

“Testo e immagini” è una “Pagina web multimedia” che si crea accedendo al seguente menù: File > Nuova pagina web multimedia > Testo e immagini (*figura 1*).

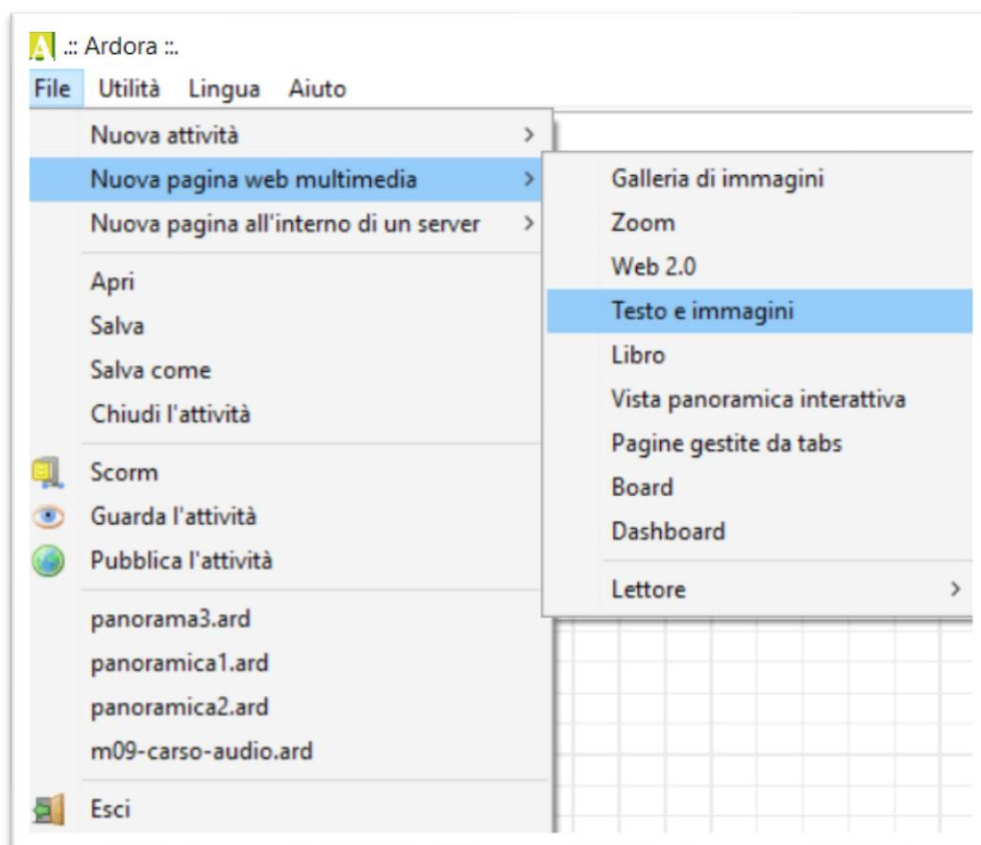


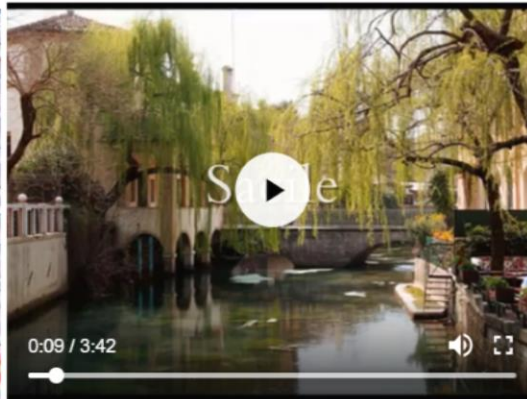
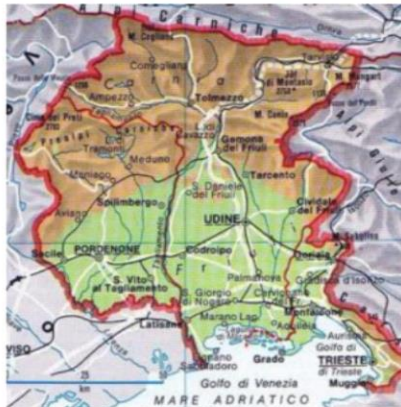
Figura 1

Come suggerisce il nome, questo tipo di pagina multimediale ci consente di creare una pagina web che contiene testo, immagini, video... e molte altre cose ancora: suoni, link a siti web esterni, attività realizzate con altri programmi, di cui si possiede il codice “embed”, o attività realizzate con Ardora.

“Testo e immagini” può supportare fino a 49 pagine diverse e garantisce la navigazione tra di esse tramite un “menù a tendina”; si può vedere un esempio in *figura 2*.

Per il perfetto funzionamento, soprattutto per quanto riguarda il “Menù grafico” e i collegamenti a file audio e video esterni, oppure ad App incorporate con “embed code”, è consigliabile visualizzare le pagine con il browser Mozilla Firefox.

N.B. “Menù a tendina” e “menù grafico” in questa attività sono due cose distinte, che analizzeremo nel dettaglio più avanti.



Il Friuli Venezia Giulia si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza dopo la seconda guerra mondiale.



La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri i Giovanni di Duino.

Altri due fiumi importantissimi della Regione sono il **fiume Tagliamento** e il **fiume Fella**.

- Clima (link)
- Esercizio 1 (Learningapps)
- Esercizio 2 (Ardora)
- Menù grafico

Menù a tendina



Figura 2

In *figura 3* possiamo osservare la schermata di "Editing".

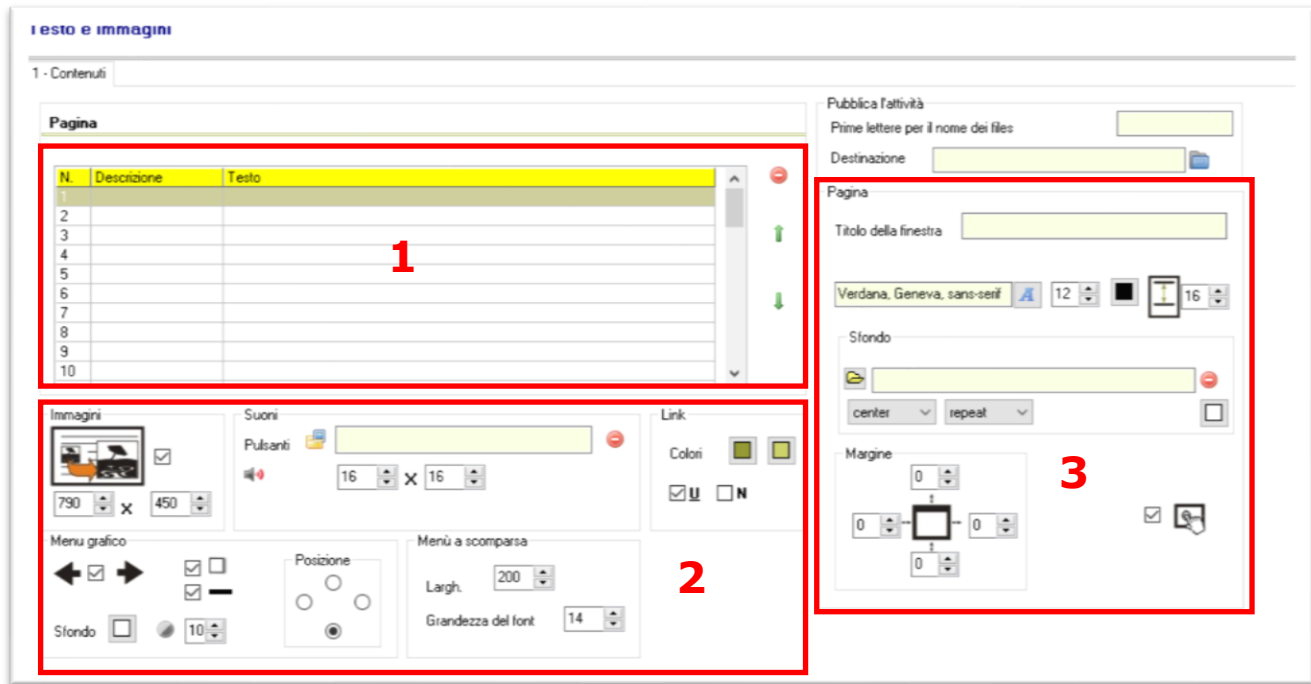


Figura 3

ZONA 1

Nella tabella, che si può vedere in *figura 4*, compaiono le pagine che man mano si realizzano (fino a un massimo di 49). Facendo doppio clic su una riga della tabella medesima si apre la finestra di editing (*figura 5*).

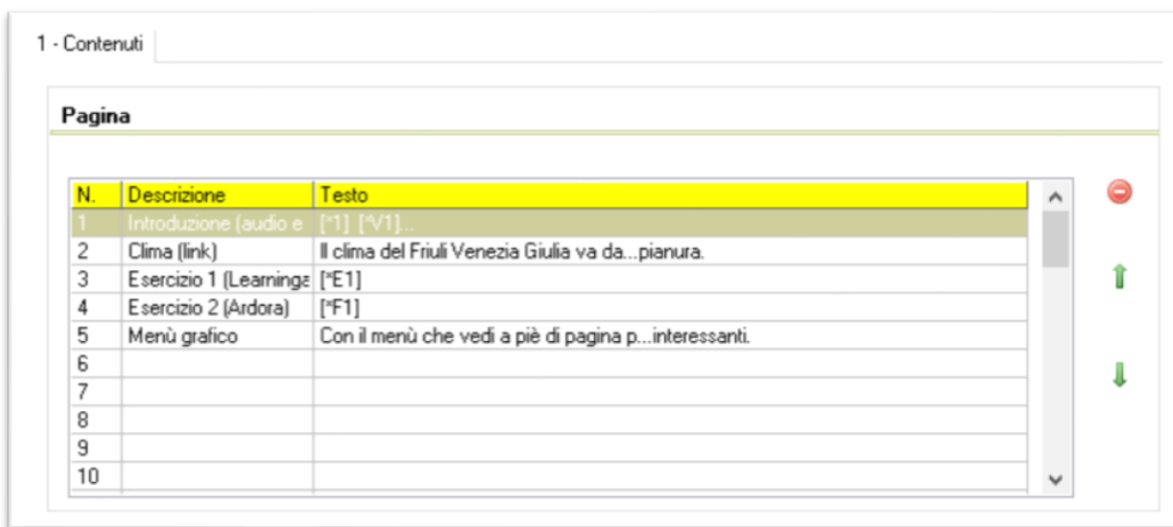


Figura 4

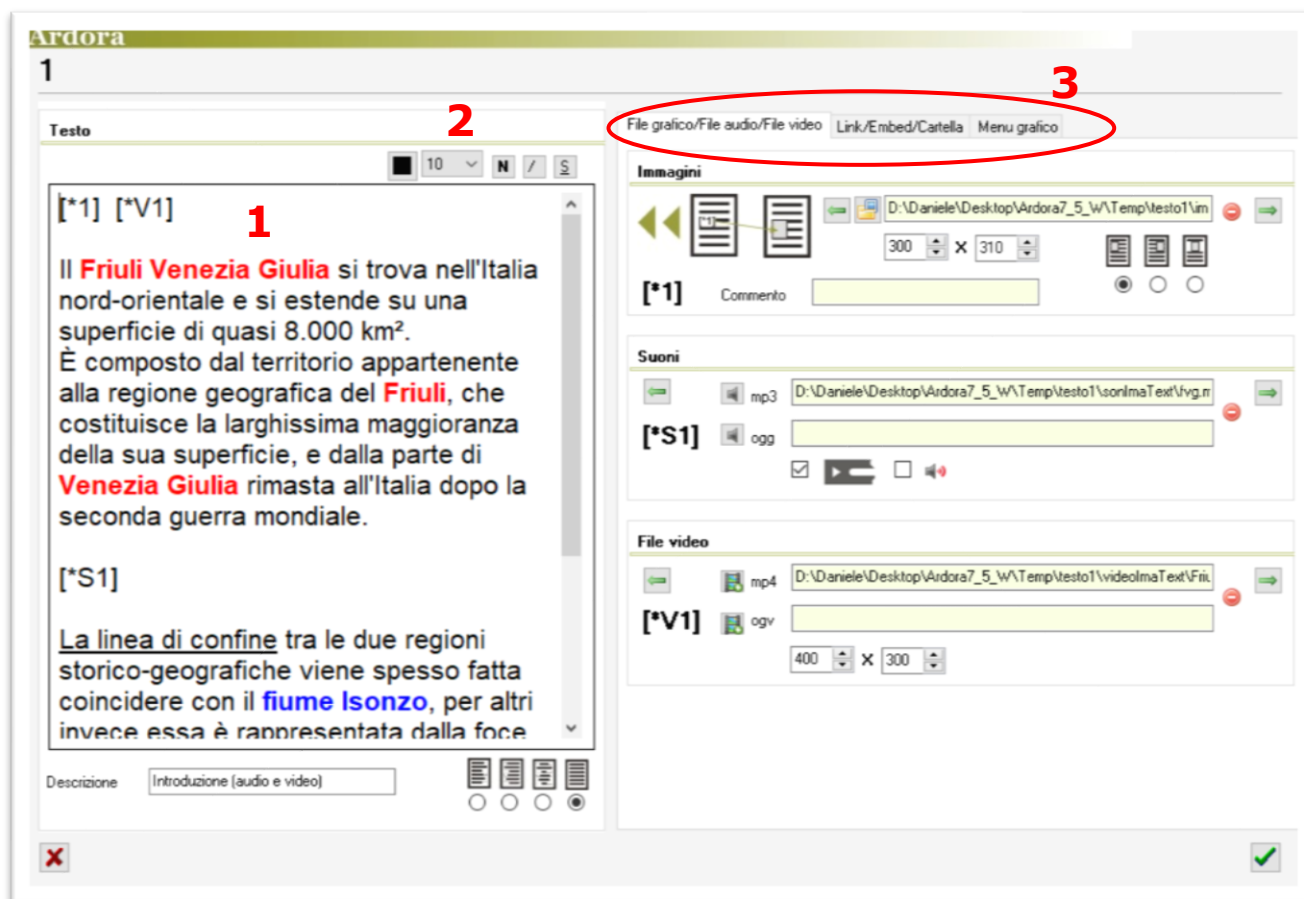


Figura 5

Nel campo di testo posto a sinistra, individuato dal numero 1 (figura 5), si inserisce il testo della pagina, che formatteremo con i pulsanti individuati dal numero 2.

Sul lato destro abbiamo tre schede (numero 3), che vedremo nel dettaglio tra un momento.

I “controlli di formattazione” si trovano nella parte in alto a destra del campo di testo; si può vedere un ingrandimento in figura 6.



Figura 6

Con il pulsante individuato dal numero 1 (figura 6) si imposta il colore del testo; con i cursori individuati dal numero 2 (figura 6) si determina la dimensione del font; i pulsanti individuati dai numeri 3, 4 e 5 applicano, nell'ordine, il grassetto (**N**), il corsivo (*I*) e il sottolineato (S): selezionare il testo da formattare e usare i pulsanti, secondo le proprie esigenze.

Per quanto riguarda il tipo di carattere tipografico (font) da utilizzare, esso non si imposta da questa finestra, ma dalla finestra di modifica principale zona 3, figura 3; la analizzeremo più avanti in questo tutorial.

Tenere presente che per applicare a una o più parole il grassetto o per cambiarne il colore, la dimensione, eccetera, è necessario innanzitutto selezionarle; una volta che sono state selezionate, non fare di nuovo clic sul testo ma fare clic sul pulsante desiderato; in questo modo le parole selezionate acquisiranno la formattazione voluta.

IMPORTANTE: se si "copia" e "incolla" il testo, prelevandolo da un sito Web o da un qualsiasi elaboratore di testi (word, writer, etc.), è molto probabile che esso si "porti dietro" il proprio formato (carattere, dimensione del carattere, sottolineatura, etc.); per evitare risultati indesiderati e imprevedibili è molto importante che prima si "incolli" il testo in "blocco note" (Windows) o in "gedit" (Linux); dopo aver "incollato" il testo in "blocco note" o "gedit", copiarlo nuovamente e quindi "incollarlo" in Ardora; questo "passaggio" assicura che il testo sia "ripulito" dalla sua formattazione originaria e sia quindi pronto per essere modificato in Ardora.



Figura 7

Sotto all'area per l'inserimento del testo vi è un campo che si chiama "Descrizione" (numero 1, figura

7); scrivere una breve descrizione della pagina o meglio un titolo, che si potrà leggere nel "menù a discesa", il quale si utilizza per navigare da una pagina all'altra.

Sempre sotto all'area per l'inserimento del testo vi sono i pulsanti che servono per l'allineamento: testo a sinistra, testo a destra, testo "centrato", testo "giustificato" (numero 2, figura 7).

Nella parte destra della finestra troviamo tre schede, File grafico (immagini)/ File audio/ File video (figura 8), che analizzeremo immediatamente una ad una.

Oltre a queste tre schede, ce ne sono altre tre, cui si accede tramite il tab "Link/Embed/Cartella" (figura 8 e figura 15) e un ulteriore tab che consente di creare un "Menù grafico", grazie al quale si potranno inserire altri molteplici contenuti: in ogni pagina dunque c'è la possibilità di inserire contenuti in ben sette modalità diverse.

File grafico/File audio/File video Link/Embed/Cartella Menu grafico

Immagini

790 x 450

[*1] Commento

Suoni

mp3

[*S1] ogg

File video

mp4

[*V1] ogv

400 x 300

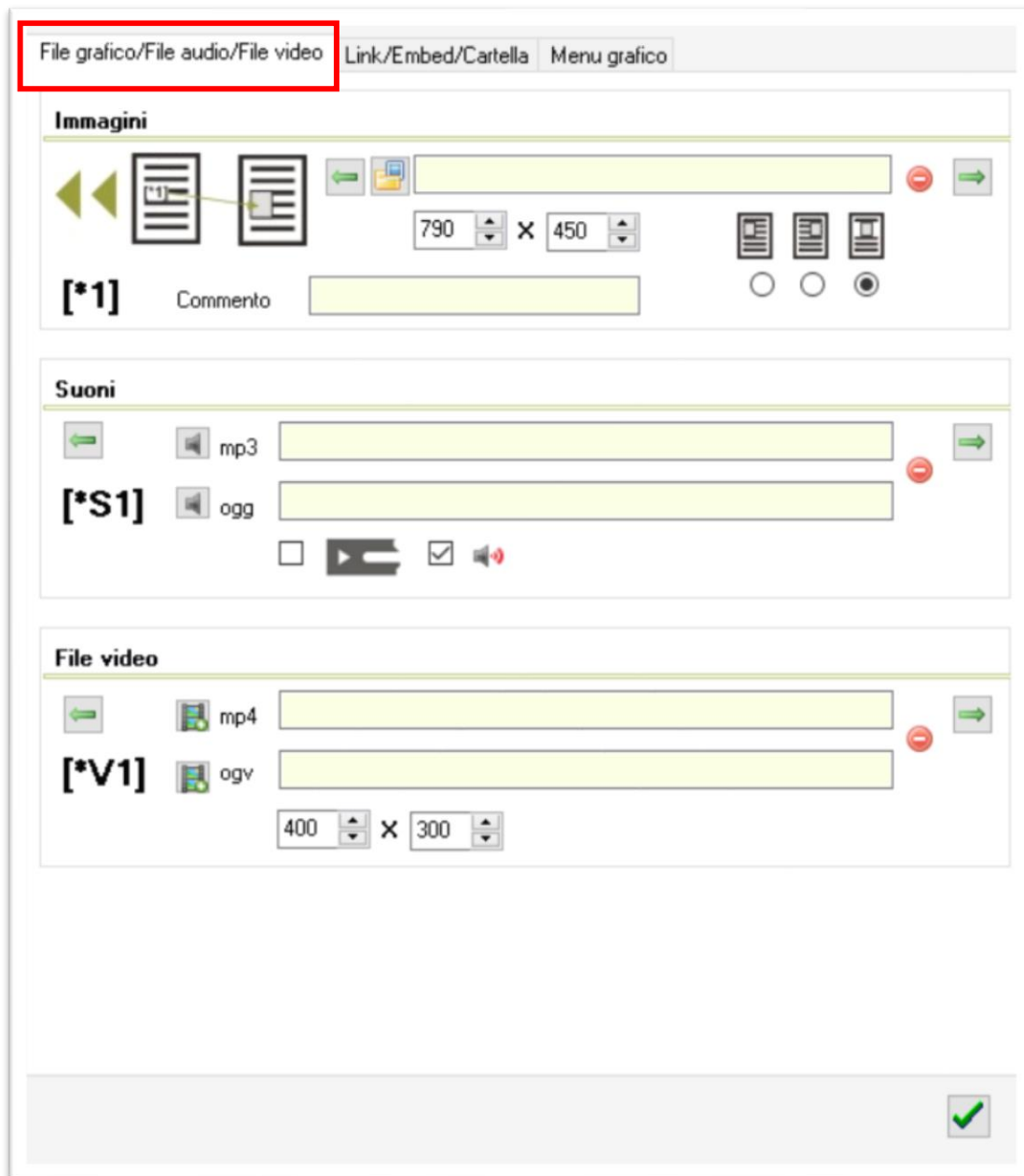
The image shows a web-based multimedia editor interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'File grafico/File audio/File video' (highlighted with a red box), 'Link/Embed/Cartella', and 'Menu grafico'. Below this are three main sections: 'Immagini' (Images), 'Suoni' (Sounds), and 'File video' (Video files). The 'Immagini' section includes a thumbnail grid, a text input field, a 'Commento' field, and a '790 x 450' resolution indicator. The 'Suoni' section has two rows for audio files: 'mp3' and 'ogg', with a '[*S1]' label and a play button. The 'File video' section has two rows for video files: 'mp4' and 'ogv', with a '[*V1]' label and a '400 x 300' resolution indicator. A green checkmark icon is located in the bottom right corner of the interface.

Figura 8

Tramite la finestra "Immagini" (*figura 9*), che fa parte della scheda "File grafico/ File audio/ File video", importeremo le immagini che vogliamo includere nella pagina.



Figura 9

Fare clic sul pulsante con la cartella gialla (numero 1, *figura 9*) per cercare nel proprio computer un'immagine da inserire (sono supportati solo file di tipo JPG).

Se, una volta inserito il file, vogliamo eliminarlo, useremo il pulsante rosso individuato dal numero 2 (*figura 9*).



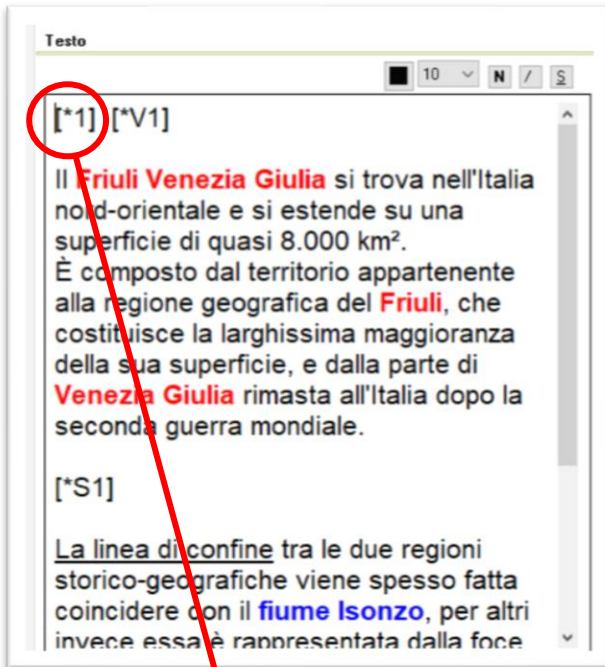
Se vogliamo inserire più di un'immagine nella stessa pagina, usiamo la "freccia verde" individuata dal numero 3 (*figura 9*); premendo la "freccia verde" infatti si avanza a una nuova scheda vuota ove si può inserire una nuova immagine.

Con i cursori individuati dal numero 4 (*figura 9*) si impostano la larghezza e l'altezza dell'immagine.

Nel campo "Commento" (numero 5, *figura 9*) si inserisce un testo che sarà visualizzato solo quando si posiziona il puntatore del mouse sopra l'immagine (funzione "mouseover").

Con i pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 9*) si fa in modo che l'immagine si allinei a sinistra del testo, a destra dello stesso o si posizioni al centro della pagina.

Da ultimo osserviamo il codice [*1] individuato dal numero 7 (*figura 9*); questo codice deve essere scritto all'interno del testo nel punto in cui si desidera che appaia l'immagine; osserva con attenzione la *figura 10* per vedere come si utilizza il codice e qual è il risultato finale.



Il **Friuli Venezia Giulia** si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza dopo la seconda guerra mondiale.

La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri i Giovanni di Duino.

Altri due fiumi importantissimi della Regione sono il **fiume Tagliamento** e il **fiume Fella**.

0:00 / 0:38

Clima (link)
 Esercizio 1 (Learningapps)
 Esercizio 2 (Ardora)
 Menù grafico

Figura 10

Se abbiamo inserito più di un'immagine, utilizzando la "freccia verde", osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: immagine 1 [*1], immagine 2 [*2], immagine 3 [*3], immagine 4 [*4], etc.

Ogni immagine ha il suo codice per cui, quando la inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

Tramite la finestra "Suoni" (*figura 11*), che fa parte della scheda "File grafico/ File audio/ File video", importeremo le tracce audio che vogliamo includere nella pagina.



Figura 11

Facendo clic sui pulsanti individuati dal numero 1, *figura 11* (immagine di un "megafono"), si può cercare nel proprio computer un file sonoro in formato MP3 e/o OGG.

Se desideriamo cancellare un file precedentemente inserito basta cliccare sul pulsante rosso (numero 2, *figura 11*).

Se vogliamo inserire più di un suono nella stessa pagina clicchiamo sulla "freccia verde" (numero 3, *figura 11*) che ci porterà a una nuova scheda vuota dove ripeteremo l'operazione di ricerca e inserimento di file; si può inserire un numero illimitato di tracce audio.

Selezionando la casella individuata dal numero 4 (*figura 11*) faremo in modo che appaia un piccolo "player" nel posto in cui abbiamo inserito il codice audio; questo permetterà all'utente di avviare, interrompere o mettere in pausa l'audio.

Selezionando la casella individuata dal numero 5 (*figura 11*) al posto del "player" apparirà il simbolo di un piccolo altoparlante; in questo caso l'utente non potrà avere alcun controllo sull'audio, che si avvierà in automatico e che si dovrà ascoltare sino alla fine.

Da ultimo osserviamo il codice `[*S1]` individuato dal numero 6 (*figura 11*); questo codice deve essere scritto all'interno del testo nel punto in cui si desidera che appaia l'audio; osserva con attenzione la *figura 12* per vedere come si utilizza il codice e qual è il risultato finale.

Testo


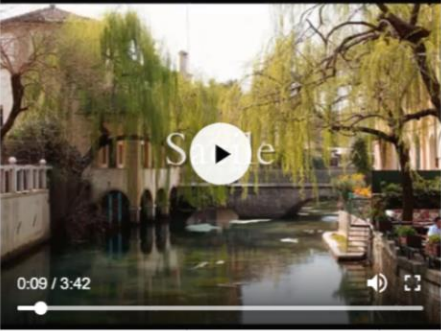
10 N / S

[*1] [*V1]

Il **Friuli Venezia Giulia** si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza della sua superficie, e dalla parte di **Venezia Giulia** rimasta all'Italia dopo la seconda guerra mondiale.

[*S1]

La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri invece essa è rappresentata dalla foce

Il **Friuli Venezia Giulia** si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza dopo la seconda guerra mondiale.

0:09 / 3:42

▶ 0:00 / 0:38 🔊

La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri i Giovanni di Duino.

Altri due fiumi importantissimi della Regione sono il **fiume Tagliamento** e il **fiume Fella**.

Clima (link)
 Esercizio 1 (Learningapps)
 Esercizio 2 (Ardora)
 Menù grafico

📄 N

Figura 12

Se abbiamo inserito più di un audio, utilizzando la "freccia verde", osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: audio 1 [*S1], audio 2 [*S2], audio 3 [*S3], audio 4 [*S4], etc.

Ogni audio ha il suo codice per cui, quando lo inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

Tramite la finestra "File video" (*figura 13*), che fa parte della scheda "File grafico/ File audio/ File video", importeremo le tracce video che vogliamo includere nella pagina.

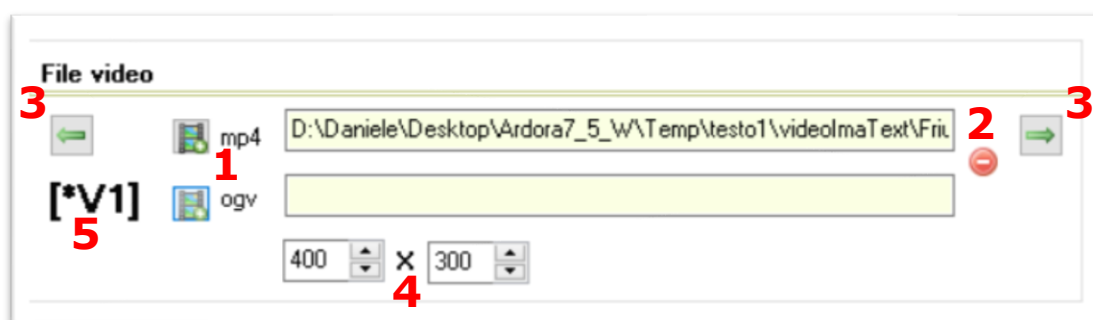


Figura 13

Facendo clic sui pulsanti individuati dal numero 1 (*figura 13*) si può cercare nel proprio computer un file video in formato MP4 e/o OGV.

Se desideriamo cancellare un file precedentemente inserito basta cliccare sul pulsante rosso (numero 2, *figura 13*).

Se vogliamo inserire più di un video nella stessa pagina clicchiamo sulla "freccia verde" (numero 3, *figura 13*) che ci porterà a una nuova scheda vuota dove ripeteremo l'operazione di ricerca e inserimento di file; si può inserire un numero illimitato di tracce video.

Con i cursori individuati dal numero 4 (*figura 13*) regoleremo la larghezza e l'altezza del video.

Da ultimo osserviamo il codice [*V1] individuato dal numero 5 (*figura 13*); questo codice deve essere scritto all'interno del testo nel punto in cui si desidera che appaia il video; osserva con attenzione la *figura 14* per vedere come si utilizza il codice e qual è il risultato finale.

Testo

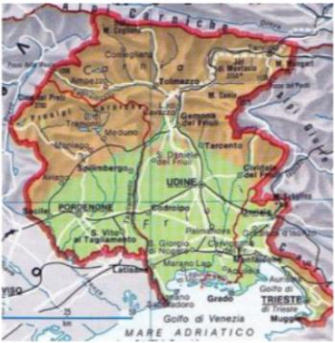
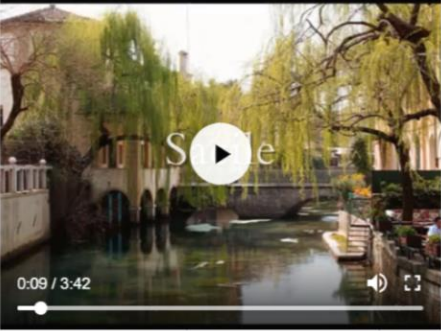
10 N / S

[*1] [*V1]

Il **Friuli Venezia Giulia** si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza della sua superficie, e dalla parte di **Venezia Giulia** rimasta all'Italia dopo la seconda guerra mondiale.

[*S1]

La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri invece essa è rappresentata dalla foce

0:09 / 3:42

Il **Friuli Venezia Giulia** si trova nell'Italia nord-orientale e si estende su una superficie di quasi 8.000 km². È composto dal territorio appartenente alla regione geografica del **Friuli**, che costituisce la larghissima maggioranza dopo la seconda guerra mondiale.

▶ 0:00 / 0:38

La linea di confine tra le due regioni storico-geografiche viene spesso fatta coincidere con il **fiume Isonzo**, per altri i Giovanni di Duino.

Altri due fiumi importantissimi della Regione sono il **fiume Tagliamento** e il **fiume Fella**.

Clima (link)
 Esercizio 1 (Learningapps)
 Esercizio 2 (Ardora)
 Menù grafico

N

Figura 14

Se abbiamo inserito più di un video, utilizzando la “freccia verde”, osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: video 1 [*V1], video 2 [*V2], video 3 [*V3], video 4 [*V4], etc.

Ogni video ha il suo codice per cui, quando lo inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

Nella parte destra della finestra troviamo ora altre tre schede: “Link/Embed/ Cartella” (figura 15); le analizzeremo una ad una.



Figura 15

Tramite la finestra "Link" (*figura 16*) inseriremo l'indirizzo di un sito web per creare un collegamento ipertestuale.

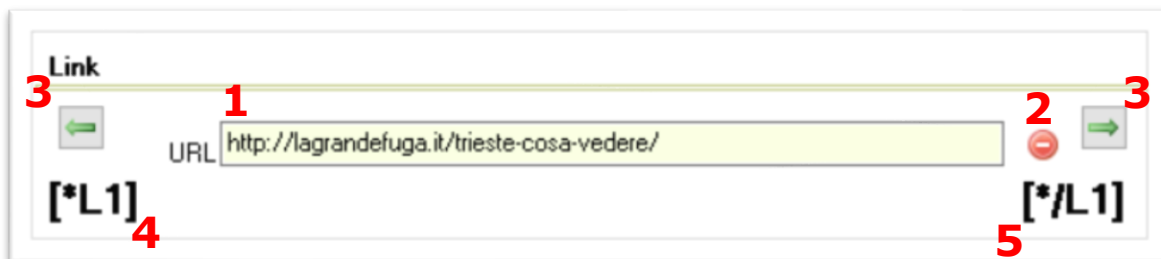


Figura 16

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 16*, etichetta "URL") si incolla l'indirizzo del sito web che vogliamo includere nella pagina.

Se desideriamo cancellare un indirizzo web, precedentemente inserito, basta cliccare sul pulsante rosso (numero 2, *figura 16*).

Se vogliamo inserire più di un collegamento a siti web nella stessa pagina clicchiamo sulla "freccia verde" (numero 3, *figura 16*) che ci porterà a una nuova scheda vuota dove ripeteremo l'operazione di inserimento di un nuovo indirizzo; si può inserire un numero illimitato di collegamenti a siti web.

A differenza di ciò che si è fatto per le immagini, i video o i suoni, per quanto riguarda l'inserimento di un link si devono utilizzare due codici, poiché è necessario individuare una o più parole, cliccando sulle quali si potrà visitare la pagina web; ecco come si utilizzano i due codici: [*L1] parola/e da cliccare [*/L1]. Il codice individuato dal numero 4 (*figura 16*) si pone a sinistra/all'inizio della parola o frase che vogliamo collegare mentre il codice individuato dal numero 5 (*figura 16*) si pone a destra/alla fine; un esempio di come utilizzare il codice lo si può vedere in *figura 17*: la parola "Trieste" è diventata il link, cliccando sulla quale si può accedere a una pagina web.

Tieni presente che è possibile utilizzare i codici anche integrandoli tra di loro in modo da creare, per esempio, un link su un'immagine (cliccando sull'immagine si può accedere a una pagina web): [*L1] [*1][*/L1].

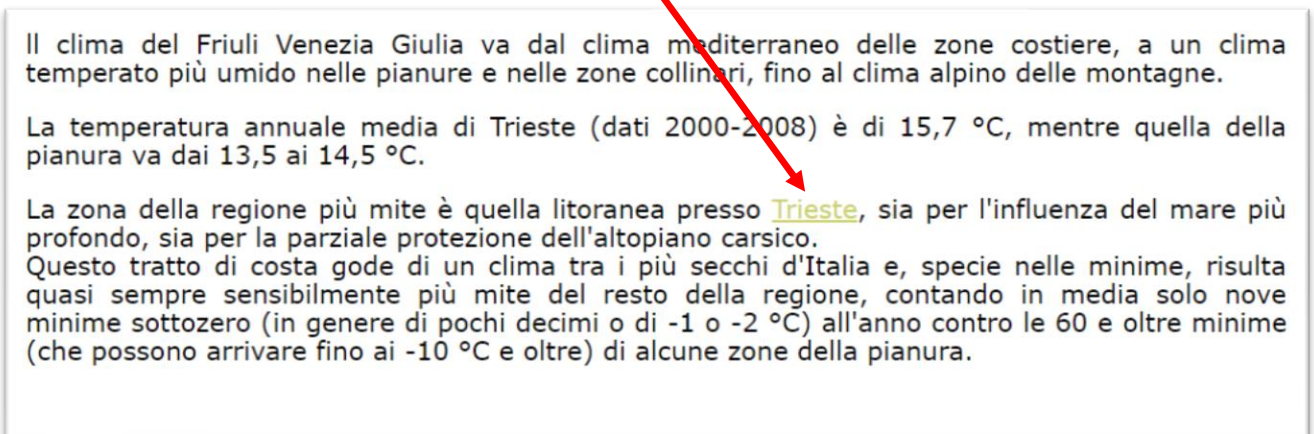
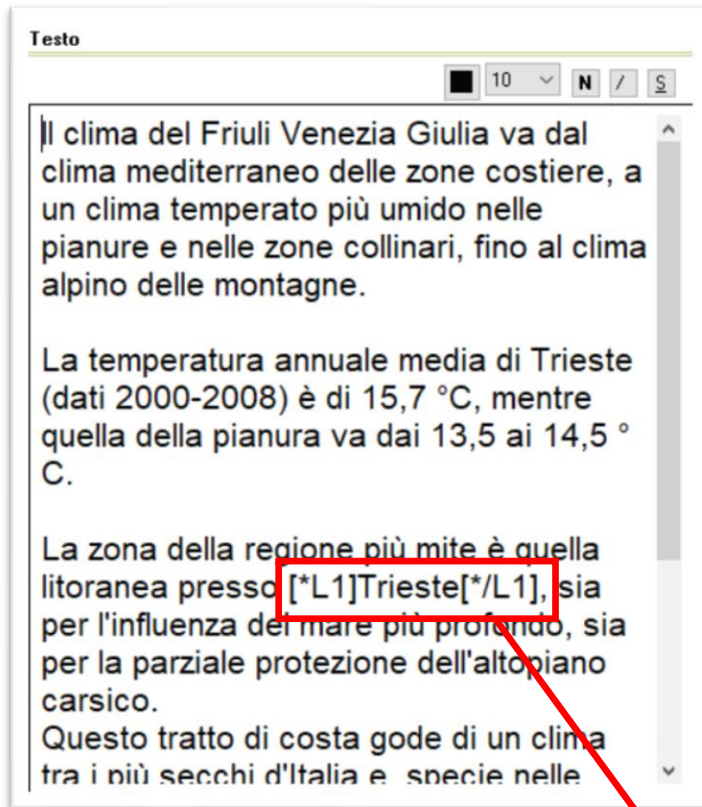


Figura 17

Se abbiamo inserito più di un collegamento ipertestuale, utilizzando la “freccia verde”, osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: link 1 [*L1] [*/L1], link 2 [*L2] [*/L2], link 3 [*L3] [*/L3], link 4 [*L4] [*/L4], etc.

Ogni collegamento ipertestuale ha il suo codice per cui, quando lo inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

Tramite la finestra "Embed" (*figura 18*) inseriremo il codice HTML dell'oggetto che vogliamo incorporare nella pagina: in questo modo un contenuto realizzato online apparirà nella nostra pagina di Ardora (potrebbe essere un esercizio creato con una piattaforma web quale "learningapps" <https://learningapps.org/> oppure "H5p" <https://h5p.org/> o "educaplay" <https://www.educaplay.com>; sono tutti siti che permettono di creare un contenuto online e poi incorporarlo in qualsiasi altra pagina, tramite il codice).

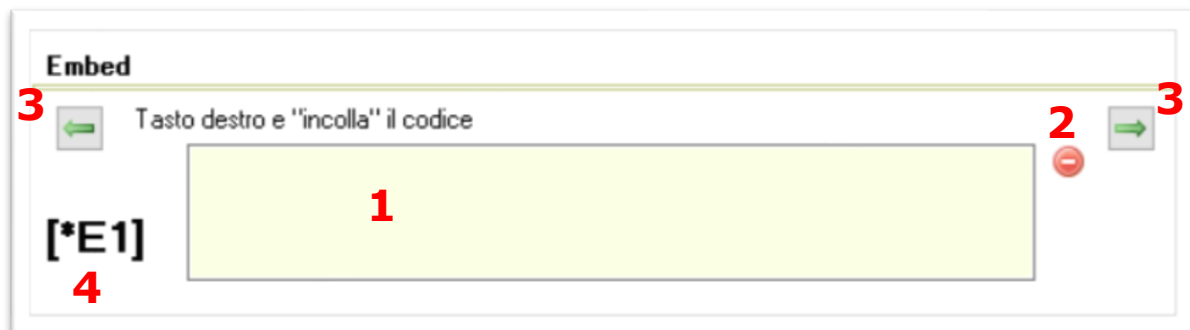


Figura 18

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 18*) incolleremo il codice "embed" fornito dal sito; un esempio in *figura 19*.



Figura 19

Se desideriamo cancellare un codice "embed", precedentemente inserito, basta cliccare sul pulsante rosso (numero 2, *figura 18*).

Se vogliamo inserire più di un codice "embed" nella stessa pagina clicchiamo sulla "freccia verde" (numero 3, *figura 18*) che ci porterà a una nuova scheda vuota dove ripeteremo l'operazione di inserimento di un nuovo codice; si può teoricamente inserire un numero illimitato di codici anche se la "leggibilità" della pagina non sarà ottimale e quindi l'operazione è sconsigliata.

Da ultimo osserviamo il codice [*E1] individuato dal numero 4 (*figura 18*); questo codice deve essere scritto all'interno del testo nel punto in cui si desidera che appaia l'oggetto "embed"; osserva con attenzione la *figura 20* per vedere come si utilizza il codice e qual è il risultato finale (nel nostro caso un esercizio creato con la piattaforma "learningapps" <https://learningapps.org/>).

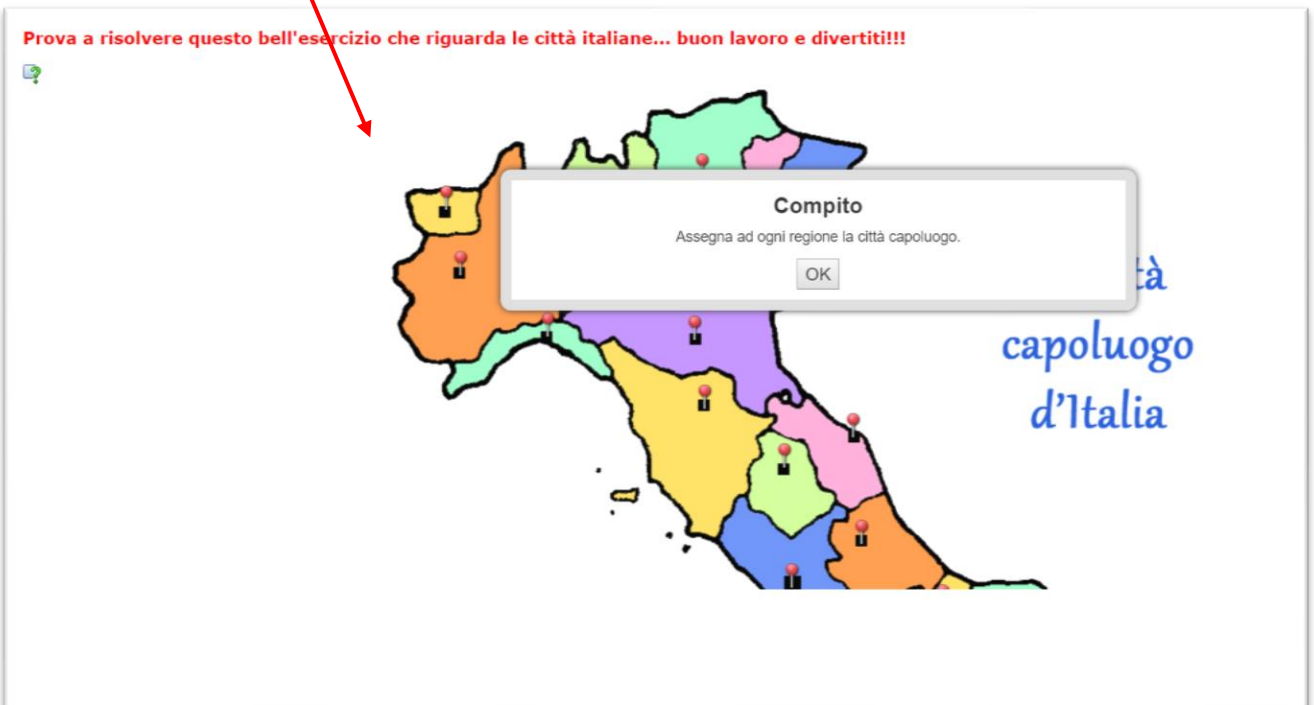
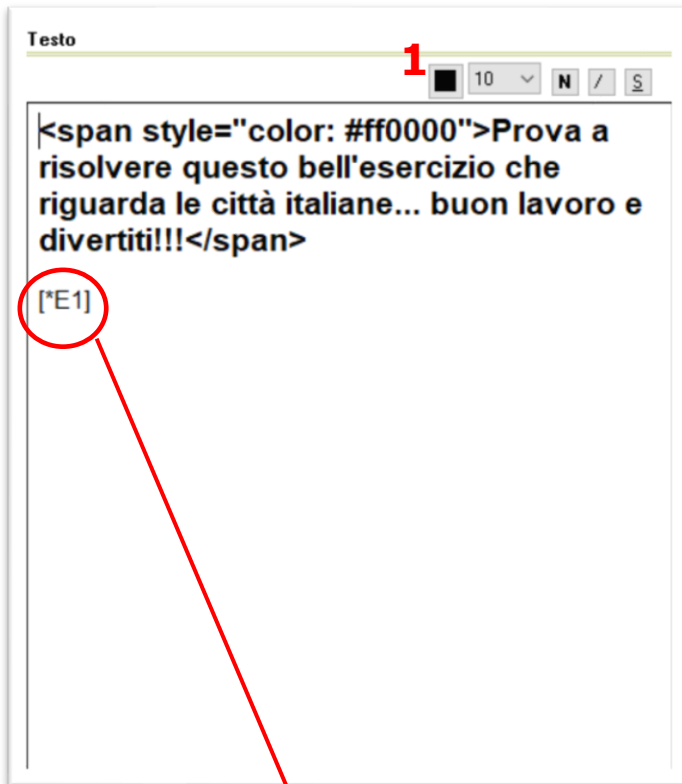


Figura 20

Se abbiamo inserito più di un codice "embed", utilizzando la "freccia verde", osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: embed 1 [*E1], embed 2 [*E2], embed 3 [*E3], embed 4 [*E4], etc.

Ogni "oggetto incorporato" ha il suo "codice embed" per cui, quando lo inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

Per mezzo della finestra "Cartella" (*figura 21*) possiamo inserire nella nostra pagina tutto ciò che può essere visualizzato tramite un browser: un'attività interattiva o un pacchetto multimediale realizzati con Ardora oppure un'applicazione creata con un altro software che veicola i propri contenuti tramite un file "html" (Jcllic o Hotpotatoes, per fare un esempio), etc.

Quando si carica un contenuto realizzato con questi strumenti (Ardora, Jcllic, Hotpotatoes) tutti i file e le "sottocartelle" necessarie al funzionamento si trovano in una singola cartella principale, dentro alla quale esiste anche un file ".html" che avvierà la risorsa in questione; è sufficiente selezionare questo "file di avvio" (html) che Ardora caricherà automaticamente tutto ciò che è necessario (cartelle, sottocartelle, altri file).

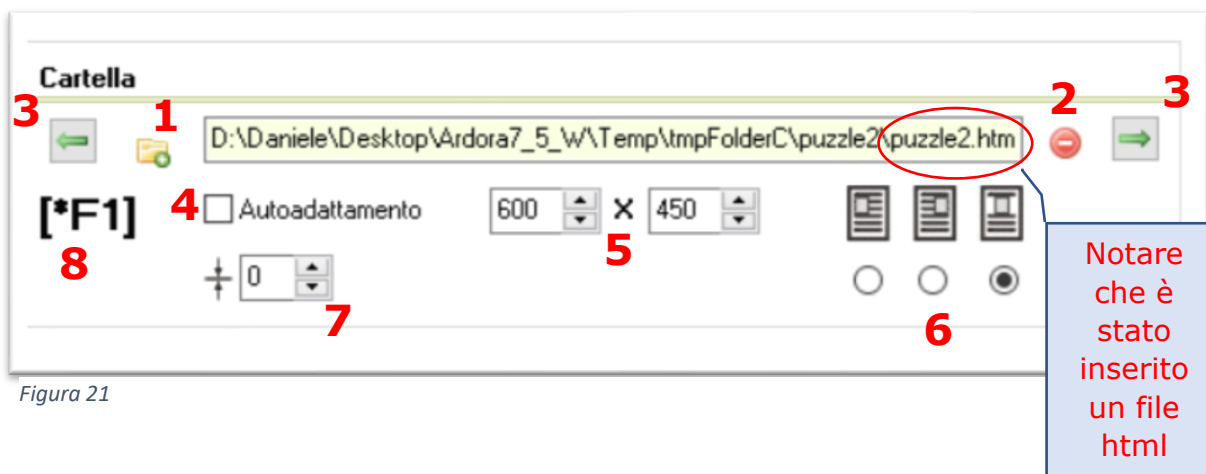


Figura 21

Cliccando sulla piccola cartella gialla, individuata dal numero 1 (*figura 21*), si può inserire un qualsiasi contenuto realizzato con Ardora o altri software: cercare e inserire il file HTML che avvia la risorsa.

Se desideriamo cancellare il file HTML precedentemente inserito basta cliccare sul pulsante rosso (numero 2, *figura 21*).

Se vogliamo inserire più di un file HTML nella stessa pagina clicchiamo sulla "freccia verde" (numero 3, *figura 21*) che ci porterà a una nuova scheda vuota dove ripeteremo l'operazione di ricerca e inserimento del file; si può teoricamente inserire un numero illimitato di file anche se la "leggibilità" della pagina non sarà ottimale e quindi l'operazione è sconsigliata.

Selezionando la casella "Autoadattamento", individuata dal numero 4 (*figura 21*), faremo in modo che Ardora regoli la larghezza e l'altezza della risorsa inserita in modo automatico (100% della dimensione originale).

Se invece desideriamo che la risorsa sia presentata secondo dimensioni impostate manualmente useremo i cursori individuati dal numero 5 (*figura 21*); nel caso in cui le dimensioni originali della risorsa fossero superiori a quelle impostate, appariranno le barre di scorrimento.

Con i pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 21*) si può decidere se la risorsa sarà allineata a sinistra, a destra o al centro della pagina.

Con i cursori individuati dal numero 7 (*figura 21*) si imposta lo spessore del bordo che viene posto attorno alla risorsa.

Da ultimo osserviamo il codice [*F1] individuato dal numero 8 (*figura 21*); questo codice deve essere scritto all'interno del testo nel punto in cui si desidera che appaia la risorsa; osserva con attenzione la *figura 22* per vedere come si utilizza il codice e qual è il risultato finale.

Se abbiamo inserito più di una risorsa, utilizzando la "freccia verde", osserveremo che, quando si cambia scheda, cambia anche il codice: cartella 1 [*F1], cartella 2 [*F2], cartella 3 [*F3], cartella 4 [*F4], etc.

Ogni risorsa ha il suo codice per cui, quando la inseriremo in mezzo al testo, utilizzeremo ovviamente il suo codice di riferimento.

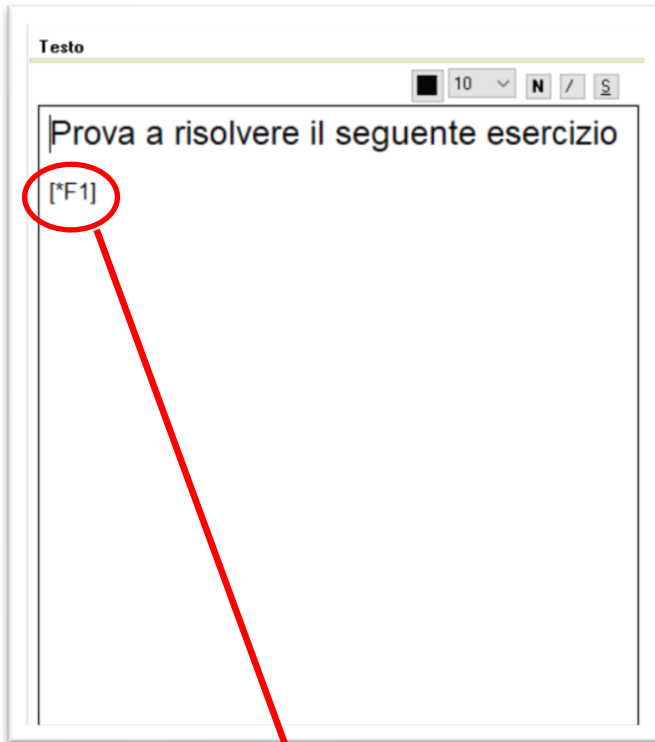


Figura 22

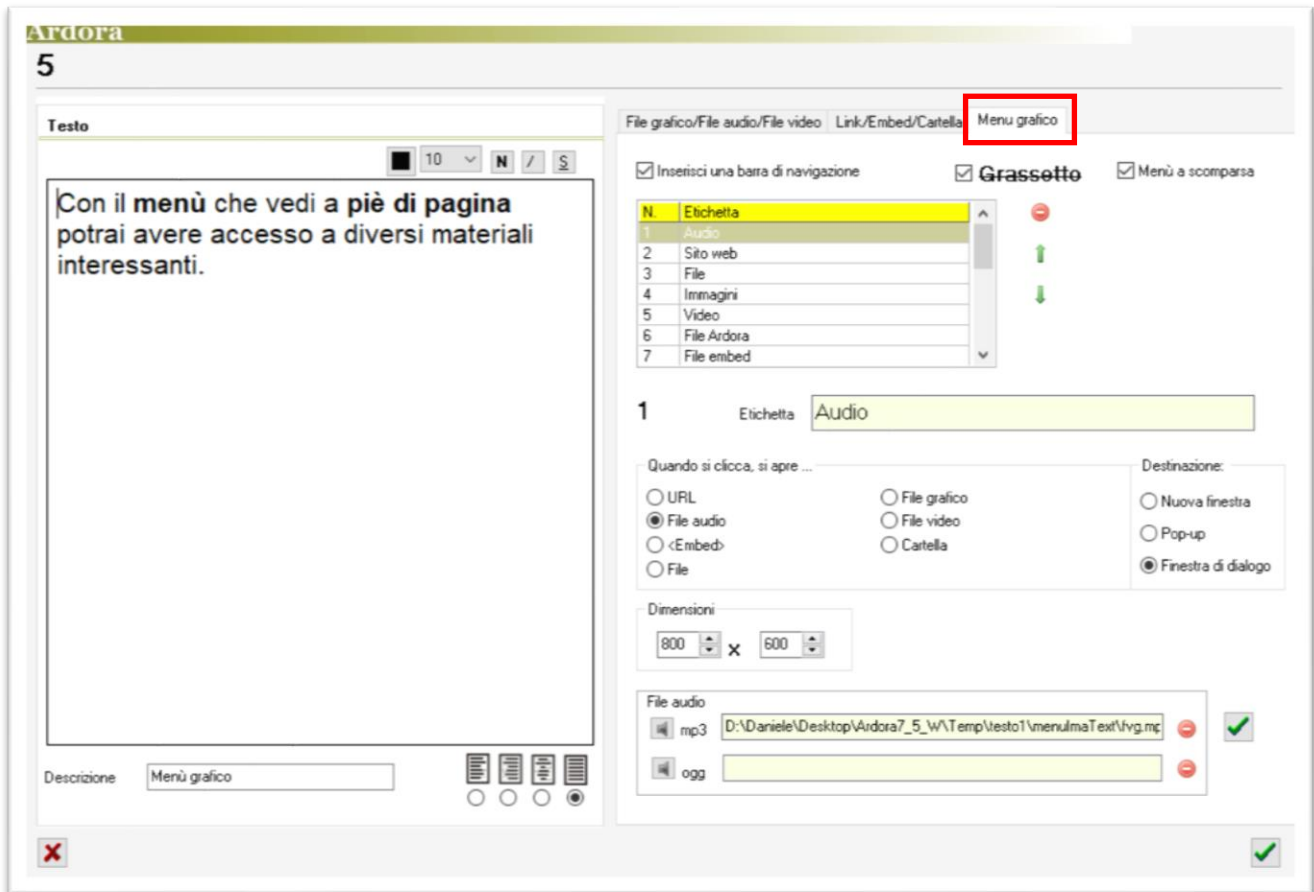
Scheda Menu grafico

Figura 23

L'ultimo tab che ci resta da analizzare è quello che si intitola "Menù grafico" (figura 23), posto a destra della finestra "Testo".

Quando si fa clic su questa scheda (*figura 24*), troviamo i seguenti elementi:

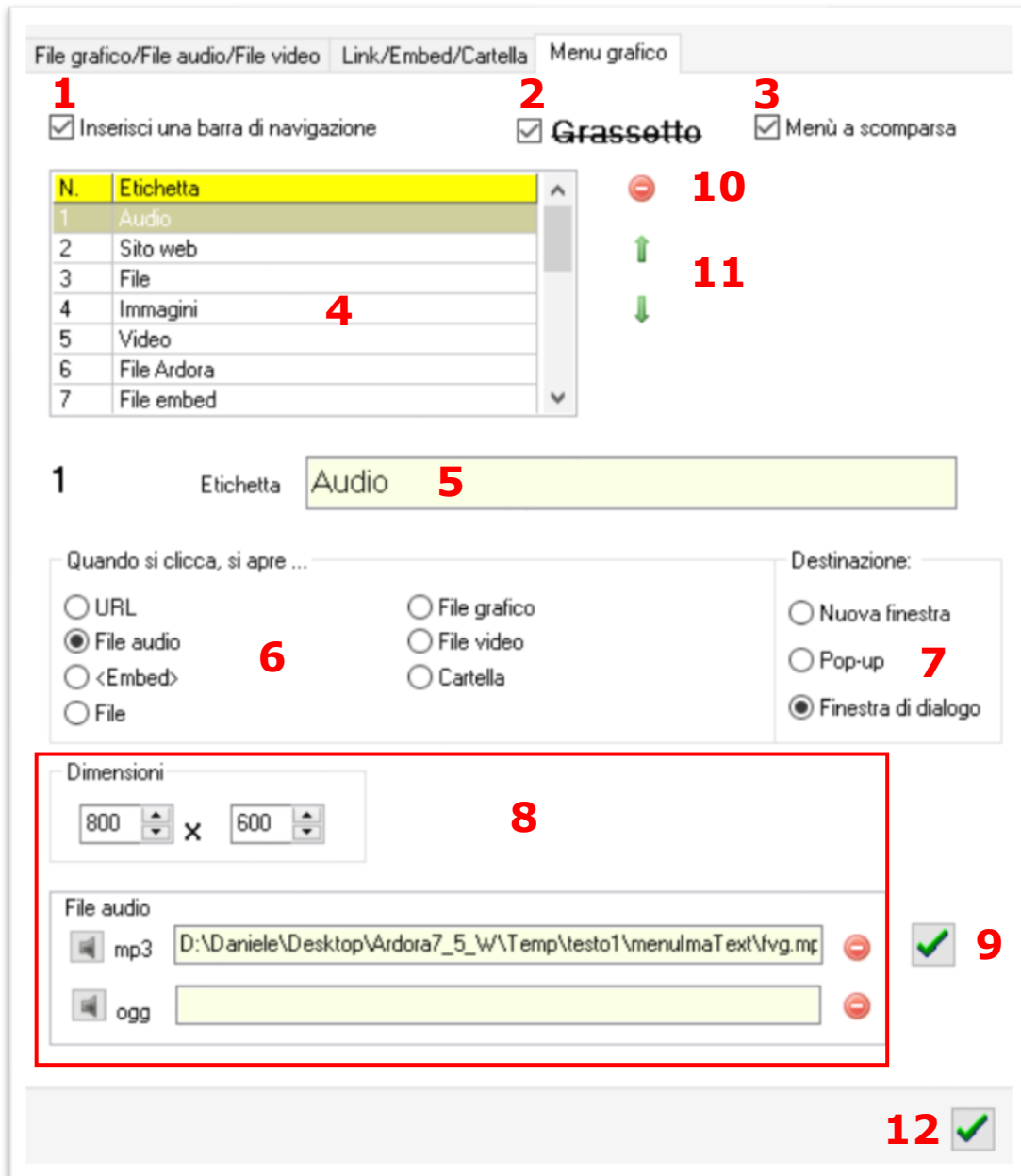


Figura 24

Selezionando la casella "Inserisci una barra di navigazione" (numero 1, *figura 24*) faremo in modo che la pagina mostri una barra corredata da numerose icone: alcune verranno utilizzate per navigare tra le pagine (numero 1, *figura 25*), altre per caricare contenuti nella pagina (numero 2, *figura 25*).

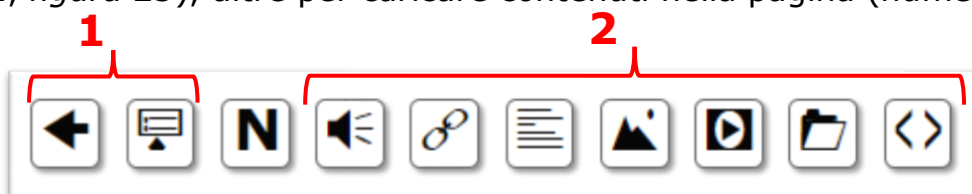


Figura 25



Selezionando la casella "Grassetto" (numero 2, *figura 24*) faremo in modo che nella barra di navigazione compaia il pulsante con la lettera **N**.

La funzione di questo pulsante di tipo "on-off" è la seguente: al primo clic tutte le parole in grassetto vengono nascoste, al secondo clic vengono nuovamente mostrate; un esempio lo si può vedere in *figura 26*.

Con il **menù** che vedi a **piè di pagina** potrai avere accesso a diversi materiali interessanti.



Con il  che vedi a  potrai avere accesso a diversi materiali interessanti.

Figura 26

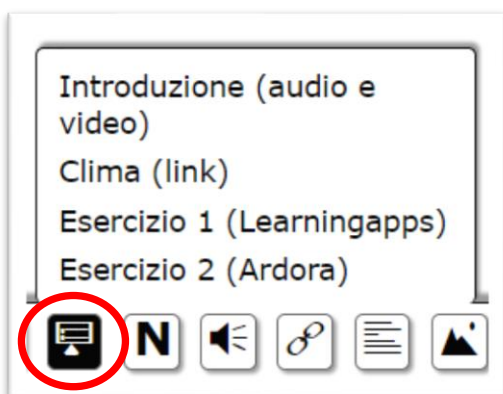


Figura 27

Selezionando la casella "Menu a scomparsa" (numero 3, *figura 24*) faremo in modo che nella barra di navigazione compaia il suddetto menù (*figura 27*).

Questo menù consente di navigare tra le diverse pagine.

La prima cosa da fare è selezionare una riga vuota della tabella (numero 4, *figura 24*) e quindi assegnare un nome al pulsante che andremo a creare tramite il campo "Etichetta" (numero 5, *figura 24*).

Il testo inserito nel campo "Etichetta" sarà visibile solo quando si posiziona il puntatore del mouse sopra al pulsante (effetto "mouseover").

Di seguito sceglieremo il tipo di contenuto da associare al pulsante tra le opzioni messe a disposizione nell'area individuata dal numero 6 (*figura 24*).

Vi sono tre modalità tramite le quali presentare il contenuto: "Nuova finestra"- "Pop up"- "Finestra di dialogo" (numero 7, *figura 24*).

Nuova finestra: la risorsa viene aperta in una nuova scheda del browser.

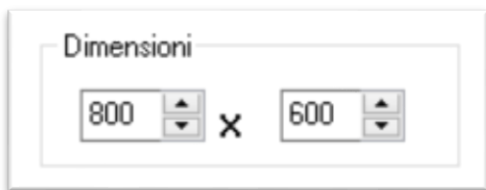


Figura 28

Pop-up: la risorsa viene aperta in una finestra delle dimensioni da noi stabilite tramite i cursori appositi (figura 28).

La finestra di "Pop-up" mette a disposizione i classici pulsanti per "chiudere la finestra", "minimizzare la finestra", "ridurre a icona la finestra" (figura 29).

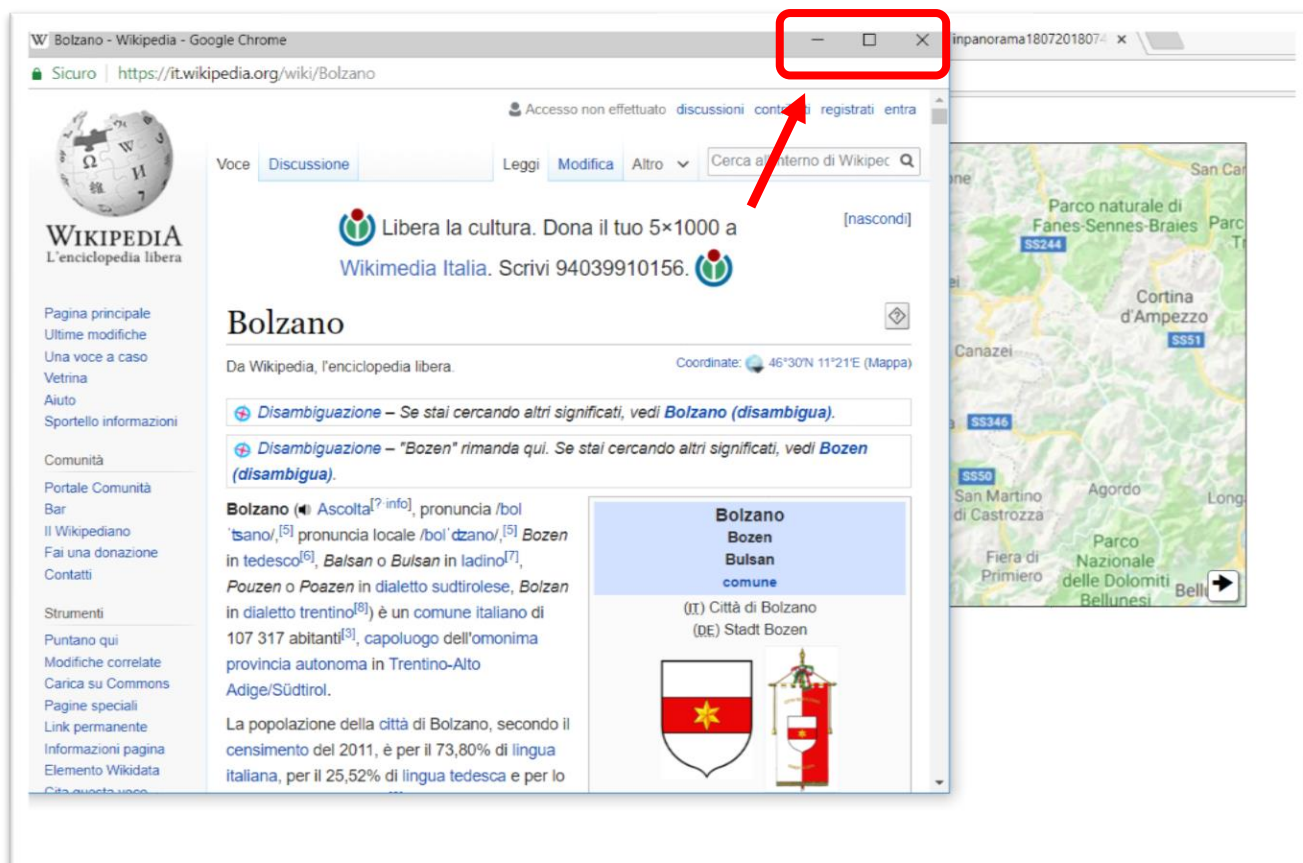


Figura 29

Finestra di dialogo: la risorsa viene aperta in una finestra delle dimensioni da noi stabilite tramite i cursori appositi (*figura 28*).



A differenza della "Finestra di Pop-up" questa finestra non ha a disposizione i pulsanti per "minimizzare" o "ridurre a icona" (vedi *figura 30*).

ATTENZIONE:
controllare sempre se i contenuti si caricano correttamente; utilizzare preferibilmente il

Figura 30

browser Mozilla-Firefox; a volte accade che un certo contenuto sia visibile tramite la modalità "nuova finestra" ma non tramite "finestra di pop-up" per cui questa verifica va effettuata continuamente.

Il campo individuato dal numero 8 (*figura 24*) varierà in base all'opzione che abbiamo scelto nell'area contrassegnata dal numero 6: inserimento di un file, di un suono, di un video, etc.



Una volta inserito il contenuto, termineremo cliccando su tasto individuato dal numero 9 (*figura 24*) per salvare le modifiche; a questo punto l'etichetta apparirà nella tabella individuata dal numero 4, *figura 24*.

Possiamo ora selezionare la riga successiva della tabella e continuare a inserire elementi fino ad un massimo di 19 item.

Fare attenzione alla diversa funzionalità dei due pulsanti, peraltro identici, individuati dal numero 9 e dal numero 12 (*figura 24*); entrambi devono essere utilizzati per salvare il lavoro:

- il primo si deve utilizzare per salvare le modifiche alla singola risorsa inserita (ogni volta che si inserisce un item nella tabella si deve cliccare su questo pulsante);

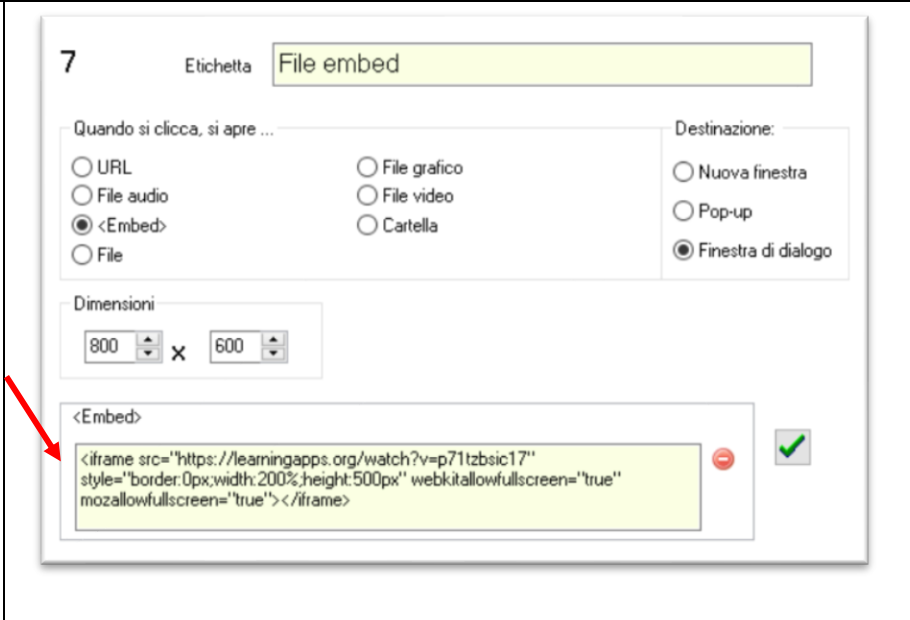
- il secondo si deve utilizzare alla fine per salvare le modifiche all'intera scheda che si intitola "Menù grafico".

L'area individuata dal numero 8 (figura 24) si presenta diversa a seconda della risorsa inserita.

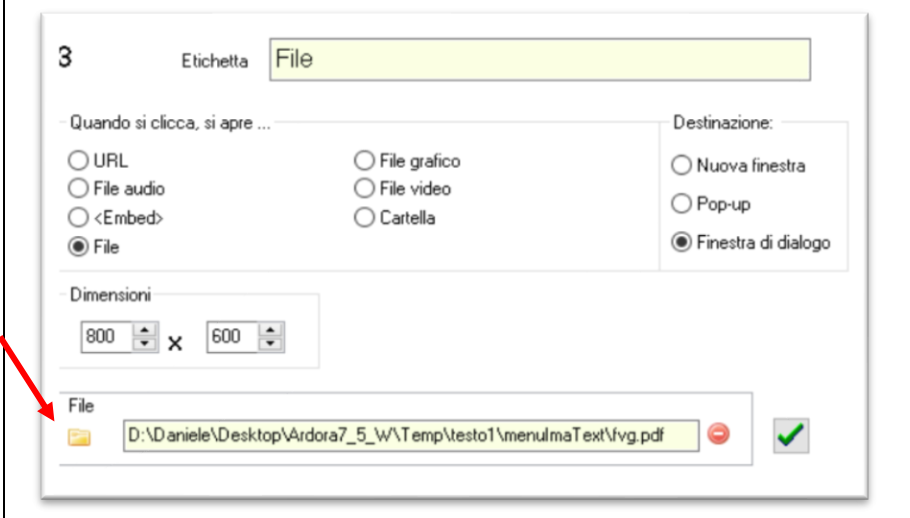
<p>Contenuto URL Incollare l'indirizzo del sito web</p>	<p>2 Etichetta <input type="text" value="Sito web"/></p> <p>Quando si clicca, si apre ...</p> <p> <input checked="" type="radio"/> URL <input type="radio"/> File grafico <input type="radio"/> Nuova finestra </p> <p> <input type="radio"/> File audio <input type="radio"/> File video <input type="radio"/> Pop-up </p> <p> <input type="radio"/> <Embed> <input type="radio"/> Cartella <input checked="" type="radio"/> Finestra di dialogo </p> <p> <input type="radio"/> File </p> <p>Dimensioni</p> <p>800 x 600</p> <p>URL</p> <p><input type="text" value="https://www.educaplay.com/en/learningresources/2916933/luoghi_d_europa.htm"/></p>
<p>Contenuto File audio Cliccare sull'icona che rappresenta un "megafono" e cercare nel proprio computer il file audio desiderato (mp3/ogg)</p>	<p>1 Etichetta <input type="text" value="Audio"/></p> <p>Quando si clicca, si apre ...</p> <p> <input type="radio"/> URL <input type="radio"/> File grafico <input type="radio"/> Nuova finestra </p> <p> <input checked="" type="radio"/> File audio <input type="radio"/> File video <input type="radio"/> Pop-up </p> <p> <input type="radio"/> <Embed> <input type="radio"/> Cartella <input checked="" type="radio"/> Finestra di dialogo </p> <p> <input type="radio"/> File </p> <p>Dimensioni</p> <p>800 x 600</p> <p>File audio</p> <p> <input checked="" type="radio"/> mp3 <input type="text" value="D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_w\Temp\testo1\menulmaText\fvfg.mp3"/> </p> <p> <input type="radio"/> ogg <input type="text" value=""/> </p>

Contenuto <embed>
 Incollare il codice embed, che viene fornito da alcune piattaforme o siti web per distribuire i propri contenuti

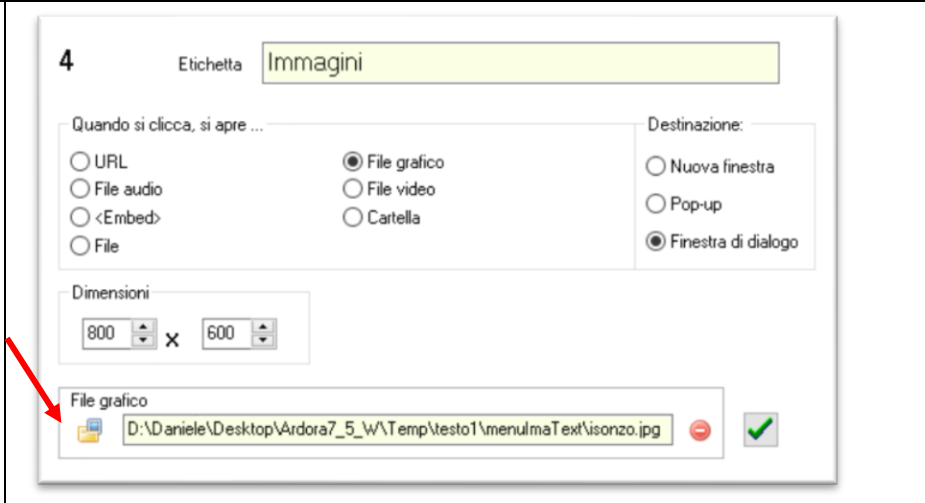
 (Youtube, solo per fare un esempio, mette a disposizione il codice "embed" per incorporare i video entro un'altra pagina html)



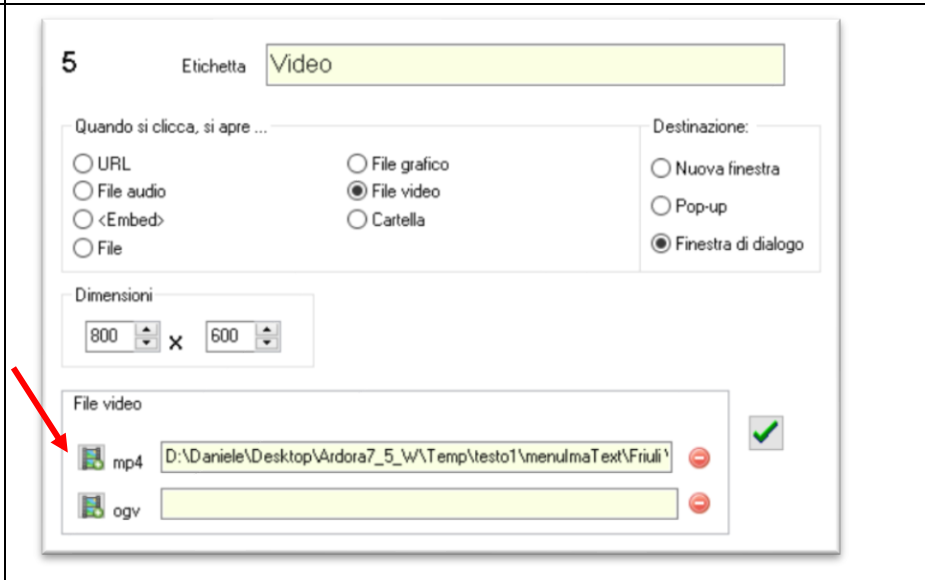
Contenuto File
 Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer il file desiderato (pdf- html- swf)



Contenuto File grafico
 Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer il file "immagini" desiderato (JPG)



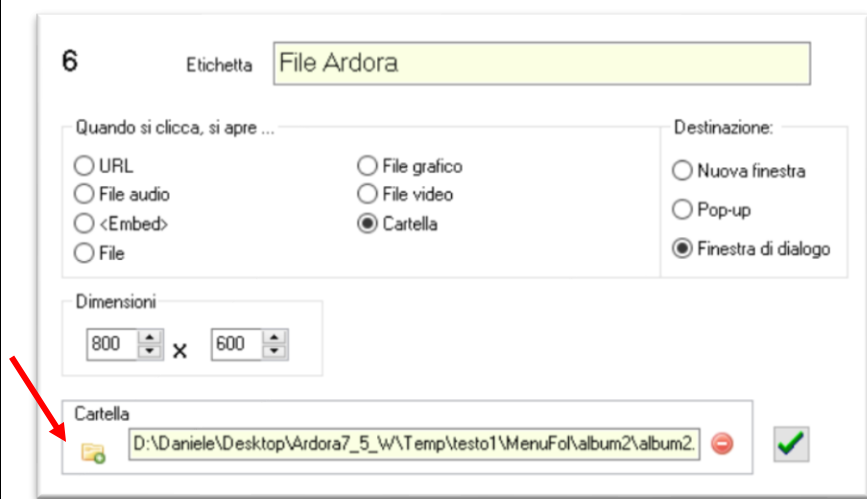
Contenuto File video
 Cliccare sull'icona e cercare nel proprio computer il file desiderato (mp4/ogv)



Contenuto Cartella

Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer un contenuto che sia veicolato da un file html;












(selezionando il file html sarà caricata l'intera cartella che contiene tutti i file per il corretto funzionamento del progetto; può essere un contenuto creato con Ardora o con altri software quali Jclit o Hotpotatoes)



Pulsanti che possono apparire nella "barra di navigazione" (figura 31) a seconda di ciò che abbiamo scelto nell'area individuata dal numero 6 (figura 24).



Figura 31

 	<p><u>Freccia</u>: cliccando su questi pulsanti si può passare alla pagina precedente o successiva, se il documento ha diverse pagine.</p>
	<p><u>Menù a discesa</u>: cliccando su questo pulsante appare una lista di titoli che sono stati inseriti nel campo "Descrizione"; il menù serve per navigare all'interno del progetto non in modo "lineare" (pagina precedente/successiva) ma a "salti" (si può raggiungere qualsiasi pagina attraverso il menù).</p>
	<p><u>Grassetto</u>: al primo clic su questo pulsante tutte le parole in grassetto vengono nascoste da un rettangolo di colore grigio opaco, al secondo clic le parole tornano ad essere visibili (il pulsante è di tipo on/off).</p>
	<p><u>Collegamento ipertestuale</u>: cliccando su questo pulsante il browser aprirà una pagina internet ad esso collegata.</p>
	<p><u>Immagine</u>: cliccando su questo pulsante si apre un'immagine.</p>
	<p><u>Cartella</u>: cliccando su questo pulsante si caricherà un'applicazione che veicola i propri contenuti tramite un file html, quale può essere una "Attività interattiva Ardora" o un "Pacchetto Ardora", oppure ancora pagine multimediali realizzate con software quali Jclic o Hotpotatoes, etc.</p>
	<p><u>Audio</u>: cliccando su questo pulsante verrà caricato un lettore per riprodurre una traccia audio.</p>
	<p><u>Embed</u>: cliccando su questo pulsante si aprirà una pagina nella quale è stato incorporato un oggetto multimediale tramite codice HTML (con "oggetto multimediale" si intende un sito, un esercizio online, una pagina o una piattaforma Web).</p>
	<p><u>File</u>: cliccando su questo pulsante si aprirà un file residente sul nostro computer (pdf, odt, html, etc.).</p>
	<p><u>Video</u>: cliccando su questo pulsante verrà caricato un lettore per riprodurre un video.</p>

ZONA 2

Nell'area identificata come "Zona 2" (*figura 3*) si possono impostare alcune opzioni e configurare alcuni aspetti di carattere generale per tutte le pagine.

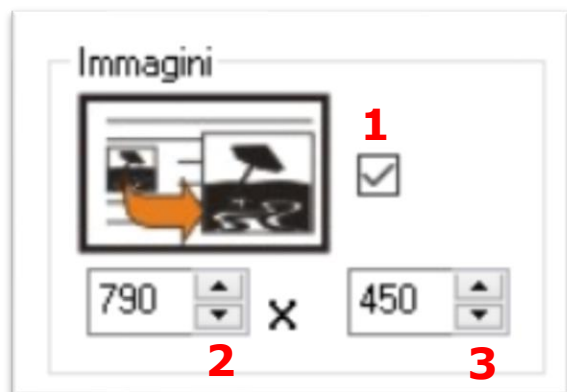


Figura 32

Nel riquadro "Immagini" (*figura 32*) selezionando la casella individuata dal numero 1 abiliteremo la funzione che permette all'utente di cliccare sulle immagini per ingrandirle in una finestra di "pop-up"; le dimensioni dell'immagine ingrandita si impostano con i cursori individuati dal numero 2 (larghezza) e dal numero 3 (altezza).

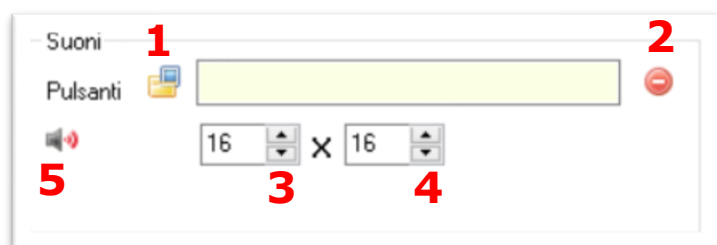


Figura 33

Cliccando sulla cartella gialla individuata dal numero 1 (*figura 33*, riquadro "Suoni") possiamo cercare nel nostro computer un'immagine che vada a sostituire quella del "megafono", utilizzata per default da Ardora per segnalare la presenza di un audio.

Con il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 33*) si può cancellare l'immagine precedentemente inserita.

Con i cursori individuati dai numeri 3 e 4 si possono regolare la larghezza e l'altezza dell'immagine inserita (si consiglia di non superare le dimensioni di 50 px per 50 px).

Nell'area individuata dal numero 5 (*figura 33*) appare la miniatura dell'immagine inserita (una specie di anteprima).



Figura 34

Tramite la finestra che osserviamo in *figura 34* si possono scegliere alcune impostazioni relative ai "Link" presenti nelle pagine.

Selezionando la casella individuata dal numero 1 faremo in modo che le parole, che fungono da "link", siano sottolineate.

Selezionando la casella individuata dal numero 2 faremo in modo che le parole, che fungono da "link", siano formattate in grassetto.

Possiamo anche usare i pulsanti per selezionare il colore che avrà il testo con collegamento ipertestuale prima di essere visitato (pulsante individuato dal numero 3) o dopo essere stato visitato (pulsante individuato dal numero 4).

La finestra che vediamo in *figura 35* si utilizza per impostare alcune opzioni relative al "menù grafico".

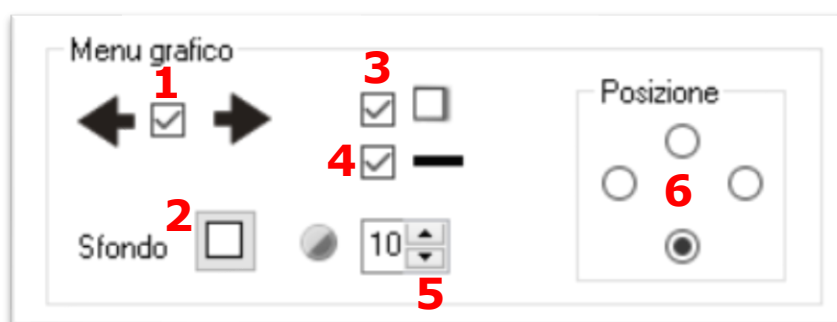


Figura 35

Selezionando la casella individuata dal numero 1 (*figura 35*) si fa in modo che nella "barra dei pulsanti" (menù grafico) siano visualizzati i due "pulsanti a freccia" per andare avanti o indietro tra le pagine.

Con il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 35*) si imposta il colore della "barra dei pulsanti".

Selezionando la casella individuata dal numero 3 (*figura 35*) si applica un'ombreggiatura alla barra e a tutti i pulsanti.

Selezionando la casella individuata dal numero 4 (*figura 35*) si fa in modo che la "barra dei pulsanti" sia circondata da una linea continua.

Con i cursori individuati dal numero 5 (*figura 35*) si imposta il grado di trasparenza del colore della "barra dei pulsanti": maggiore è il valore, maggiore è il grado di opacità, mentre a valore più basso corrisponde una maggiore trasparenza.

Con i pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 35*) si decide la posizione della "barra dei pulsanti" rispetto alla pagina: in alto, in basso o ai lati della pagina.

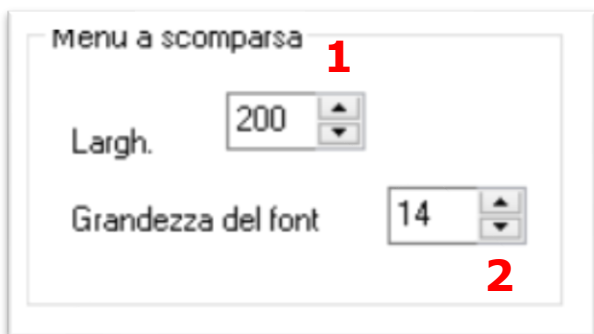


Figura 36

Con i cursori individuati dal numero 1 (*figura 36*, etichetta "Largh.") si imposta la larghezza del "menù a discesa"; in *figura 37* si può osservare lo stesso menù con larghezza impostata a 200 px e a 400 px.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 36*, etichetta "Grandezza del font") si imposta la dimensione del font utilizzata nel "menù a discesa", se

incluso nella barra dei pulsanti.

Se il nostro progetto consiste di molte pagine, con questo menù sarà possibile accedere direttamente a una qualsiasi delle pagine senza dover usare i "pulsanti freccia", che permettono solo l'avanzamento di una pagina alla volta.

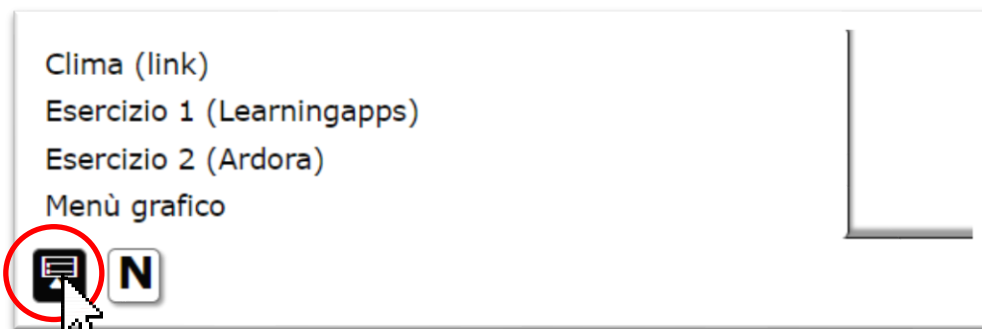
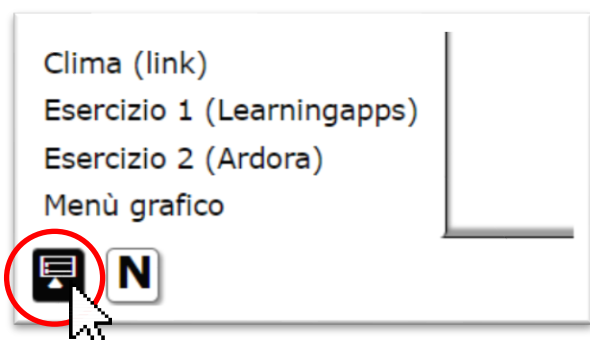


Figura 37

ZONA 3

Nella finestra che si intitola "Pagina" (*figura 38*) si impostano alcune delle caratteristiche generali del formato e del layout delle pagine web.

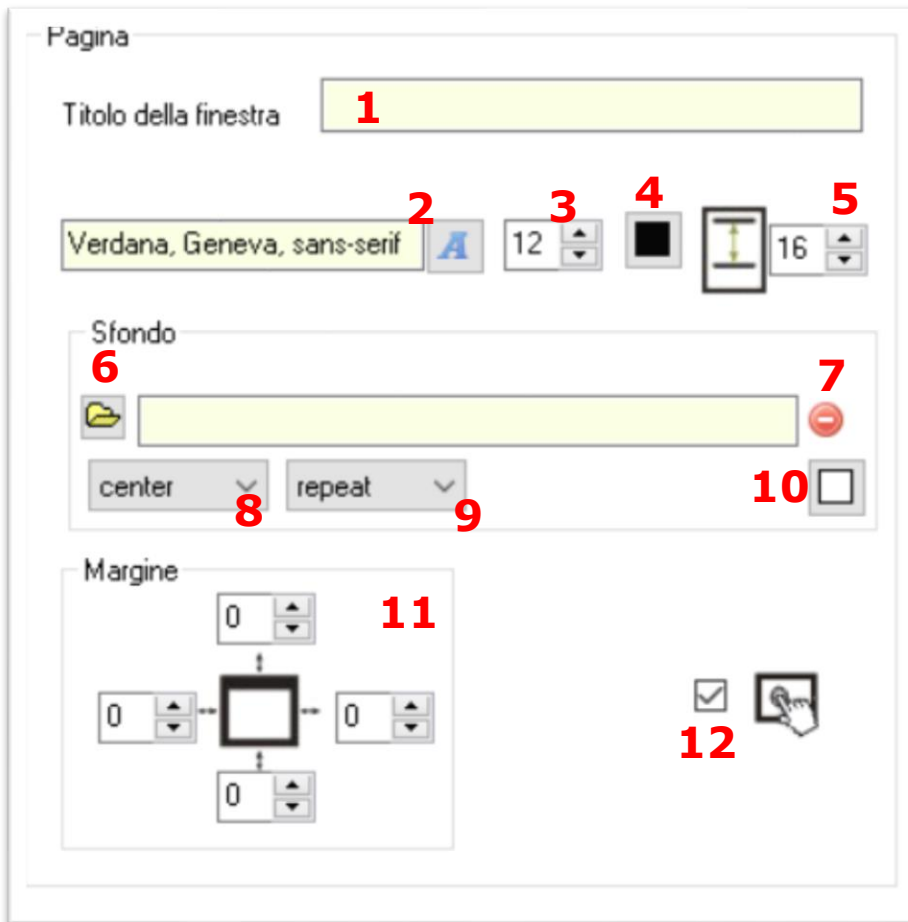


Figura 38

Nel campo "Titolo della finestra" (numero 1, *figura 38*) scriveremo il testo che apparirà in cima alla scheda del browser, quando apriremo la pagina multimediale; un esempio in *figura 39*.



Figura 39



Con il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 38*) sceglieremo il tipo di carattere (font) da utilizzare per i testi delle pagine.

Con i cursori individuati dal numero 3 (*figura 38*) si imposta la dimensione del carattere.

Con il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 38*) si imposta il colore del carattere; questo colore verrà applicato anche ai pulsanti posti sulla "barra di navigazione".

Con i cursori individuati dal numero 5 (*figura 38*) si imposta l'interlinea del testo (la distanza tra le righe).

Cliccando sulla cartella gialla individuata dal numero 6 (*figura 38*, etichetta "Sfondo") possiamo importare un'immagine dal nostro computer che farà da background (sfondo).

Cliccando sul pulsante rosso individuato dal numero 7 (*figura 38*) si può cancellare l'immagine precedentemente inserita.

Se l'immagine caricata come sfondo è più piccola della dimensione della pagina, con l'elenco a discesa individuato dal numero 8 (*figura 38*) possiamo decidere la sua posizione: bottom (in fondo alla pagina)- top (in alto)- center (in mezzo rispetto alla pagina)- left (a sinistra)- right (a destra)- inherit (eredita impostazioni precedentemente impostate).

Allo stesso modo, con l'elenco a discesa individuato dal numero 9 (*figura 38*) possiamo scegliere tra le seguenti impostazioni: repeat (l'immagine si

ripete all'infinito sino a coprire tutto lo sfondo)- no repeat (l'immagine non si ripete, quindi viene inserita una sola immagine)- repeat x (l'immagine viene ripetuta all'infinito ma solo in orizzontale)- repeat y (l'immagine viene ripetuta all'infinito ma solo in verticale)- inherit (si ereditano impostazioni precedentemente impostate).

Spazi non coperti dall'immagine verranno riempiti con il colore di sfondo impostato con il pulsante individuato dal numero 10 (*figura 38*).

Con i cursori individuati dal numero 11 (*figura 38*, etichetta "Margine") è possibile regolare i margini della pagina (distanza tra il testo e i bordi).

Con il pulsante individuato dal numero 12 (*figura 38*) faremo in modo che il lavoro sia compatibile con i dispositivi touch screen.