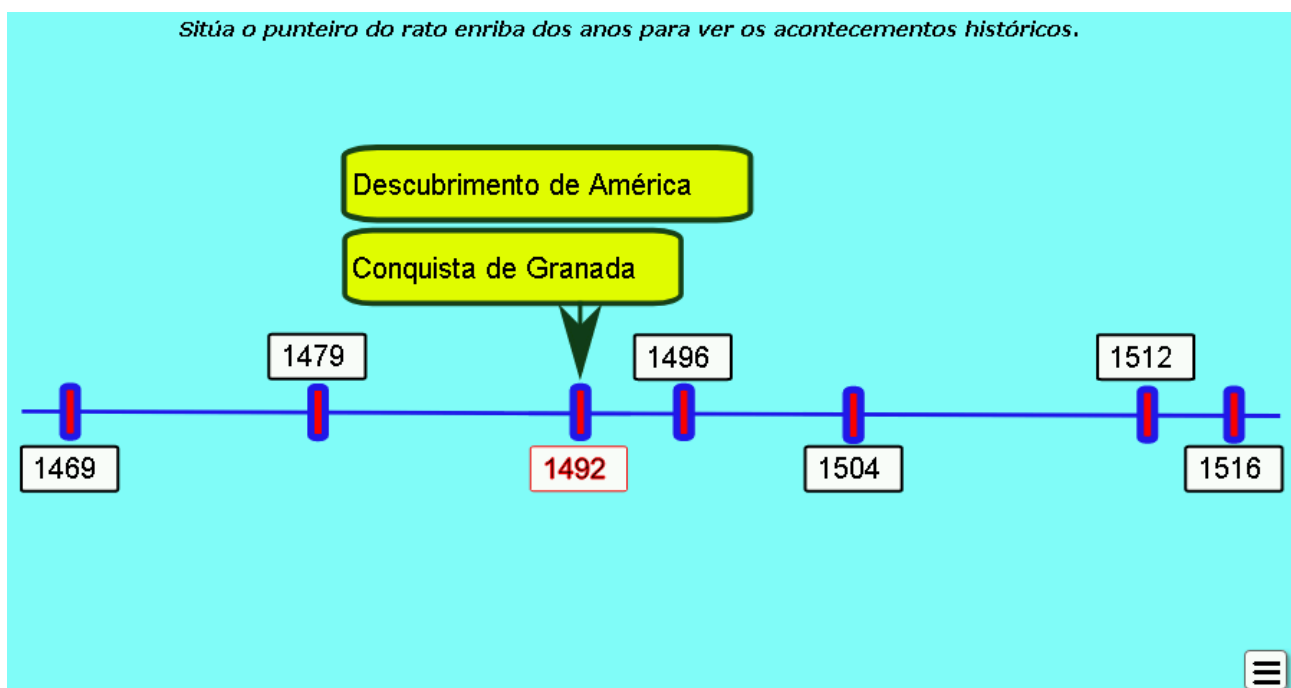


Tal e como apunta o título deste multimedia, trátase de utilizar gráficos en formato SVG (formato vectorial) para elaborar recursos interactivos multimedia executables dende un navegador.

O principal é partir dun arquivo SVG que teña os obxectos organizados de acordo co noso interese. Moitas veces descargamos arquivos neste formato, pero quizais necesitaremos realizar algunha acción previa sobre eles como desagrupar os obxectos que o compoñen para poder traballar en condicións con Ardora.

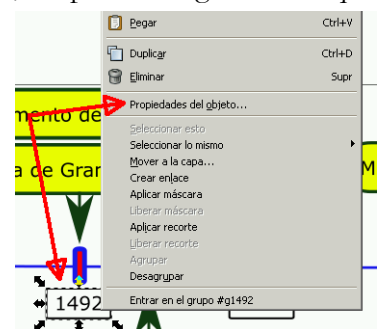
Na seguinte imaxe móstrase unha actividade de exemplo baseada nunha liña de tempo para acontecementos históricos na que se o usuario sitúa o punteiro do rato enriba dun ano concreto, activará un evento que neste caso consistiría na aparición duns globos de texto que mostran os acontecementos máis importantes asociados a esa data e tamén a resalta cunha cor distinta:



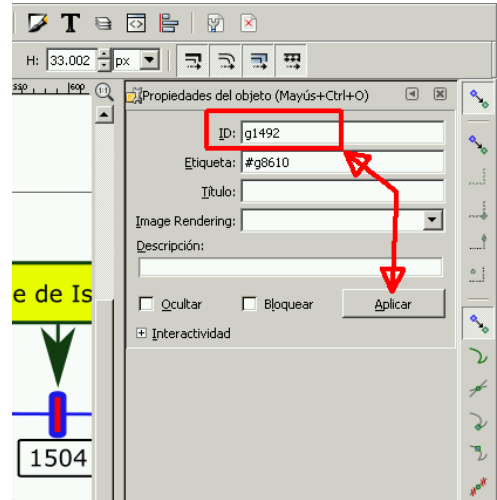
Para aqueles que non estean aínda familiarizados cos formatos de gráficos vectoriais comentar que estes normalmente están feitos a base de pezas individuais que forman un conxunto que se mostra ao usuario. Ardora permítenos asociar eventos tanto a todo o conxunto, a grupos e a cada unha das pezas que o forman de forma individual, de forma que antes de integrar o gráfico na aplicación é conveniente e necesario identificar e, no seu caso renomear para maior comodidade, as pezas do gráfico ás que queiramos asociar eventos.

Para iso existen diversas aplicacións que poden facilitarnos esta tarefa; unha delas sería o programa gratuito de debuxo vectorial "[Inkscape](#)".

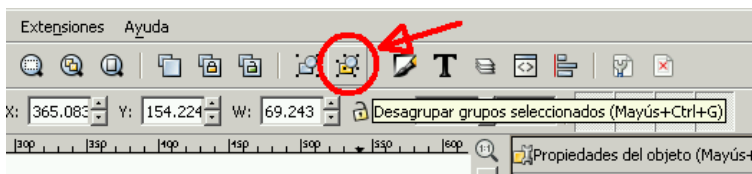
Unha vez aberto o gráfico con este programa, seleccionaremos algún dos elementos ao que queiramos asociar algunha acción e pulsamos o botón dereito do rato para, no menú emerxente que aparece, seleccionar a opción "*Propiedades do obxecto...*":



Na parte dereita da pantalla aparecerá unha ventá emerxente na que se mostrarán e poderán modificarse as propiedades do obxecto en cuestión. O campo que a nós nos interesa é o campo "IDE" onde se mostra o nome que identifica a esa peza en concreto dentro do conxunto de pezas que forman o gráfico. Anotaremos ese nome en papel ligándoo á peza asociada coa que queiramos traballar ou, podemos cambiar tamén ese nome por outro máis descritivo que nos facilite a posterior identificación cando traballemos en Ardora e unha vez cambiado pulsamos no botón "Aplicar" para gardar os cambios:



Continuaremos coa mesma manobra para todos os obxectos do gráfico aos que queiramos asociar eventos e, unha vez teñamos anotados os obxectos e os seus "IDE" asociadas, gardamos o gráfico e xa estariamos preparados para importalo dende Ardora e traballar con el sen problemas.



[NOTA1]: A maioría das veces, os obxectos dun gráfico SVG estarán agrupados en conxuntos de obxectos que funcionan coma se dun solo se tratase. Se desexamos asociar algún evento a algún obxecto en concreto que

forma parte dun grupo, primeiro teremos que desagrupar o conxunto: seleccionámolo e usamos o menú "Obxecto > Desagrupar" ou simplemente o botón da barra de ferramentas:

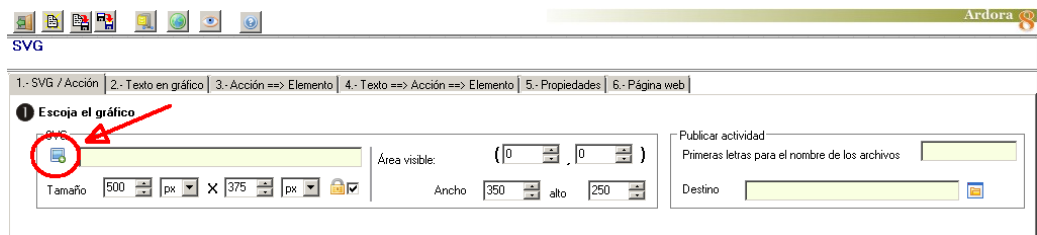
[NOTA 2]: Antes de gardar o gráfico en Inkscape, é conveniente acceder ao menú "Arquivo > Propiedades de documento..." e dentro da pestana "Páxina" comprobar os seguintes datos:

- "Unidades:" px
- "Axustar páxina a contido...": pulsar no pequeno "+" á esquerda do texto e posteriormente no botón "Axustar páxina a debuxo ou selección".

Con isto conseguimos que en Ardora se vexa só o gráfico sen marcos adxacentes.

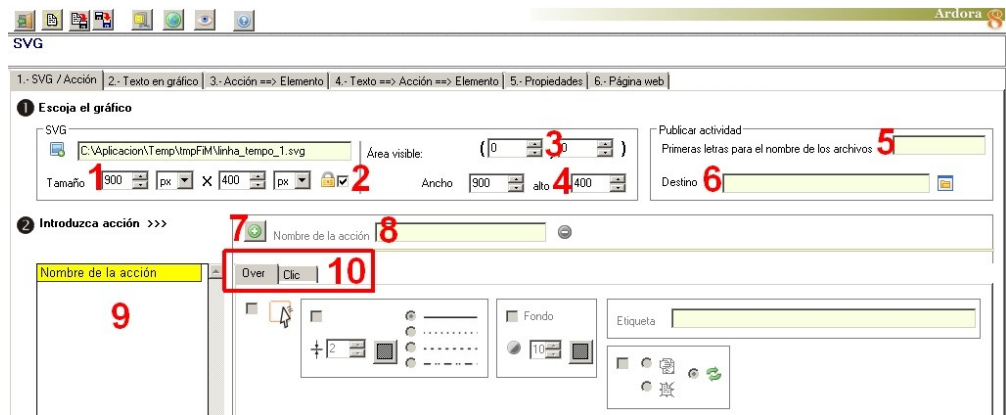
## PESTANA 1 - SVG / ACCIÓN

Unha vez iniciamos a edición deste tipo de actividade, o programa mostra o contido desta primeira pestana, onde o primeiro que debemos facer é clic no botón correspondente para importar o gráfico SVG:



Unha vez importado o gráfico o panel esténdese e na parte inferior da pantalla aparecerán unha serie de opcións:

1. - Pulsando no botón azul que hai baixo as siglas SVG ábrese un explorador de arquivos para poder importar o gráfico co que imos traballar; no campo amarelo aparece a ruta onde está localizado (unha



localización temporal nunha das carpetas de Ardora) e nos campos "Tamaño" as dimensións en pixeis correspondentes ao ancho e ao alto deste.

2. - En canto ao cadeado, a casa non serve para manter as proporcións do gráfico, senón sobre o lenzo da páxina que o contén. Cando se importa o gráfico SVG, Ardora crea un lenzo/fondo na páxina web do mesmo tamaño que o gráfico; se marcamos a casa co cadeado e variamos o ancho ou o alto, a segunda medida actualízase de forma automática para manter as proporcións do lenzo. Se a casa está desmarcada poderemos aumentar o ancho ou o alto do lenzo de forma individual e o gráfico SVG reducirase proporcionalmente ata encaixar dentro do lenzo coas proporcións indicadas.

3-4. - Área visible: esta sección será útil se queremos que se vexa só unha parte do gráfico. As coordenadas da paréntese (0,0) indican a esquina superior esquerda deste, e nos campos "ancho" e "alto" poderemos indicar as coordenadas da esquina inferior dereita da área visible. Por exemplo, se temos un gráfico de 100 X 100 pixeis e queremos que se vexa só a cuarta parte deste da zona superior esquerda, indicaremos as coordenadas (0, 0) arriba e [50] [50] nos campos inferiores.

5-6. - Publicar actividade: estes campos son ben coñecidos e cumpren a mesma función que en calquera outra actividade, paquete ou multimedia Ardora; nome da carpeta que conterá o recurso ao ser publicado e situación nalgún sitio dentro dalgunha das nosas unidades de disco.

7-8. - Pulsando o botón (7) activarase o campo (8) e poderemos escribir un nome descritivo para unha acción.

9. - Nesta táboa irán aparecendo os nomes de todas as accións que vaíamos creando. Máis tarde poderemos asociar unha ou varias a cada unha das pezas que forman o gráfico.

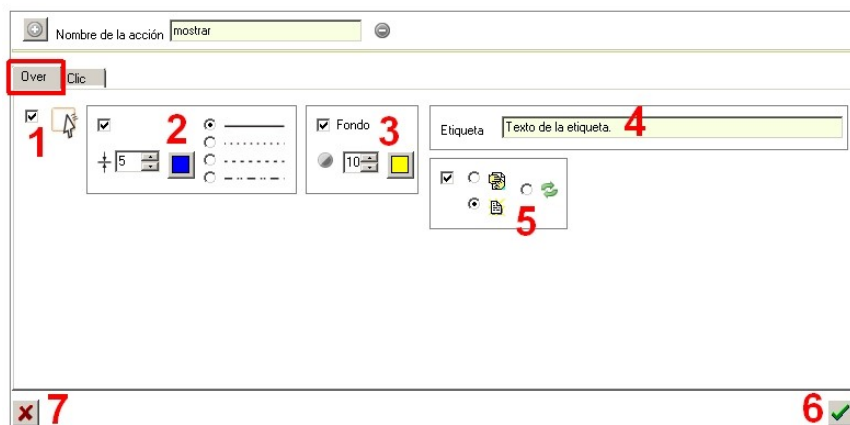
10. - Unha vez escribamos o nome da acción no campo (8), aquí poderemos configurar que pasará cando o usuario sitúe o punteiro do rato sobre unha das pezas do gráfico (pestaña "Over") ou cando faga clic sobre algunha delas (pestaña "Clic").

### **Pestana "Over"**

O usuario só terá que situar o punteiro do rato sobre algunha das pezas do gráfico para executar a acción. As opcións de que dispoñemos son:

1. - Esta casa activa o resto das opcións para que poidamos activar algunha ou varias (non son excluíntes).
2. - Marcando esta casa poderemos activar cambios de grosor, cor e tipo de **liña** da peza á que asociemos esta acción.

3. - Marcando esta casa poderemos activar cambios de cor e transparencia deste no **recheo** de pezas compostas de curvas pechadas. Hai que ter en conta tamén que esta acción podería ser aplicable a curvas Bèzier abertas sen ser rectas, nas que se enchería a superficie comprendida entre a propia curva e unha liña recta imaxinaria que uniría o nodo principal co último nodo da devandita curva.



4. - Se escribimos un texto neste campo, ao activarse a acción aparecería ao lado do punteiro do rato un pequeno globo emerxente co devandito texto no seu interior (**etiqueta**), ao igual que sucede en moitas páxinas web de Internet cando achegamos o punteiro a un enlace, un gráfico, etc. aínda que esta podemos personalizala ao noso gusto (véxase a sección "5 - PROPIEDADES" ao final deste documento).

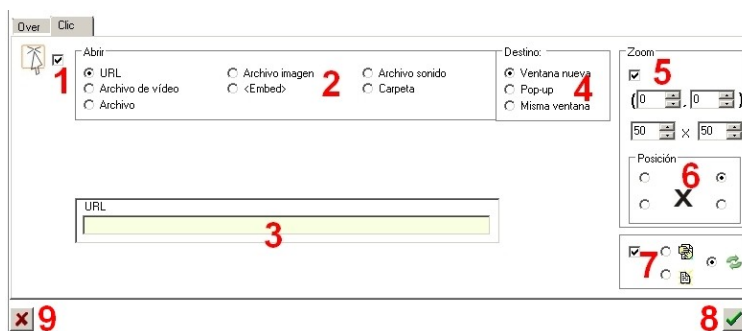
5. - Marcando esta casa, cos botóns da esquerda podemos facer que unha peza que está visible se oculte ou que unha que está oculta se mostre (máis adiante falaremos de como ocultar unha peza ao inicio). Estas accións terán un carácter definitivo; se queremos que cando se aparte o punteiro a peza vólvase a mostrar/ocultar respectivamente, seleccionaremos entón o botón coas dúas frechas verdes.

6-7. - Unha vez configuremos todos os parámetros ao noso gusto, confirmaremos a creación da nova acción co botón (6). Para descartar os cambios ou a creación da nova acción úsase o botón (7). Ata que non usemos un destes dous botóns, o botón verde para crear unha nova acción estará atenuado e non poderá usarse.

### Pestana "Clic"

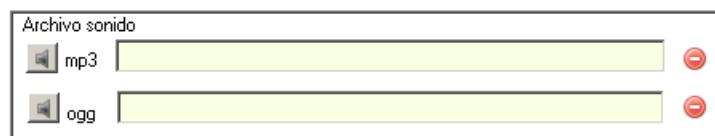
O usuario, ademais de situar o punteiro do rato sobre algunha das pezas do gráfico, terá que facer clic sobre esta para executar a acción. As opcións de que dispoñemos son:

1. - Esta casa activa o resto das opcións para que poidamos activar algunha ou varias (non son excluíntes).

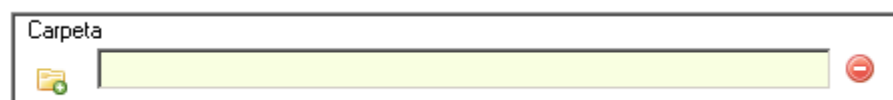


2. - Unha vez activada a casa 1, na sección "*Abrir*" aparecen dispoñibles todas as opcións xa ben coñecidas se traballamos anteriormente con outros recursos multimedia Ardora: abrir unha páxina web ou o contido dunha URL, mostrar un vídeo, abrir un arquivo en calquera formato (para aqueles arquivos non recoñecibles polo navegador, será necesario ter instalado o correspondente programa), inserir un código embebido dalgún sitio web, reproducir un arquivo de audio e, finalmente, achegar unha carpeta con arquivos para executar calquera tipo de programa compatible co navegador ou o sistema operativo como puidese ser unha actividade, multimedia ou paquete de actividades Ardora por exemplo.

3. - Nesta zona e, dependendo do tipo de recurso que escolleramos na sección "*Abrir*", mostrarase o elemento correspondente para poder inserir o recurso asociado. Por exemplo, se eliximos inserir un arquivo de son aparecerá:



Se queremos incluír un recurso tipo "carpeta" aparecerá:  
Etc.



4. - Na sección "*Destino*" indicaremos ao programa se queremos que o recurso se abra nunha ventá ou pestana nova do navegador, nunha ventá emerxente (pop-up) ou na mesma ventá substituíndo o gráfico e todo o que poida haber na páxina que teñamos actualmente aberta; respectivamente.

5. - Se activamos a casa da sección "*Zoom*", ademais de executarse o recurso, o gráfico cambiará e se efectuará un zoom sobre unha parte deste indicada polas coordenadas que especifiquemos nos correspondentes campos, tal e como xa se explicou neste mesmo documento no apartado "*3 - Área visible*" da pestana "*1- SVG / Acción*".

6. - A maiores aparecerá sobre a parte visible do gráfico un botón cunha "X" na posición que seleccionamos no recadro central, para que ao pulsar nel se peche o recurso multimedia asociado.

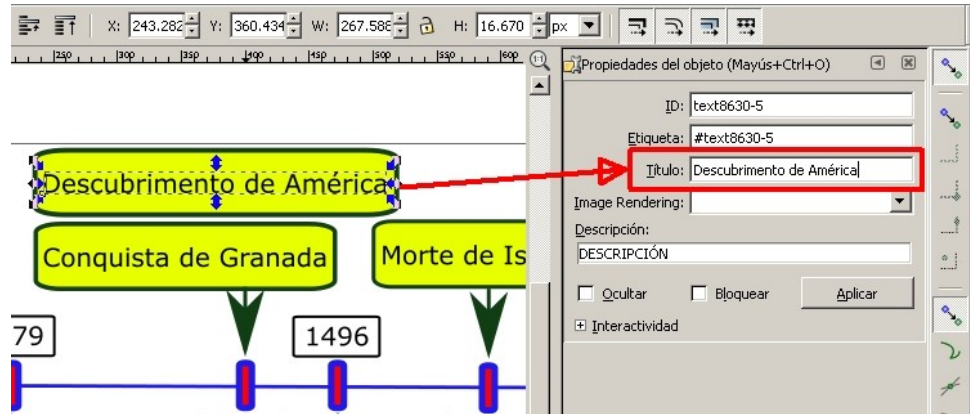
7. - Finalmente, se marcamos a casa do recadro da parte inferior, poderemos indicar que ao facer clic para lanzar o recurso a parte visible do gráfico SVG se oculte (aparecerá só o botón coa "X" para pechar o recurso), móstrase o gráfico sen zoom cando pechemos o recurso co botón "X" ou, se usamos o botón das frechas verdes, teñamos a posibilidade de pasar da zona de zoom ao gráfico completo e finalmente ocultar o mesmo ao ir pulsando sucesivamente o botón "X".

8-9. - Ao igual que na pestana "*Clic*", unha vez configuremos todos os parámetros ao noso gusto, confirmaremos a creación da nova acción co botón (8). Para descartar os cambios ou a creación da nova acción úsase o botón (9). Ata que non usemos un destes dous botóns, o botón verde para crear unha nova acción estará atenuado e non poderá usarse.

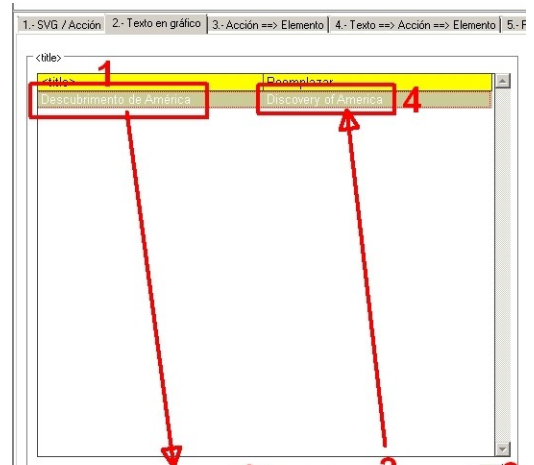
## PESTANA 2 - TEXTO EN GRÁFICO

Nos gráficos SVG, para cada un dos textos incluídos neste, existe unha etiqueta específica chamada "Título", que podemos editar cun programa como *Inkscape* para asignarlle previamente un texto asociado que poidamos identificar posteriormente en Ardora:

Unha vez importado o gráfico en Ardora, se imos á pestana 2 "Texto en gráfico" aparecerán na táboa todos os nomes que previamente asociáramos a cada un dos textos incluídos no gráfico SVG nos campos "Título" correspondentes (1):



No campo (2) escribiremos o texto alternativo que queiramos que apareza nunha etiqueta emerxente xerada polo propio navegador cando o usuario sitúe o punteiro do rato enriba do texto orixinal do gráfico SVG e confirmamos os cambios co botón (3). Nese momento o texto alternativo aparecerá na columna "Substituír" da táboa ao lado do texto orixinal (4).



Se seleccionamos o botón da esquerda (mostrar), cando o usuario mova o punteiro do rato enriba dun dos textos incluídos no gráfico, o navegador xerará unha etiqueta emerxente co texto que nós especificáramos no campo (2):

Se seleccionamos o botón da dereita (ocultar) e gardamos os cambios, cando o usuario pase o punteiro do rato sobre o texto o navegador non xerará etiqueta ningunha.

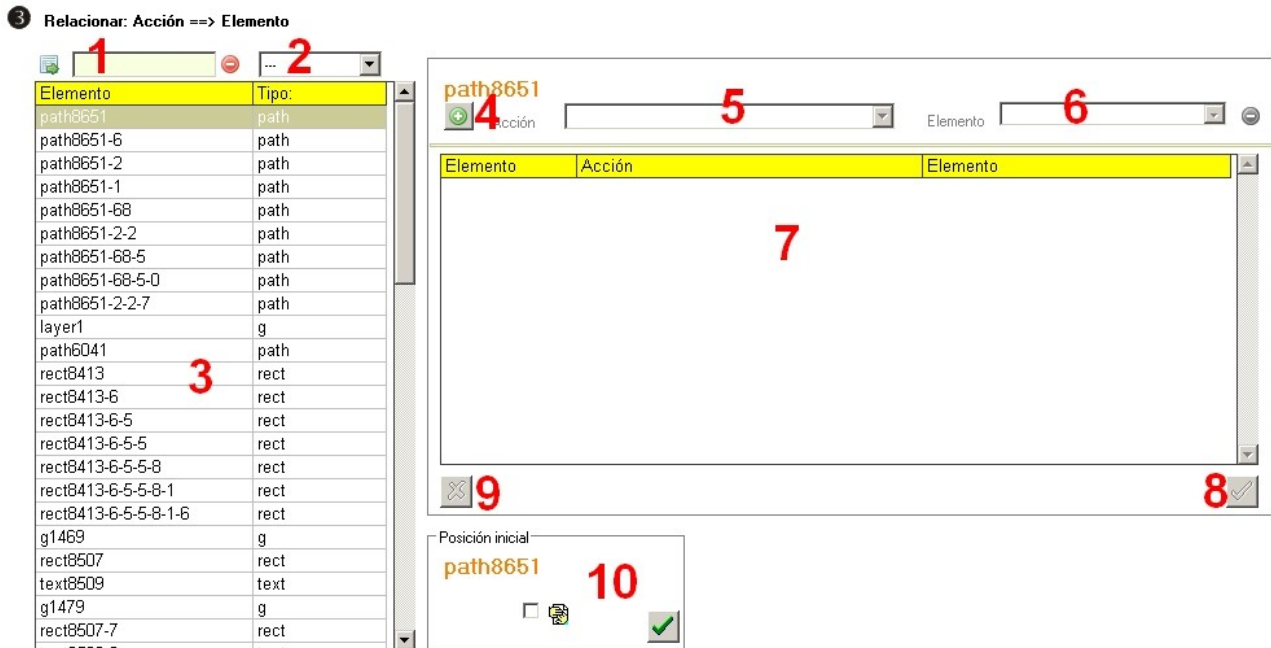


No botón do lapis indicaremos que só mostraranse as etiquetas que modificamos.

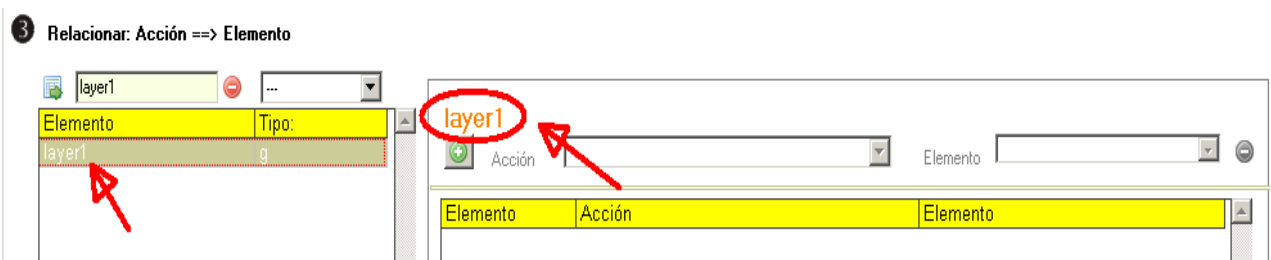


## PESTANA 3 - ACCIÓN == > ELEMENTO

Nesta pestana é onde asignaremos as accións que previamente traballamos na pestana 1 ás pezas que compoñen o gráfico SVG que nos interese configurando a interactividade con este. Na pantalla aparecerán os seguintes elementos:



1. - Para asignar unha acción a algunha das pezas do gráfico, en principio teremos que identificar a peza en cuestión. Na táboa da esquerda (3) aparece un listado de todas as pezas que conforman o gráfico e, se coñecemos a "IDE" da peza coa que queiramos traballar (léanse as primeiras páxinas deste tutorial) podemos escribilo neste campo (1) e facer clic no botón da esquerda para selecciónalo: automaticamente aparecerá na parte superior da táboa e tamén identificado na parte dereita listo para asignarlle calquera acción:



Neste mesmo campo (1) se escribimos a primeira ou primeiras letras da "IDE" da peza que nos interese e pulsamos no botón da esquerda, Ardora buscará todas as IDs que comecen por eses caracteres e mostraraas na táboa para unha mellor localización destas.

2. - Esta lista desprega os distintos tipos de pezas que podemos seleccionar e que se mostrarán na táboa da esquerda dependendo do tipo de peza que necesitemos atopar para afinar un pouco máis a busca por tipos de obxectos. Nun gráfico SVG podemos atopar:

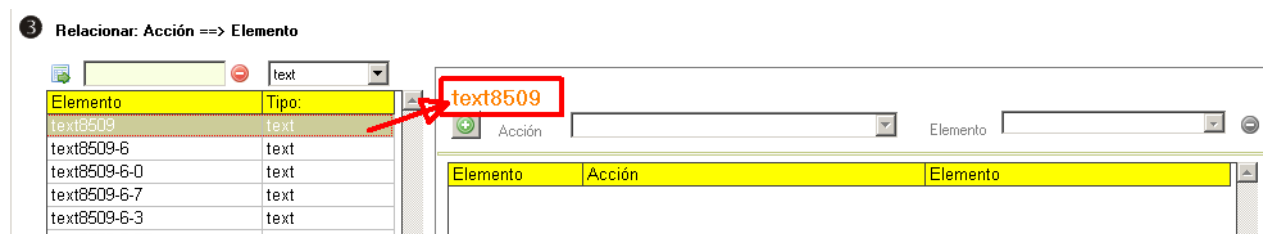
**rect** > rectángulos  
**circle** > círculos  
**ellipse** > elipses  
**line** > liñas  
**text** > textos  
**polygon** > polígonos  
**polyline** > liñas poligonais abertas  
**path** > rutas, curvas continuas  
**image** > imaxes  
**g** > grupos de obxectos

Polo que se queremos é asignar unha acción a un texto, por exemplo, seleccionamos na lista a opción "text" e na táboa da esquerda aparecerán única e exclusivamente os elementos identificados como textos dentro do gráfico:

3 Relacionar: Acción ==> Elemento

Elemento	Tipo:
text8509	text
text8509-6	text
text8509-6-0	text
text8509-6-7	text
text8509-6-3	text
text8509-6-37	text
text8509-6-8	text
text8630	text
text8630-4	text
text8630-5	text
text8630-5-3	text
text8630-4-1	text
text8630-5-3-6	text
text8630-5-3-6-8	text
text8630-4-1-4	text

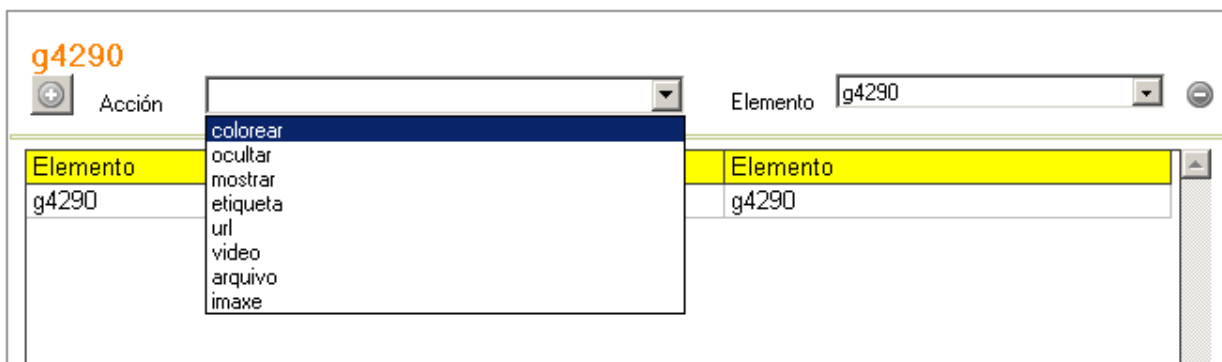
Seleccionamos na táboa o texto que nos interese e aparecerá resaltado na parte superior esquerda do recadro da dereita para poder asignarlle unha ou máis accións:



3. - Nesta táboa aparecerán todos e cada un dos elementos que conforman o gráfico SVG. Abondará con seleccionar un deles para que apareza na parte superior esquerda do recadro á súa dereita e poder asignarlle accións, como a vai na imaxe anterior.

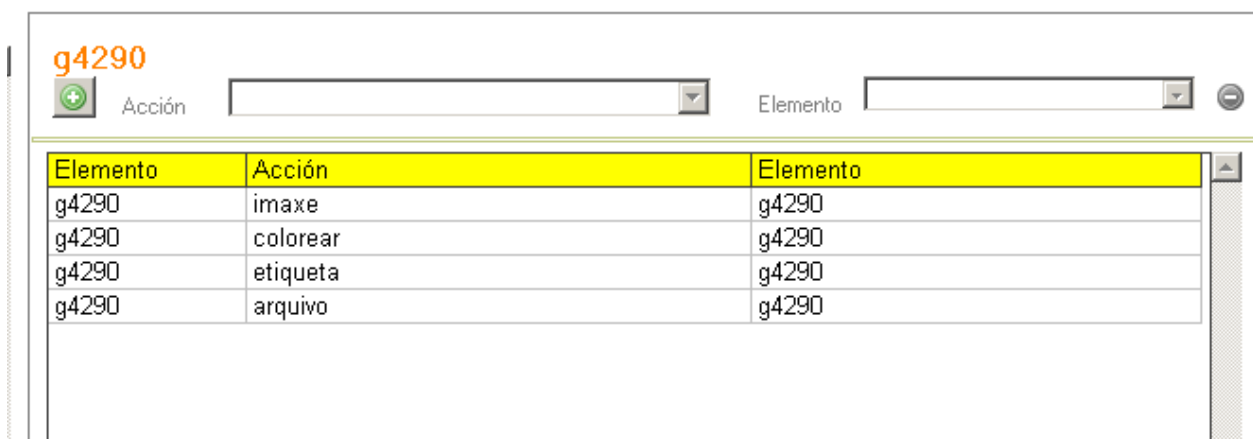
4-5. - Unha vez seleccionado o elemento do gráfico SVG ao que queremos asignar algunha acción, pulsaremos este botón (4) para activar a lista despregable (5) e poder escoller a acción que necesitemos asignar:





6. - Nesta lista despregable aparecerá, de forma automática, o elemento que seleccionamos previamente; aínda que se queremos asignar a acción a algunha outra das pezas do gráfico, podemos despregar esta lista e a seleccionar. Se queremos eliminar algunha das accións asociadas á devandita peza, abondará con seleccionala na táboa e usar o botón vermello á dereita desta lista.

7-8. - Unha vez seleccionemos na lista despregable (5) e asignemos a acción a unha das pezas do SVG co botón (8), esta aparecerá reflectida na táboa (7) da dereita. Podemos repetir o proceso asignando máis accións á mesma peza todas as veces que sexan necesarias. Ao final aparecerán na táboa todas as accións asociadas á devandita peza:



Na primeira columna "*Elemento*" vemos a IDE da peza do gráfico **SVG** á que asignamos unha acción; na columna "*Acción*" aparece o nome da acción asociada a ese elemento e na columna da dereita "*Elemento*" o nome da peza á que asignamos a acción.

9. - Como sempre, este sería o botón para cancelar os cambios introducidos nas accións asociadas a unha das pezas do gráfico ou descartar novas accións asociadas a unha peza.

10. - No recadro "*Posición inicial*" podemos marcar a casa e utilizar o botón verde para ocultar de inicio a peza que teñamos seleccionada na táboa da esquerda. Así, cando o usuario abra a páxina web co gráfico, esa peza quedará oculta e nós poderemos facer que posteriormente se mostre asignando a esta algunha das accións que xa explicamos na pestana "1-svg/acción".

## PESTANA 4 - TEXTO == > ACCIÓN == > ELEMENTO

Esta pestana permitiranos escribir un texto que se incorporará á páxina web que conteña o gráfico SVG e facer que cando pasemos o punteiro do rato por enriba de palabras, oracións ou parágrafos se execute algunha das accións que especificaremos na pestana "1-SVG / Acción" na peza do gráfico correspondente.

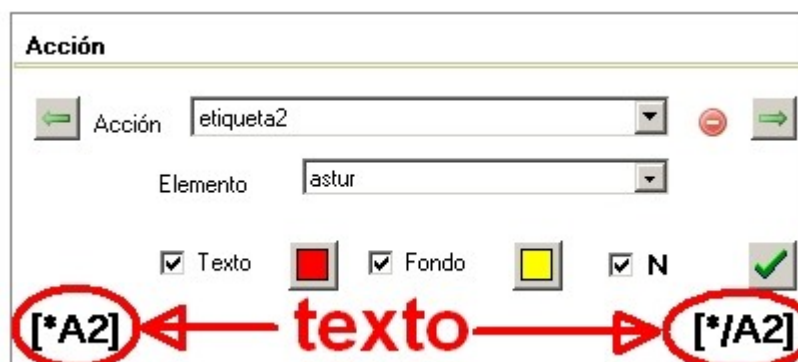
Elementos que imos atopar nesta pestana:

1. - Marcamos esta casa para activar o resto das opcións.
2. - Controles para formatar o texto ou as partes que queiramos do que escribamos no recadro inferior. De esquerda a dereita: cor, tamaño, grosa, cursiva e subliñado.
3. - Cadro principal onde escribiremos ou pegaremos o texto. Debaixo deste temos controis para aplicar propiedades a todo o texto en xeral. De esquerda a dereita: tipo de fonte, cor e tamaño de fonte, espazo de interlineado e alíñación (esquerda, dereita, centrado e xustificado).
4. - Nesta lista despregable seleccionaremos unha das accións que previamente crearemos na pestana "1-SVG / Acción" para aplicar algunha parte do texto.
5. - Nesta lista despregable seleccionaremos a "IDE" asociada coa peza do gráfico á que queiramos asignar a acción.

6. - Estes controis son para asignar propiedades ao texto que executará a acción cando actuemos sobre el co rato. De esquerda a dereita: cambiarlle a cor, o fondo, poñelo en grosa e ao final pulsar no botón verde para asociar definitivamente estas características coa acción e a peza do gráfico correspondentes.

7. - Só nos queda indicar a palabra, oración ou parágrafo que actuará como enlace para aplicar a devandita acción no gráfico. Para iso fixámonos nos códigos a dereita e esquerda e introducimos estes códigos ao principio e ao final do texto que queiramos que actúe como "detonante" da acción, dentro do cadro de texto principal (3).

Se queremos asignar máis accións a outras partes do texto, facemos clic na frecha verde da parte dereita da lista despregable (4) para borrar o contido dos campos e introducimos unha nova acción unha nova "IDE" doutra peza do gráfico; cambiamos as propiedades do texto se queremos e pulsamos no botón verde de aceptar. Observamos que na parte inferior, a esquerda e dereita aparecen novos códigos, que serán os que teñamos que introducir ao principio e ao final do novo texto ao que queiramos asignar a nova acción:



8. - Finalmente, no recadro "*Posición*" indicaremos se queremos que o texto se distribúa na parte superior, esquerda, dereita ou inferior do gráfico.

A xeito de exemplo: tal e como están configurados os elementos da pestana principal deste apartado do manual, e considerando que a acción do campo (4) "*etiqueta 3*" está pensada para cambiar nesa peza do gráfico o grosor e a cor da liña a cor do fondo e ademais engadir unha etiqueta informativa; unha vez o usuario sitúe o punteiro do rato sobre a palabra correspondente do texto (que neste caso sería "*Cantabria*"), produciríanse os seguintes cambios en texto e gráfico:

### La asamblea legislativa

La asamblea es el parlamento autonómico unicameral, que en las distintas comunidades se denomina de diferentes formas:

**Parlamento:** Andalucía, Canarias, Cantabria, Cataluña, Galicia, Islas Baleares, La Rioja, Navarra y País Vasco.

**Cortes:** Aragón, Castilla-La Mancha, Castilla y León, y Comunidad Valenciana.

**Asamblea:** Extremadura, Comunidad de Madrid y Región de Murcia.


**Junta General:** Asturias.



## PESTANA 5 - PROPIEDADES

Nesta pestana atopamos dous grandes recadros: "Menú despregable" na esquerda e "Etiqueta" na parte dereita.


### Menú despregable

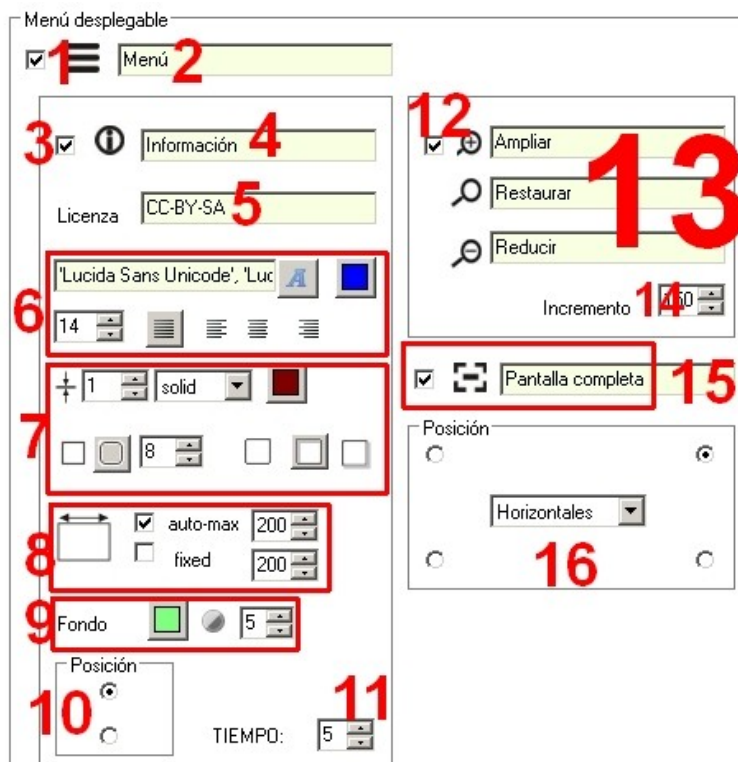
Consiste nun botón:  (opcional) que o usuario pode pulsar para que aparezan unha serie de opcións:

1. - Marcamos esta casa se queremos que apareza o menú; se non, non aparecerá o botón. Por defecto aparece marcada cando creamos este recurso multimedia.

2. - Neste campo escribiremos o texto que aparecerá nunha etiqueta emerxente que xera automaticamente o navegador cando o usuario sitúe o punteiro do rato enriba do botón do menú (1).

3-4-5. - Marcando a casa (3), ao facer clic no botón de menú aparecerá un botón

 que o usuario poderá pulsar para obter información sobre o que escribamos no campo "Licenza" (5). Ao situar o punteiro do rato enriba dese botón, o navegador xerará unha etiqueta emerxente co texto que escribiremos no campo (4).




6. - Aquí podemos modificar as propiedades do texto e da etiqueta emerxente que aparecerá cando o usuario faga clic no botón de información: tipo de letra, cor desta, tamaño e aliñación.

7. - Con estes controis asignaremos o grosor do bordo da devandita etiqueta emerxente, o tipo de liña do bordo da etiqueta, a súa cor, se será un rectángulo coas esquinas puntiagudas ou redondeadas, o radio das devanditas esquinas e se a etiqueta aparecerá sen sombra, con sombra interior (superior e esquerda) ou con sombra exterior (dereita e inferior) respectivamente.

8. - Este apartado é o que controla a anchura da devandita etiqueta emerxente de información. Se marcamos a casa "auto-max" e establecemos un ancho en pixeis á súa dereita, Ardora xerará unha etiqueta con ese ancho de máximo e o alto necesario para que caiba todo o texto introducido no campo (5), adaptando sempre o ancho da etiqueta á lonxitude do texto; é dicir, se a lonxitude do texto é menor que o ancho especificado, a etiqueta adaptarase reducindo o seu ancho. Se marcamos ao casa "fixed" (fíxo), Ardora fará o mesmo que coa anterior opción, agás que o ancho da etiqueta será sempre fíxo, sexa cal sexa a lonxitude do texto escrito no campo (5) e non se adaptará á lonxitude dun texto menor que ese ancho.

9. - Aquí podemos especificar a cor de fondo da devandita etiqueta e a súa transparencia por se o texto é extenso, ocupa unha área considerable de pantalla e queremos que se vexa total ou parcialmente o que hai debaixo. Un 10 faría a etiqueta totalmente opaca e un 0 totalmente transparente polo que se vería só o texto e o bordo do recadro.

10. - Se queremos que a etiqueta emerxente apareza na parte superior da páxina ou na inferior.

11. - Unha vez o usuario pulsa no botón , a etiqueta aparecerá na parte superior da pantalla tantos segundos como indiquemos neste campo, e logo desaparecerá.

12-13-14. - Marcando a casa (12) aparecerán eses tres botóns no menú para ampliar, reducir ou restaurar o gráfico ao seu tamaño orixinal. Nos campos (13) escribiremos os textos que aparecerán nas etiquetas emerxentes que xera automaticamente o navegador cando o usuario sitúe o punteiro do rato enriba dos botóns. No campo (14) especificaremos o número de pixeis que aumentará ou diminuírá o gráfico cando se usen os botóns correspondentes (sempre mantendo as súas proporcións).

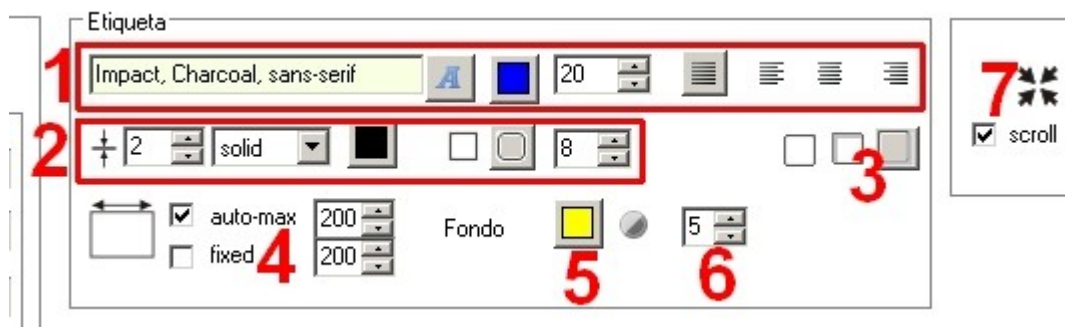
15. - Marcando esta casa aparecerá o botón para que se poida estender a páxina a pantalla completa. No campo podemos escribir un texto que aparecerá na etiqueta emerxente xerada polo navegador.

16. - Aquí indicaremos en cal das catro esquinas da páxina queremos que apareza o botón do menú e tamén a forma de despregarse o resto de botóns ao pulsar sobre este: de esquerda a dereita (horizontal) ou de arriba a abaixo (vertical).

## Etiqueta

Nesta última área atopamos os controis para configurar as etiquetas xeradas por Ardora; non as clásicas rectangulares xeradas polo navegador senón as etiquetas que creamos cando enchemos o campo "Etiqueta" na pestana "1-SVG / Acción" dentro da pestana "Over".

Atopamos os seguintes elementos:



1. - Aquí podemos escoller, de esquerda a dereita: o tipo de letra, a súa cor, o seu tamaño e a súa aliñación con respecto aos bordos do recadro (xustificadío esquerda, centrado e dereita).
2. - Con estes controis configuraremos as características da liña que forma o recadro; de esquerda a dereita: grosor, tipo de liña, cor, esquinas rectas ou redondeadas e **radio** da curva das esquinas redondeadas nese último caso.
3. - Destes tres botóns, o primeiro deixaría ao recadro sen sombra, o segundo con sombra interior e o terceiro con sombra exterior.
4. - Ao igual que co botón de información, controla a anchura da devandita etiqueta emerxente. Se marcamos a casa "auto-max" e establecemos un ancho en píxeis á súa dereita, Ardora xerará unha etiqueta con ese ancho de máximo e o alto necesario para que caiba todo o texto introducido no campo correspondente da pestana "Over", adaptando sempre o ancho da etiqueta á lonxitude do texto; é dicir, se a lonxitude do texto é menor que o ancho especificado, a etiqueta adaptarase reducindo o seu ancho. Se marcamos ao casa "fixed" (fixo), Ardora fará o mesmo que coa anterior opción, agás que o ancho da etiqueta será sempre fixo, sexa cal sexa a lonxitude do texto e non se adaptará á lonxitude dun texto menor que ese ancho.
5. - Con este botón podemos elixir a cor de fondo da etiqueta.
6. - Controla a transparencia da cor de fondo que aplicamos no apartado anterior. Un 10 faría a etiqueta totalmente opaca e un 0 totalmente transparente polo que se vería só o texto e o bordo do recadro.
7. - Marcando esta opción o gráfico aparecerá centrado na páxina.



## **PESTANA 6 - PÁXINA WEB**

Común a todas as actividades e páxinas multimedia Ardora, nesta pestana configúranse os distintos parámetros xerais da páxina web, como o enunciado, o fondo, o título da pestana, etc.

Poden consultarse estas características comúns no sitio web de Ardora, páxina de axuda, documento: *Puntos, tempo, mensaxes e enunciado*.