

Creando Un Escenario En Make

En este capítulo, daremos nuestros primeros pasos en Make, una plataforma poderosa para automatizar tareas entre distintas aplicaciones online. Para ello, vamos a comprender qué son los escenarios, cómo se componen y cómo crear uno sencillo.

Introducción al escenario en Make

¿Qué es un escenario?

Un escenario en Make es, en esencia, un flujo de trabajo automatizado. Imaginemos un lienzo en blanco donde podemos "pintar" nuestra automatización. Cada paso de la automatización se representará como un módulo dentro de este escenario. Los escenarios permiten conectar diferentes aplicaciones y servicios online, automatizando tareas repetitivas y mejorando la eficiencia de nuestros procesos.

Tipos de escenarios:

Podemos crear dos tipos de escenarios en Make:

- **Simples:** Estos escenarios son ideales para automatizaciones sencillas, con un número limitado de módulos y pasos. Por ejemplo, un escenario simple podría ser la automatización de la copia de información de un formulario a una hoja de cálculo.
- **Complejos:** Estos escenarios implican automatizaciones más complejas, con un mayor número de módulos y pasos, incluyendo condicionales y lógica más elaborada. Un ejemplo de escenario complejo sería la automatización de un proceso de ventas, que involucra la recepción de pedidos, la generación de facturas, el envío de notificaciones y la actualización de inventarios.

Elementos de un escenario:

Todo escenario en Make se compone de tres elementos básicos:

- **Entrada (input):** Es el punto de partida del escenario. Define el evento que activará la automatización. Puede ser, por ejemplo, la recepción de un correo electrónico, la creación de un nuevo registro en una base de datos o la recepción de un mensaje en WhatsApp.
- **Proceso:** Es la secuencia de pasos que se ejecutan una vez que el escenario se activa. Involucra la manipulación de datos, la comunicación entre aplicaciones y la ejecución de acciones específicas.
- **Salida (output):** Es el resultado final del escenario. Puede ser el envío de un correo electrónico, la actualización de un registro en una base de datos o la creación de un nuevo archivo, entre otras posibilidades.

Cómo usar un escenario

Acceder al menú de escenarios

Para empezar a crear un escenario en Make, primero debemos acceder al menú de escenarios. En la parte izquierda de la interfaz de Make, encontraremos un menú con diversas opciones. Al hacer clic en "Escenarios" accederemos a la sección de escenarios.

Abrir el escenario Builder

Una vez dentro de la sección de escenarios, veremos un botón que nos permite "abrir el escenario Builder" o "Open Scenario Builder". Al hacer clic en este botón, accederemos a la interfaz gráfica donde crearemos nuestros escenarios.

Agregar un módulo

Un escenario en Make se compone de módulos, que representan los distintos pasos de la automatización. Al abrir el escenario Builder, nos encontraremos con un lienzo en blanco y un botón con un signo "+" que nos invita a "Agregar un módulo" o "Add a module". Al hacer clic en este botón, se abrirá un menú con la lista de aplicaciones disponibles para integrar en nuestro escenario.

Importancia del primer módulo

El primer módulo de un escenario es crucial, ya que define el "trigger" o "disparador" que activará la automatización. Este módulo suele ser una aplicación que recibe información, como un formulario, un webhook o una integración con un servicio de correo electrónico.

Ejemplo con Google Sheets:

Imaginemos que queremos automatizar el proceso de guardar información de correos electrónicos en una hoja de cálculo de Google Sheets. En este caso, el primer módulo sería una integración con un servicio de correo electrónico, como Gmail o Outlook. Al recibir un nuevo correo electrónico, el escenario se activaría y se ejecutarían los siguientes pasos, como la extracción de información del correo y la creación de una nueva fila en la hoja de cálculo.

Interfaz del escenario

Nombre del escenario

Lo primero que debemos hacer al crear un escenario es darle un nombre. Es recomendable usar un nombre descriptivo que nos permita identificar fácilmente el escenario en el futuro.

Control del escenario:

En la interfaz del escenario, encontraremos un conjunto de controles para gestionar su funcionamiento:

- **Encendido y apagado:** Permite activar o desactivar el escenario.
- **Pruebas:** Ofrece distintas opciones para probar el funcionamiento del escenario:
 - **Ejecución única (Run Once):** Permite ejecutar el escenario una sola vez, ideal para comprobar su funcionamiento durante la fase de desarrollo.
 - **Programación (Scheduling):** Permite programar la ejecución del escenario en intervalos regulares, como cada hora, cada día o cada semana.
 - **Pruebas de flujo:** Permite visualizar el flujo de datos entre los módulos del escenario, mostrando el recorrido de la información y las acciones que se ejecutan en cada paso.

