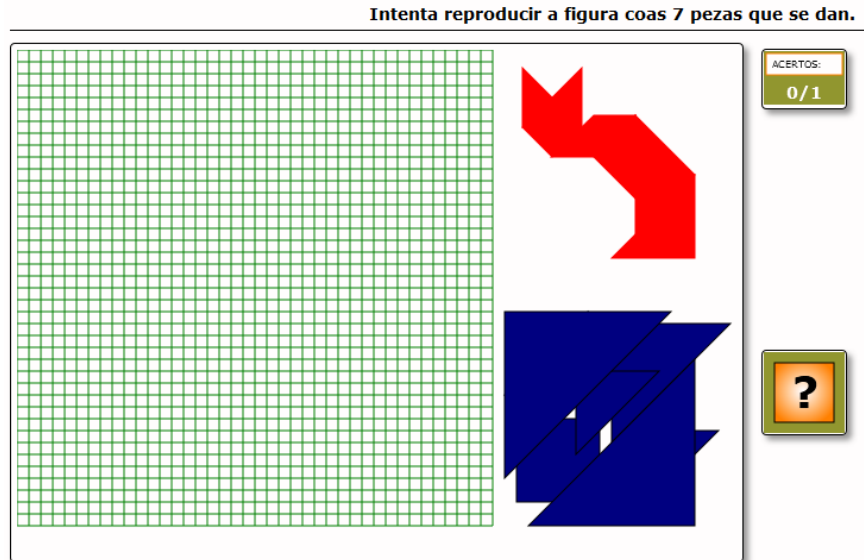


El clásico juego del tangram donde, a partir de 7 piezas, podemos construir innumerables siluetas:

Intenta reproducir a figura coas 7 pezas que se dan.



ACERTOS: 0/1

?

Detailed description: This is a screenshot of a tangram puzzle interface. On the left is a large green grid. To its right is a red target shape. Below the grid and target are several blue tangram pieces. To the right of the grid is a score box showing 'ACERTOS: 0/1' and a question mark icon.

José M. Boo - 2015

En la pestaña "Actividad" aparecen los siguientes elementos:

1 Escolla o método de solución da actividade

Método de solución:

- Figuras libres
- Reanazar un modelo

Fondo:

- Miniatura
- Con liñas no modelo

Mostrar solución:

- Con guías solución

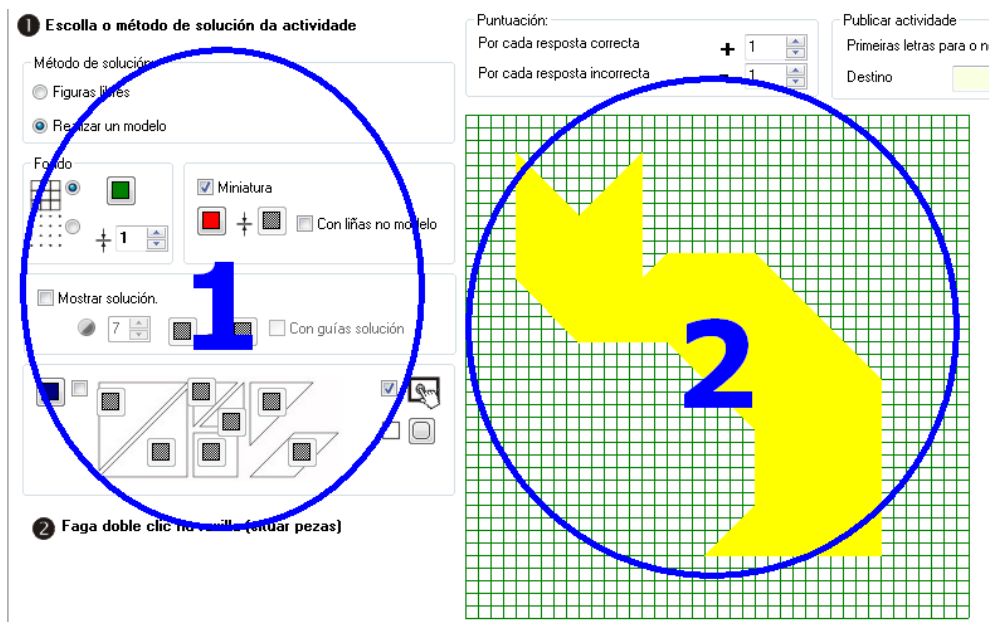
2 Faga dobre clic no modelo (situar pezas)

