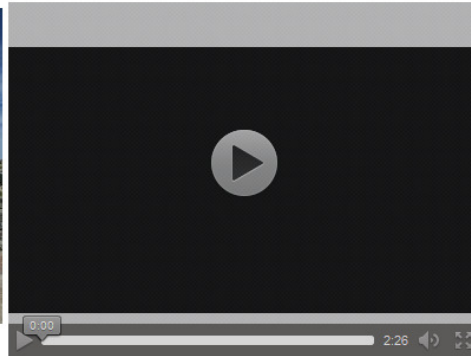


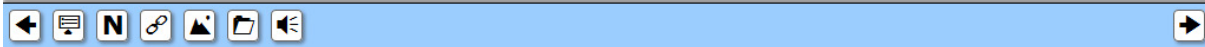
Como o seu propio nome indica, este tipo de páxina multimedia permítenos crear unha páxina web que conteña texto, imaxes... e moitas cousas máis:



A VIRXE DA BARCA

Durante as predicacións do Apóstolo Santiago pola bisbarra, despois de que por medio da súa intercesión a cidade de Duio (Fisterra) quedase mergullada, desaparecendo todos os seus habitantes, como castigo por desoir as predicacións do Apóstolo e render culto ao Sol, aquel se retirou a Muxía, e alí, na Punta de Xaviña, parouse a rezar e suplicar ao Señor coa intención de que as xentes cesasen nas súas hostilidades contra a súa predicación. De súpeto, o Apóstolo viu como unha barca misteriosa se achegaba á beira, nela considera á Virxe e esta dálle ánimos ao Apóstolo e comunícalle o éxito das súas predicacións na nosa terra, ordenándolle que volva a Xerusalén, xa que a súa misión se cumprira.

A embarcación na que chegou a Virxe á Punta de Xaviña era de pedra, o mesmo que a vela e o leme, quedando alí depositada. A barca era **A Pedra de Abalar** e a vela **A Pedra dos Cadris**. Conta tamén a lenda que a Virxe, como mostra de amor cara ao Apóstolo, lle doou unha imaxe súa, a quen Santiago levantou un altar baixo aquelas pedras.



Na ventá de edición temos:

1

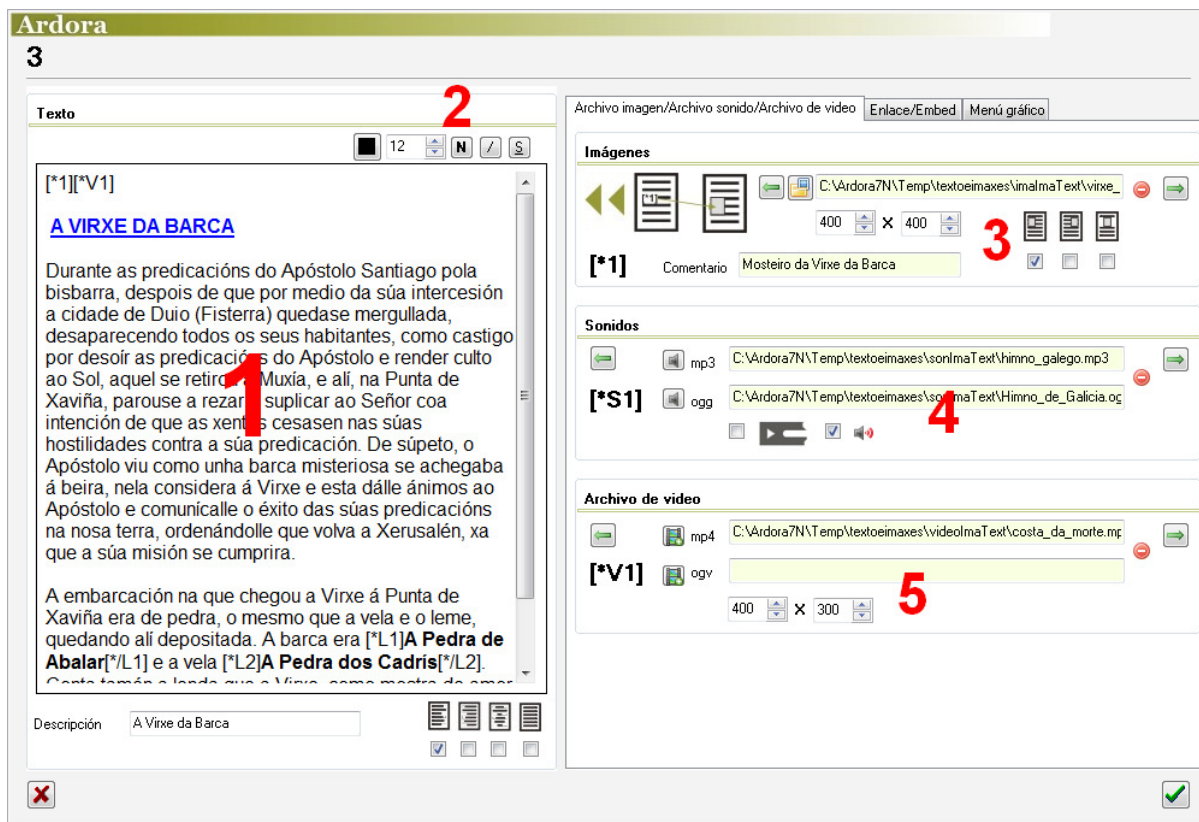
Nº	Descrición	Texto
1	A Costa da Morte	[*]A COSTA DA MORTEA lenda conta q...fensos naufragos.
2	A Pedra da Serpe de	[*]A PEDRA DA SERPE DE SONDOMILCon...a pegada do seu pé.
3	A Virxe da Barca	[*]A VIRXE DA BARCA...e as pred...aíxo aquelas pedras.
4	Buserán en Castro de	[*]BUSERÁN EN CASTRO...XANSÓNEn...chegue a solicitala.
5	Cidades Sumersidas	[*]CIDADES SUMERSIDAS...e todas esta...e dos bois de gures.

2

3

ZONA 1

Nesta táboa iremos creando as páxinas que queiramos vaianse integrar no noso proxecto (ata un máximo de 49). Para iso facemos dobre clic na primeira fila da táboa e ábrese a ventá de edición:



Na caixa de texto da esquerda (1) escribiremos o texto da nosa páxina, que formatar cos controis (2). Na parte dereita temos 3 pestanas. Imos ver cun pouco máis de detalle todo isto.

Na parte superior dereita da caixa de texto están os controis para formatar o mesmo: elixir a cor do texto (1), o tamaño da fonte (2), aplicar grosa (3), cursiva (4) e subliñado (5). Abonda con seleccionar o texto a formatar e usar o botón correspondente. O tipo de letra haberemos de escollelo previamente na pantalla anterior (ventá principal de edición).

Teña presente que para poñer unha palabra ou palabras en grosa ou cambiar a súa cor, tamaño, etc. primeiro debe de seleccionalas, unha vez seleccionadas e mentres non volva facer clic no texto se pulsa no botón de grosa a palabra ou palabras se porán en grosa se cambia agora o tamaño estará a cambiar o tamaño para esa palabra ou palabras seleccionadas.

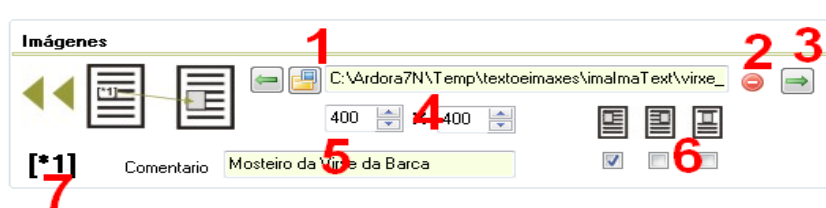
IMPORTANTE: Se "pega" texto proveniente dunha web, un procesador de textos, etc é moi probable que teña o seu propio formato (fonte, tamaño de letra, subliñados, ...) para evitar resultados inseperados é moi importante que primeiramente "pegue" ese texto no block de notas (Windows) ou gedit (linux), logo volva copiar ese texto dende ese programa e xa pode pegalo en Ardora, con isto garántese que o texto que introduce na páxina que esta creando é "plana" (non ten formato).

Na parte inferior da caixa de texto hai un campo (1) para **Descripción** 1 e un campo para escribir unha breve descrición deste (máis adiante diremos onde aparecerá a devandita descrición) e na parte dereita unhas casas de verificación (2) para alinear o texto a esquerda, dereita, centralo ou xustificalo respectivamente.

Na parte dereita da ventá atopámonos con 3 pestanas:

Pestana Arquivo imaxe/Arquivo son/Arquivo de vídeo

No recadro "*Imaxes*" importaremos as imaxes que queiramos incluír na páxina:

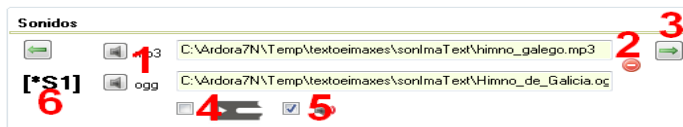


Pulsamos no botón coa carpeta amarela (1) para abrir o explorador de arquivos e escoller unha imaxe que teñamos no noso equipo. Se, unha vez introducida queremos eliminala, usaremos o botón vermello (2). Se queremos inserir máis dunha imaxe na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para avanzar ao seguinte campo baleiro e instar a seguinte imaxe. Nos campos (4) axustaremos o ancho e o alto da imaxe respectivamente. No campo "*Comentario*" (5) podemos escribir unhas palabras que conterà a etiqueta emerxente que aparece cando o usuario sitúa o punteiro do rato sobre a imaxe. Coas casas de verificación (6) faremos que a imaxe se aliñe á esquerda do texto, á súa dereita ou céntrese na páxina respectivamente. Finalmente o código [*1] (7) será que teñamos que escribir nalgún lugar dentro da

caixa de texto onde queiramos que apareza a imaxe.

Se inserimos máis dunha imaxe usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dunha a outra este código vai cambiando a [*2], [*3], [*4], etc. polo que usaremos o código asociado a cada imaxe para inserila nalgún lugar da páxina.

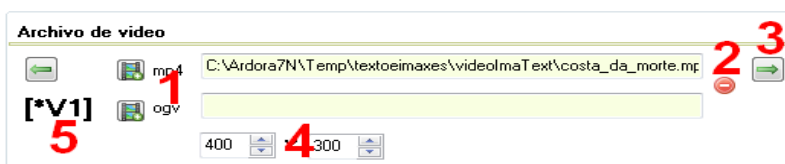
No recadro "Sons" importaremos as pistas de audio que queiramos incluír na páxina:



Pulsamos nos botóns (1) para abrir o explorador de arquivos e escoller un son en formato MP3 e/ou OGG que teñamos no noso equipo. Se, unha vez introducidos queremos eliminalos, usaremos o botón vermello (2). Se queremos inserir máis dun son na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para avanzar ao seguinte campo baleiro e inserir o seguinte son. Marcando a casa (4) faremos que no lugar onde insiramos o código do son apareza un pequeno reprodutor que o usuario poderá usar para iniciar ou parar o audio. Marcando a casa (5) en vez do reprodutor aparecerá un pequeno altofalante; neste caso o audio non poderá pararse e haberá que escoitalo ata o final. Finalmente o código **[*S1]** (6) será o que teñamos que escribir nalgún lugar dentro da caixa de texto onde queiramos que apareza a imaxe.

Ao igual que coas imaxes, se inserimos máis dun son usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dun a outro este código vai cambiando a [*S2], [*S3], [*S4], etc. polo que usaremos o código asociado a cada son para inserilo nalgún lugar da páxina.

No recadro "Arquivo de vídeo" importaremos os vídeos que queiramos incluír na páxina:



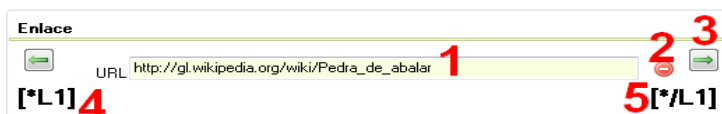
Pulsamos nos botóns (1) para abrir o explorador de arquivos e escoller un vídeo en formato MP4 e/ou OGV que teñamos no noso equipo. Se, unha vez introducidos queremos eliminalos, usaremos o botón vermello (2). Se queremos inserir máis dun vídeo na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para avanzar ao seguinte campo baleiro e inserir o seguinte vídeo. Nos campos (4) axustaremos o ancho e o alto do vídeo respectivamente. Finalmente o código **[*V1]** (5) será o que teñamos que escribir nalgún

lugar dentro da caixa de texto onde queiramos que apareza o vídeo.

Ao igual que coas imaxes, se inserimos máis dun vídeo usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dun a outro este código vai cambiando a [*V2], [*V3], [*V4], etc. polo que usaremos o código asociado a cada vídeo para inserilo nalgún lugar da páxina.

Pestana Enlace/Embed/Carpeta

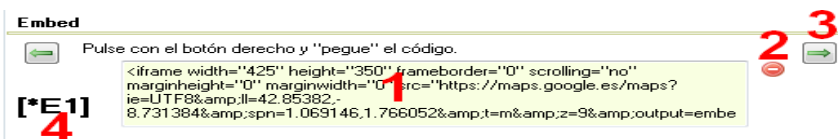
No recadro "*Enlace*" inseriremos os enlaces que queiramos incluír na páxina:



No campo (1) pegaremos a dirección da páxina a visitar polo usuario. Co botón vermello (2) eliminámolo cun clic deixando o campo baleiro. Se queremos inserir máis dun enlace na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para avanzar ao seguinte campo baleiro e inserir o seguinte enlace. Finalmente e a diferencia das imaxes, vídeos ou sons; neste caso teremos que inserir dous códigos **[*L1]** *palabra* **[*/L1]**. O código da esquerda (4) ao principio da palabra ou frase que queiramos enlazar e o da dereita (5) ao final desta. Tamén podemos colocalos a esquerda e dereita do código dun gráfico para que se abra o hipervínculo ao pulsar nel.

Ao igual que coas imaxes, se inserimos máis dun enlace usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dun a outro estes códigos van cambiando a [*L2] [*/L2], [*L3] [*/L3], [*L4] [*/L4], etc. polo que usaremos os códigos asociados a cada enlace para inserilos nalgún lugar da páxina.

No recadro "*Embed*" inseriremos o código HTML do obxecto que queiramos incrustar na páxina:

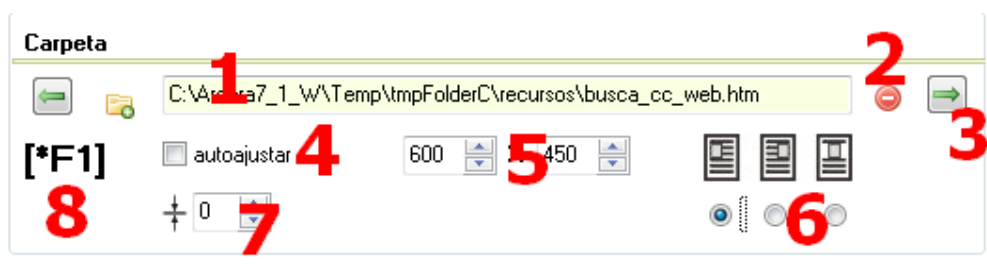


No campo de texto (1) pegaremos o código. Co botón vermello (2) eliminámolo cun clic deixando o campo baleiro. Se queremos inserir máis dun obxecto na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para

avanzar ao seguinte campo baleiro e inserir o seguinte enlace. Finalmente o código **[*E1]** (4) será o que teñamos que escribir nalgún lugar dentro da caixa de texto onde queiramos que apareza o obxecto incrustado.

Ao igual que coas imaxes, se inserimos máis dun código usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dun a outro os códigos entre corchetes van cambiando a **[*E2]**, **[*E3]**, **[*E4]**, etc. polo que usaremos o código asociado a cada obxecto para inserilo nalgún lugar da páxina.

O recadro "Carpeta" ofrécenos a posibilidade de inserir na nosa páxina calquera cousa que poida ser vista nun navegador: unha actividade multimedia ou paquete Ardora, unha aplicación, etc. Abonda con que todos arquivos/carpetas necesarios se atopen nunha única carpeta ademais do correspondente HTML que vaia lanzar o recurso en cuestión.



No campo (1) usaremos a pequena carpeta amarela da súa esquerda para abrir un explorador de arquivos e buscar o arquivo HTM que lanzará en recurso; Ardora achegará, ademais deste arquivo, todos os arquivos e carpetas que se atopen na mesma situación que o lanzador. Co botón vermello (2) eliminámolo cun clic deixando o campo baleiro. Se queremos inserir máis dun recurso na mesma páxina usamos a frecha verde (3) e repetimos a operación tantas veces necesitemos pulsando sempre a frecha verde para avanzar ao seguinte campo baleiro e inserir o seguinte recurso.

Marcando a casa "autoaxustar" (4) faremos que Ardora se encargue de axustar de forma automática o ancho do recadro onde se presentará o recurso (100% do tamaño orixinal); o alto sempre poderemos readaptalo manualmente. Se pola contra, queremos que o recurso se presente nun recadro de determinadas dimensións (fixas) usaremos os campos (5); no caso de que as dimensións orixinais do recurso fosen superiores, aparecerían barras de desprazamento.

Cos botóns (6) indicaremos se o recurso se aliñará á esquerda, dereita ou centro, respectivamente. No campo (7) indicaremos o grosor da liña do bordo do recadro que conterá o recurso. Finalmente e, ao igual que as imaxes, vídeos ou sons; inseriremos o código (8) **[*F1]** nalgún lugar dentro da caixa de texto onde queiramos que apareza o recurso.

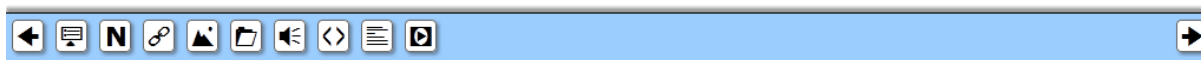
Ao igual que coas imaxes, se inserimos máis dun recurso usando a frecha verde, observaremos que ao cambiar dun a outro os códigos tamén van cambiando a [*F2], [*F3], [*F4], etc. polo que usaremos o código asociado a cada recurso para inserilo nalgún lugar da páxina.

Pestana Menú gráfico

Ao pulsar nesta pestana atopamos os seguintes elementos:

The screenshot shows the configuration interface for a graphical menu. At the top, there are three checked options: 'Poner barra de navegación' (1), 'Negrita' (2), and 'Menú desplegable' (3). Below these is a table with 7 rows and 2 columns: 'Nº' and 'Etiqueta'. The rows contain: 1 Google Earth, 2 Foto do mosteiro, 3 Actividades, 4 Himno, 5 Google maps, 6 Manual, and 7 Vídeo. To the right of the table are navigation arrows (up, down, left, right) and a minus sign. Below the table is a text input field for 'Etiqueta' (5). Underneath is a section for 'Al hacer clic abrir...' with radio buttons for 'URL' (selected), 'Archivo sonido', '<Embed>', 'Archivo', 'Archivo imagen', 'Archivo de video', and 'Carpeta' (6). To the right is a 'Destino:' section with radio buttons for 'Ventana nueva' (selected), 'Pop-up' (7), and 'Misma ventana'. At the bottom, there is a 'URL' input field (8) and a checked 'OK' button (9).









Marcando a casa "Poñer barra de navegación" (1) faremos que a páxina mostre unha barra con distintas iconas que servirán para navegar entre as páxinas ou lanzar elementos que agora se explicarán:





Marcando a casa "Grosa" (2) faremos que na barra de navegación apareza o botón coa letra N. Marcando a casa "Menú despregable" (3) aparecerá na barra de navegación o botón do menú despregable (á esquerda do botón da grosa na imaxe).

O primeiro será escribir o nome que queiramos asociar co botón da barra de navegación no campo "Etiqueta" (5). Seguidamente pasaremos a escoller o tipo de contido asociado ao botón pulsando un dos botóns da zona (6). Logo elixiremos a forma en que se presentará o devandito contido cos botóns da área (7): nunha ventá ou pestana nova, nunha ventá emerxente superposta á páxina principal ou na mesma ventá. O campo (8) variará segundo o que escolleramos nos botóns da zona (6) para poder inserir un arquivo, un son, pegar un código, etc. Unha vez inserimos o contido neste campo, remataremos facendo clic no botón da frecha verde (9) para gardar os cambios e a etiqueta aparecerá na táboa (4). Nese momento poderemos seleccionar a seguinte fila da táboa e seguiremos inserindo elementos se queremos.

Botóns que poden aparecer na barra de navegación dependendo do que elixiramos na zona (6):

	Frechas. Para retroceder ou avanzar á páxina anterior ou á seguinte, se o documento ten varias páxinas.
	Menú despregable. Pulsando neste botón aparecerá unha lista cos textos que introducimos nos campos " <u>Descrición</u> " que hai debaixo da caixa grande co texto principal da páxina na parte esquerda.
	Grosa. Pulsando neste botón, todas as palabras en grosa que haxa no texto "desaparecerán" (quedarán tapadas cun rectángulo opaco).
	Hipervínculo. Pulsando neste botón o navegador abrirá a páxina vinculada a este.
	Imaxe. Este botón presentará unha imaxe en pantalla.
	Carpeta. Este botón lanzará o contido dunha carpeta asociada a este, que poderá ser unha actividade, un paquete de actividades, unha aplicación, un programa, etc.
	Audio. Este botón presentará un reprodutor de audio para poder reproducir a pista asociada a este.
	Embed. Pulsando aquí abrírase unha páxina co obxecto incrustado a partir do código HTML asociado a este.

	<p>Arquivo. Este botón abrirá un arquivo (pdf, odt, html...) asociado a este.</p>
	<p>Vídeo. Este botón presentará un reprodutor de vídeo para poder reproducir o vídeo asociado a este.</p>

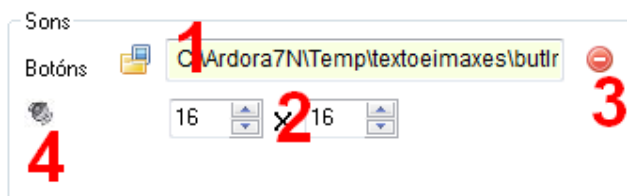
ZONA 2

Aquí podemos configurar algúns aspectos de carácter xeral para todas as páxinas.

No recadro "Imaxes" se marcamos a casa (1) habilitaremos o usuario para que poida facer clic sobre as imaxes das páxinas e estas se amplíen mostrándose nunha ventá emerxente co tamaño especificado nos campos (2).



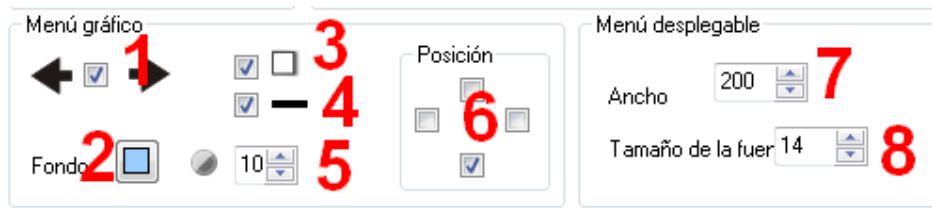
No recadro "Sons" podemos usar a carpeta amarela (1) para importar unha imaxe que substitúa a do pequeno altofalante que trae Ardora por defecto; cos campos (2) axustaremos o ancho e o alto da imaxe; co botón vermello (3) deixaremos o campo baleiro e na miniatura (4) podemos observar unha mostra da imaxe unha vez importada.



No recadro "Enlace" se marcamos as casas "U" e "N" faremos que as palabras con hiperenlaces aparezan subliñadas e en grosa respectivamente. Tamén podemos usar os botóns para seleccionar a cor que terá o texto con hiperenlace antes de ser visitado (botón esquerdo) ou despois de ser visitado (botón dereito).

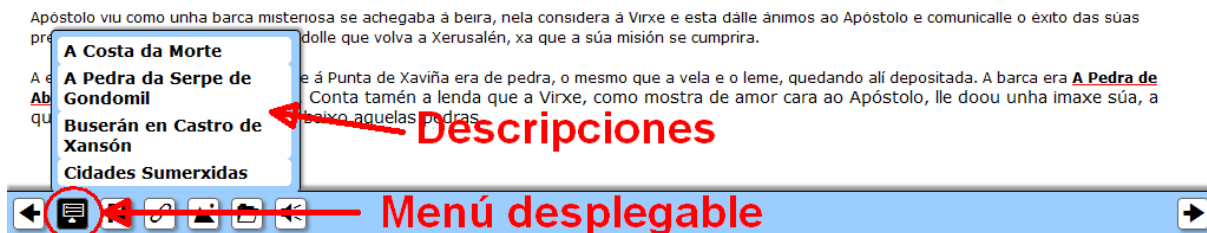


Os seguintes elementos afectan á barra de navegación cos botóns da que xa falamos:



Marcando a casa (1) faremos que aparezan os botóns de frecha nos seus extremos para avanzar ou retroceder á páxina seguinte ou anterior; co botón (2) elixiremos a cor da barra; a casa (3) aplica sombra á barra e aos botóns; a casa (4) fai que a barra quede rodeada por unha liña continua; coa casa (5) régúlase a transparencia da barra, maior valor maior opacidade e menor valor máis transparencia; coas casas (6) situaremos a barra na parte superior, inferior ou nos laterais da páxina.

As casas (7) e (8) afectan só ao menú desplegable, en caso de incluílo na barra; co campo (7) axustaremos o seu ancho e co (8) o tamaño da fonte dos textos das descrições de cada páxina. En caso do noso traballo conste de moitas páxinas, con este menú poderemos acceder directamente a calquera delas sen ter que usar os botóns das frechas:



ZONA 3

No recadro "Páxina" axustaremos algunha das características xerais do formato das nosas páxinas web:

No campo "Título de ventá" (1) escribiremos o texto que aparecerá na



pestanda do navegador cando teñamos aberta a páxina multimedia. Co botón (2) elixiremos o tipo de fonte para os textos das páxinas, co campo (3) o tamaño da devandita fonte e co botón (4) a súa cor; esta cor tamén será aplicada aos botóns da barra de navegación.

Recadro "Fondo": se queremos elixir unha cor sólida para os fondos das nosas páxinas usaremos o botón (7); se non, podemos importar unha imaxe co botón (4) que fará de fondo. Se a imaxe é máis pequena que o tamaño da páxina, coa lista despregable (5) podemos escoller se queremos que se sitúe na parte inferior central (bottom), no centro da páxina (center), na esquina superior esquerda (inherit), centrada na marxe esquerda (left), centrada na marxe dereita (right) ou na parte superior central (top). Así mesmo, coa lista despregable (6) podemos facer que a imaxe non se repita (non-repeat), que se repita ata ocupar toda a páxina (repeat), que se repita horizontalmente (repeat-x), ou que se repita verticalmente (repeat-e). Os espazos non cubertos por a/s imaxe/é veranse da cor de fondo que aparece no botón (7).

Para finalizar, no recadro "Marxe" poderemos axustar as marxes da páxina (distancia entre o texto e os bordos) cos campos (8). Á súa dereita, faremos que o noso traballo sexa compatible con dispositivos de pantalla táctil marcando a casa (9).