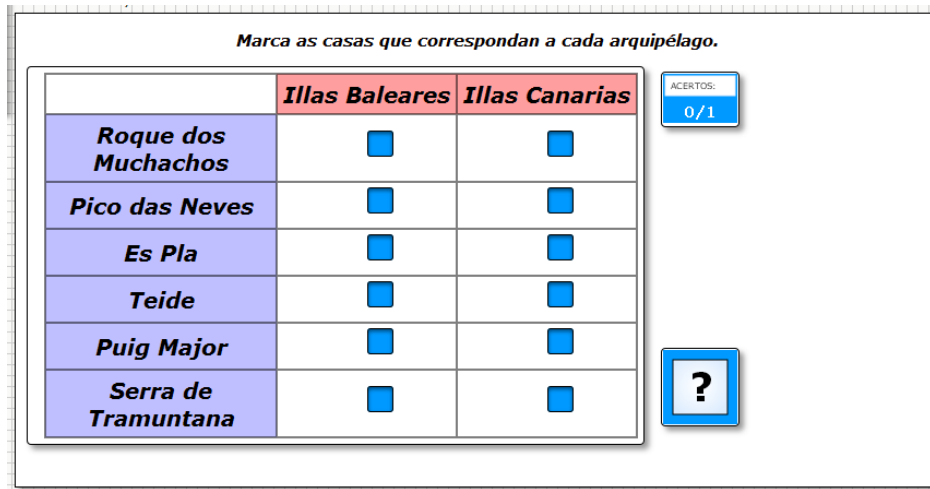
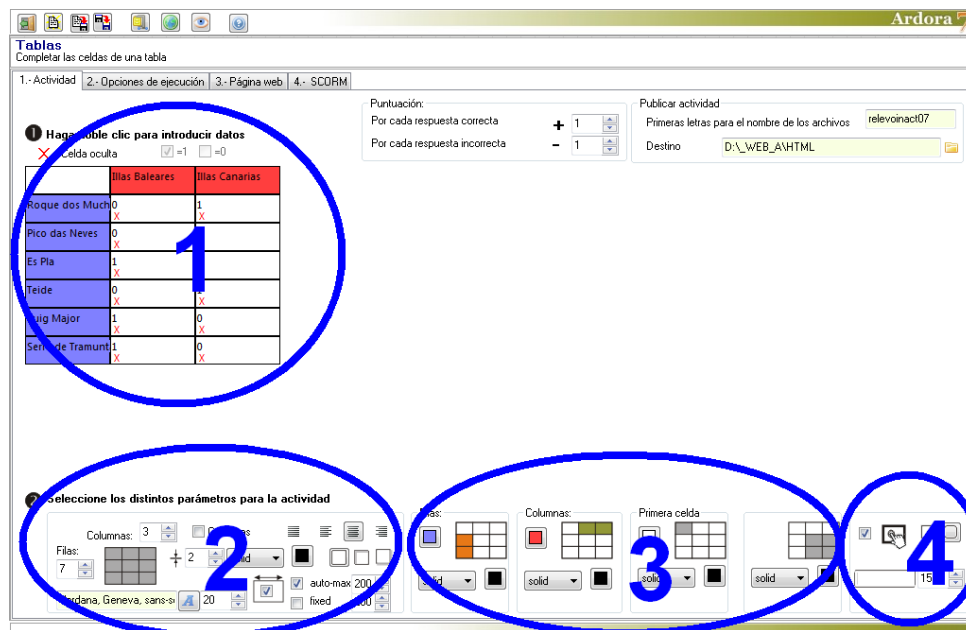


Actividade na que temos que completar unha táboa escribindo palabras nas celas, marcando celas ou seleccionando opcións:



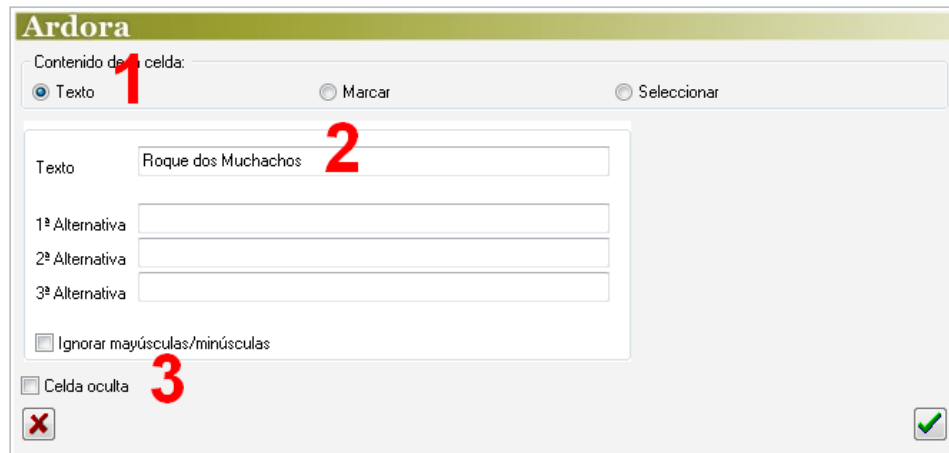
Na pestana "Actividade" aparécenos o seguinte:



ZONA 1

Aquí aparece a táboa que temos que encher. Por defecto Ardora presenta unha táboa de 4 x 4 que seguramente non se axustará ás nosas necesidades, polo que antes de nada axustaremos as dimensións da táboa ao que realmente necesitemos na **zona 2** onde pon "Filas" e "Columnas".

Unha vez teñamos lista a táboa é hora de introducir datos nela. Polo xeral, na primeira columna da esquerda e na primeira fila da parte superior introdúcense só palabras ou textos fixos. Para iso facemos clic na cela correspondente e ábrese unha ventá emerxente:

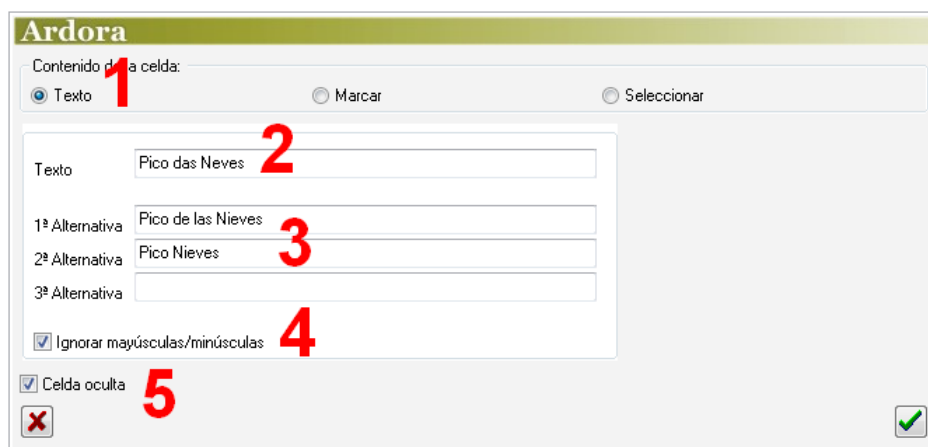


Para introducir un texto fixo teremos que marcar o botón "Texto" (1), escribir o texto que queiramos no campo (2) e asegurarnos de que a casa "Celda oculta" (3) está desmarcada. Aceptamos e o texto debe aparecer na táboa.

Celas interactivas

a) Escribir texto.

Trátase de que o usuario deba escribir algo dentro da cela.



Marcamos o botón "Texto" (1) e no campo "Texto" (2) poremos o que terá que escribir o usuario. Nos campos das alternativas (3) escribiremos outros textos que tamén poderían ser válidos (poderían ser sinónimos, por exemplo). Marcaremos a casa (4) se non nos importa que o usuario

escriba con maiúsculas ou minúsculas indistintamente. A casa "Cela oculta" (5) haberá de marcarse obrigatoriamente para que na táboa se active un campo no que o usuario poida escribir.

b) Marcar casas.

