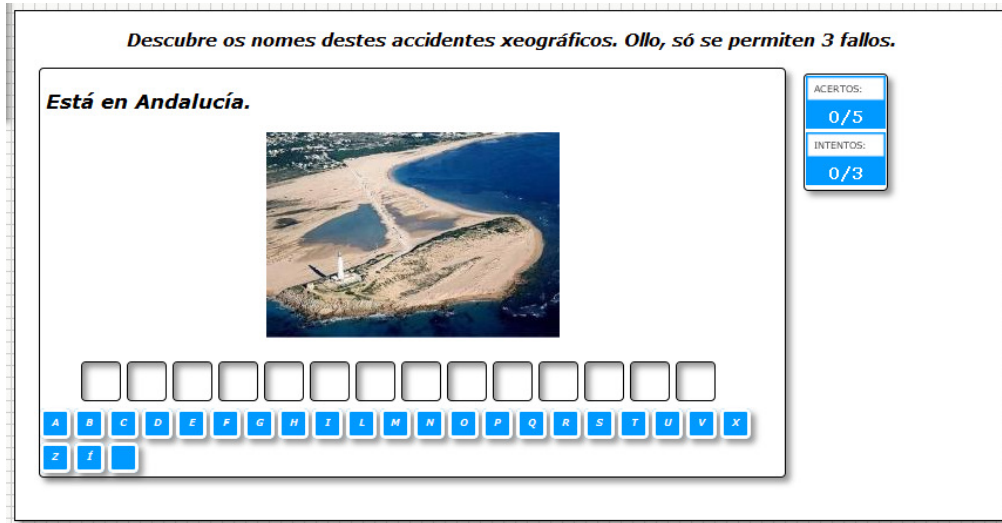
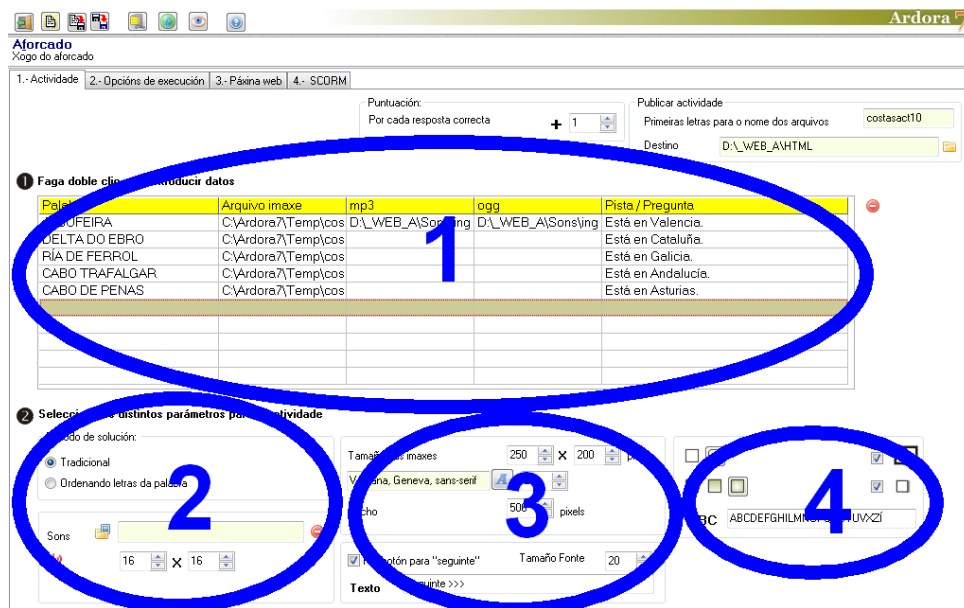


Actividade na que temos que adiviñar unha palabra pulsando unha a unha nas letras que creamos que contén, e que se irán incorporando a esta:



Na pestana "Actividade" aparecen os seguintes elementos:



**ZONA 1**


Faremos, como sempre, dobre clic na táboa e aparece unha ventá emerxente para introducir datos:

Palabra	Archivo imaxe	mp3	ogg	Pista / Pregunta
ALBUFEIRA	C:\Ardora7\Temp\costas	D:\_WEB_A\Sons\ingles	D:\_WEB_A\Sons\ingles	Está en Valencia.
DELTA DO EBRO	C:\Ardora7\Temp\costas			Está en Cataluña.
RÍA DE FERROL	C:\Ardora7\Temp\costas			Está en Galicia.
CABO TRAFALGAR	C:\Ardora7\Temp\costas			Está en Andalucía.
CABO DE PENAS	C:\Ardora7\Temp\costas			Está en Asturias.

Na táboa de introdución de datos observamos que hai 10 filas, polo que nunha mesma actividade poderemos incluír ata 10 palabras diferentes que o usuario terá que acertar unha a unha.

1. - Na primeira columna escribiremos a palabra ou palabras que o usuario terá que descubrir. O programa preséntaas automaticamente en maiúsculas. Admítense palabras con til, **eñes** e máis dunha palabra; neste último caso o usuario deberá introducir, tamén **ademas** das letras, os espazos que houbese entre as palabras.

2. - Na columna 2 pulsaremos nas pequenas carpetas para abrir o explorador de arquivos e buscar gráficos asociados a cada unha das palabras. Estes gráficos aparecerán na parte superior das casas que forman a palabra a descubrir, como pode observarse na primeira imaxe deste manual.

3-4. - Nas columnas 3 e 4 pulsarán nos pequenos botóns grises para abrir un explorador de arquivos e inserir sons en formato MP3 e **OGG** respectivamente se queremos asociar sons a cada unha das palabras a buscar. Nese caso aparecería un pequeno botón na parte superior esquerda da área de actividade para reproducir ese son:  .

5. - Na columna 5 escribiremos as pistas/preguntas que corresponden a cada palabra no caso de que queiramos que aparezan. Estes campos e os das columnas 2, 3 e 4 non son obrigatorios.

É importante resaltar que o número de letras que o usuario pode fallar antes de que remate a actividade non se pode indicar aquí, senón que teremos que ir á pestana "Opcións de execución", marcar a casa que se indica na imaxe da dereita e indicar o número máximo de fallos onde pon "Rematar despois de.... fallos".

Se non marcamos esa casa o número de intentos sería ilimitado.

**2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade**




Método de solución:

Tradicional **1**

Ordenando letras da palabra

---

Sons **2**

16 **3** x 16 **2**

ZO  
NA

1.- Actividade 2.- Opcións de execución 3.- Pá

**3 Seleccione as opcións de tempo e asp**

Tempo:

Limitar por tempo **1** 360

Bonificación acertos 0

Ó rematar o tempo:

Parar

Volver a empezar

Amosar solución

Botón Comenzar Comenzar

Intentos:

Amosar intentos e acertos

Rematar despois de... **3** fallos

Por puntuación

En "Método de solución" (1)

indicaremos se a actividade se resolverá polo método "Tradicional", no que o usuario irá pulsando letras nos botóns ou no teclado que se irán incorporando á palabra ou á lista de erros; ou "Ordenando letras da palabra". Neste último caso a palabra aparecerá coas letras desordenadas e o usuario terá que usar o rato para movelas aos seus lugares correspondentes e o número de intentos será ilimitado.

No recadro inferior temos a opción de substituír a imaxe do altofalante que o programa trae por defecto por outra que nós teñamos no noso equipo. Pulsaremos na carpeta (2) para importala e indicaremos o seu tamaño nos campos (3). Folga dicir que se non incorporamos sons á actividade estas accións serían inútiles pois a imaxe nunca aparecería.

**ZONA 3**

Tamaño das imaxes 250 x **1** 1200 pixels

Verdana, Geneva, sans-serif **2** 20 **3**

Ancho 500 **4** pixels

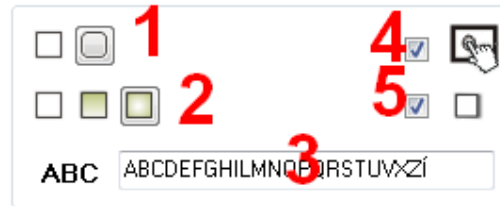
**5** Por botón para "seguinte" Tamaño Fonte 20 **6**

Texto Seguinte >>> **7**

No caso de que incluíramos imaxes na actividade, aquí podemos indicar o tamaño que terán (1). Tamén poderemos especificar o tipo de letra (2) e o tamaño (3) dos caracteres que aparecerán nos botóns. No campo 4 axustaremos o ancho do recadro que conterá a actividade e no caso de que nesta haxa máis dunha palabra para descubrir; podemos indicar se queremos que cando o usuario acerte correctamente unha palabra, apareza un botón que nos dea acceso á seguinte palabra (no caso contrario o salto sería automático unha vez solucionada a palabra). Neste caso marcaremos a casa "Poñer botón para seguinte" (5) e obrigatoriamente escribiremos un texto no campo "Texto" (7) que aparecerá dentro do botón e no que o usuario pulsará para avanzar á seguinte palabra. O tamaño dos caracteres deste texto pode aumentarse ou diminuírse no campo "Tamaño Fonte" (6).

#### ZONA 4

1. - Aquí indicaremos se o rectángulo que rodea a área de traballo da actividade e os que rodean os botóns dos caracteres van ter as esquinas redondeadas.



2. - Marcar se queremos que o recheo sexa sólido (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. - Neste campo facemos clic e borramos as letras que non queiramos que aparezan na lista de letras a elixir. Por exemplo, se estamos a traballar nun aforcado con palabras en inglés, sería absurdo que nesta aparecese a letra Ñ ou vogais acentuados, por exemplo...

4. - Esta casa de verificación xa é ben coñecida: faremos que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc.

5. - Nesta casa de verificación poderemos indicar se queremos que os botóns dos caracteres teñan sombra (se o marcamos) ou non (se o deixamos desmarcado).