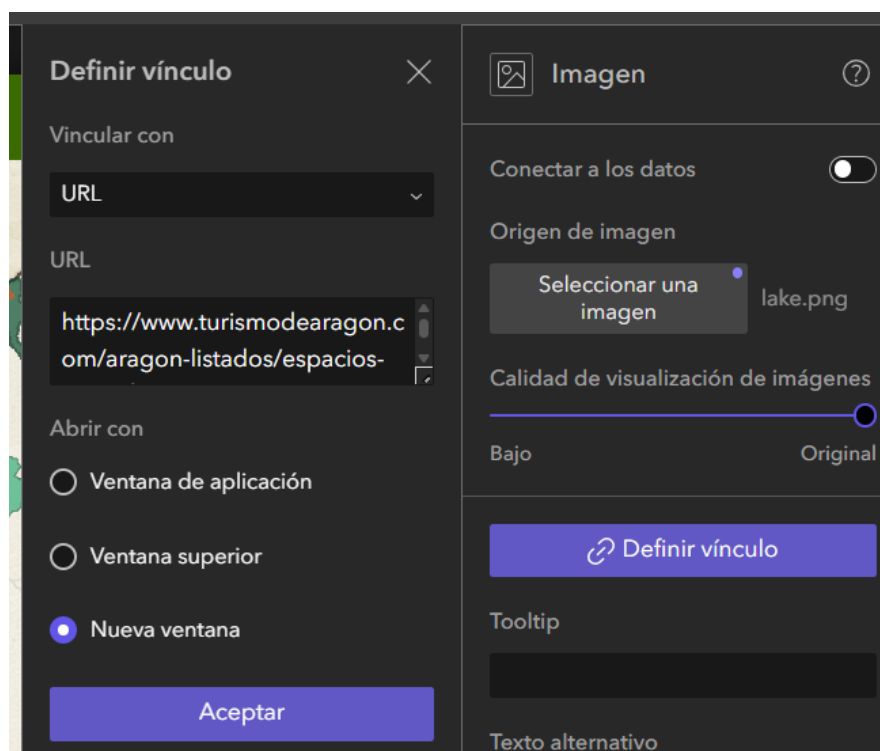
Por ahora no añadirá más widgets al controlador de widgets.

Paso 5. Añadir imagen para un logo

- Seleccione el icono de la esquina superior izquierda.
- Haga clic en seleccionar una imagen y seleccione **Cargar**.
- Escoja la imagen que pone **Logo**



- Haga clic en **Definir vínculo**
- En vincular con haga clic en el desplegable y seleccione URL y pegue lo siguiente: <https://www.turismodearagon.com/aragon-listados/espacios-naturales/>



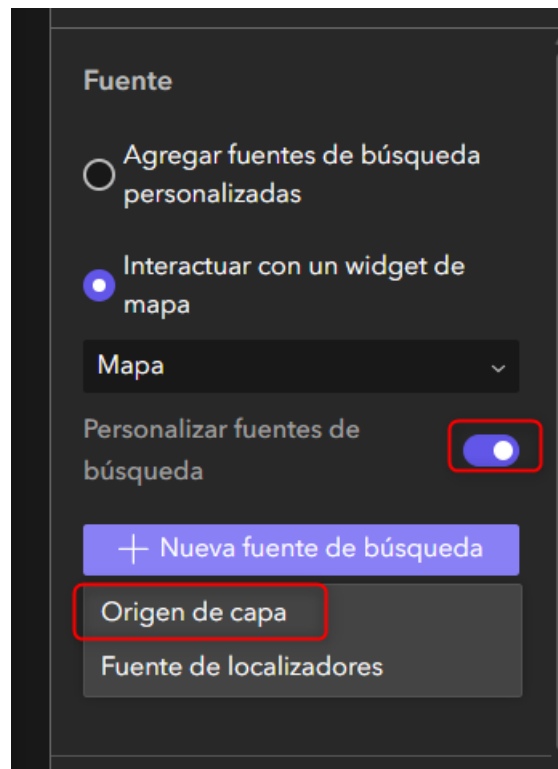
Acaba de vincular una página web externa con el logo. Cuando haga clic en el icono se abrirá una nueva ventana

Paso 6. Configurar widget Buscar

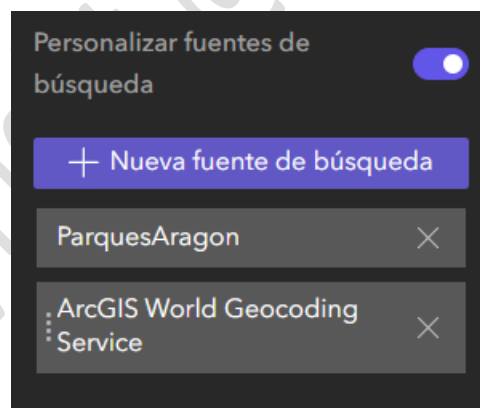
- Seleccione el widget



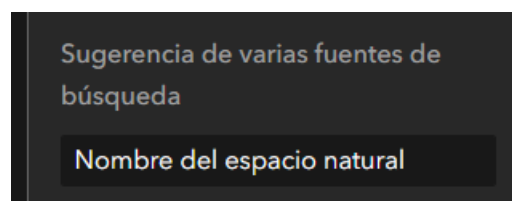
- En la sección Fuente habilite la opción Personalizar fuentes de búsqueda.
- Haga clic en **+Nueva fuente de búsqueda**
- Seleccione **Origen de capa**



- Haga clic en seleccionar datos, despliegue ParquesAragon y seleccione la capa **ParquesAragon**
- Arrastre la capa **ParquesAragon** por encima de ArcGIS World Geocoding Service



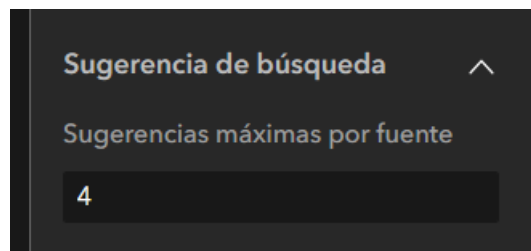
- En sugerencia de varias fuentes de búsqueda escriba: **Nombre del espacio natural**



- Observe como se modifica el campo del widget de buscar



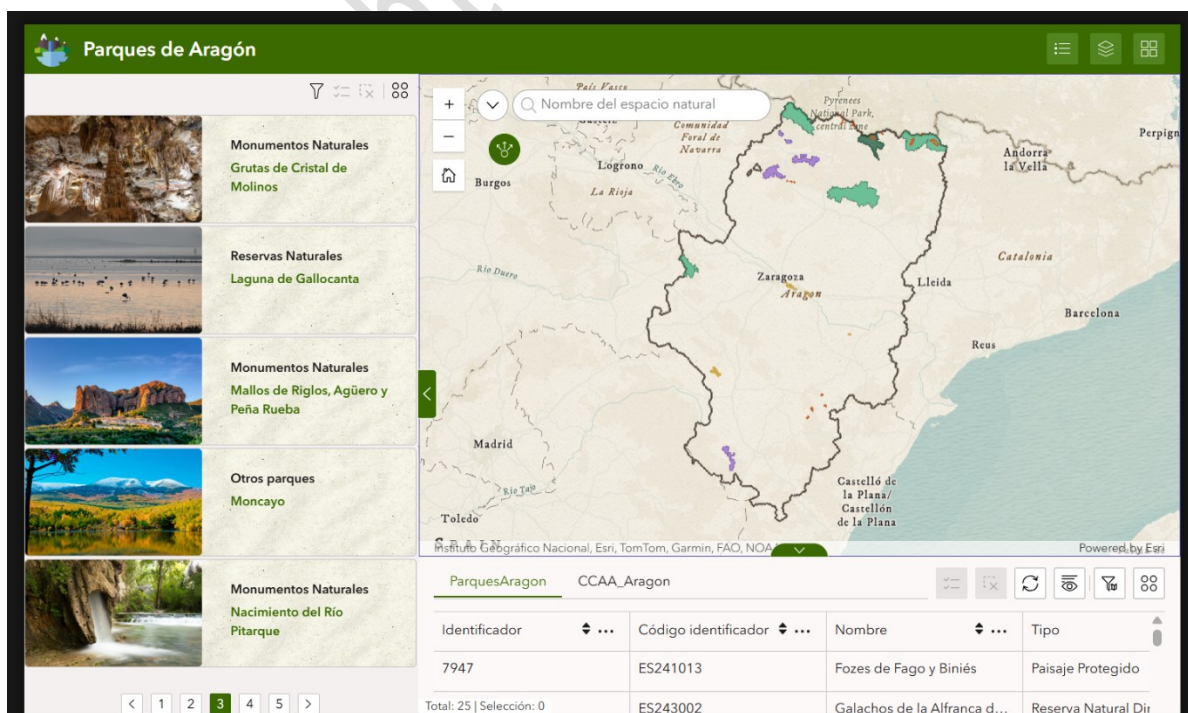
- En sugerencias máximas por fuente establezca 4.



