

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

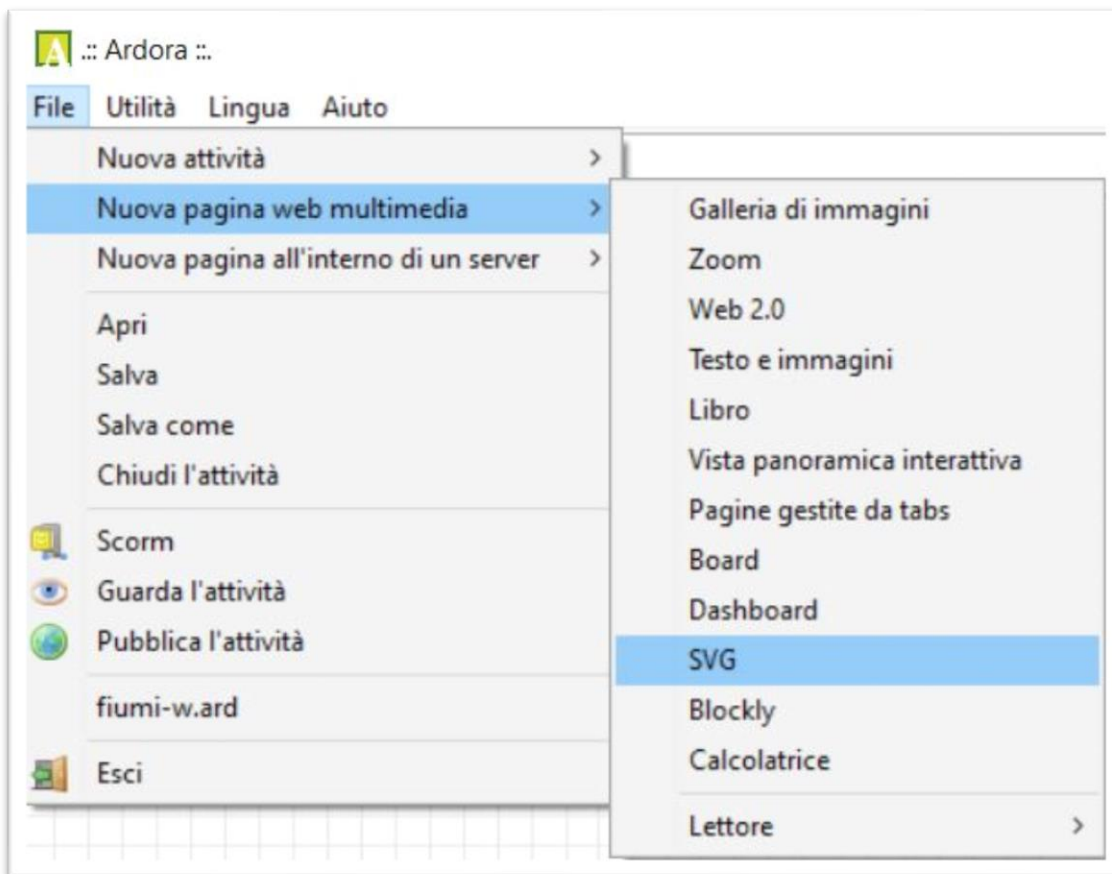


Figura 1

Come si evince dal titolo di questa “risorsa”, la “Pagina web multimedia SVG” permette di creare una pagina di tipo multimediale interattiva, eseguibile da un browser, utilizzando la grafica in formato SVG (Scalable Vector Graphics).

“SVG” è una tecnologia in grado di visualizzare oggetti di grafica vettoriale e, pertanto, di gestire immagini scalabili dimensionalmente, senza distorsioni; le figure espresse mediante SVG possono essere dinamiche e interattive.

Quando si opera con una “Pagina web multimedia SVG” è ovviamente necessario iniziare da un file “immagine SVG”, che sia strutturato secondo le esigenze del nostro progetto.

Capita a volte di scaricare file in questo formato (SVG), ma di solito è utile fare alcune azioni su di essi, prima di utilizzarli.

Le immagini in formato SVG sono infatti formate da diversi “oggetti” per cui può risultare indispensabile separarli; in questo modo tramite Ardora sarà possibile rendere interattive le singole parti dell’immagine SVG.

L'immagine in *figura 2* mostra un'attività di esempio basata su una "Linea del tempo" (timeline) di eventi storici; se l'alunno posiziona il puntatore del mouse su una data, attiverà una "azione" che in questo caso consiste nel far apparire una foto, correlata con l'evento storico selezionato, e una didascalia esplicativa.

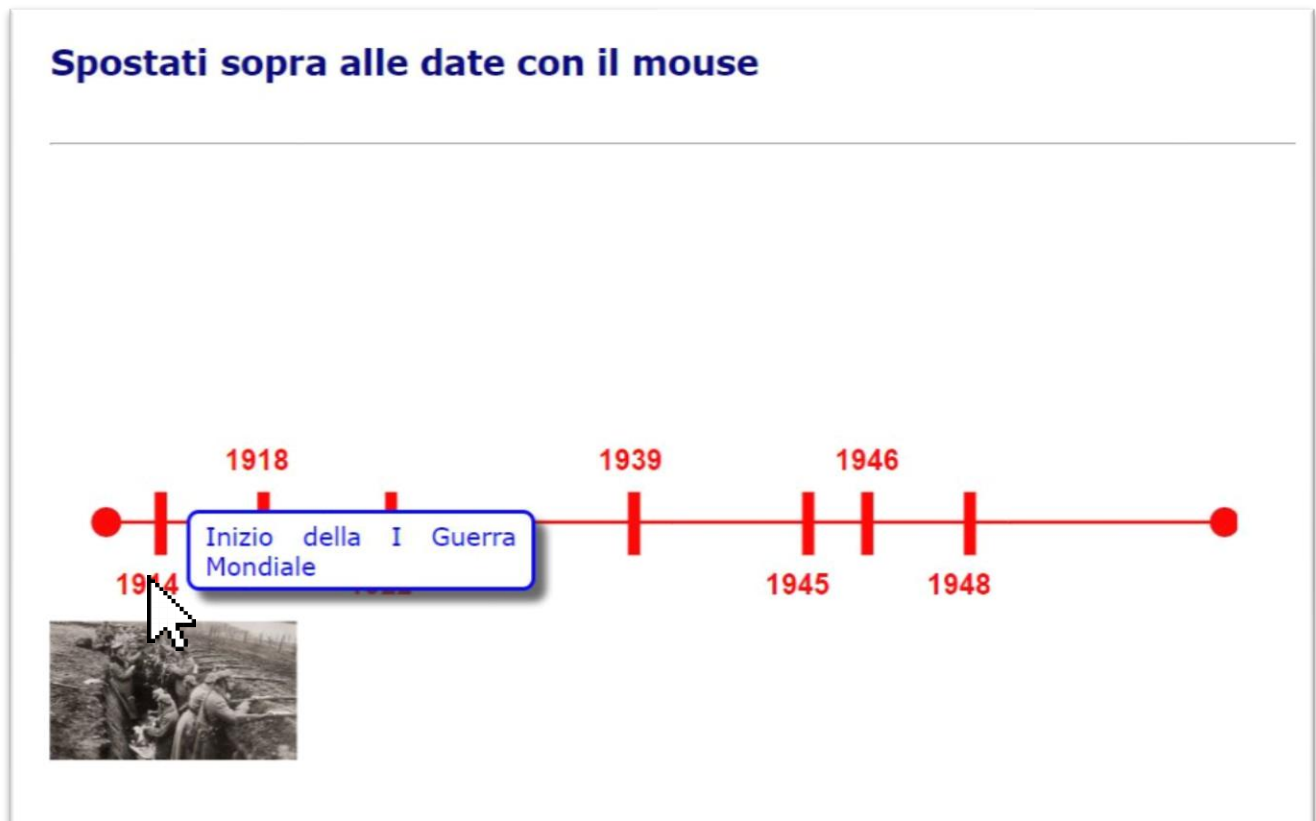


Figura 2

Per chi non ha ancora familiarità con i formati di grafica vettoriale, iniziamo con lo spiegare che le immagini di solito sono formate da singoli pezzi che formano un set unitario; ciò consente in Ardora di associare eventi a tutto il gruppo di oggetti oppure a singoli pezzi.

Prima di acquisire l'immagine in Ardora sarà quindi conveniente individuare, selezionare e attribuire un nome "identificativo" ai singoli pezzi di grafica cui vogliamo associare delle "azioni".

Ci sono diverse applicazioni che possono facilitare questo compito; una di esse, gratuita e multiplatforma (Windows, Linux, Mac), si chiama "Inkscape", per la creazione e la gestione di grafica vettoriale (<https://inkscape.org/it/>).