Na cela aparecerá unha casa de verificación que o usuario poderá marcar ou deixar desmarcada. Exemplo deste tipo é o que pode verse na primeira imaxe deste manual. A ventá emerxente que aparece é a mesma que no apartado anterior, aínda que se pulsamos o botón "Marcar" (1):



Na casa (2) indicaremos se o usuario terá que marcar a casa ou a deixar desmarcada. A casa "Cela oculta" (5) haberá de marcarse obrigatoriamente para que na táboa a casa que apareza na cela sexa interactiva e poida marcarse ou desmarcarse.

c) Seleccionar texto.

Neste caso, dentro da cela aparecerá unha lista despregable para que o usuario poida escoller entre varias opcións.

Para iso marcaremos o botón "Seleccionar" (1). No campo "Texto" (2) escribiremos a palabra correcta que o usuario terá que seleccionar. Nos campos de alternativas (3) poremos as palabras erróneas que tamén aparecerán na lista despregable (polo menos unha). A casa "Cela oculta" (5) haberá de marcarse obrigatoriamente para que na táboa apareza a lista despregable; pola contra só aparecería na cela a palabra correcta.

ZONA 2

Nos campos "Filas" e "Columnas" (1) axustaremos as dimensións da táboa como xa explicamos na páxina 2 deste manual. Marcando a casa "Correctas" (2) faremos que o programa manteña os acertos en pantalla ao pulsar no botón de verificación en caso de que o usuario non enchera a táboa correctamente; deste xeito o usuario só tería que volver marcar, seleccionar ou escribir as celas nas que fallou. Se non se marca esta casa, aínda que o usuario só falle nunha cela, as que acertou non aparecerán fixas e tería que pensar en volver marcar, seleccionar ou escribir todas as palabras de novo.

Cos botóns (3) faremos que os textos que aparecen nas celas aparezan xustificados, aliñados á esquerda, centrados ou aliñados á dereita respectivamente.

No campo (4) aumentaremos ou diminuiremos o grosor das liñas que compoñen a táboa. Cos botóns (7) faremos que os recadros de texto e listas despregables que puidese haber no interior das celas non teñan sombra, a teñan dentro na parte superior e esquerda ou fose nos lados dereito e inferior respectivamente. Poderemos tamén indicar o tipo (8) e o tamaño (9) da fonte que aparecerá nos textos dentro das celas ou recadros nestas.








Por último, se deixamos desmarcada a casa (10) estamos a indicar ao programa que o ancho das celas será automático; normalmente o ancho da cela maior (isto vai en función do contido de cada cela). Se activamos esta casa indicamos que queremos controlar o ancho das celas e se activan 2 opcións (excluíntes): "auto-max" (11) fai que o ancho sexa automático, pero que en todo caso nunca vai superar o tamaño indicado no campo numérico; "fixed" (12) indica un ancho fixo e o contido da cela terá que adaptarse a ese ancho.

ZONA 3

Aquí traballaremos a aparencia dos distintos grupos de celas que compoñen a nosa táboa:

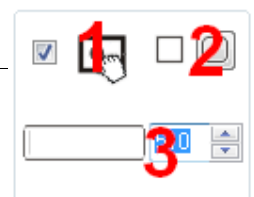


De esquerda a dereita configuraremos a primeira columna da esquerda, a primeira fila da parte superior, a cela da parte superior esquerda e por último o grupo de celas que compoñen o corpo da táboa. Para cada un destes grupos podemos elixir a cor do recheo (1) (salvo nas celas do corpo da táboa, última figura, no que o recheo haberá de ser branco), o tipo de liña (2) tal e como pode verse na seguinte imaxe e tamén a cor da devandita liña (3).

"dashed" > discontinua	
"dotted" > de puntos	
"double" > dobre grosa	
"groove" > fina	
"none" > sen liña	
"ridge" > reberetado fino	
"solid" > sólida	

ZONA 4

Finalmente, nestes controis temos a xa coñecida casa de verificación



para facer compatible a actividade con dispositivos de pantalla táctil (1), facer que os recadros (non as celas) teñan ou non os bordos redondeados (2) e fixar o ancho dos recadros de texto que aparecerán dentro das celas cando o usuario teña que escribir texto (3). Os cadros de selección (listas despregables) adaptaríanse a ese tamaño sempre e cando os contidos sexan menores dese ancho, no caso contrario ampliaríanse automaticamente ao ancho do texto máis longo.