- En estilo de disposición elija la segunda opción



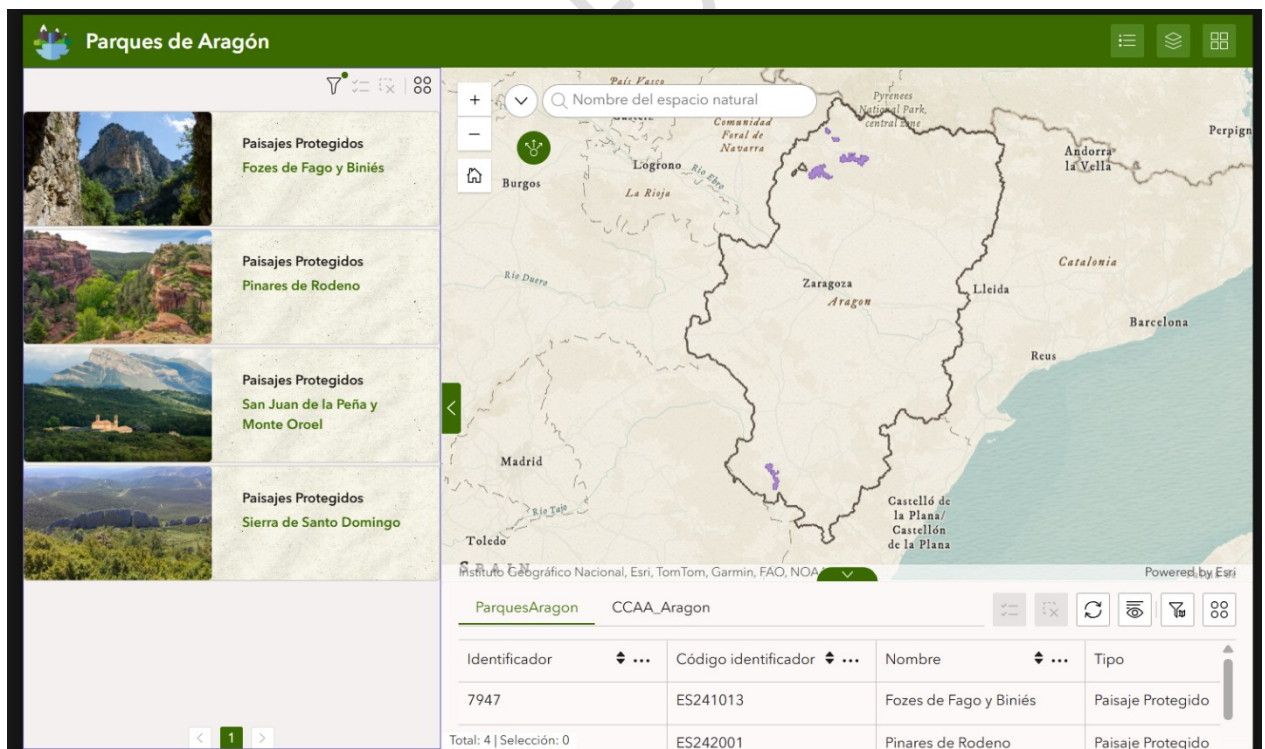
- Guarde la aplicación



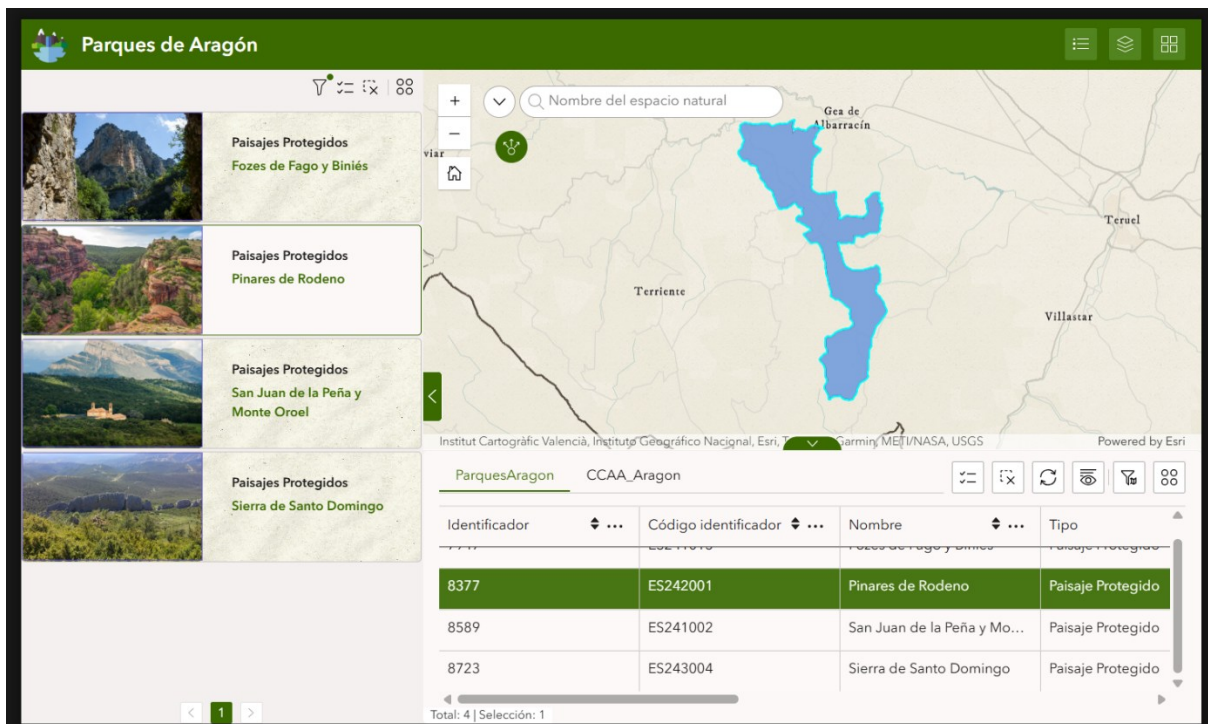
Pruebe el widget de filtro y seleccione Paisajes protegidos



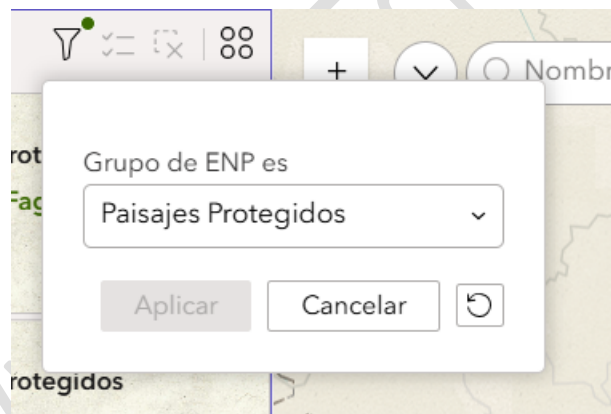
➤ Haga clic en aplicar



- Observe como solo aparecen los elementos que sean Paisajes protegidos.
- Seleccione un elemento de la lista y vea como se acerca en el mapa y como se selecciona en la tabla



- Si desea volver a ver todos los elementos, en el filtro haga clic en cancelar



- Guarde la experiencia

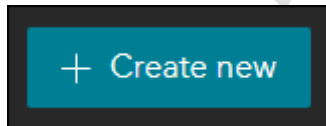
Ejercicio complementario 2. Crear una aplicación de mediciones.