Vediamo un esempio pratico relativo a quanto sopra esposto.

Aperta con Inkscape l'immagine, che vogliamo utilizzare, ne selezioneremo alcuni degli elementi cui vogliamo associare un'azione; premeremo quindi il tasto destro del mouse sul pezzo selezionato e, tramite il menù contestuale che appare, cliccheremo su "Proprietà oggetto ..." (*figura 3*).

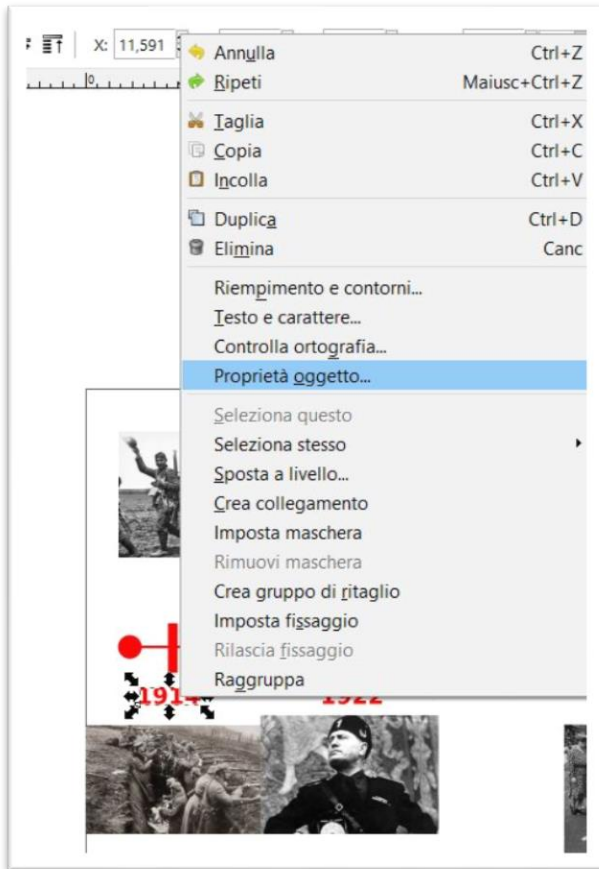


Figura 3

Sulla parte destra dello schermo apparirà una finestra tramite la quale è possibile modificare le proprietà dell'oggetto in questione.

Il campo più importante è quello denominato "ID"; in esso viene visualizzato il nome che identifica quel particolare pezzo all'interno dell'insieme di tutti i pezzi che formano l'immagine intera.

La cosa più conveniente è rinominare il pezzo con un nome sufficientemente evocativo che faciliterà la sua successiva identificazione quando lavoreremo in Ardora; una volta cambiato il nome, ricordarsi di premere il pulsante "Imposta/applica" per salvare le modifiche (*figura 4*).

Continueremo con la stessa manovra per tutti oggetti dell'immagine cui vogliamo associare delle azioni.

Una volta annotati tutti gli oggetti e i loro "ID" associati, salveremo l'immagine, pronta per essere importata in Ardora.

Tenere presente che con Inkscape si può modificare un'immagine (Jpeg/Png/Bmp/Gif) ma si possono anche disegnare oggetti, aggiungere testi, assemblare più foto etc. e poi salvare il lavoro di composizione in formato SVG (ciò è stato fatto per creare la linea del tempo di *figura 2*).

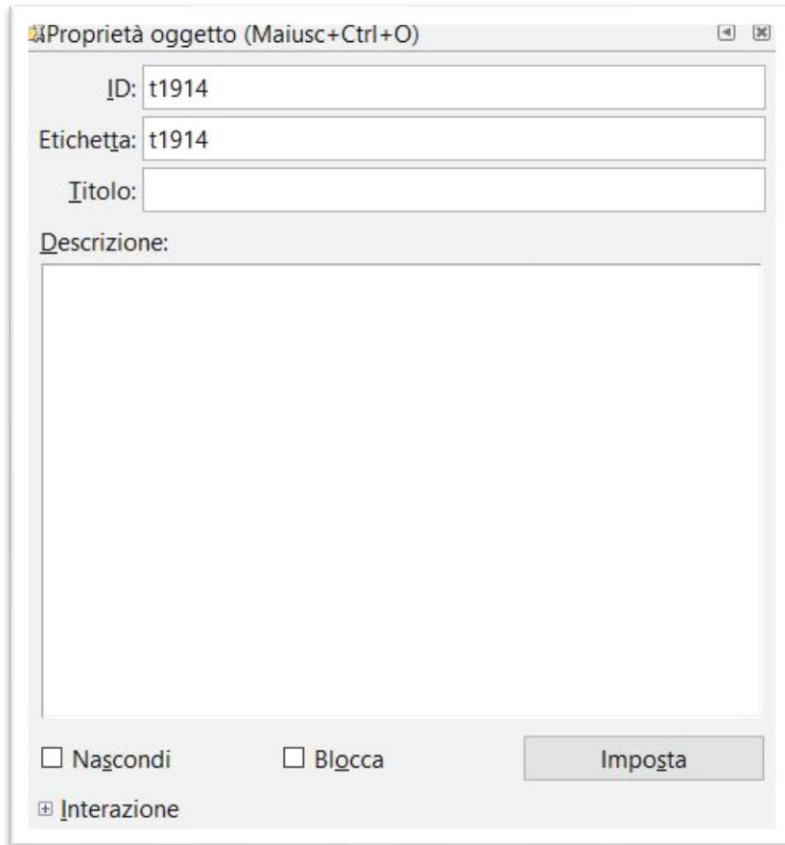


Figura 4

[NOTA1- Inkscape]: La maggior parte delle volte, gli oggetti di un'immagine SVG sono "raggruppati" e funzionano come se fossero un tutt'uno. Se desideriamo associare un'azione a un pezzo (oggetto) specifico dell'immagine si deve prima "dividere" il gruppo; per far ciò selezioniamo con un clic il "gruppo" e poi clicchiamo sulla voce di menù "Oggetto> Dividi"; in alternativa vi è l'icona "Dividi" nella barra degli strumenti (figura 5).

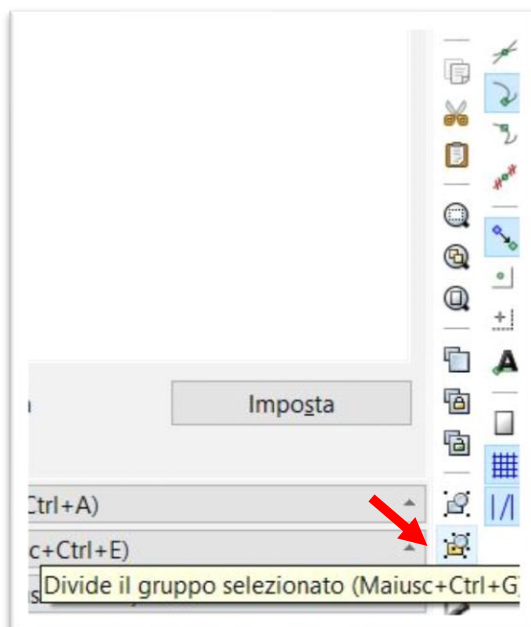


Figura 5

[NOTA 2- Inkscape]: Prima di salvare l'immagine in Inkscape, è conveniente accedere al menu "File> Proprietà del documento ... " e nella scheda "Pagina" verificare i seguenti dati: "Unità:" (da impostare su px) e "Ridimensiona pagina a contenuto" (fare clic sul piccolo "+" per aprire la scheda e poi su "Ridimensiona pagina su disegno o selezione"). In questo modo, quando importiamo l'immagine SVG in Ardora, si vedrà solo il contenuto dell'immagine senza gli spazi della pagina non utilizzati.

[NOTA 3- Inkscape]: Qualsiasi oggetto che sia privo di "colore di riempimento" o che abbia il "colore di riempimento"

impostato su "trasparenza totale" (alpha = 0) non rileva le azioni del mouse (clic o mouseover) per cui non gli si potrà attribuire alcuna azione; gli "oggetti" trasparenti si utilizzano normalmente per impostare sopra a una foto un'area sensibile all'azione del mouse; si consiglia dunque di impostare questa figura con una trasparenza pari a 0.1 (alpha = 0.1); un colore impostato su tale grado di trasparenza non è visibile a occhio umano ma l'oggetto (immagine)

possiede comunque un "colore di riempimento" per cui è sensibile alle azioni del mouse.

