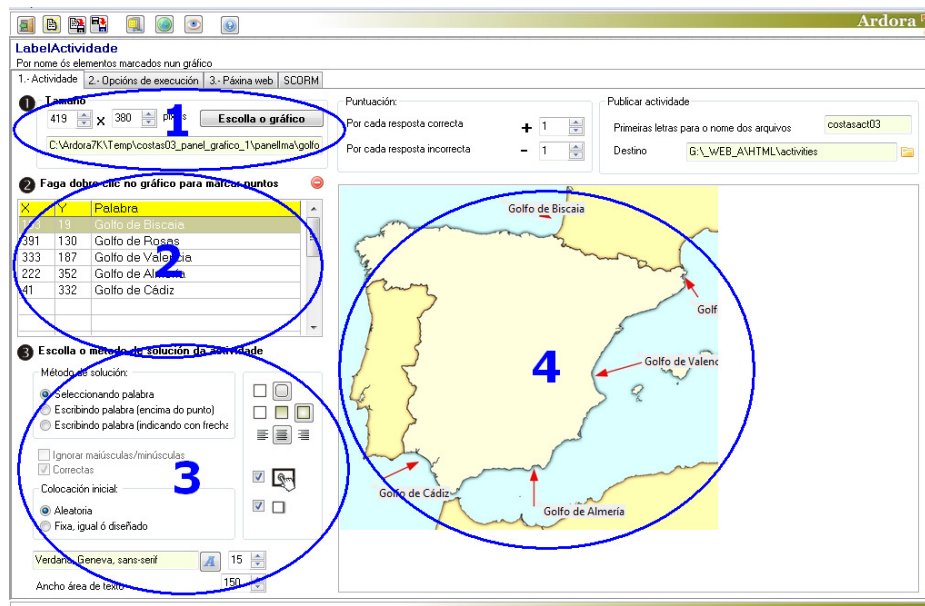


Actividade na que temos que identificar elementos que aparecen nunha imaxe:



Na pestana "Actividade" aparecen os seguintes elementos:



ZONA 1

En primeiro lugar pulsamos no botón "Escala o gráfico" e abrimos un arquivo JPG que aparecerá no recadro da parte dereita (zona 4). Importante indicar que é preciso facer unha vista previa da actividade unha vez inserido o gráfico. Se non é do noso agrado ou non se adapta ao ámbito/área de traballo dun paquete de actividades deberemos redimensionalo e cargalo de novo ou usar os controis

dos campos desta zona para adaptalo ás nosas necesidades antes de realizar calquera outro tipo de acción no editor:

1 Tamaño

419 x 380 pixels **Escolla o gráfico**


C:\Ardora7K\Temp\costas03_panel_grafico_1\panellma\golfo


ZONA 2

Logo faremos dobre clic nunha zona do gráfico e abrirase unha pequena ventá onde escribiremos o texto asociado ao elemento do gráfico que acabamos de sinalar:

Ardora

Introduza a palabra: X 153 Y 129

Aceptamos e facemos a mesma operación co resto de elementos do gráfico que desexemos. Unha vez rematado o traballo aparecerán listados na táboa da parte esquerda (zona 2). Se queremos podemos eliminar algún dos ítems seleccionando o nome na táboa e pulsando no botón .

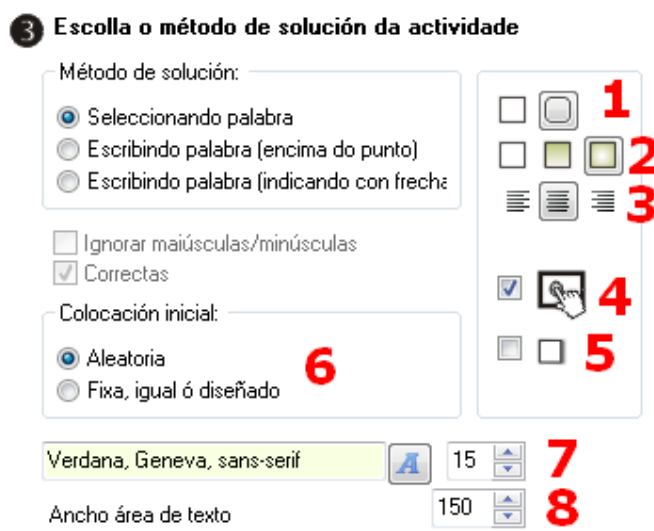
2 Faga dobre-clic no gráfico para marcar puntos 

X	Y	Palabra
183	19	Golfo de Biscaia
391	130	Golfo de Rosas
333	187	Golfo de Valencia
222	352	Golfo de Almería
41	332	Golfo de Cádiz

ZONA 3

No recadro "*Método de solución*", se escollemos "*Seleccionando palabra*" aparecerá o gráfico cos puntos e un listado de palabras á súa dereita (como pode apreciarse na primeira imaxe deste documento); un dos puntos pestanexará e o usuario terá que picar na palabra asociada a ese punto. Se escollemos "*Escribindo palabra (encima do punto)*" ao lado de cada punto do gráfico aparecerá un campo no que o usuario deberá escribir o nome correspondente (o usuario terá que facer clic no campo para que apareza o cursor e poder escribir nel). Se escollemos "*Escribindo palabra (indicando con frecha)*" é o mesmo que o anterior, salvo que os campos aparecen fose do gráfico, na parte dereita, unidos con liñas de frechas aos puntos correspondentes.

O resto das opcións que aparecen nesta área son similares ás do resto de actividades Ardora:



1. - Faremos que os recadros nos que van aloxadas as imaxes e os textos sexan rectángulos normais ou rectángulos cos bordos redondeados.

2. - Marcar se queremos que o recheo sexa transparente (esquerda), degradado de arriba a abaixo (centro) ou degradado dos bordos cara ao centro (dereita). As áreas dentro dos rectángulos serán enchidas coa cor especificada na pestana 2 ("Opcións de execución") no apartado "Selección" do recadro "Cores" da parte superior dereita da pantalla.

3. - Especificaremos se os textos dos botóns han de aliñarse a esquerda, centro ou dereita respectivamente.
4. - Se marcamos esta casa faremos que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc.
5. - Con esta casa activada os botóns proxectarán sombra nos lados dereito e inferior.
6. - No recadro "Colocación inicial", se marcamos a opción "Aleatoria" o programa activará os puntos na imaxe aleatoriamente en calquera orde ao iniciarse a actividade. Se marcamos a opción "Fixa, igual ao deseñado" o programa activará os puntos na mesma orde na que fosen introducidos na táboa.
7. - No campo marcado co número 7 podemos seleccionar o tipo de letra que presentarán os textos.
8. - Neste campo podemos indicar o tamaño (ancho) dos recadros que van conter aos textos (botóns) que aparecerán na actividade.