Puntuación:

- Por cada resposta correcta + 1
- Por cada resposta incorrecta - 1

Publicar actividade:

- Primeiras letras para o n
- Destino



Detailed description: This screenshot shows the configuration panel for the tangram activity. On the left, a blue circle highlights the 'Escolla o método de solución da actividade' section, which includes options for 'Método de solución' (Figuras libres, Reanazar un modelo) and 'Fondo' (Miniatura, Con liñas no modelo). Below this is the 'Mostrar solución' section with an option for 'Con guías solución'. A large blue number '1' is overlaid on this section. On the right, a blue circle highlights a yellow target shape on a green grid, with a large blue number '2' overlaid on it. The top right shows scoring and publishing options.

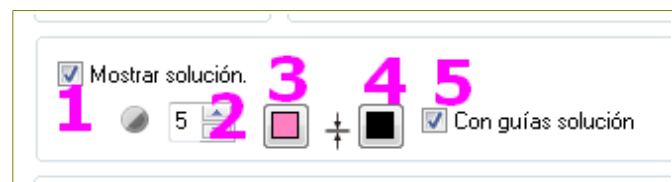
ZONA 1

En "Método de solución" (1), marcando "Figuras libres" podemos optar a que el usuario pueda usar las piezas para crear figuras a su libre albedrío; en ese caso observamos que la rejilla de la zona 2 desaparece y al ejecutar la actividad tampoco aparecerá el botón "[?]" de verificación para comprobar resultados. En el caso de marcar "Realizar un modelo", el usuario tendrá que reproducir obligatoriamente la figura que previamente hayamos creado en la zona 2 para superar la actividad.

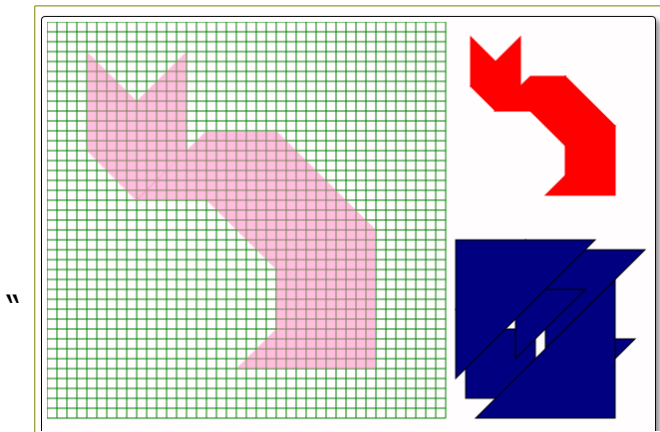


Con los botones de opción "Fondo" (2) haremos que la rejilla sobre la que el usuario colocará las piezas sea de líneas o de puntos. Con el botón (3) elegiremos el color de dichas líneas o puntos. En el campo (4) se puede ajustar el grosor de dichas líneas o puntos. La casilla de verificación "Miniatura" (5) hará que se muestre o no el modelo a reproducir en la parte superior derecha del espacio de trabajo. Con el botón (6) elegiremos el color de dicho modelo. Si marcamos la casilla "Con líneas en el modelo" (8) éste quedará dividido en piezas mostrando la solución al usuario; en este caso se activa el botón (7) para que podamos escoger el color de las líneas que delimitarán dichas piezas.

