

Tutti gli esercizi interattivi propongono quattro schede per le impostazioni di funzionamento: "Attività"- "Opzioni di esecuzione"- "Sito web"- "Scorm". Mentre la scheda "Attività" è ogni volta diversa ed è oggetto del presente tutorial, le schede "Opzioni di esecuzione" e "Sito web" presentano sempre le medesime funzioni, per le quali si rimanda al tutorial che si intitola "ArdoraTutorial_00_Tempo_Messaggi_it".

"Puzzle" è la classica attività che richiede di riordinare i "pezzi" di un'immagine (*figura 1*):

Riordina i pezzi per vedere una bella foto della nostra Capitale



SUCCESSI:
0/9

PUNTI:
0/1

Figura 1

Nella scheda "Attività" vengono visualizzati i seguenti elementi (figura 2):

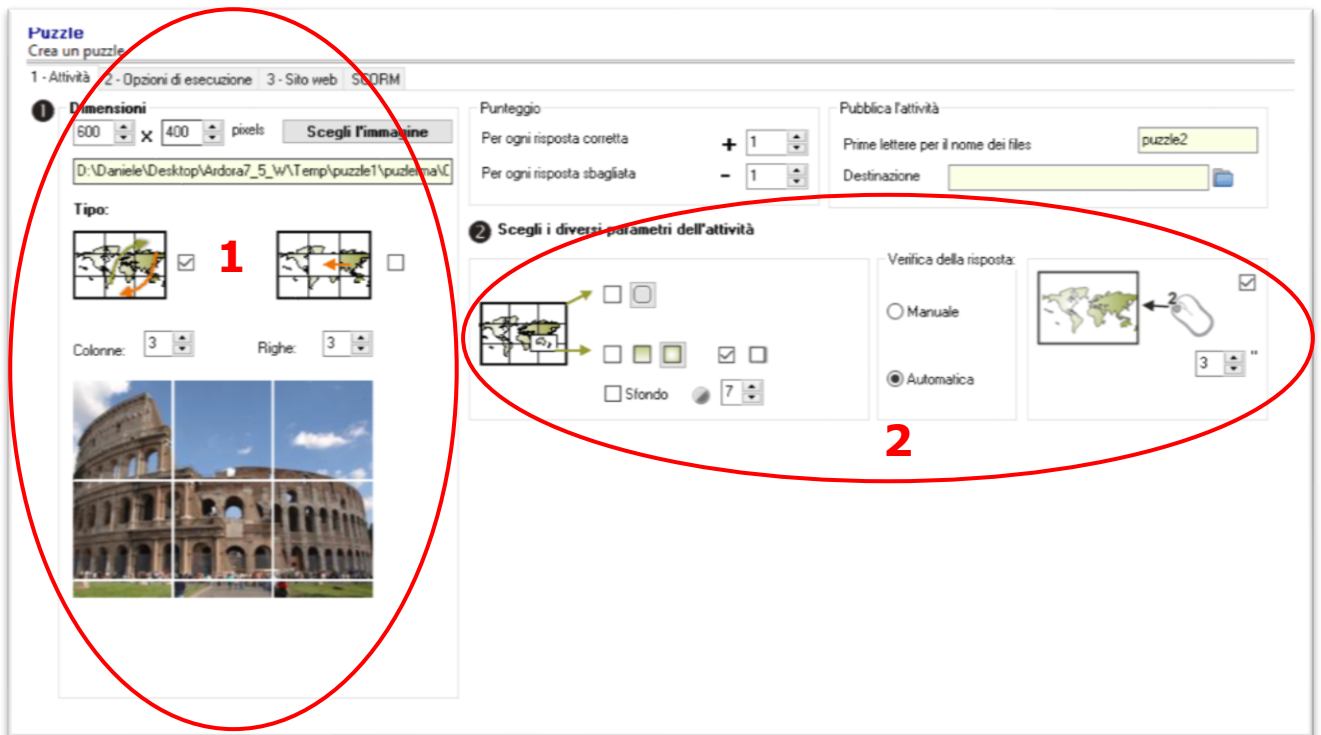


Figura 2

ZONA 1

Innanzitutto fai clic sul pulsante "Scegli l'immagine" (figura 3) e apri un file JPG che verrà visualizzato nella parte inferiore della casella "Dimensioni" (figura 4).

