# ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

## INSTALADORES Y EL ASISTENTE

Nombre: _____ Fecha: _____

## TAREA 1 · UNA APP, SIETE PAQUETES (5 MIN)

En parejas. Duplica el archivo de Figma de Classroom y, en el tablero **1 · One app, seven packages**, arrastra cada carta amarilla junto a su target. Apunta aquí la plataforma y si muestra un asistente (**wizard**):

| OK | TARGET | PLATAFORMA | ¿ASISTENTE? |
|---|---|---|---|
| ☐ | `nsis` | | |
| ☐ | `msi` | | |
| ☐ | `deb` | | |
| ☐ | `rpm` | | |
| ☐ | `appimage` | | |
| ☐ | `app` | | |
| ☐ | `dmg` | | |

## LO QUE PUEDES CAMBIAR (REFERENCIA)

Las páginas del asistente NSIS, en orden: **Welcome** → **License** (solo si defines `bundle > licenseFile`) → **Install location** → **Start menu folder** → **Installing** → **Finish**. Todo va en `bundle > windows > nsis`, con rutas relativas a `src-tauri/`:

| CLAVE | EFECTO |
|---|---|
| `sidebarImage` | Bitmap en las páginas Welcome y Finish. Tamaño recomendado **164 × 314 px**. |
| `headerImage` | Bitmap en la cabecera de las páginas interiores. Tamaño recomendado **150 × 57 px**. |
| `installerIcon` | El `.ico` del instalador y de su ventana. Usa `icons/icon.ico`. |
| `installMode` | `currentUser` (por defecto, sin admin) · `perMachine` (Program Files, necesita admin) · `both` (elige el usuario; necesita admin). |
| `languages` | Lista de idiomas del asistente, por defecto `["English"]`. Existe `"Spanish"`. |
| `displayLanguageSelector` | `true` muestra un diálogo de idioma antes del asistente. |
| `bundle > licenseFile` | No va dentro de `nsis`, sino un nivel más arriba. Añade la página License. |

En Ubuntu no hay asistente: la «puerta» es la ficha que muestra el instalador de software, con `productName`, `bundle > icon`, `version`, `bundle > shortDescription` y `longDescription`, `bundle > category` y `bundle > publisher`.

## TAREA 2 · DISEÑA LA PUERTA DE ENTRADA (15 MIN)

Individual, para **tu propia app**, en tu copia del tablero **3 · Branding assets at exact size**.

| OK | HAZ | ESTÁ HECHO CUANDO… |
|---|---|---|
| ☐ | Diseña el **sidebar** en el frame de 164 × 314. | W y H del panel derecho siguen siendo 164 y 314. |
| ☐ | Diseña el **header** en el frame de 150 × 57. | W y H siguen siendo 150 y 57. |
| ☐ | Copia los dos en las pantallas del asistente del tablero 2. | Los ves en contexto. |

Reglas:

- Todo el frame relleno. **Sin transparencia**: `.bmp` no tiene, y los píxeles transparentes salen blancos o negros.
- Colores planos de tu paleta de la UT1, el icono de ayer y el nombre de la app. Nada que haya que **leer**: el usuario lo mira tres segundos.
- El header va a la izquierda del título del propio asistente: tranquilo, sin eslogan. Una línea, 20 px o más.
- El mismo icono en la app, el instalador y el desinstalador.

Si algo falla:

- **El frame «creció» para que cupiera el dibujo.** Revisa W y H. NSIS aplasta un bitmap de tamaño incorrecto; no lo recorta.
- **Un párrafo en el sidebar.** ¿Lo lees en tres segundos? Si no, quítalo.
- **Una captura de la app como sidebar.** Una puerta no es una ventana: icono y nombre.

Si acabas antes: la pareja de WiX (493 × 58 y 493 × 312) en los frames preparados, reutilizando los mismos elementos.

## TAREA 3 · EXPORTA, CONVIERTE, CONECTA (4 MIN)

| OK | HAZ | ESTÁ HECHO CUANDO… |
|---|---|---|
| ☐ | Selecciona cada frame → **Export** → PNG, **1x** → `sidebar.png` y `header.png`. | Tienes los dos PNG. |
| ☐ | Conviértelos a `.bmp` con el script de Classroom (abajo). | El script imprime `164 x 314 px, 24-bit BMP` (si dice 328 × 628, exportaste a 2x). |
| ☐ | Añade el bloque `bundle > windows > nsis` a tu `tauri.conf.json` (abajo). | `npm run tauri build -- --bundles deb` termina sin error. |

```
mkdir src-tauri/installer
node scripts/png2bmp.mjs sidebar.png src-tauri/installer/sidebar.bmp
node scripts/png2bmp.mjs header.png  src-tauri/installer/header.bmp
```

```
"windows": {
  "nsis": {
    "sidebarImage": "installer/sidebar.bmp",
    "headerImage": "installer/header.bmp",
    "installerIcon": "icons/icon.ico",
    "installMode": "currentUser",
    "languages": ["English", "Spanish"],
    "displayLanguageSelector": true
  }
}
```

Si algo falla:

- **Has renombrado `sidebar.png` a `sidebar.bmp`.** La extensión es una etiqueta, no el formato. Convierte, no renombres.
- **El build se para con el nombre de una clave.** Tienes una errata en esa clave del bloque `nsis`.

## ENTREGA

En la tarea de Classroom: el enlace a tu copia de Figma (tablero 3 hecho, recursos pegados en el tablero 2) + tu bloque `bundle` pegado como texto.

## PARA CASA

- Termina los dos bitmaps y conéctalos. El build tiene que pasar.
- Rellena `shortDescription`, `publisher` y `category` de tu app.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): una empresa instala tu app en 40 PCs compartidos donde los empleados no tienen contraseña de administrador. ¿Qué formato de instalador y qué `installMode` eliges, y qué pasaría con los otros modos?