SCHEDA 1- SVG/AZIONE

All'inizio il programma mostra un'interfaccia molto scarna; la prima cosa da fare dunque è quella di importare un'immagine SVG utilizzando il pulsante apposito (*figura 6*).



Figura 6

Una volta importata l'immagine, l'interfaccia si arricchisce di nuovi pulsanti e opzioni (*figura 7*).

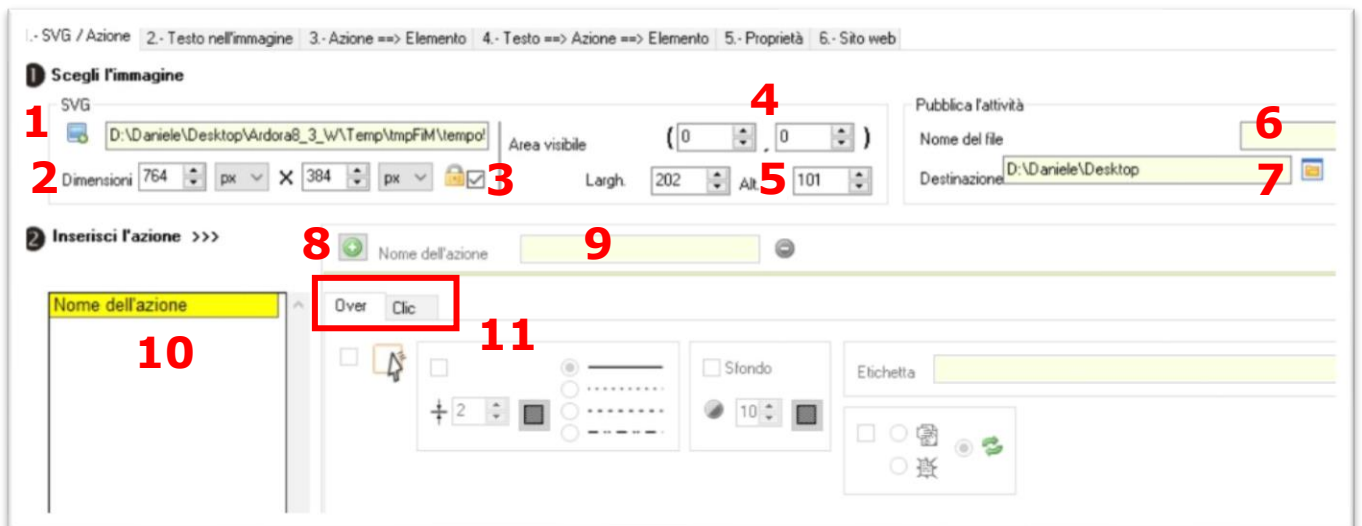


Figura 7

1-2.- Premendo il pulsante blu, appena sotto l'acronimo SVG, si apre una finestra tramite la quale importare un'immagine SVG; nel campo di colore giallo, posizionato a fianco, apparirà il percorso dove viene temporaneamente salvata l'immagine in una cartella di Ardora; i cursori denominati "Dimensioni" riportano le dimensioni in pixel dell'immagine stessa, corrispondenti alla larghezza e all'altezza.

3.- Osserviamo ora l'icona raffigurante un lucchetto. Questo comando non serve per mantenere le proporzioni dell'immagine SVG, ma agisce sulle

dimensioni della pagina che la contiene. Quando viene importata l'immagine SVG, Ardora crea una pagina web delle stesse dimensioni dell'immagine. Se selezioniamo la casella con il lucchetto e variamo larghezza o altezza, la seconda misura viene aggiornata automaticamente per mantenere le proporzioni della pagina. Se la casella è deselezionata, possiamo aumentare la larghezza oppure l'altezza della pagina in modo indipendente l'una dall'altra e l'immagine SVG verrà ridimensionata proporzionalmente per adattarsi alla pagina medesima.

4-5.- Area visibile: questa sezione sarà utile se vogliamo vedere solo una parte dell'immagine. Le coordinate tra parentesi (0 - 0) indicano l'angolo superiore sinistro mentre tramite i campi "larghezza" e "altezza" possiamo indicare le coordinate dell'angolo in basso a destra dell'area visibile. Per fare un esempio, se abbiamo un'immagine di dimensioni 100 X 100 pixel e desideriamo vedere solo un quarto di essa, a partire dall'angolo in alto a sinistra, indicheremo le coordinate (0, 0) sopra e [50] [50] nei campi inferiori; volessimo invece vedere una porzione centrale dell'immagine potremmo impostare le coordinate su (25, 25) e l'angolo inferiore su [75] [75].

6-7.- Pubblica attività: questi campi servono per indicare il "Nome del file" (*numero 6*) e destinazione (*numero 7*), ovvero il "percorso" all'interno della nostra unità disco ove verrà pubblicato/salvato il file.

8-9.- Il pulsante individuato dal *numero 8* permette di attivare il campo individuato dal *numero 9* per cui sarà possibile dare un nome alla "azione" che desideriamo impostare.

10.- Nella tabella individuata dal *numero 10* appariranno i nomi di tutte le azioni che abbiamo creato. In seguito vedremo come associare un'azione (o anche più di una azione) a ciascuno dei pezzi che compongono l'immagine.

11.- Una volta che scriviamo il nome dell'azione nel campo *numero 9*, sarà possibile stabilire cosa accadrà quando l'utente posiziona il puntatore del mouse su uno dei pezzi dell'immagine (scheda "Over") o quando fa clic su uno di essi (scheda "Clic").

Anticipiamo brevemente qual è la logica che sottende tutte le impostazioni che andremo a configurare con le schede "Over" e "Clic".

Tramite queste schede si impostano le azioni che verranno attivate dal passaggio del mouse sopra a un "pezzo" di immagine o dal clic del mouse.

Una volta create le varie azioni, potremo associarle ai vari pezzi; per esempio, cliccando su un pezzo di immagine (o passandoci sopra) si attiverà l'azione che potrà avere effetto sul pezzo medesimo o su un altro pezzo; queste impostazioni vengono stabilite tramite le schede 3 ("Azione ==> Elemento") e 4 ("Testo ==> Azione ==> Elemento").

Sempre per illustrare meglio il concetto e tenendo a mente ciò che accade nella "Linea del tempo" (*figura 2*), possiamo immaginare quanto segue: la "Linea del tempo" è composta da diversi elementi (7 date, 7 foto e 7 testi); le date sono visibili lungo la linea del tempo, mentre tutte le foto e tutti i testi sono inizialmente nascosti; cliccando su una data si esegue un'azione, che è quella di rendere visibili il testo e la foto a essa associati.

In *figura 8* si può vedere l'immagine SVG (elaborata con Inkscape), come appare prima di essere importata in Ardora; essa è composta da una linea del tempo, da dei testi scritti (le date) e da 7 foto in miniatura.

