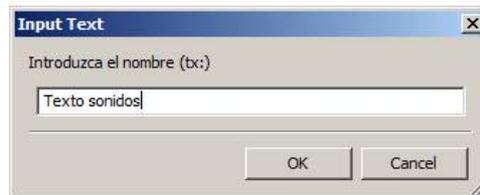
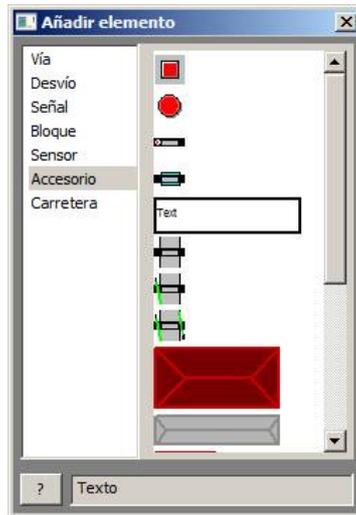
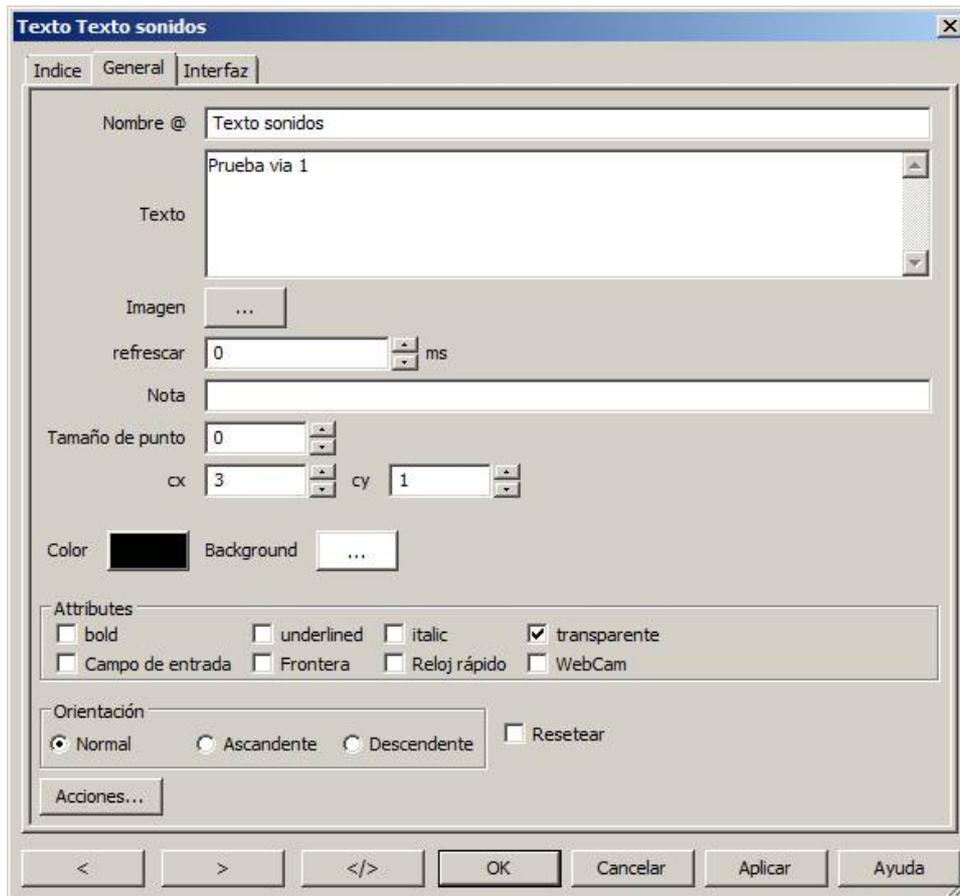


## Añadir megafonía en Rocrail

Añadir un objeto del tipo texto .....	2
Acción actualizar contenido de texto. ....	3
Acción convertir el texto en audio. ....	6
Utilización.....	7
Añadir melodía.....	10

## Añadir un objeto del tipo texto





En texto no tiene porque tener nada porque se actualizará a medida que se vayan produciendo eventos.

### **Acción actualizar contenido de texto.**

Link a las acciones en Rocrail.

<http://wiki.rocrail.net/doku.php?id=actions-en>

Ahora creamos una acción en el Menú Tablas → Acción  
Pulsamos en nuevo y le damos nombre

La llamaremos Entrando.

El parámetro

%lcdesc%

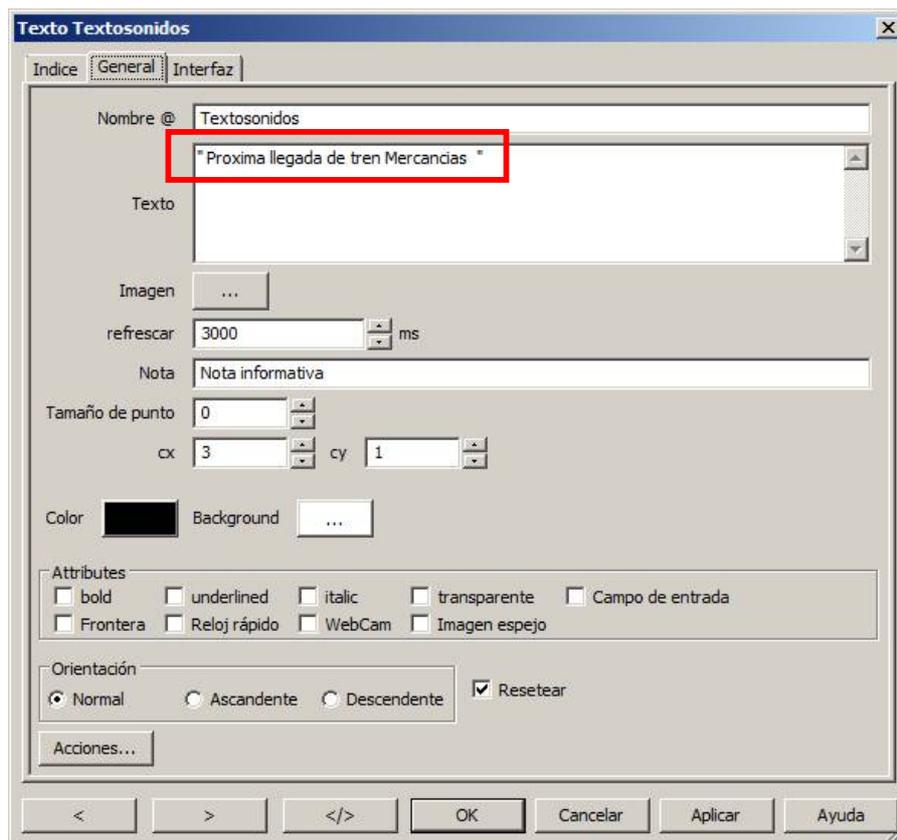
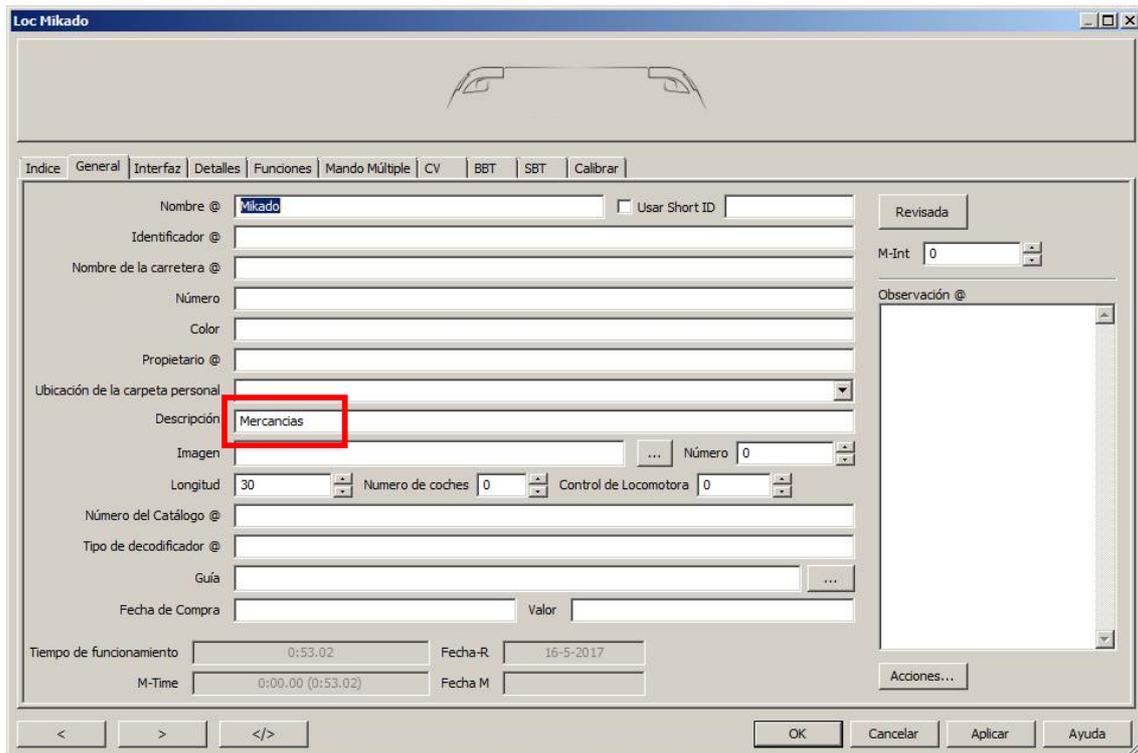
es una variable de Rocrail

<http://wiki.rocrail.net/doku.php?id=text-en#variables>

Como se puede ver en el link, hay muchas y de diversos tipos.

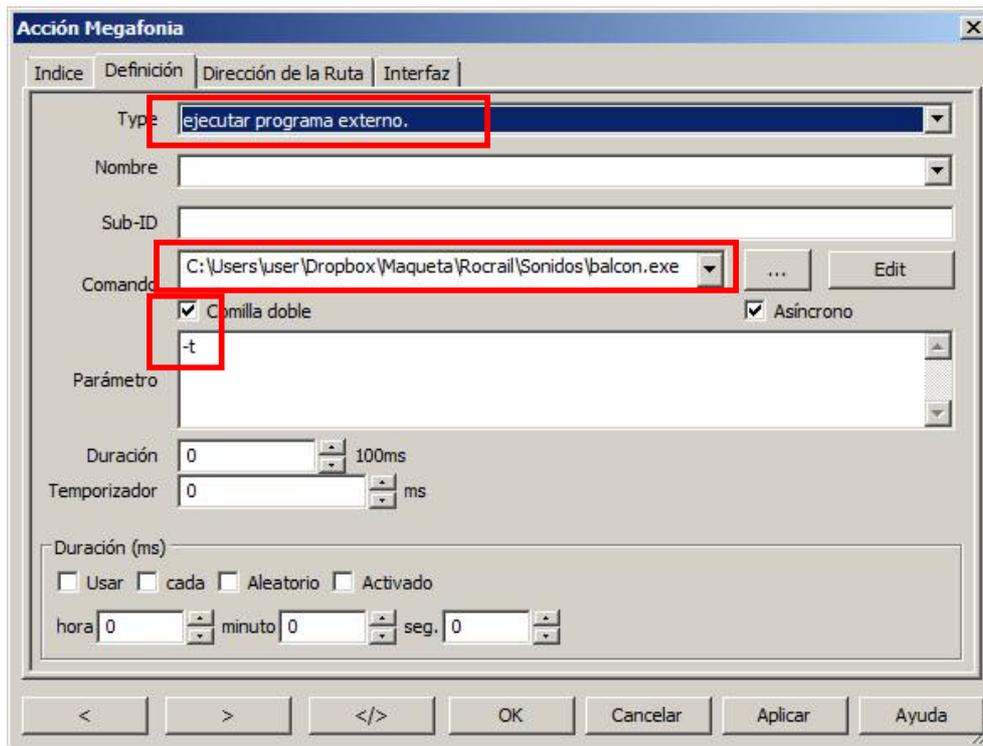
Hemos definido una acción que produce la actualización del objeto de texto creado anteriormente, concretamente actualiza el parámetro Texto

La variable LCDESC se corresponde con la propiedad Descripción de la tabla de locomotoras, que es lo que se ha utilizado para el ejemplo.



La siguiente acción es la que reproducirá el sonido del objeto texto.

## Acción convertir el texto en audio.



Creamos una acción del tipo ejecutar programa externo.

La llamaremos Megafonía.

Como comando ponemos la ruta completa del programa que vayamos a utilizar, en este caso es la versión de consola de Balabolka, Balcon.

Hay que poner el parámetro `-t`, que es lo que le indica a Balcon que reproduzca el texto que se le da desde el programa RocRail, Rocrail convierte la acción en una orden en modo consola.

También hay que activar las comillas dobles.

Ahora ya tenemos todo lo necesario, un objeto de texto y dos acciones:

Objeto TextoSonidos

Acción actualizar el texto en el objeto TextoSonidos, Entrando

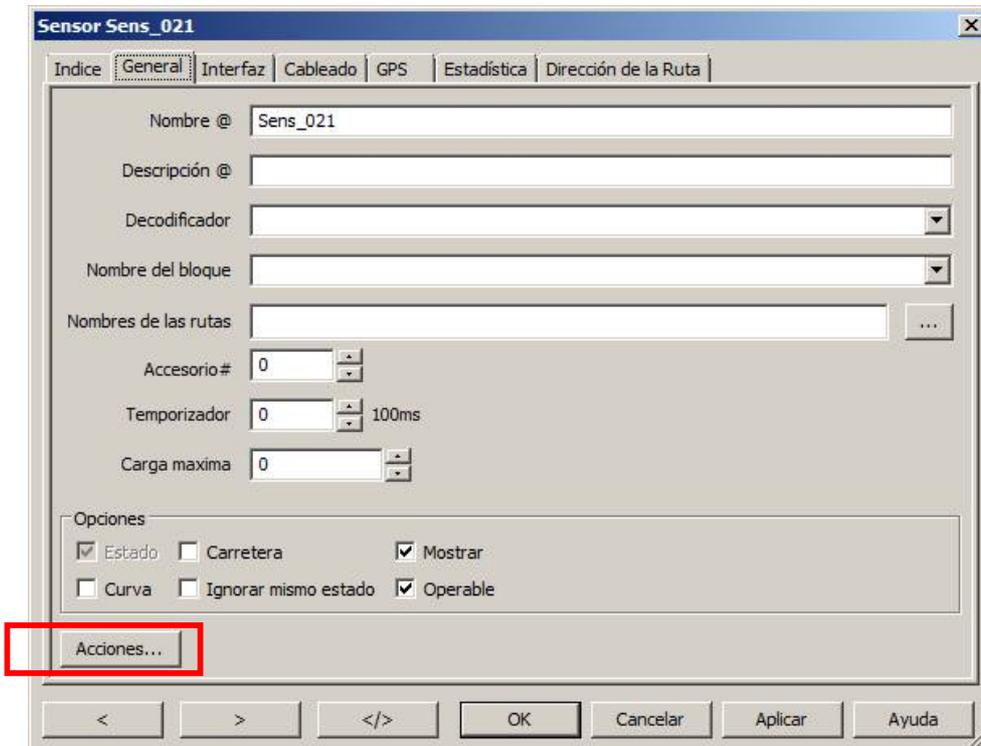
Acción convertir en audio el texto del objeto TextoSonidos, Megafonía.

El siguiente paso es la utilización en los objetos de la maqueta.

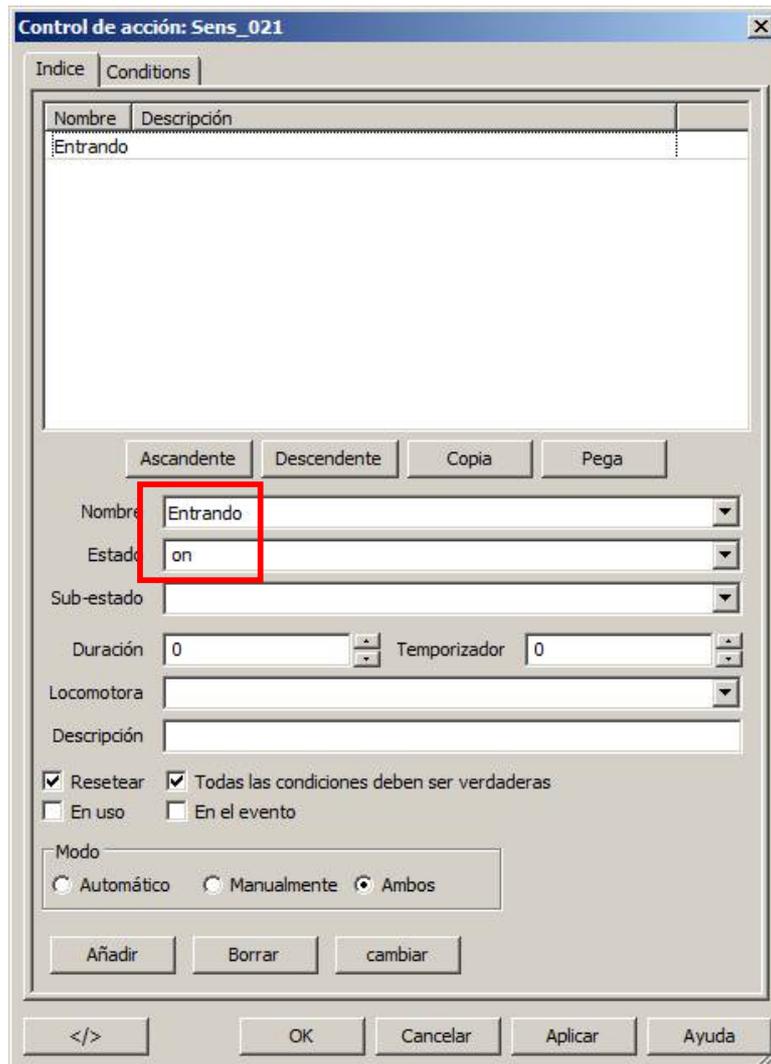
Para el ejemplo he utilizado un sensor.