Tu ciudad está rediseñando una intersección que durante mucho tiempo se ha considerado confusa y peligrosa para peatones, ciclistas y conductores. Como parte de tu misión de representar los deseos y necesidades de la comunidad, habrá un período de consulta pública de 45 días para los planes.

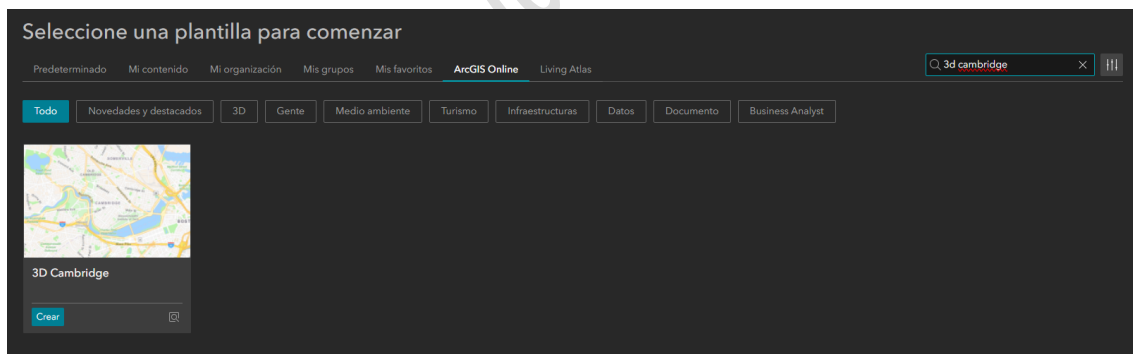
Decides crear una aplicación para que los usuarios visualicen y den su opinión sobre el rediseño propuesto. Incluirás una herramienta de medición para que los usuarios comprendan mejor las distancias y las áreas, y quieres incluir instrucciones específicas para tu aplicación.

Paso 1. Crea una aplicación a partir de una plantilla.

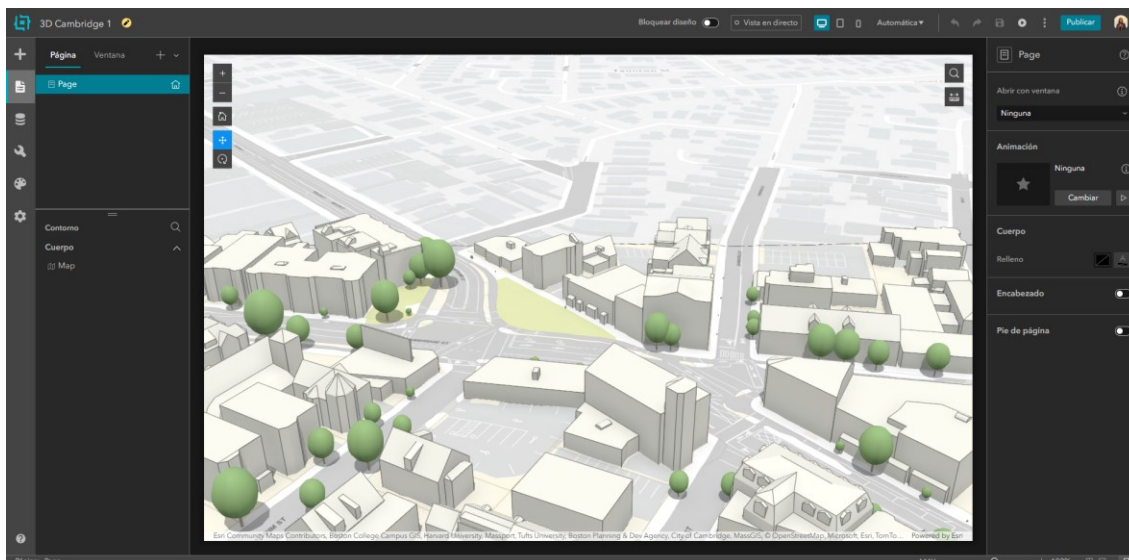
- Inicie Experience Builder.
- Haz clic en Crear nuevo en la esquina superior derecha.



- Navegue hasta la pestaña ArcGIS Online.
- Busque **3D Cambridge** y haga clic en **Crear/Create**.



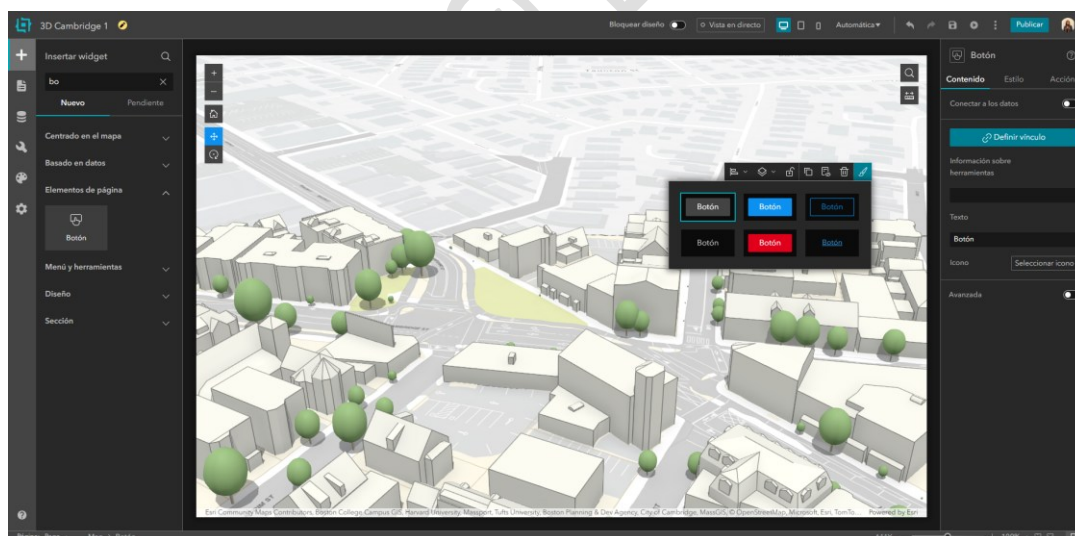
Esta es una plantilla de página fija con un widget de mapa que muestra una escena web de la ciudad de Cambridge.



El widget de Mapa dispone de varias herramientas que se pueden activar y desactivar en la configuración de Contenido del widget.

Paso 2. Añadir un widget de botón

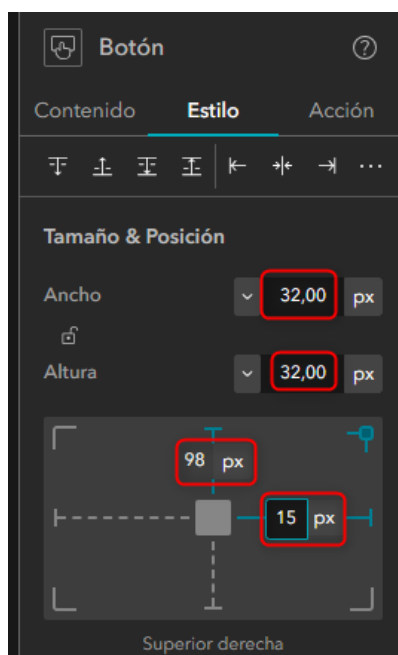
- Desde la pestaña Insertar, arrastre un widget de botón al mapa.
- Cierre el menú de estilo rápido.



Ahora cambiará el tamaño del botón para que sea igual que las herramientas del mapa.

- Si es necesario, haga clic en el widget **Botón** para abrir su panel de configuración a la derecha.
- Haga clic en la pestaña **Estilo**.
- En **Tamaño y posición**, cambie las unidades de ancho y alto a **px** y establezca ambas en **32px**.