-

- **Guardar el escenario (Save)**

Es importante guardar nuestro escenario para que los cambios que hayamos realizado se conserven. Para ello, debemos hacer clic en el botón "Save".

Configuración del escenario:

En la interfaz del escenario, también encontraremos un botón para acceder a la "Configuración del escenario" o "Scenario settings". Aquí podemos ajustar distintos parámetros que controlan el comportamiento del escenario. Algunas de estas opciones son:

- **Procesamiento secuencial (Sequential processing):** Si esta opción está activada, el escenario se ejecutará paso a paso, esperando a que un módulo termine de ejecutarse antes de pasar al siguiente. Si un módulo falla, el escenario se pausará hasta que se resuelva el error.
- **Datos confidenciales (Data is confidential):** Si esta opción está activada, la información que se procesa en el escenario se almacenará de forma encriptada, protegiéndola de accesos no autorizados.
- **Guardar ejecuciones incompletas (Allow storing of incomplete executions):** Si esta opción está activada, en caso de que un módulo falle durante la ejecución del escenario, se guardará la información procesada hasta ese punto. Esto permite retomar la ejecución del escenario desde el punto de fallo, sin perder la información ya procesada.

Opciones avanzadas

Make también ofrece "Opciones avanzadas" o "Advanced Settings" para ajustar el comportamiento del escenario. Estas opciones permiten controlar aspectos como el manejo de errores, la gestión de memoria y la optimización del rendimiento.

Notas:

- Es posible agregar notas al escenario para documentar su funcionamiento o para dejar comentarios a otros usuarios que puedan estar trabajando en el mismo escenario.
- El botón "Auto align" permite organizar automáticamente la disposición de los módulos en el lienzo del escenario, mejorando la legibilidad del flujo de trabajo.
- El botón "Explain flow" permite visualizar el flujo de datos entre los módulos del escenario, mostrando el recorrido de la información y las acciones que se ejecutan en cada paso.
- Make permite "Importar y exportar blueprint" o "Import and export blueprint". Esto significa que podemos guardar la configuración de un escenario en un archivo y luego importarlo en otra cuenta de Make. Esta función es útil para compartir escenarios con otros usuarios o para crear copias de seguridad de nuestros escenarios.

Explicación de un nodo**Concepto de nodo:**

Un nodo en Make es la representación gráfica de un paso dentro de un escenario. Cada nodo representa una acción que se ejecuta en una aplicación o servicio online.

Funciones de un nodo:

Un nodo puede realizar diversas funciones, entre las que se encuentran:

- **Interactuar con datos:** Los nodos permiten obtener, enviar y transformar datos entre aplicaciones.
- **Obtener datos:** Un nodo puede obtener datos de una aplicación, como un formulario, una base de datos o un servicio web.
- **Enviar datos:** Un nodo puede enviar datos a una aplicación, como un correo electrónico, una hoja de cálculo o una API.
- **Transformar datos:** Un nodo puede modificar la información que recibe, por ejemplo, formateando texto, realizando cálculos o filtrando datos.

Comunicación de nodos:

Los nodos en un escenario se comunican entre sí a través de conexiones, que representan el flujo de datos. La información se transmite de un nodo a otro, permitiendo la ejecución de acciones en secuencia.

Flujo de trabajo:

El orden de los nodos en un escenario define el flujo de trabajo. El primer nodo, como mencionamos antes, es el que define el "trigger" o "disparador" del escenario. Los siguientes nodos se ejecutan en secuencia, siguiendo el orden establecido en el escenario.

Agregar un módulo (Add another module):

Como mencionamos anteriormente, el botón "Add another module" permite agregar nuevos nodos al escenario.

Aplicaciones en los nodos:

Make ofrece una amplia gama de aplicaciones que podemos integrar en nuestros escenarios. Cada nodo puede representar una acción específica en una aplicación, como enviar un correo electrónico, crear un nuevo registro en una base de datos o publicar un mensaje en redes sociales.

Ejemplo práctico de escenario:**Escenario vacío:**

Para este ejemplo, empezaremos con un "Escenario vacío" o "New scenario" en Make.

Agregar un Webhook:

El primer módulo de nuestro escenario será un Webhook. Los Webhooks son una forma de recibir información de otras aplicaciones a través de una URL. En este caso, usaremos un Webhook para recibir correos electrónicos.

- **Recibir correo electrónico (Custom Mailhook):** Make nos ofrece un módulo específico para crear Webhooks que reciben correos electrónicos, denominado "Custom Mailhook".

Configuración del Webhook:

- Al agregar el módulo "Custom Mailhook", Make nos guiará en la configuración del Webhook.
- Lo primero que haremos será darle un nombre a nuestro Webhook.
- Una vez que hayamos guardado la configuración del Webhook, Make nos proporcionará una "dirección de correo electrónico" única. Esta dirección la usaremos para que las otras aplicaciones puedan enviar correos electrónicos a nuestro Webhook.

Conectar Make con Google:

Para que nuestro escenario pueda interactuar con nuestra cuenta de Google, debemos conectar Make con Google.

- Al agregar un módulo que interactúa con Google, como Google Sheets, Make nos solicitará que creamos una conexión.
- Para crear la conexión, haremos clic en el botón "Create a connection" y seguiremos los pasos que se nos indican.
- Make nos pedirá que permitamos que acceda a nuestra cuenta de Google. Al aceptar, Make podrá interactuar con nuestros archivos en Drive, enviar correos electrónicos desde Gmail y realizar otras acciones en nuestra cuenta de Google.

Seleccionar hoja de cálculo:

Una vez que hayamos conectado Make con Google, podemos seleccionar la hoja de cálculo donde queremos guardar la información de los correos electrónicos.

- **Crear hoja de cálculo:** Si no tenemos una hoja de cálculo creada, podemos crear una nueva desde la interfaz de Make.
- **Nombrar la hoja de cálculo ("Test email"):** Le daremos un nombre a nuestra hoja de cálculo, en este caso "Test email".

Conectar con Google Sheets:

Una vez que la hoja de cálculo esté creada, seleccionaremos el módulo "Google Sheets" y luego la acción "Add a Row", que permite agregar una nueva fila a la hoja de cálculo.

Seleccionar la hoja de cálculo ("Test email"):

En la configuración del módulo de Google Sheets, seleccionaremos la hoja de cálculo que acabamos de crear, "Test email".

Guardar valores en columnas:

Make nos permite asignar la información que recibe del correo electrónico a las distintas columnas de la hoja de cálculo.

- **Asignar datos a columnas:** Podremos seleccionar qué información del correo electrónico queremos guardar en cada columna, como la fecha de recepción, el asunto, el cuerpo del mensaje y el remitente.

Ejemplo: fecha, asunto, texto, correo electrónico:

En este ejemplo, asignaremos la fecha de recepción a la columna "A", el asunto a la columna "B", el cuerpo del mensaje a la columna "C" y el correo electrónico del remitente a la columna "E".

Comprobar el flujo de trabajo:

Una vez que hayamos configurado todos los módulos, podemos ejecutar una prueba para comprobar el funcionamiento del escenario.

- **Ejecución de prueba (Run Once):** Haremos clic en el botón "Run Once" para ejecutar el escenario una sola vez.
- **Verificación de datos en la hoja de cálculo:** Una vez que el escenario se haya ejecutado, verificaremos si la información del correo electrónico se ha guardado correctamente en la hoja de cálculo.

Cambiar el trigger de ejecución:

En Make, podemos cambiar fácilmente el trigger de ejecución de un escenario. Esto nos permite modificar el evento que activa la automatización.

- **Trasladar trigger a WhatsApp:** En este ejemplo, trasladaremos el trigger del módulo de correo electrónico al módulo de WhatsApp.

Tipos de triggers:

Podemos clasificar los triggers en dos tipos:

- **Reactivos (instantáneos):** Estos triggers activan la automatización de forma inmediata al recibir un evento, como la recepción de un correo electrónico o un mensaje en WhatsApp.
- **Proactivos (programados):** Estos triggers activan la automatización de forma programada, en intervalos regulares, como cada hora o cada día.

En este capítulo hemos explorado los conceptos básicos de los escenarios en Make, cómo crearlos, cómo configurarlos y cómo usarlos para automatizar tareas. En los siguientes capítulos, profundizaremos en el uso de Make, explorando funciones más avanzadas y ejemplos más complejos