## Utilización.

En el sensor utilizado para la prueba, añadiremos una acción de control, así es como se denominan en Rocrail  
Pulsamos en Acciones



Y a continuación en la ventana seleccionamos la acción creada anteriormente.  
Para asignar la acción, desplegamos la lista donde pone Nombre y seleccionamos la acción creada anteriormente que es la que actualiza el texto, Entrando.



Para que se active la acción hay que indicar que el estado del sensor es “On” y después pulsar en Añadir para que la acción quede almacenada para este objeto.

Ya solo queda ir a la ventana y hacer clic en el sensor utilizado para la prueba. Y si todo está bien se podrá oír el texto como megafonía de la maqueta cuando activéis el sensor.

**Texto Textosonidos** [X]

Indice **General** Interfaz

Nombre @ Textosonidos

Texto "Proxima llegada de tren Ferrobús "

Imagen ...

refrescar 3000 ms

Nota Nota informativa

Tamaño de punto 0

cx 3 cy 1

Color [Black] Background ...

Atributes

bold  underlined  italic  transparente  Campo de entrada

Frontera  Reloj rápido  WebCam  Imagen espejo

Orientación

Normal  Ascendente  Descendente  Resetear

Acciones...

< > </> OK Cancelar Aplicar Ayuda

**Texto Textosonidos** [X]

Indice **General** Interfaz

Nombre @ Textosonidos

Texto "Proxima llegada de tren Mercancias "

Imagen ...

refrescar 3000 ms

Nota Nota informativa

Tamaño de punto 0

cx 3 cy 1

Color [Black] Background ...

Atributes

bold  underlined  italic  transparente  Campo de entrada

Frontera  Reloj rápido  WebCam  Imagen espejo

Orientación

Normal  Ascendente  Descendente  Resetear

Acciones...

< > </> OK Cancelar Aplicar Ayuda

## Añadir melodía.

**Acción Contador**

Indice | Definición | Dirección de la Ruta | Interfaz

Nombre	Descripción	Tipo
DingDong	DingDong	ext
Entrando	Acción llegando a la estación	tx
Megafonia	Pronunciación texto dinámico	ext

Nombre: Contador  No usado

Descripción: Muestra contador

Nuevo Copia Borrar Documentación Probar

< > </> OK Cancelar Aplicar Ayuda

**Acción DingDong**

Indice | Definición | Dirección de la Ruta | Interfaz

Type: ejecutar programa externo

Nombre: |

Sub-ID:

Comando: C:\Users\user\Dropbox\Maqueta\Rocrail\Sonidos\DingDong.wa ... Edit

Comilla doble  Asíncrono

Parámetro:

Duración: 0 100ms

Temporizador: 0 ms

Duración (ms)

Usar  cada  Aleatorio  Activado

hora: 0 minuto: 0 seg.: 0

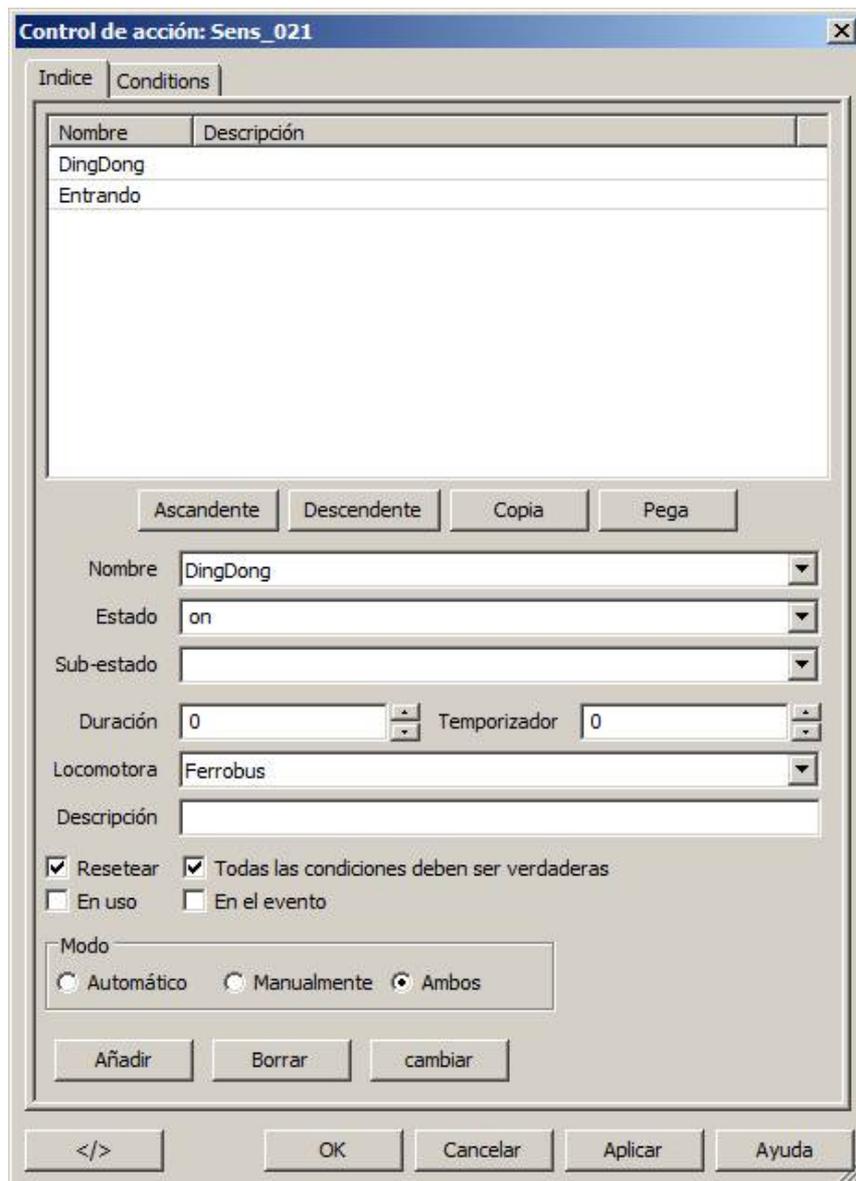
< > </> OK Cancelar Aplicar Ayuda

El contenido de comando es

```
C:\Users\user\Dropbox\Maqueta\Rocrail\Sonidos\DingDong.wav  
-play-and-exit -qt-start-minimized -qt-notification=0
```

Estos parámetros son para el reproductor VLC.

Ahora añadimos esta acción al sensor igual que antes



Y pulsando en ascendente la ponemos en primer lugar, de forma que primero se oirá la melodía que pongamos y luego el texto.

En la acción Megafonía, ahora deberemos modificar el parámetro temporizador al valor que dure la melodía, de esa forma se reproduce primero la melodía y al acabar el anuncio.

Si la melodía son tres segundos, el valor será de 3000.

**Acción Megafonia** [X]

Indice | Definición | Dirección de la Ruta | Interfaz

Type: ejecutar programa externo.

Nombre: [ ]

Sub-ID: [ ]

Comando: C:\Users\user\Dropbox\Maqueta\Rocrail\Sonidos\balcon.exe [ ] [ ] [Edit]

Comilla doble  Asíncrono

Parámetro: -t

Duración: 0 [ ] 100ms

Temporizador: 3000 [ ] ms

Duración (ms)

Usar  cada  Aleatorio  Activado

hora: 0 [ ] minuto: 0 [ ] seg.: 0 [ ]

< > </> OK Cancelar Aplicar Ayuda