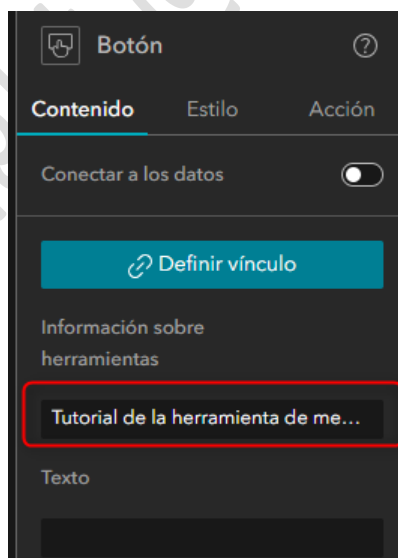
En el gráfico de posición, configuraré mi botón para que estuviera a **98** píxeles desde la parte superior y a **15** píxeles desde la derecha.



Acceda a la configuración de contenido del widget Botón.

En Información sobre herramientas, escriba **Tutorial de la herramienta de medición.**

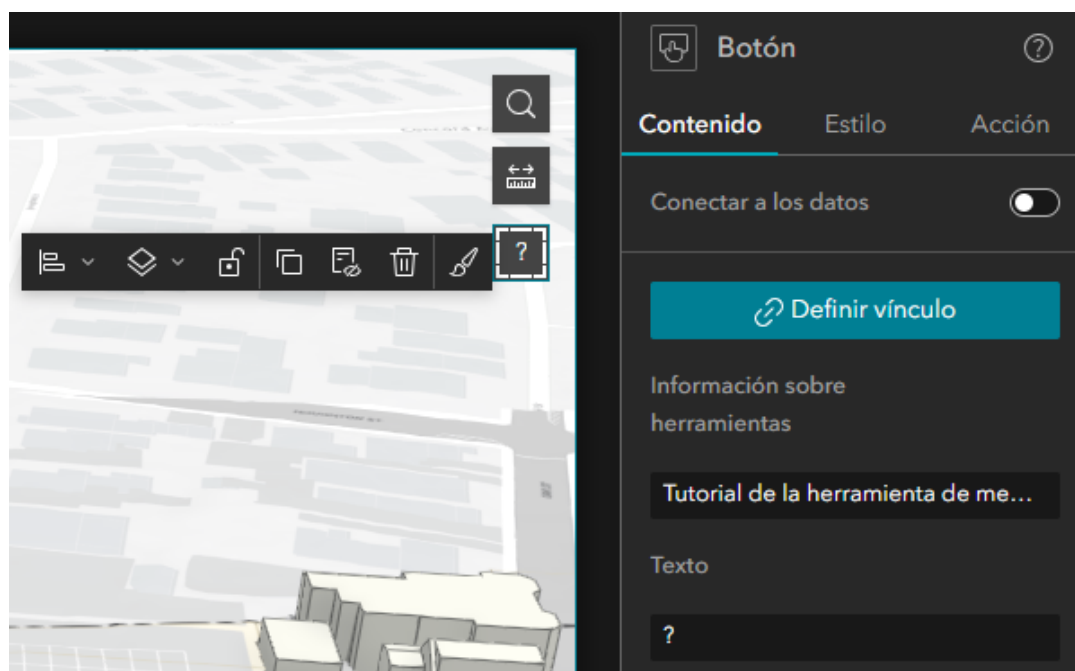
En **Texto**, elimine la palabra **Botón**.



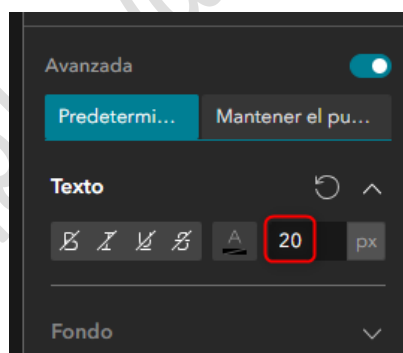
Haz clic en **Seleccionar icono.**

Puedes usar cualquiera de estos iconos o subir tu propia imagen. Pero como quieres un signo de interrogación, simplemente escríbelo en el campo Texto. Esto te permitirá cambiar el estilo, el tamaño y el color del signo de interrogación en la configuración avanzada del widget.

- Cierra el menú del icono **Seleccionar**.
- En Texto , escribe **?**.



- Active la opción **Avanzada**.
- Tanto para el modo **Predeterminado** como para el modo **Mantener el puntero**, establece el tamaño del texto en **20px**.

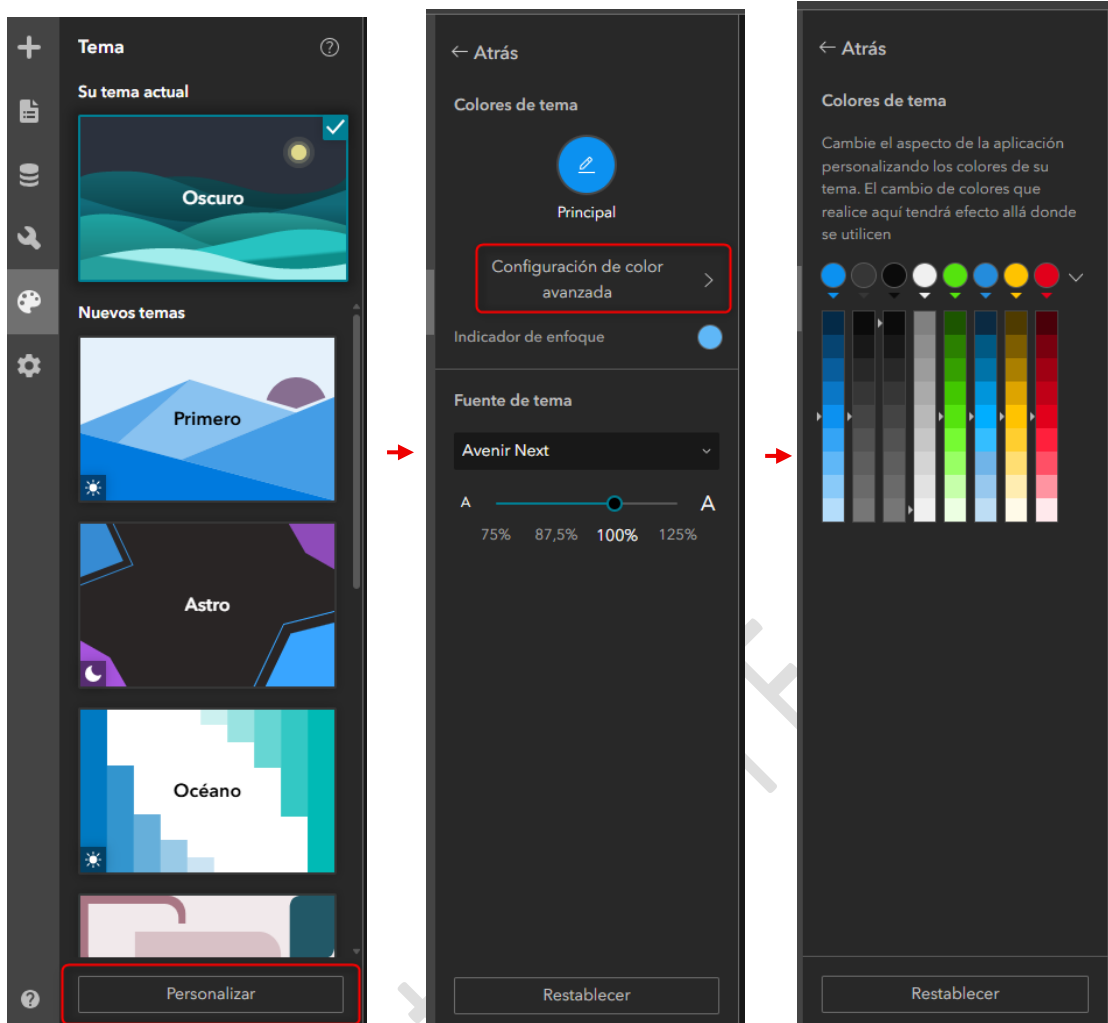


A continuación, deberás hacer coincidir los colores de tu botón con los del resto de las herramientas del mapa.

