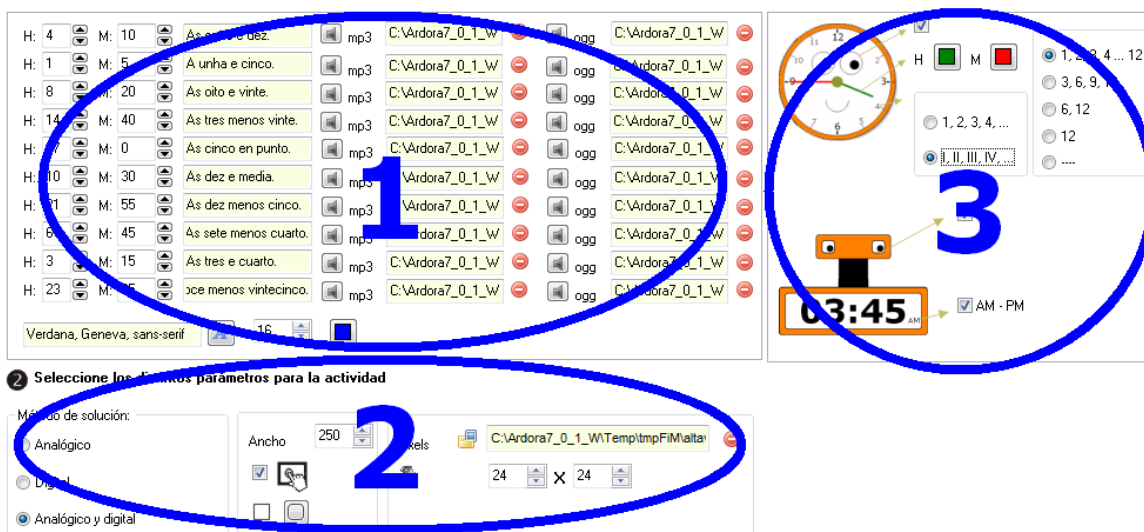


Actividade na que o usuario ha de poñer en hora un reloxo analóxico e/ou outro dixital:

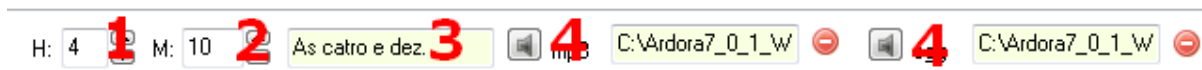


Na pestana "Actividade" atopamos:



ZONA 1

Todas as filas desta táboa son iguais, e permiten incluír nunha soa actividade un máximo de 10 horas distintas.



No campo (1) usaremos as pequenas frechas para indicar as horas, cuns valores que van do 0 ao 23. No campo (2) faremos o mesmo para os minutos podendo introducir valores do 0 ao 55 pero só múltiplos de 5. No campo (3) escribiremos o texto que aparecerá en pantalla para indicar ao usuario a hora que terá que colocar nos reloxos; no caso de que usemos o reloxo dixital con horas AM e PM, será conveniente indicar aquí se son as dúas de madrugada ou as dúas de tarde, por exemplo, pois Ardora discriminará unha e outra. Cos botóns (4) introduciremos sons en MP3 e/ou OGG respectivamente que se reproducirán de forma automática cada vez que se acerte e unha nova hora apareza en pantalla.

Na parte inferior da táboa temos os controis para configurar o tipo (1), o tamaño (2) e a cor (3) da fonte do texto que aparecerá na parte superior da pantalla para indicar ao usuario a hora que terá que colocar nos reloxos.

ZONA 2

Nesta zona regulamos algunhas das características da actividade:

2 Seleccione los distintos parámetros para la actividad



En "Método de solución" (1) usaremos os botóns para que apareza só o reloxo analóxico, só o dixital ou os dous. No campo "Ancho" (2) especificaremos o ancho en pixeis que terán as figuras dos reloxos; a súa altura axustarase de forma automática para que manteñan as proporcións. A casa (3) fará a actividade compatible con dispositivos de pantalla táctil. Cos botóns (4) indicaremos se os recadros terán ou non as esquinas redondeadas (intentos e acertos, verificación,...). Co botón (5), e só no caso de

que incorporamos sons á actividade, poderemos importar unha imaxe que substituirá a do altofalante que aparecerá na parte superior esquerda da pantalla por se o usuario os quere volver reproducir de novo. Nos campos (6) axustaremos o ancho e o alto da devandita imaxe.

ZONA 3

Marcando a casa (1) activaremos unha animación no relox analóxico, os seus ollos moveranse cara ao punteiro do rato cando o acheguemos e aparecerá un sorriso; desmarcándoa, ollos e boca non aparecerán. A mesma función ten a casa (6) para o relox dixital (aquí sen boca, só ollos).

Cos botóns (2) e (3) podemos elixir para o relox analóxico a cor da agulla horaria e o minuteiro respectivamente. Tamén para este relox, cos botóns (4) elixiremos para as horas os números en formato arábico ou romano; e cos botóns (5) se queremos que presente os números das 12 horas, só as dos cuartos, só as de en punto e e media, só a de en punto ou ningunha respectivamente. Nos lugares das horas nos que non haxa números, aparecerán raias (algo máis grosas nos cuartos).

Nos lugares das horas nos que non haxa números, aparecerán raias (algo máis grosas nos cuartos).

Por último, se marcamos a casa (5) faremos que na parte inferior dereita do relox dixital apareza a indicación AM ou PM, para que o usuario observe se a hora indicada é antes ou despois do mediodía; pois Ardora sempre discrimina entre as 2:15 e as 14:15 por exemplo.

