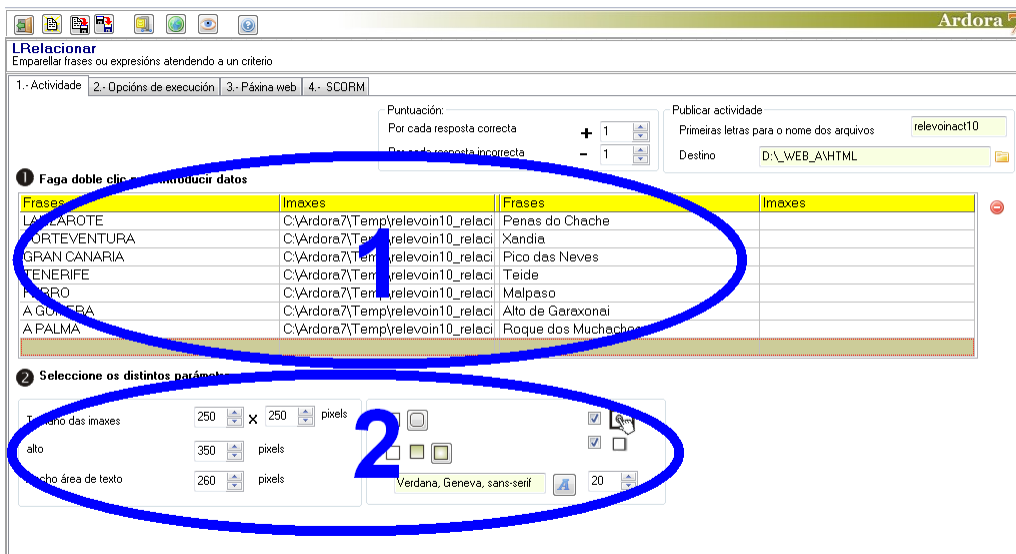


Típica actividad de memoria en la que tenemos una serie de recuadros opacos con elementos detrás que pueden ser textos, imágenes o sonidos en los que el usuario irá pulsando para descubrir su contenido y quedarán abiertos cuando se pulsen consecutivamente dos elementos que hagan pareja:




























































































En la pestaña "*Actividad*" tenemos:



ZONA 1

Para empezar haremos doble clic en la tabla y se abrirá la ventana de introducción de datos:

Ardora			
Palabra 1		Palabra 2	
1 MALLORCA 1	 3	1 PUIG MAJOR 4	 6
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 2	 3	 5	 6
2 GRAN CANARIA	 	2 PICO DAS NEVES	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
3 TENERIFE	 	3 TEIDE	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
4 A PALMA	 	4 ROQUE DOS MUCHACHOS	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
5 A GOMERA	 	5 ALTO DE GARAXONAI	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
6 FERRO	 	6 MALPASO	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
7 FORTEVENTURA	 	7 XANDIA	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
8 LANZAROTE	 	8 PENAS DO CHACHE	 
 C:\Ardora7K\Temp\relevo1 	 	 	 
			

Si quisiéramos establecer una relación de una palabra con la misma palabra, una imagen con la misma imagen o un sonido con el mismo sonido; simplemente introduciremos la palabra en el campo (1), la imagen en el campo (2) usando como siempre el botón de la carpeta o el sonido en el campo (3) usando los botones de los altavoces. En los campos (4), (5) y (6) no habrá que introducir nada; Ardora ya se encarga de duplicar los elementos y producir parejas de forma automática dentro de la tabla final. Asimismo, también podríamos introducir dos elementos (texto-imagen, texto-sonido o imagen-sonido) e incluso los tres elementos (texto-sonido-imagen) que el programa los duplicaría igualmente y mostraría a la vez en cuanto el usuario pulsase la casilla, como puede verse en la 1ª imagen de este manual (texto e imagen juntos).

Otra cosa es que queramos que el programa asocie una imagen con un texto, un sonido con una imagen, un texto con otro texto diferente, etc. En este caso tendríamos que incluir los elementos en los campos (1) y/o (2) y/o (3) y luego los elementos que queramos asociar con los mismos en los campos (4), (5) ó (6). Los datos a asociar han de estar en la misma fila (las filas van separadas por líneas horizontales y los campos tienen el mismo número a izquierda y derecha):



Una vez introducidos todos los elementos, aceptamos con el botón verde de la parte inferior derecha. Al volver a la pantalla de edición principal, siempre podremos eliminar alguno de ellos simplemente haciendo clic en la fila correspondiente de la tabla y usando el botón rojo de la parte derecha:

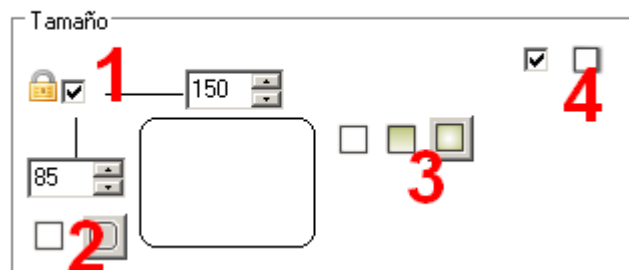
1 Faga doble clic para introducir datos

Palabra	Imaxes	mp3	ogg	Palabra	Imaxes	mp3	ogg
MALLORCA	C:\Ardora7K\Temp			PUIG MAJOR			
GRAN CANARIA	C:\Ardora7K\Temp			PICO DAS NEVES			
TENERIFE	C:\Ardora7K\Temp			TEIDE			
A PALMA	C:\Ardora7K\Temp			ROQUE DOS MUC			
A GOMERA	C:\Ardora7K\Temp			ALTO DE GARAXC			
FERRO	C:\Ardora7K\Temp			MALPASO			
FORTEVENTURA	C:\Ardora7K\Temp			XANDIA			
LANZAROTE	C:\Ardora7K\Temp			PENAS DO CHACI			

ZONA 2

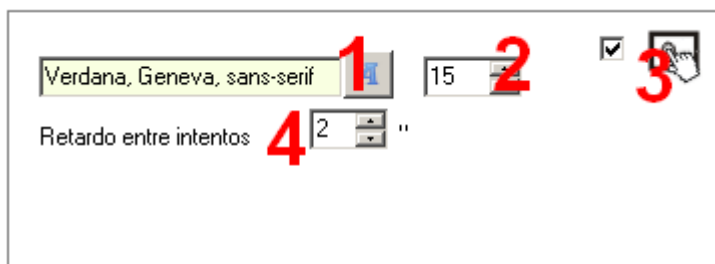
En el recuadro “Tamaño” indicaremos el ancho y el alto de las celdas que van a componer la tabla. Si está marcada la casilla al lado del candado (1), al aumentar o disminuir una de las dimensiones aumentará o disminuirá la otra proporcionalmente; si desmarcamos esa casilla, el candado

2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade



desaparecerá y podremos ajustar el ancho y el alto individualmente. Los botones (2) son para hacer que celdas y resto de rectángulos en la actividad tengan o no bordes redondeados. Los botones (3) son para indicar el tipo de relleno que tendrán las celdas (sólido, degradado de arriba a abajo o degradado de los bordes hacia el centro). La casilla (4) activará la sombra (a la derecha y abajo) en el recuadro del área de trabajo de la actividad y rectángulo informativo anexo si lo hubiera (tiempo, intentos/aciertos...).

Finalmente, en el recuadro central podremos indicar el tipo (1) y el tamaño (2) de la fuente que aparecerá al descubrir las celdas (en caso de que hubiese texto bajo las mismas), hacer o no compatible la actividad con dispositivos de pantalla táctil (3) y el tiempo en segundos antes de ocultarse en que permanecerán a la vista cada pareja de celdas cuando sean reveladas por el usuario.



Verdana, Geneva, sans-serif 1

15 2

3

Retardo entre intentos 4 2 "