Paso 3. Modificar colores

Los colores de la herramienta de mapas se controlan mediante el tema de la aplicación. En el panel izquierdo, haga clic en la pestaña Tema.

- Si es necesario, seleccione el tema **Oscuro** y haga clic en **Personalizar** y **Configuración de color avanzada**.



El tercer color (Claro) afecta a las herramientas del mapa. El cuarto color (Oscuro) afecta a los iconos de las herramientas en su estado predeterminado. El primer color (Principal) afecta a los iconos cuando se encuentran al pasar el cursor sobre ellos.

➤ Puedes cambiarlos, pero actualmente estos son los tres colores HEX:

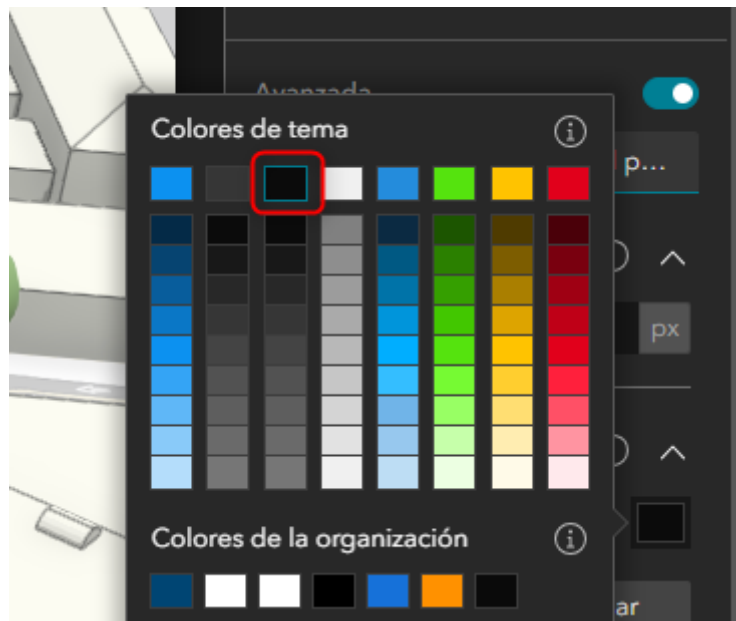
- Herramientas - #0b0b0b 
- Iconos predeterminados - #f0f0f0 
- Iconos flotantes - #0c91f0 

➤ Ahora que ya conoces estos colores exactos, haz clic en **Atrás** para volver al widget **Botón** y vuelve a su configuración de **Contenido**.

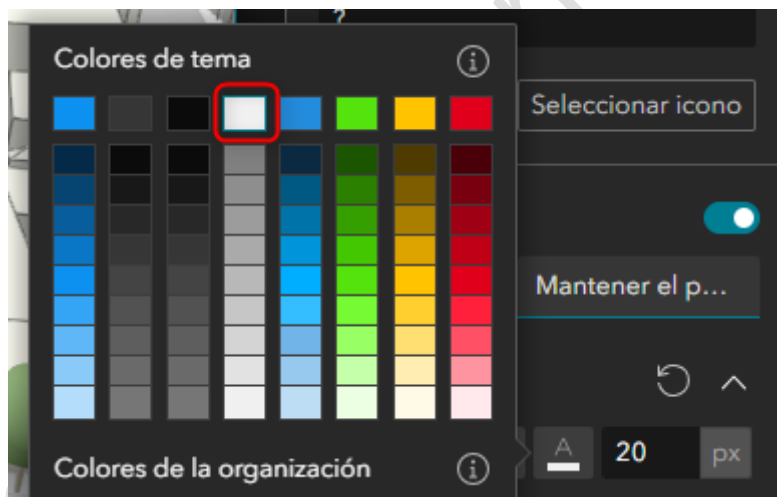
➤ En Avanzado y en **Fondo** , haga clic en la muestra de **color de relleno**.

➤ En Colores del tema, elija la **tercera muestra**.

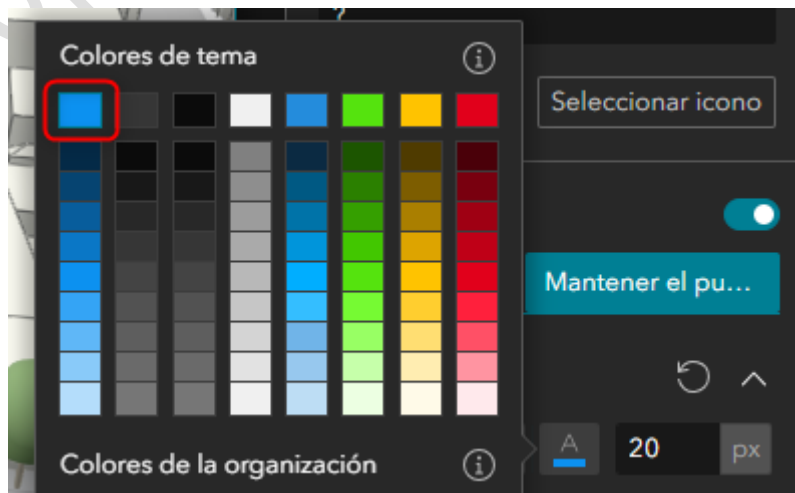
➤ Haga esto tanto para **Predeterminado** como para **Mantener el puntero**.



- Para el texto predeterminado, elige el cuarto color del tema.



- Para el texto que aparece en Mantener el puntero, elige el primer color del tema.

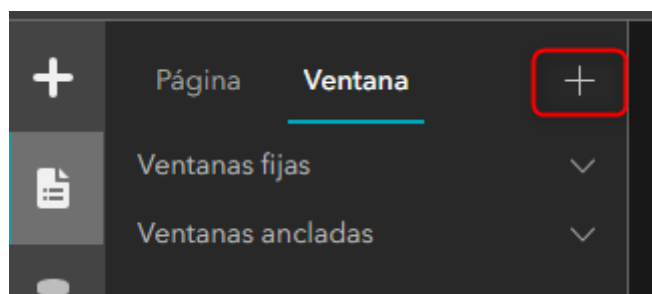


Ahora dispones de un botón que tiene el mismo aspecto y comportamiento que las herramientas del widget de Mapa.

Paso 4. Anclar una ventana

En este paso se añadirá una nueva ventana.

- En la pestaña **Página** , haga clic en Ventana y luego en Agregar **ventana** .

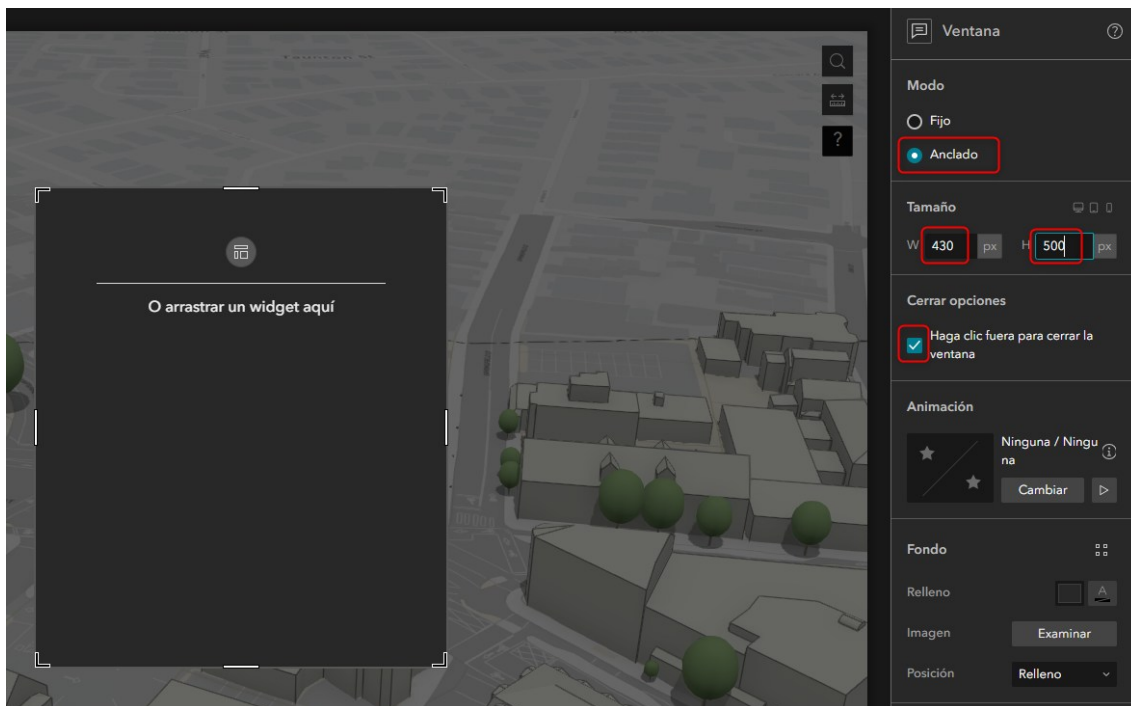


- Elija **Simple** como plantilla.
- Elimine los widgets de Imagen y Texto hasta que la ventana quede en blanco.

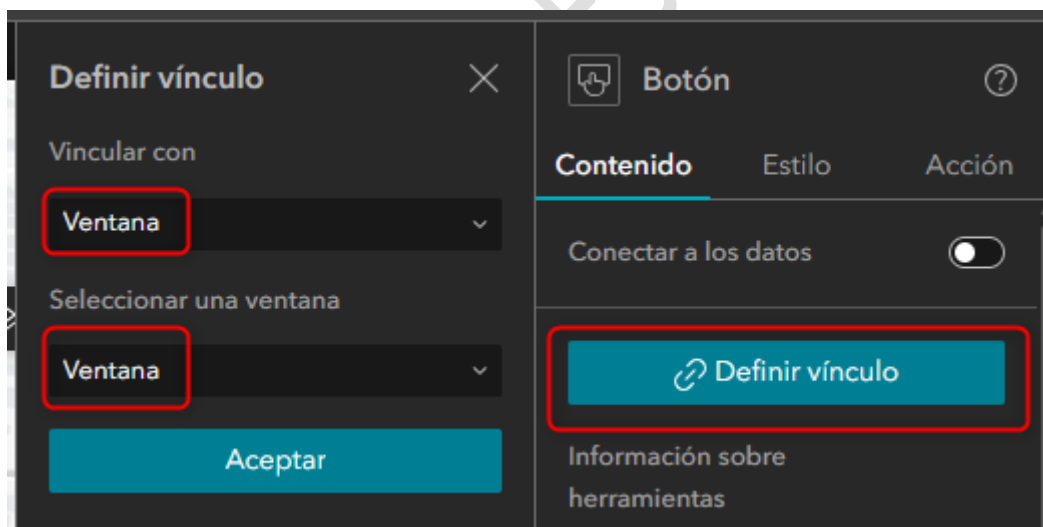


Ahora anclará la ventana al botón.

- En la configuración de la ventana, seleccione el modo **Anclado**.
- En **Tamaño** , establezca el ancho en **430px** y la altura en **500px** .
- Si es necesario, marque la opción **Haga clic fuera para cerrar la ventana** .



- Haz clic en **Página** y regresa a la configuración del **widget Botón**.
- Haz clic en **Definir vínculo**, selecciona ventana y haz clic en **Aceptar**.



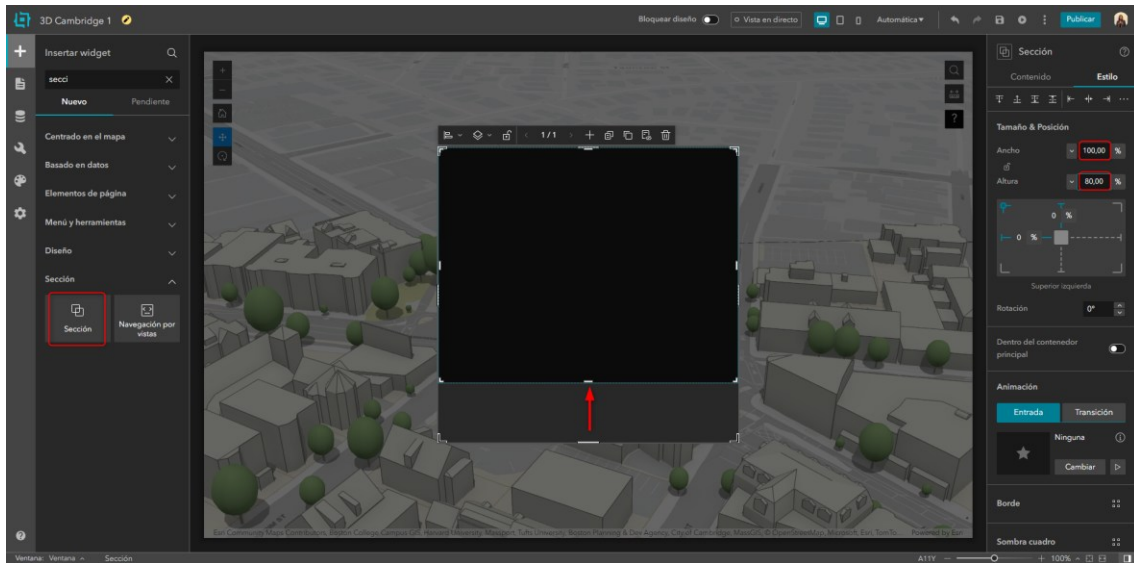
- Puedes probar tu enlace activando la **vista en directo**.

Paso 5. Agregar vistas de sección

Ahora añadirás contenido dentro del widget sección

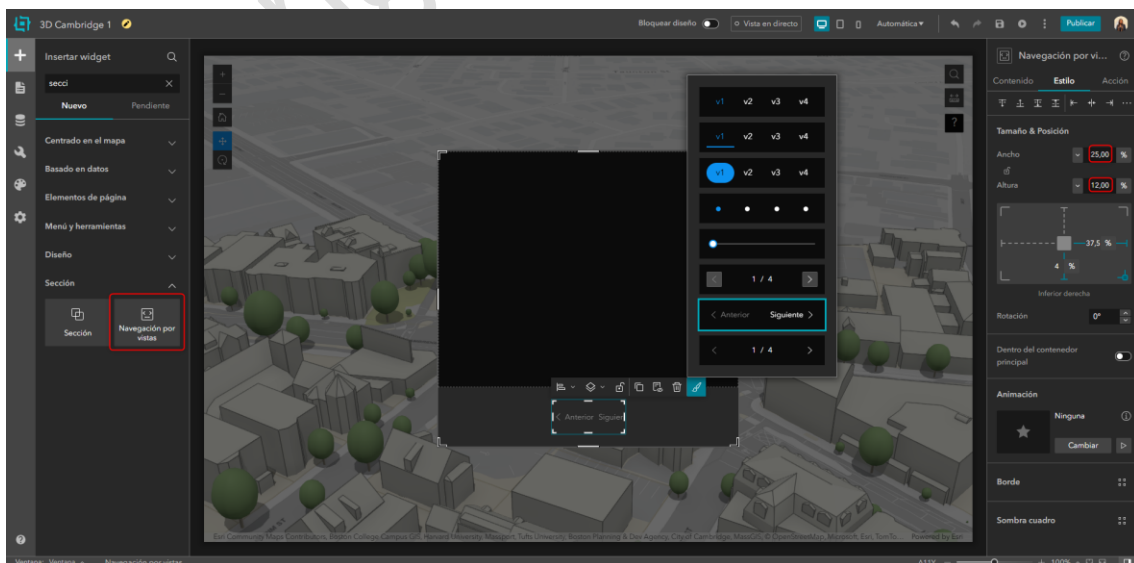
- Vuelve a editar la ventana (asegúrate de que la vista en vivo esté desactivada).
- En la pestaña Insertar, añade un widget de Sección.

Ajusta su tamaño a tamaño completo y arrastra ligeramente el borde inferior hacia arriba para dejar espacio para el widget de Navegación de vistas, que permitirá a los usuarios navegar por el tutorial.



Paso 6. Agregar un widget de navegación de vistas.

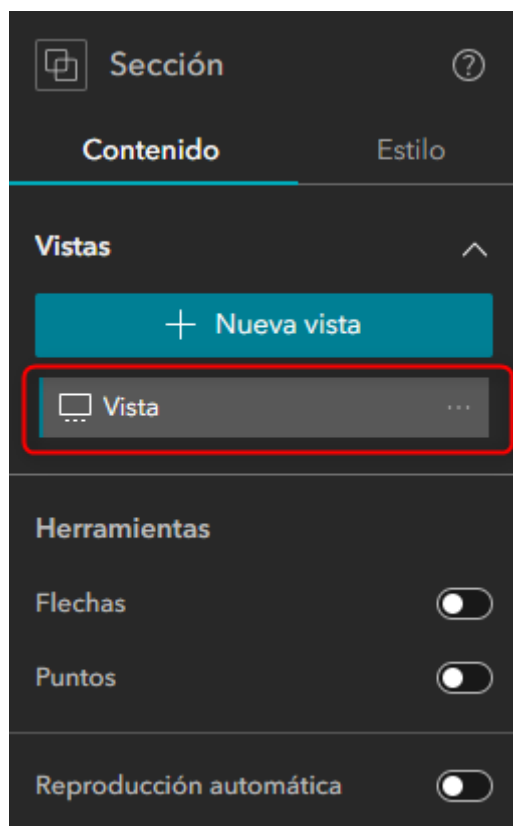
- Arrastra un widget de **navegación por vistas** al espacio vacío debajo del widget de sección.
- En la ventana de estilo rápido que aparece al colocar el widget, escoja **Arrow 2**.
- Asegúrese de que el widget de navegación de vistas esté ubicado fuera del widget de sección.
- Si es necesario redimensione el widget



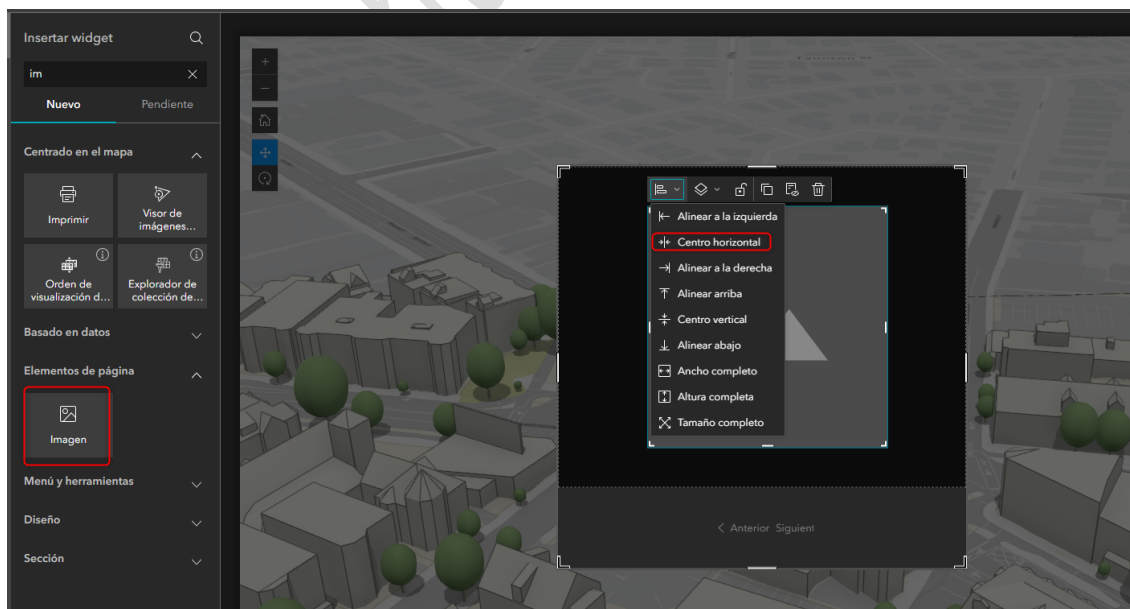
Ahora configuraremos la primera vista.

Todas las imágenes que necesitarás (tres iconos de la herramienta de medición de Esri y tres GIF) están en este [archivo .zip](#) . También están disponibles en la plantilla.

- Vuelva a la configuración del widget Sección y seleccione Vista

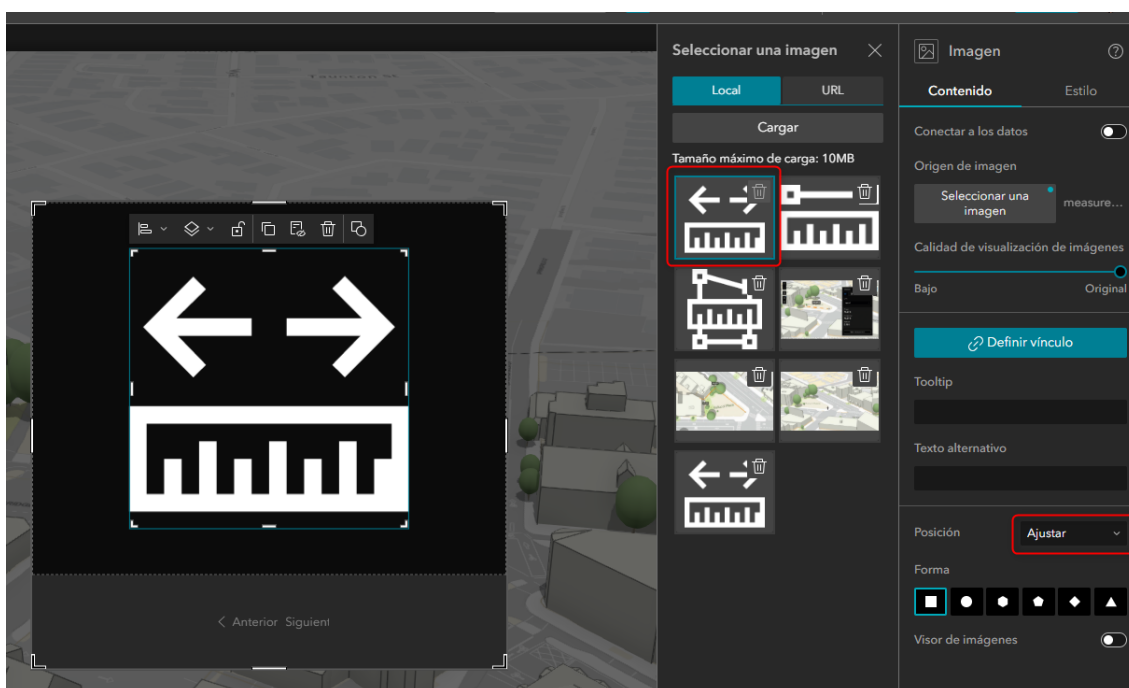


- Añade un widget de imagen y céntralo horizontalmente.



- Haz clic en Seleccionar una imagen y elige measure_tool.png .

- Cambia la posición a Ajustar para que los bordes de la imagen .png no se recorten.

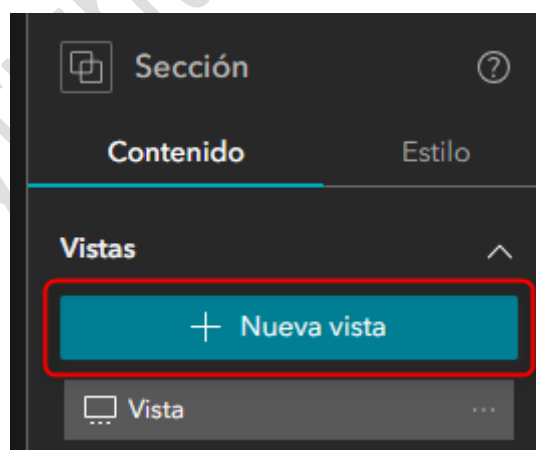


- Agregue un **widget de texto** debajo del widget de imagen.
- Escriba "**Herramienta de medición**" en negrita, tamaño de fuente 24 y en color de fuente escriba el código ff9100.
- Debajo del título escriba: "**Utilice esta herramienta para calcular distancias, alturas, perímetros y áreas**" en tamaño de fuente 16.
- Si es necesario redimensione la imagen y el texto.



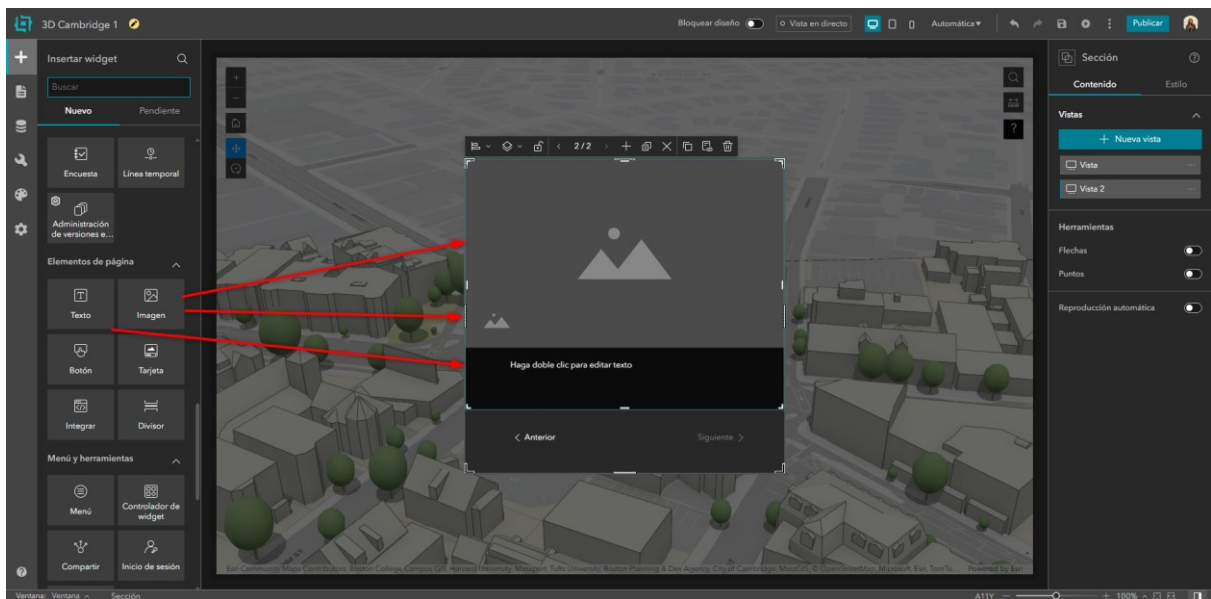
Configurará la segunda, tercera y cuarta vista. Las otras tres vistas tendrán el mismo formato, así que para ahorrar tiempo y asegurarte de que todo permanezca en el mismo lugar, crearás una y la duplicarás dos veces.

- Seleccione el widget Sección.
- Haga clic en **+Nueva vista**.



Por ahora no duplicará la vista hasta que no haya rellenado el contenido de la vista 2

- Añade dos widgets de imagen, uno para el archivo .gif y otro para el archivo .png, en la esquina.
- Añade un widget de texto debajo del widget de imagen.

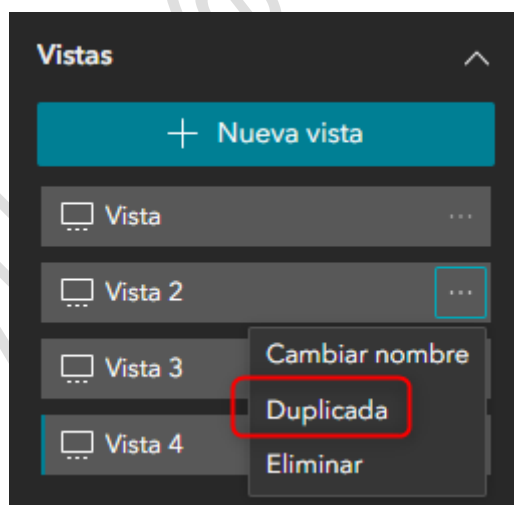


Rellenará el contenido de la Vista 2

- Asegúrese de tener la Vista 2 seleccionada y modifique lo siguiente:
 - GIF: [measure-distance.gif](#)
 - Icono: [measure_distance.png](#)
 - Título: Medición de distancias
 - Texto: Haz clic una vez para comenzar a medir y otra vez para detener la medición. Puedes ver las mediciones encima de la línea y en la ventana del widget.
- Establezca el título en **tamaño 24px** y en negrita y modifique el color a **ff9100**.
- Si es necesario modifique el tamaño del cuadro de texto



- Para evitar repetir el trabajo varias veces duplique las vistas dos veces.



Ahora podrá comprobar que las vistas duplicadas tienen el mismo contenido así que lo modificará.

Seleccione la Vista 3 y cambie lo siguiente:

- GIF: medir-altura.gif
- Icono: measure_distance.png
- Título: Medición de alturas

- Texto: Siguiendo los mismos pasos, puedes medir la altura de cualquier elemento del mapa. Usa las curvas de nivel como guía para encontrar los puntos más altos y más bajos.

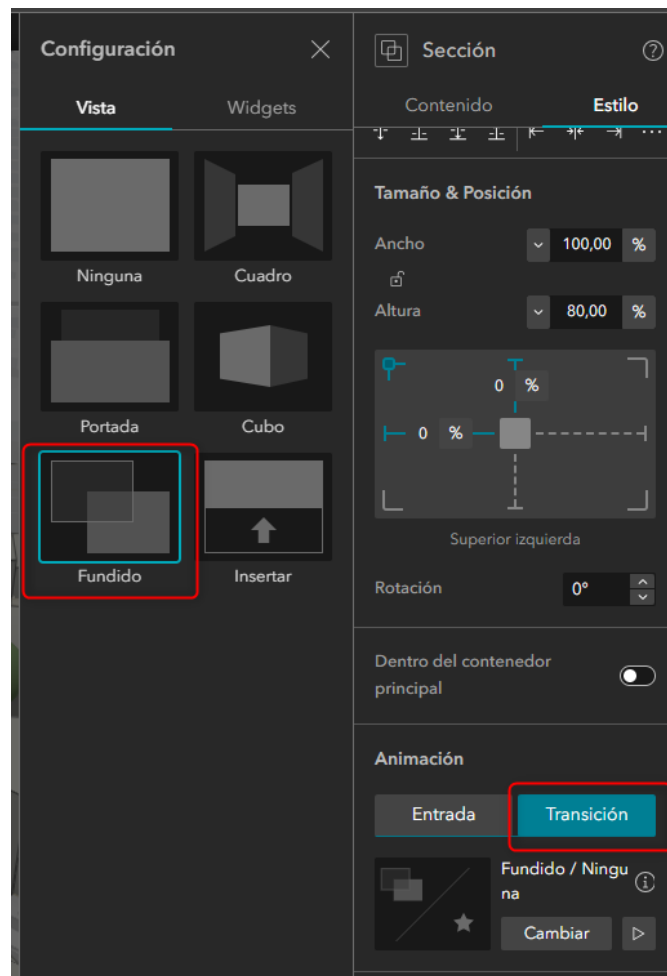
Haga lo mismo con la Vista 4:

- GIF: measure-area.gif
- Icono: measure_area.png
- Título: Medición de área
- Para medir un área en el mapa, haga clic una vez en cada vértice del área que desea medir. Haga doble clic o un clic en el primer vértice para completar el área.

Paso 7. Agregar animaciones

Como toque final, añadirás una animación para que las transiciones entre las vistas se vean fluidas.

- Seleccione el widget **Sección**.
- En la pestaña **Estilo** del widget, en **Animación**, haga clic en **Transición** y luego en la miniatura de la animación.
- Seleccione "**Fundido**" para la transición de visualización.



- Guarde la experiencia.
- Haz clic en **Vista en directo** para probar el tutorial o haz clic en **Vista previa** para abrir la aplicación en una ventana nueva.