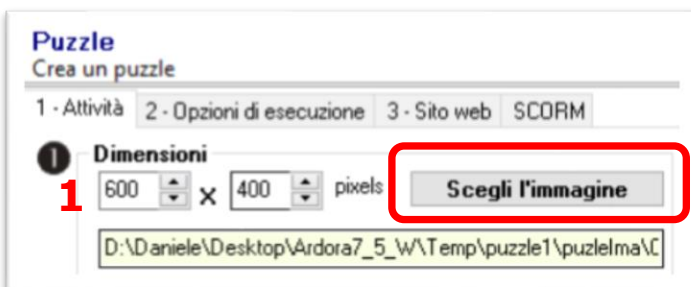


Figura 3

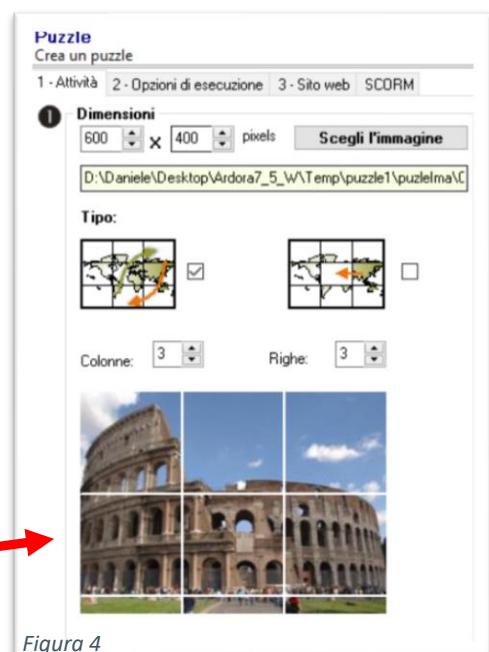


Figura 4

Dobbiamo stare attenti che le dimensioni dell'immagine da inserire siano superiori o almeno uguali alle dimensioni dichiarate nei campi che appaiono a sinistra del pulsante "Scegli l'immagine" (*figura 3*, num. 1).

Questo è importante perchè il programma ridimensiona sempre l'immagine secondo i parametri specificati in questi due campi e nel caso in cui l'immagine fosse troppo piccola, essa apparirebbe sfocata e distorta (pixelata).

Non dovremmo comunque preoccuparci più di tanto delle proporzioni in quanto se aumentiamo o diminuiamo solo una delle due dimensioni, Ardora manterrà sempre le proporzioni, regolandole sulla dimensione del lato più piccolo.

Un po' più in basso abbiamo a disposizione due pulsanti per scegliere il modo in cui l'utente dovrà risolvere il puzzle (*figura 5*):



Figura 5

Selezionando la casella a sinistra (*figura 5*, num. 1), l'utente dovrà fare clic su uno dei pezzi e trascinarlo nella posizione che reputa sia quella corretta. Al momento del rilascio vi sarà uno scambio di posizione tra il pezzo trascinato e il pezzo che si trova in quella posizione.

Selezionando la casella a destra (*figura 5*, num. 2) si creerà uno spazio vuoto nella parte centrale del puzzle; l'utente potrà spostare solo uno dei pezzi adiacenti allo spazio vuoto, provocando di conseguenza un altro spazio vuoto; si tratta di un puzzle in stile "gioco del 15" ed è sicuramente più difficile del puzzle in "stile classico" (si può vederne un esempio alla fine di questo tutorial, *figura 8*).

Useremo i campi "Colonne" e "Righe" (*figura 6*) per dividere l'immagine nel numero di pezzi che riteniamo convenienti, fino a un massimo di 9 righe e 9 colonne (81 pezzi).

The image shows a control panel with two dropdown menus. The first is labeled 'Colonne:' and has the number '3' selected. The second is labeled 'Righe:' and also has the number '3' selected. Both dropdown menus have up and down arrows.

Figura 6

Se scegliamo, come modalità di esecuzione, la seconda opzione (*figura 5*, num. 2), il cosiddetto "puzzle a buchi", apparirà solo il campo "Colonne" perché il numero di righe e colonne deve essere sempre identico.

ZONA 2

In quest'area (Zona 2) abbiamo i seguenti controlli (*figura 7*):

The image shows a settings panel titled '2 Scegli i diversi parametri dell'attività'. It contains several controls:

- 1**: A button with rounded corners and a button with sharp corners.
- 2**: A checked checkbox and an unchecked checkbox.
- 3**: A checkbox labeled 'Sfondo'.
- 4**: A slider control and a dropdown menu with the number '7'.
- 5**: A radio button labeled 'Manuale'.
- 6**: A radio button labeled 'Automatica' (which is selected).
- 7**: A mouse cursor icon pointing to a puzzle image.
- 8**: A dropdown menu with the number '3'.

Figura 7

Numero 1 (figura 7)- Con questo pulsante scegliamo se il riquadro, che contiene tutti i pezzi del puzzle, avrà angoli arrotondati o meno.

Numero 2 (figura 7)- Con questo pulsante scegliamo se il riquadro, che contiene tutti i pezzi del puzzle, avrà un'ombreggiatura o meno.

A- B- C (figura 7)- Con questi pulsanti scegliamo se, sotto ai pezzi del puzzle, la griglia che li contiene debba avere uno sfondo trasparente (lettera A), uno sfondo riempito con una sfumatura lineare dall'alto verso il basso (lettera B) o uno sfondo riempito con una sfumatura radiale dal centro verso il bordo (lettera C). Questo sfondo è quello che rimane visibile, mentre spostiamo un

tassello con il mouse. I colori vengono specificati nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), nella sezione "Colori".

Se impostiamo la lettera A, la griglia, sotto al tassello, sarà trasparente per cui farà intravedere il colore dello sfondo dell'intera attività; il colore dello sfondo si imposta nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), nella sezione "Colori→ colori sfondo".

Se impostiamo le lettere B o C, la griglia, sotto al tassello, sarà riempita da una sfumatura composta da due colori; il primo colore è impostato nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), nella sezione "Colori→ colori selezione", mentre il secondo colore è impostato sempre nella stessa scheda 2, nella sezione "Colori→ colori sfondo".

Numero 3 (figura 7)- Con questa casella attivata, sotto ai tasselli del puzzle compare, come sfondo, l'immagine originale. Spostando un tassello, si intravede la porzione di immagine sottostante e quindi si fornisce all'alunno un grande aiuto per la risoluzione.

Numero 4 (figura 7)- Questa casella imposta la trasparenza dell'immagine originale sottostante (vedi il punto precedente- punto numero 3); la trasparenza si imposta con i due cursori che permettono un range che va da un minimo di 0 (nessuna trasparenza, immagine perfettamente visibile) a un massimo di 9 (massima trasparenza, immagine appena appena visibile).

Numero 5 (figura 7)- Se selezioniamo la casella num. 5 "Manuale", il programma aggiungerà all'attività il pulsante "Controlla" che l'utente dovrà premere, quando pensa che il puzzle sia completato, per verificare se la propria soluzione è corretta.

Numero 6 (figura 7)- Se selezioniamo la casella num. 6 "Automatica", il programma nasconderà il pulsante "Controlla" e il messaggio finale di "congratulazioni" apparirà automaticamente solo quando il puzzle sarà stato completato correttamente.

Numero 7 (figura 7)- Selezionando questa casella l'utente, facendo doppio clic su uno qualsiasi dei pezzi del puzzle, avrà la possibilità di osservare, per un numero di secondi predeterminato, l'immagine originale completa, che deve ricostruire: ovviamente questa è una facilitazione per gli alunni che si trovassero in difficoltà e avessero bisogno di un aiuto (possibilità di vedere il modello dell'immagine da ricostruire).

Numero 8 (figura 7)- Con questo pulsante imposteremo per quanti secondi rimarrà visibile l'immagine originale, quando si fa doppio clic su uno qualsiasi dei pezzi del puzzle (vedi il punto precedente- punto numero 7).

Esempio di "puzzle a buchi", stile "gioco del 15".

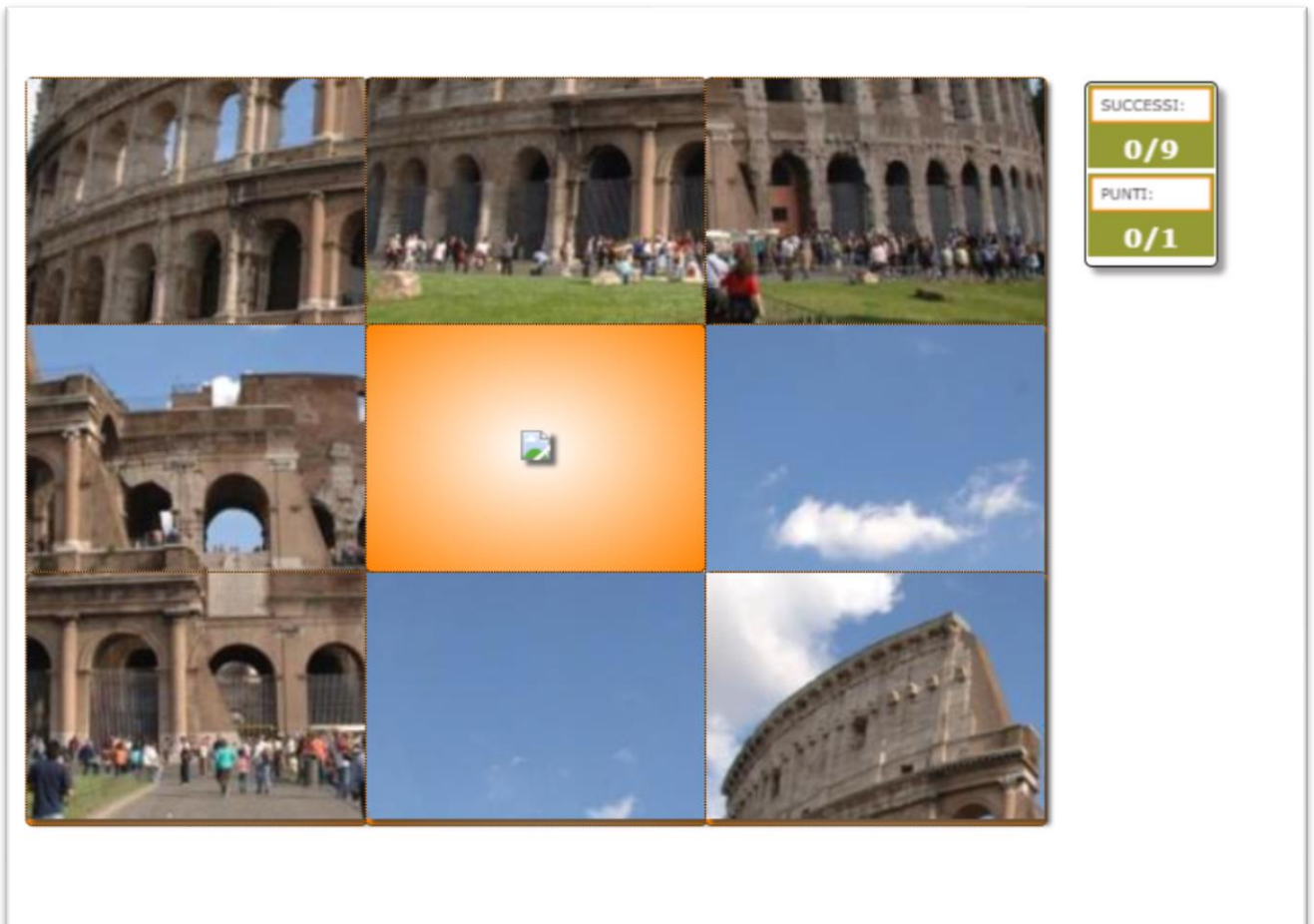


Figura 8