En la siguiente línea de controles, si marcamos la casilla "Mostrar solución" (1), haremos que sobre la rejilla aparezca sombreada la silueta de la figura a reproducir:



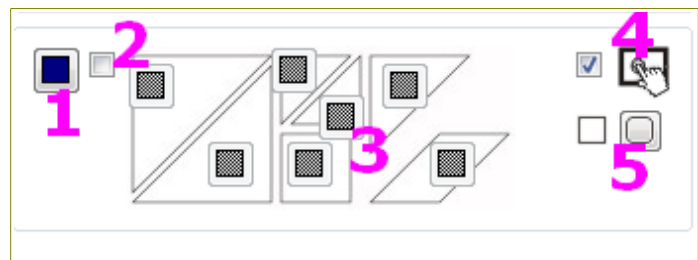
En el campo (2) controlaremos la opacidad de dicha silueta; menor valor,



sombreado más suave; un valor 10 taparía por completo las líneas de la rejilla. Con el botón (3) puede escogerse el color de dicho sombreado. Si marcamos la casilla Con guías solución (5) éste quedará dividido en piezas mostrando la solución al usuario; en este caso se activa el botón (4)

para que podamos escoger el color de las líneas que delimitarán dichas piezas.

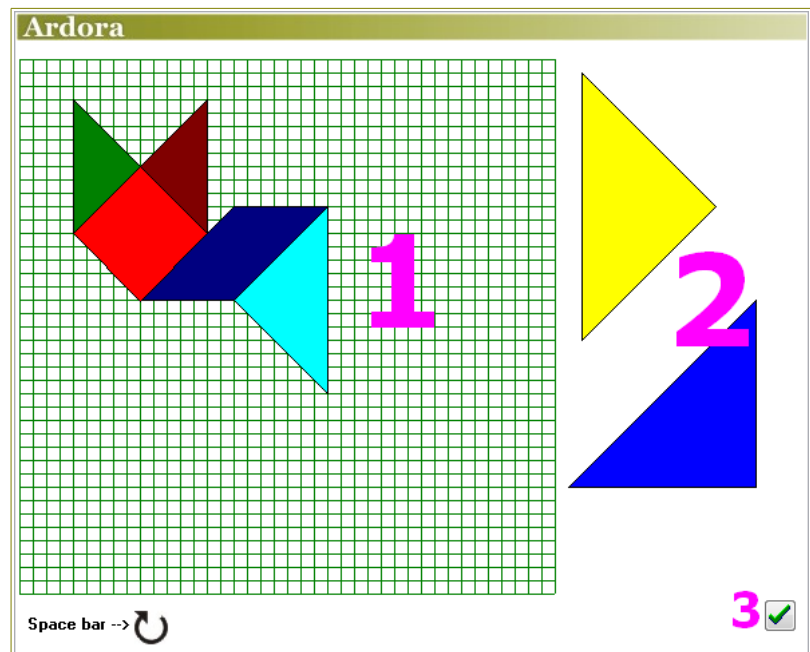
Finalmente, en la parte inferior de esta zona se ubican los controles para poder personalizar las piezas móviles que el usuario usará para formar la figura:



Con el botón (1) elegiríamos el mismo color para las 7 piezas. Si marcamos la casilla (2), el botón (1) se atenúa, y con los botones (3) tenemos opción a escoger un color diferente para cada una de las piezas individualmente. La casilla (4) y los botones (5) son comunes a otras actividades: compatibilidad con dispositivos de pantalla táctil y redondeo o no de las esquinas de los recuadros de la actividad respectivamente.

ZONA 2

Haciendo doble clic sobre la rejilla, aparece una ventana emergente para que podamos crear la figura que el usuario tendrá que reproducir:



En la zona de la derecha (2) aparecerán las 7 piezas que podemos arrastrar a la rejilla (1) para ir formando la figura.

Una vez hacemos clic sobre una de las piezas, podremos girarla en intervalos de 45° si pulsamos la barra espaciadora mientras se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la misma. Una vez hayamos terminado de construirla guardaremos los cambios con el botón (3).

NOTA: Una vez publicada la actividad y ejecutada en un navegador, para girar las piezas basta con acercar el puntero del ratón a una de las esquinas de la misma y hacer clic con el botón izquierdo.