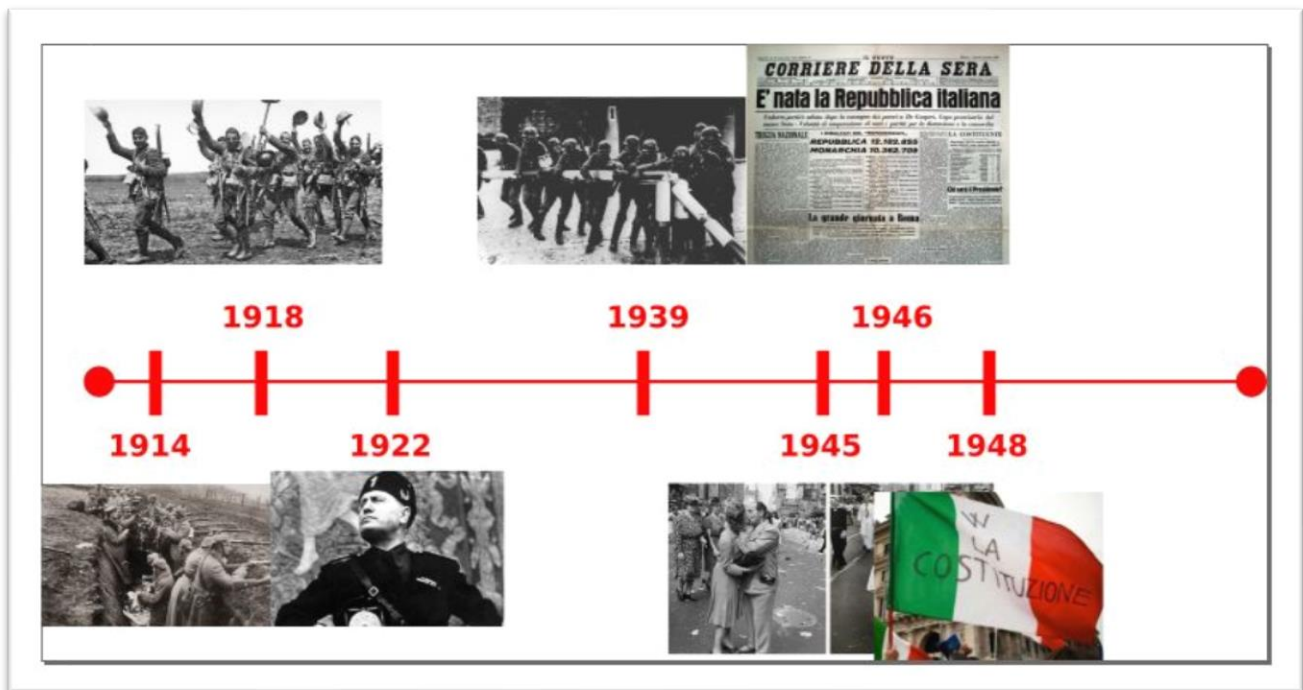


Figura 8

Una volta che l'immagine SVG è stata importata in Ardora, tramite il nostro software è possibile innanzitutto nascondere alcune parti di essa (nasconderemo tutte le foto e lasceremo visibili solo la linea del tempo con le date); faremo quindi in modo che, cliccando su alcune zone dell'immagine SVG (le date) selettivamente alcuni "pezzi" di immagine siano resi visibili (una foto in particolare) e altri siano lasciati nascosti (tutte le altre foto); il risultato finale sarà che cliccando sulla data "1914" si vedrà solo l'immagine a essa associata, cliccando sulla data "1918" si vedrà un'altra immagine e così via (non si è accennato ai brevi testi, collegati con le date, che si possono vedere in *figura 2*, perché essi si impostano con una funzionalità specifica, di cui tratteremo più oltre).

Scheda "Over"

Gli utenti dovranno solo posizionare il puntatore del mouse su alcuni dei pezzi dell'immagine in modo che l'azione venga eseguita. Quelle che seguono sono le opzioni che possiamo definire con la "scheda Over" (figura 9).

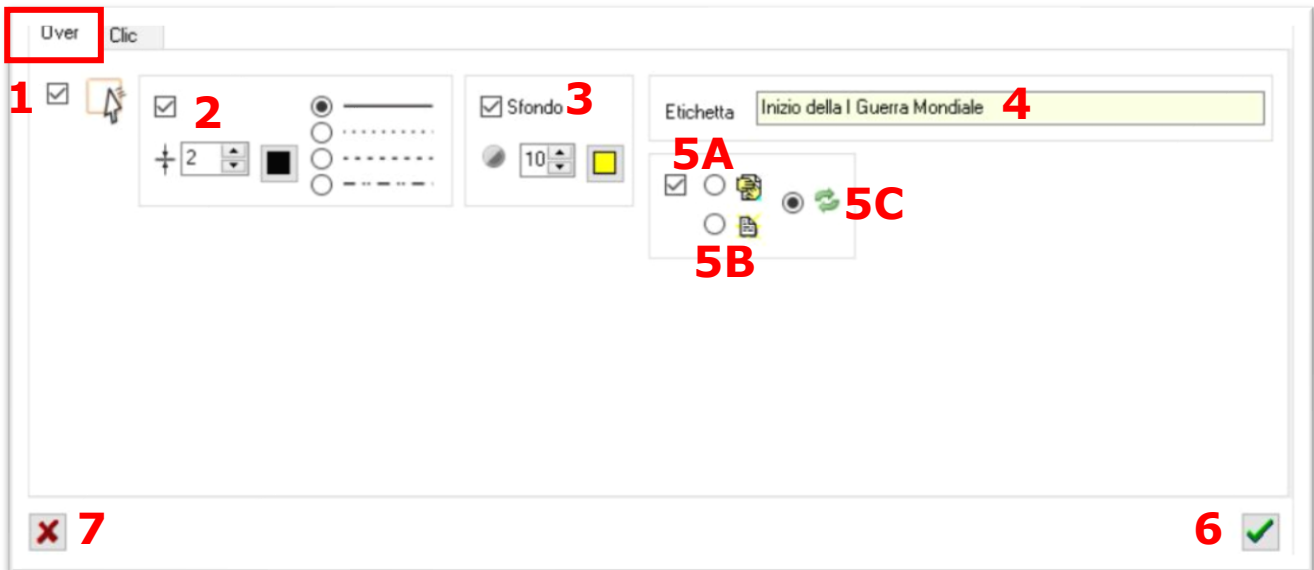


Figura 9

1. - La casella *numero 1* rende attive tutte le opzioni messe a disposizione in questa scheda. Se lo desideriamo, possiamo attivarne solo alcune poiché sono indipendenti l'una dall'altra.
2. - Selezionando la casella *numero 2* possiamo definire alcune variazioni dell'aspetto del "pezzo" su cui passa il mouse (mouseover): spessore, colore e tipo di linea (bordo) del pezzo cui abbiamo associato un'azione.
3. - Selezionando la casella *numero 3* è possibile applicare un colore di riempimento ai pezzi su cui passa il mouse (pezzi composti da curve chiuse) e un'eventuale trasparenza al colore medesimo. Il numero 10 corrisponde ad "assenza di trasparenza", il numero 0 a "totale trasparenza". Tenere presente che questa azione potrebbe essere applicabile anche alle curve aperte di Bèzier, riempiendo la superficie compresa tra la curva stessa e una linea retta immaginaria che unisce il nodo principale con l'ultimo nodo della curva.
4. - Scrivendo un testo nel campo individuato dal *numero 4*, quando il mouse passa sopra a un pezzo, cui è stata assegnata un'azione, viene mostrato un "fumetto di pop-up" accanto al puntatore del mouse con il testo specificato; ciò è visibile in diverse pagine web quando avviciniamo il puntatore a un collegamento o a un'immagine; tale "fumetto di pop-up" è personalizzabile per quanto riguarda il layout (aspetto grafico) tramite la scheda "5 - PROPRIETÀ" (vedi figure 30 e 31); in figura 2 si può leggere il testo in colore blu "Inizio della I Guerra Mondiale", che è stato inserito tramite questo campo.

5 A-B-C. - Se selezioniamo la casella individuata dal numero 5A, quando il puntatore del mouse passa sopra a un "pezzo" di immagine possiamo fare in modo di nascondere un pezzo visibile (a seconda delle impostazioni che stabiliremo con la scheda 3 "Azione ==> Elemento" il pezzo di immagine da nascondere può essere sia quello su cui passa il mouse sia un altro o altri); se uno o più pezzi sono inizialmente nascosti possiamo renderli visibili tramite la selezione della casella 5B, sempre al passaggio del mouse su un pezzo visibile (in seguito spiegheremo come rendere nascosti i pezzi sin dall'inizio, all'apertura dell'immagine SVG); tenere in considerazione che queste azioni saranno permanenti. Tramite la casella 5C (pulsante con le due frecce verdi), invece, possiamo fare in modo che quando il puntatore viene allontanato da un pezzo, esso o altri pezzi di immagine vengano nascosti/mostrati a seconda della posizione iniziale.

6-7.- Dopo aver configurato tutti i parametri in base alle nostre esigenze, si deve confermare la creazione della "nuova azione" facendo clic sul pulsante individuato dal *numero 6*. Per annullare le modifiche o la creazione della nuova azione, invece, utilizzare il pulsante *numero 7*. Fino a quando non sarà stato premuto uno di questi due pulsanti, il pulsante verde per creare una nuova azione (*figura 7*, numero 8) risulterà grigio e "non attivo".

Scheda "Clic"

L'utente, oltre a posizionare il puntatore del mouse su uno qualsiasi dei pezzi, può anche cliccare su uno di essi per far sì che un'azione venga eseguita. Quelle che seguono sono le opzioni che possiamo definire con la "scheda Clic" (*figura 10*).



Figura 10

1.- La casella *numero 1* rende attive tutte le opzioni messe a disposizione in questa scheda. Se lo desideriamo, possiamo attivarne solo alcune poiché sono indipendenti l'una dall'altra.

2.- Una volta selezionata la casella *numero 1*, nella sezione "Apri" (*numero 2*) vengono rese disponibili tutte le opzioni; queste opzioni sono già note se in precedenza abbiamo lavorato con altre risorse multimediali di Ardora (vedi alcuni altri tutorial che utilizzano le medesime risorse/opzioni). È possibile aprire una pagina Web (seleziona "URL"), mostrare un video (seleziona "File video"), aprire un file in qualsiasi formato (seleziona "File"; tenere presente che per quei file non riconoscibili dal Pc, sarà necessario installare il programma corrispondente, altrimenti il file non si aprirà correttamente), visualizzare un'immagine (seleziona "File immagine"), inserire un codice incorporato di una pagina web (seleziona "<Embed>"), riprodurre un file audio (seleziona "File audio") e infine allegare una cartella (seleziona "Cartella"). Allegare una "cartella" significa inserire un qualsiasi "Learning object" che sia stato creato con un programma che genera una cartella entro la quale vi siano dei file in formato Html; un esempio tipico è un'attività, una pagina multimediale o un "Pacchetto di attività" create con Ardora, ma potrebbe anche essere un "materiale didattico" creato con altri software quali "Jclic" o "HotPotatoes".

3.- L'area individuata dal *numero 3* sarà sempre leggermente diversa, a seconda del tipo di risorsa che avremo selezionato con "Apri". Ad esempio, se si sceglie di inserire un file audio, verranno messi a disposizione gli strumenti che si vedono in *figura 11*.



Figura 11

Se si sceglie di inserire una "Cartella", verranno messi a disposizione gli strumenti che si vedono in *figura 12*, etc.



Figura 12

4.- Nella sezione denominata "Destinazione" (*numero 4*) indicheremo se vogliamo che la risorsa si apra in una nuova finestra (scheda del browser), in una finestra di "pop-up" o in una "Finestra di dialogo". La differenza tra una "Finestra di pop-up" e una "Finestra di dialogo" è che la prima è dotata dei pulsanti per ingrandire la finestra, ridimensionarla o "ridurla a icona" mentre la seconda ne è sprovvista. Se si desidera utilizzare la "Finestra di dialogo"

controllare sempre il suo funzionamento perché con alcune risorse non è utilizzabile (fare un'anteprima e verificarne il corretto funzionamento). Se si scelgono le opzioni "Finestra di pop-up" oppure "Finestra di dialogo" viene richiesto di impostarne anche le dimensioni (vedi numero 3A, *figura 10*).

5.- Se si attiva lo "zoom", tramite la casella individuata dal numero 5 (*figura 10*), l'esecuzione della risorsa (il "file video", il "file audio", etc.) avverrà tramite un ingrandimento; l'ingrandimento riguarderà un'area corrispondente alle coordinate specificate; il funzionamento delle coordinate è analogo a quanto spiegato precedentemente; le coordinate tra parentesi (0 - 0) indicano l'angolo superiore sinistro mentre tramite i campi sottostanti possiamo indicare le coordinate dell'angolo in basso a destra dell'area visibile.

6.- Nell'area "zoomata" apparirà un pulsante con una "X", la cui posizione deve essere stabilita agendo sui pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 10*). Cliccando sul pulsante con la "X", i contenuti multimediali associati alla risorsa verranno chiusi.

7.- Infine, se selezioniamo la casella individuata dal numero 7 (*figura 10*) abbiamo ulteriori impostazioni di visualizzazione; possiamo indicare che:
A) quando clicchiamo per lanciare la risorsa, la parte visibile dell'immagine SVG venga nascosta (apparirà solo il pulsante con la "X" in grado di chiudere la risorsa); B) quando chiudiamo la risorsa con il pulsante "X", l'immagine SVG verrà mostrata senza zoom; C) se utilizziamo il pulsante con le frecce verdi, possiamo passare dall'area "zoomata" a "immagine completa" e poi nasconderla, premendo successivamente il pulsante con la "X".

8-9.- Come nella scheda "Over", dopo aver configurato tutti i parametri in base alle nostre esigenze, si deve confermare la creazione della "nuova azione" facendo clic sul pulsante individuato dal *numero 8*. Per annullare le modifiche o la creazione della nuova azione, invece, utilizzare il pulsante *numero 9*. Fino a quando non sarà stato premuto uno di questi due pulsanti, il pulsante verde per creare una nuova azione (*figura 7*, numero 8) risulterà grigio e "non attivo".

SCHEDA 2- TESTO NELL'IMMAGINE

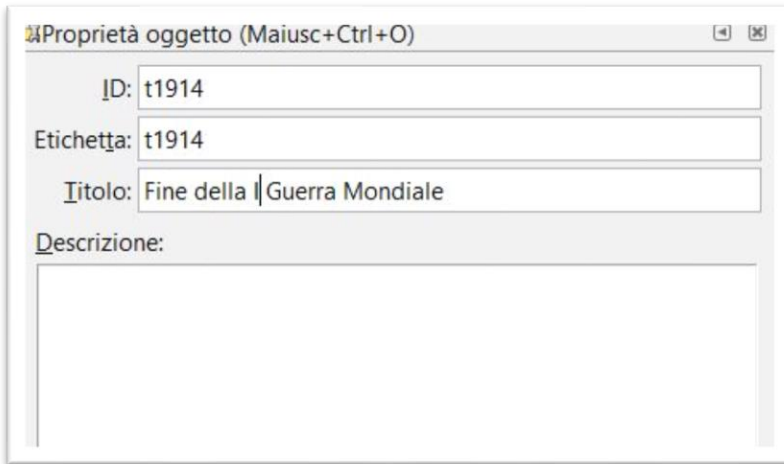


Figura 13

Le immagini SVG, come abbiamo visto più volte, si possono dividere nei loro componenti o "pezzi". Con il software "Inkscape" è possibile denominare ogni pezzo con un nome identificativo (ID) e un "Titolo" (vedi *figura 13*). Quando un'immagine SVG viene "acquisita/caricata" in Ardora tutti questi dati (ID e Titolo) sono "letti" e memorizzati.

Il testo del "Titolo" sarà visualizzato accanto al puntatore del mouse, ogni volta che lo avviciniamo a un "pezzo" (*figura 15*).

Nella "scheda 2- Testo nell'immagine" sono riportati tutti i Titoli di ogni singolo pezzo che compongono l'immagine SVG, acquisita/caricata in Ardora (*figura 14*, numero 1).

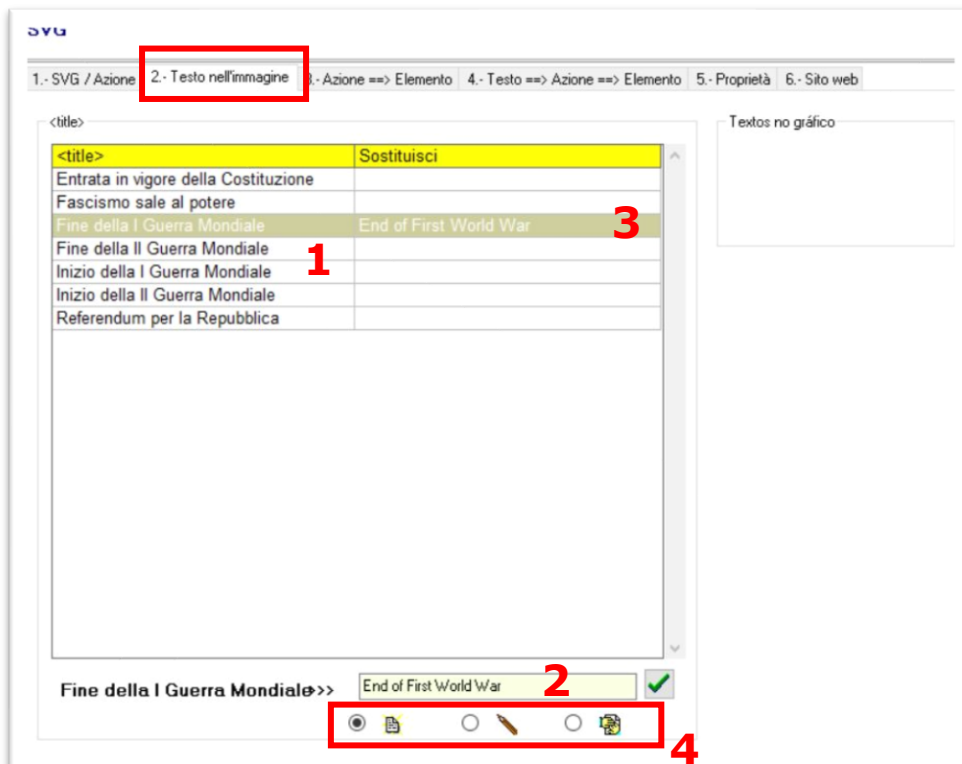


Figura 14

Attraverso il campo individuato dal numero 2 (*figura 14*) è possibile digitare un testo alternativo che sarà visualizzato vicino al puntatore del mouse al posto del "Titolo" originale (*figura 15*); il nuovo testo verrà inserito in tabella a fianco del titolo originale (*figura 14*, numero 3).

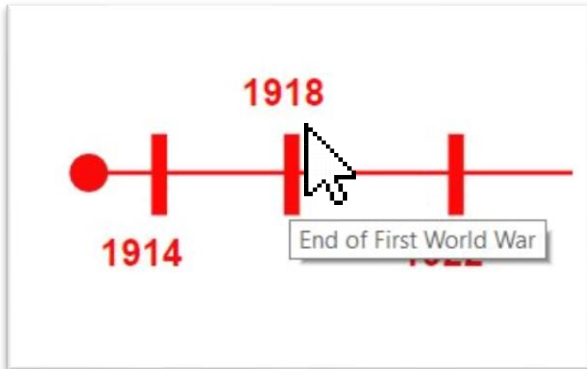


Figura 15

I pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 14 e 16*) permettono le impostazioni di seguito dettagliate.

Se selezioniamo il pulsante "nascondi" individuato dal numero 1 (*figura 16*), il browser non genererà alcuna etichetta.

Se selezioniamo il pulsante "matita" individuato dal numero 2 (*figura 16*), il browser mostrerà solo le etichette che sono state modificate con Ardora. Se selezioniamo il pulsante "mostra" individuato dal numero 3 (*figura 16*), il browser mostrerà tutte le etichette (quelle originali, che non hanno subito modifiche, e quelle modificate).



Figura 16

SCHEDA 3- AZIONE ==> ELEMENTO

La scheda 3 (*figura 17*) si utilizza per associare le azioni, che abbiamo precedentemente definito nella scheda 1, ai singoli pezzi in modo da rendere l'intera immagine SVG interattiva.

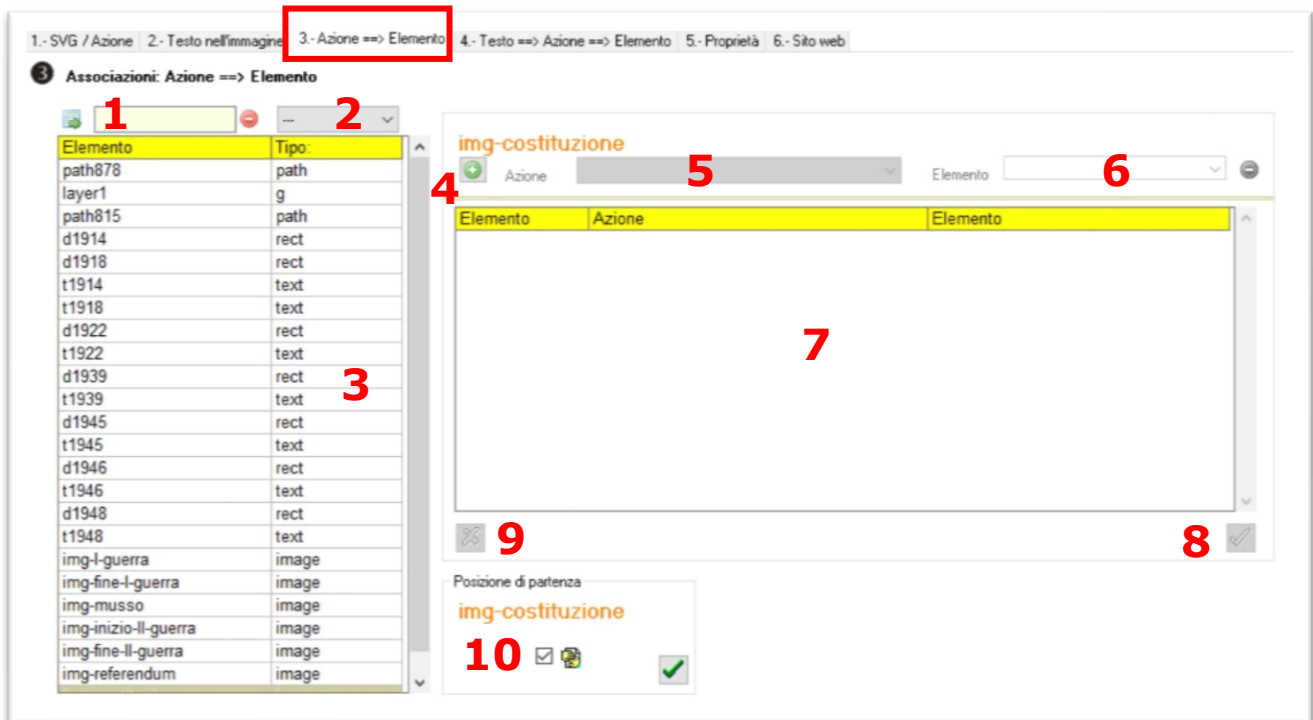


Figura 17

1.- Per assegnare un'azione a uno qualsiasi dei pezzi dell'immagine SVG, dobbiamo prima di tutto identificare quel particolare pezzo. Nella tabella a sinistra (numero 3, *figura 17*) c'è un elenco di tutti i pezzi che compongono l'immagine SVG; se già conosciamo il nome identificativo (ID) del pezzo cui vogliamo attribuire un'azione, lo possiamo scrivere nel campo individuato dal numero 1 (*figura 17*) e cliccare sul pulsante con la freccia verde: apparirà automaticamente nella tabella in alto (tutti gli altri "nomi identificativi" spariranno) e verrà identificato anche sul lato destro (*figura 18*) pronto per l'assegnazione di un'azione.



Figura 18

Nell' stesso campo individuato dal numero 1 (figura 17) è possibile scrivere anche solo alcune lettere iniziali del nome "identificativo" (ID), verranno recuperati tutti i pezzi il cui nome identificativo inizia con quelle lettere.

2.- Tramite l'elenco a discesa individuato dal numero 2, figura 17 (visibile anche in figura 19) è possibile selezionare i diversi "pezzi" a seconda della tipologia; in un'immagine SVG possiamo trovare:

rect> rettangoli

circle> cerchi

ellipse> ellissi

line> linee

text> testi

polygon> poligoni

polyline> linee poligonali aperte

path> rette, curve continue

image> immagini

g> gruppi di oggetti

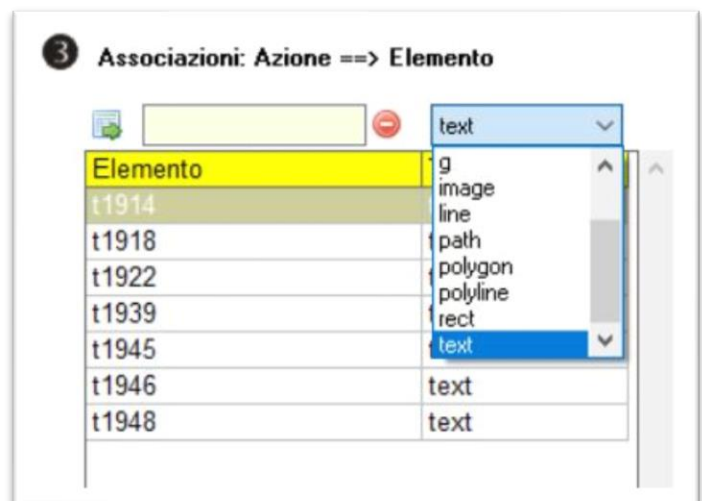


Figura 19

Pertanto, se vogliamo associare un'azione a un testo, dovremmo selezionare l'opzione "text" nell'elenco così che nella tabella a sinistra appariranno tutti gli elementi identificati che corrispondono al criterio dato.

Questi due strumenti di selezione (numero 1 e 2, *figura 17*) sono molto utili poiché a volte un'immagine SVG potrebbe essere formata da innumerevoli "pezzi" e scorrere l'intero elenco alla ricerca del pezzo che ci interessa potrebbe risultare assai gravoso.

3.- La tabella individuata dal numero 3 (*figura 17*), come dicevamo prima, riporta tutti gli elementi che compongono l'immagine SVG. Basta selezionarne uno ed esso apparirà sulla destra in alto, pronto per essere associato a una azione (vedi *figure 20 e 21*).



Figura 20



Figura 21

4,5.- Dopo aver selezionato l'elemento dell'immagine SVG, al quale si desidera assegnare un'azione, premere il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 17*) per attivare l'elenco a discesa (numero 5, *figura 17*) e scegliere l'azione che si desidera assegnare (vedi anche *figura 22*).

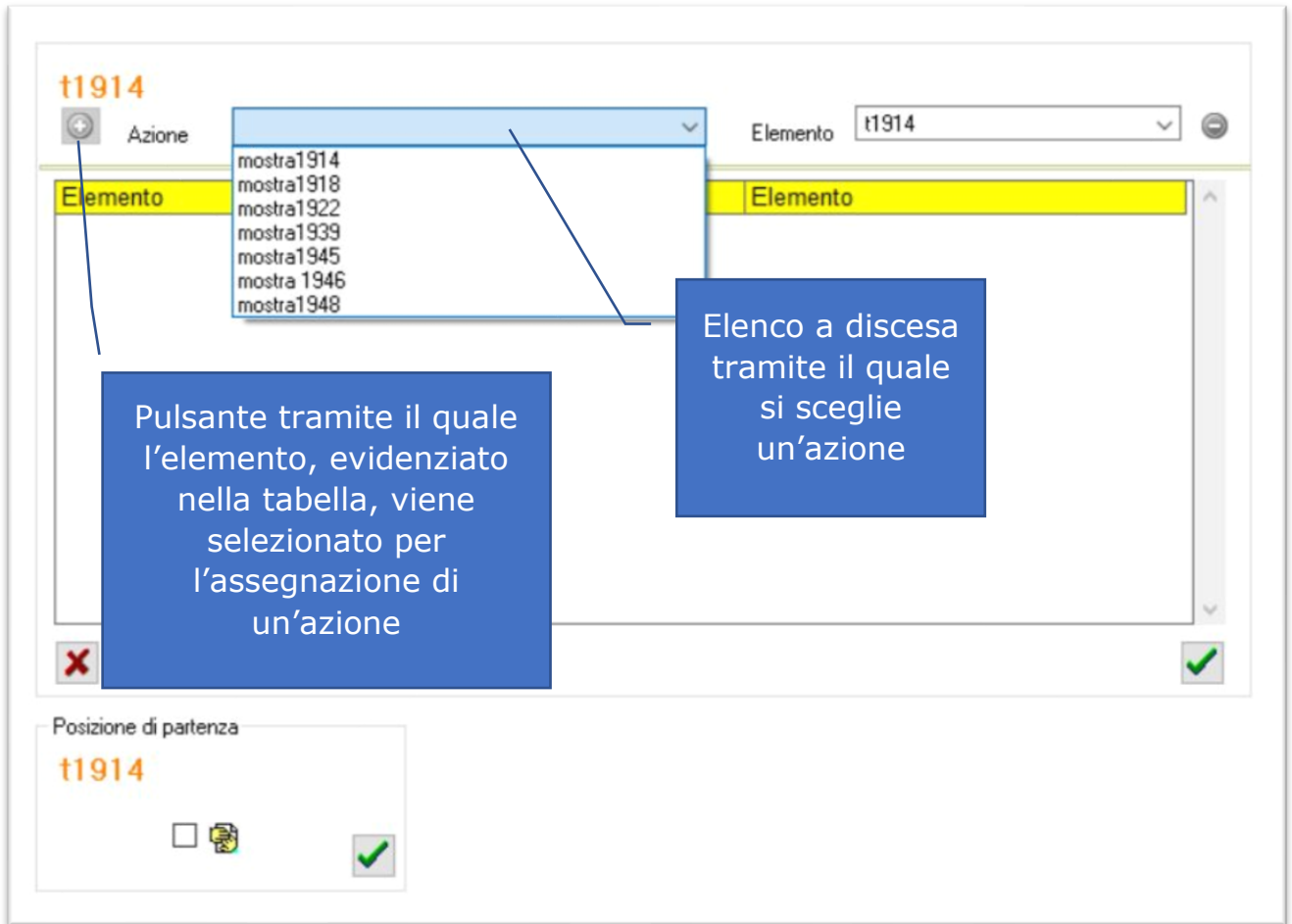


Figura 22

Osserviamo ora più attentamente la sequenza di immagini in *figura 23*.

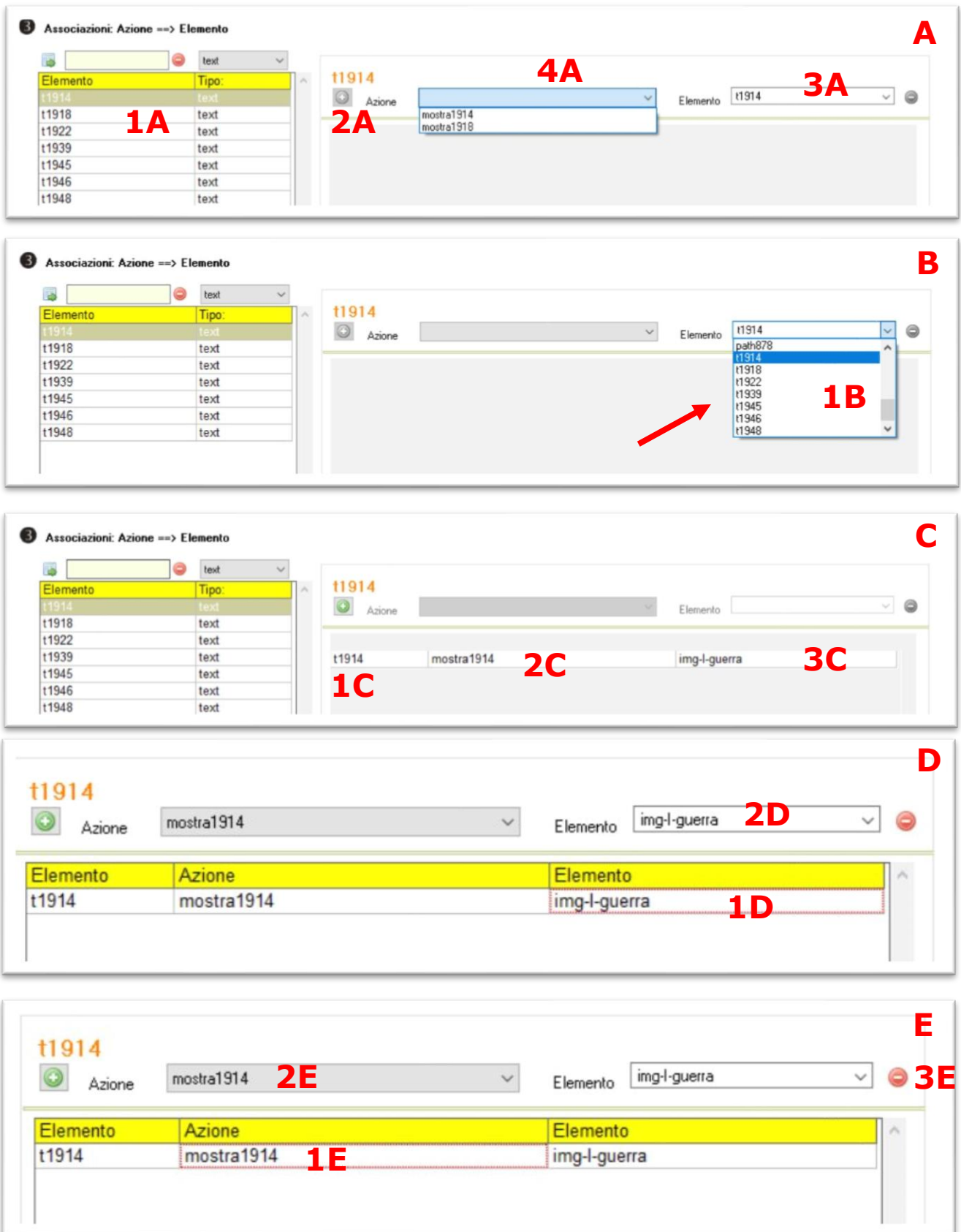


Figura 23

Quando un elemento viene selezionato dalla tabella (*figura 23, 1A*) e si clicca sul pulsante apposito (*figura 23, 2A*) esso in automatico viene inserito nel campo individuato dal numero 3A (*figura 23*). Tramite il menù a tendina individuato dal numero 4A (*figura 23*) si può scegliere quale azione associare.

Tramite il menù a tendina individuato dalla *figura 23 (1B)* si può modificare l'elemento su cui si applicherà l'azione.

La situazione che vediamo rappresentata in *figura 23C* ci dice quanto segue: vi è un elemento chiamato "t1914" (*figura 23, 1C*) su cui vi sarà un "clic" del mouse o un "mouseover" (il mouse si sposta "sopra"); ciò provocherà un'azione, specificata in *figura 23- 2C*, chiamata "mostra1914"; l'azione avrà effetto sull'elemento che si intitola "img-I-guerra" (*figura 23, 3C*).

Nel concreto, cliccando sul testo "1914" nella linea del tempo (*figura2*) verrà mostrata un'immagine, che prima era nascosta, relativa alla "Prima Guerra Mondiale".

Se desideriamo cambiare l'elemento, su cui l'azione avrà effetto, dobbiamo selezionarlo (*figura 23, 1D*) e sceglierne un altro tramite il menù a tendina (*figura 23, 2D*).

Se desideriamo cambiare l'azione da applicare, dobbiamo selezionarla (*figura 23, 1E*) e sceglierne un'altra (*figura 23, 2E*).

Se desideriamo eliminare l'intera impostazione (elemento da cliccare/mouseover, azione da effettuare, elemento su cui l'azione si applica) si utilizza il pulsante apposito (*figura 23, 3E*).

È possibile assegnare più azioni allo stesso pezzo semplicemente ripetendo tutte le operazioni: selezionare nuovamente il pezzo nella tabella e assegnargli un'altra azione. Alla fine, tutte le azioni associate a un pezzo appariranno una sotto l'altra.

8- 9. I pulsanti individuati dai numeri 8 e 9 (*figura 17*) si utilizzano per confermare o annullare le impostazioni selezionate; sono pulsanti importanti perché sino a quando non si clicca uno dei due non si può procedere con altre operazioni.



10.- Nell'area denominata "Posizione di partenza" (*figura 17, numero 10*) possiamo selezionare la casella e quindi cliccare sul pulsante verde (vedi qui a fianco). In questo modo il "pezzo", su cui stiamo agendo, sarà reso invisibile all'apertura dell'immagine; per renderlo visibile bisognerà impostare un'azione apposita tramite la scheda 1 "SVG/Azione".

SCHEDA 4- TESTO ==> AZIONE ==> ELEMENTO

Tramite la scheda 4 è possibile scrivere un testo che verrà incorporato nella pagina web a fianco dell'immagine SVG. L'effetto che si può ottenere è il seguente: quando spostiamo il puntatore del mouse su determinate parole, frasi o paragrafi del testo, una qualsiasi delle azioni, che abbiamo specificato nella scheda "1-SVG / Azione", verrà eseguita per cui si potrà notare un qualche accadimento o modifica nell'immagine (vedi *figura 24*).

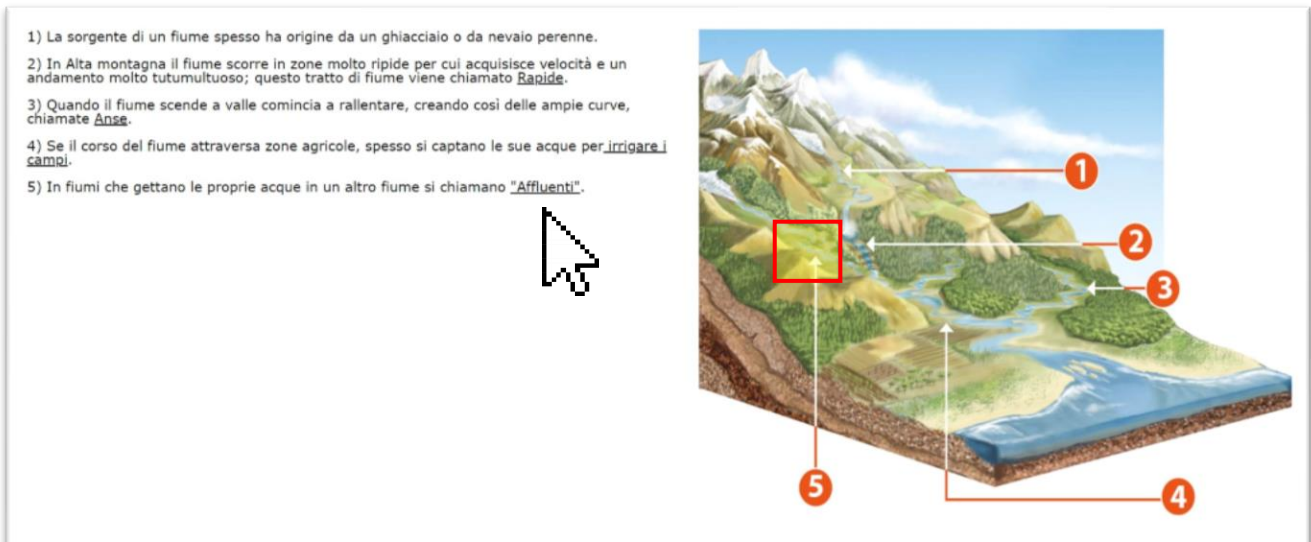


Figura 24

In *figura 24* si può vedere come, dopo aver cliccato sulla parola "affluenti", presente nel testo, nell'immagine SVG è comparso un quadrato giallo con bordi rossi a evidenziare l'elemento geografico di cui si parlava nel testo medesimo.

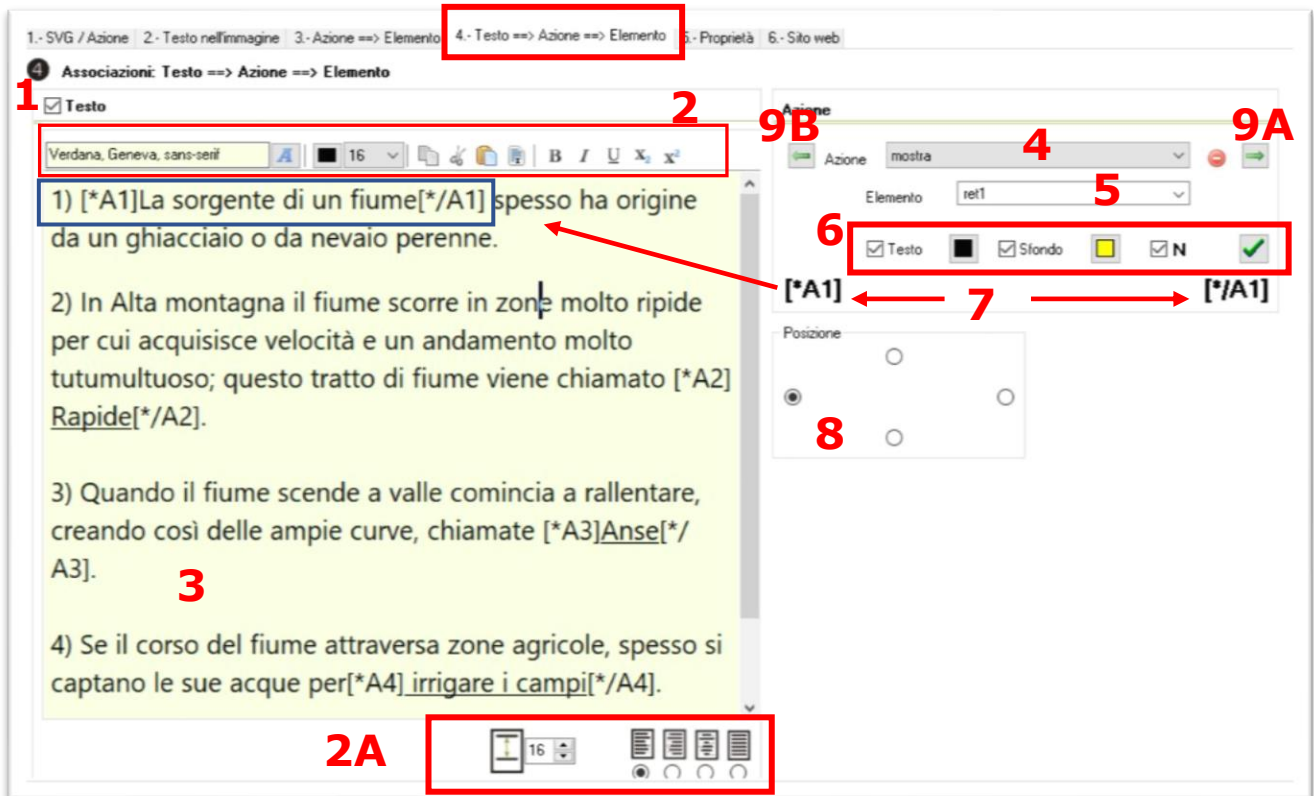


Figura 25

Di seguito la spiegazione di tutti gli elementi che si trovano in *figura 25*.

- 1.- Selezionare la casella individuata dal numero 1 (*figura 25*) per attivare il resto delle opzioni.
- 2.- I pulsanti individuati dal numero 2 (*figura 25*) consentono di formattare l'intero testo che è stato inserito nell'area individuata dal numero 3; in basso (numero 2A) vi è il comando per impostare l'interlinea e l'allineamento del testo.
- 3.- L'area individuata dal numero 3 (*figura 25*) è la zona ove scriveremo o incolleremo il testo; questo testo apparirà a fianco dell'immagine SVG e sarà anch'esso interattivo.
- 4.- