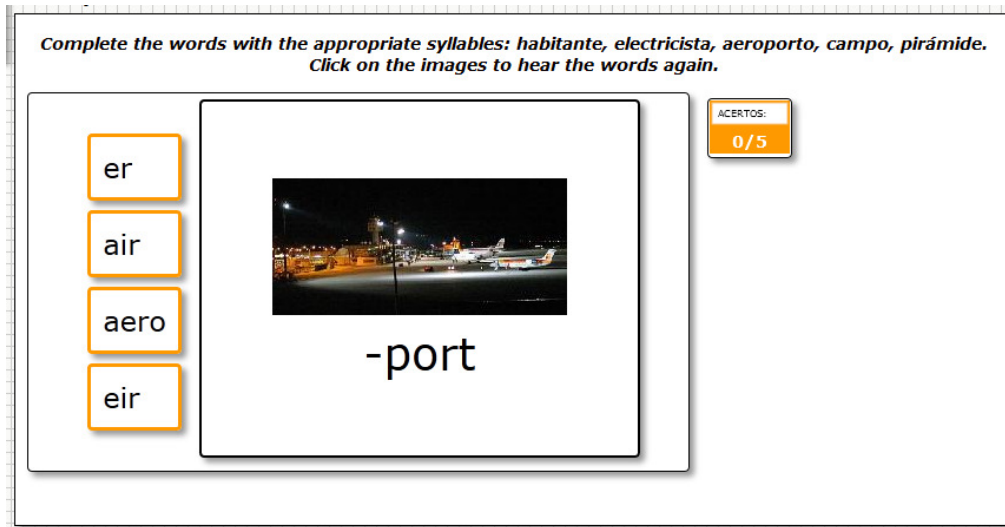
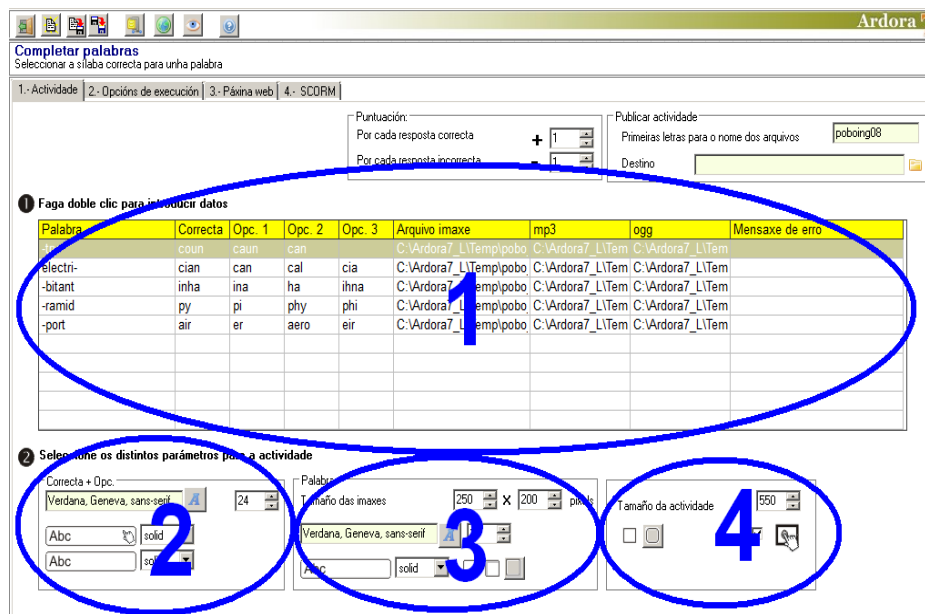


Actividade na que temos que completar unha palabra cunha ou máis letras:



Na pestana "Actividade" aparecen os seguintes elementos:



ZONA 1

Comezaremos facendo clic na primeira fila da táboa e aparecerá unha ventá emerxente para introducir datos:

No campo "Palabra" (1) escribiremos a palabra a completar agás a letra ou letras que queiramos que o usuario achegue; no sitio que deberan ocupar esas letras poremos un guión alto (-) sen deixar espazos entre o guión e o resto de letras da palabra. Este guión poderá colocarse en calquera posición: ao inicio, polo medio ou ao final da palabra.

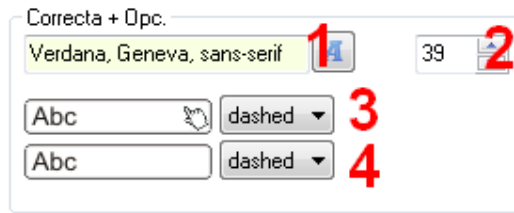
No campo "Correcta" (2) escribiremos a letra ou letras que queiramos que o usuario achegue; nos 3 campos de opcións (3) escribiremos polo menos unha opción errónea para completar a palabra e que o usuario teña polo menos que elixir entre varias opcións; co botón (4) podemos engadir un gráfico para ilustrar a actividade; cos botóns (5) inseriremos arquivos de son que se reproducirían automaticamente ao inicio da actividade e que poderían ser reproducidos en calquera momento con só pulsar no interior do recadro onde están o gráfico (se existe) e a palabra á completar.

En canto ao campo "Mensaxe de erro" (6) poderíamos escribir unha mensaxe que aparecerá en pantalla cando o usuario elixa unha das opcións erróneas. Esta opción permite a presentación de mensaxes personalizadas para cada unha das palabras que compoñan a actividade, e en caso de escribilos neste campo, terían preferencia e anularían a posible mensaxe de erro que puidésemos escribir no campo da pestana "2-Opcións de execución".

Finalmente, os botóns coas frechas verdes que aparecen nas esquinas superiores permitirannos introducir máis palabras ata un máximo de 10 pantallas de actividade. Cando hai máis dunha palabra, o programa salta automaticamente a seguinte cando o usuario acerta a completar correctamente a palabra en pantalla.

ZONA 2

No cadro "*Correcta + Opc.*" poderemos especificar o tipo (1) e tamaño (2) de fonte das opcións que o usuario terá para escoller na parte esquerda da pantalla. Na lista despregable da parte superior (3) elixiremos o tipo de bordo que queiramos para os recadros que



conterán as opcións a escoller polo usuario cando este sitúe o punteiro do rato enriba destas e na lista da parte inferior (4) o tipo de bordo que terán eses mesmos recadros "en repouso", é dicir, cando o usuario non interactuar sobre eles:

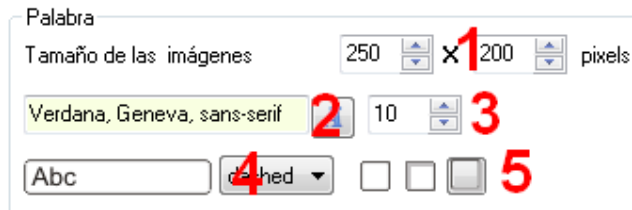
"dashed" > discontinua	
"dotted" > de puntos	
"double" > dobre grosa	
"groove" > fina	
"none" > sen liña	

"ridge" > reberetado fino

"solid" > sólida

ZONA 3

No recadro "Palabra" poderemos axustar o ancho e alto (1) das imaxes en caso de que introducimos algunha. Tamén indicaremos aquí o tipo (2) e o tamaño (3) da fonte da palabra a completar, así como o tipo de bordo (4) do recadro que rodeará á devandita palabra e á imaxe (ver zona 2 para os tipos de bordo). Tamén podemos facer que o devandito recadro non teña sombra, teña unha sombra interior na parte superior e esquerda ou teña unha sombra exterior nos lados dereito e inferior respectivamente (5).



ZONA 4

As opcións que aparecen nesta área son similares ás do resto de actividades Ardora: facer que os recadros teñan as esquinas redondeadas (1), axustar o ancho que terá a área de traballo da actividade (2) e facer que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc. (3)

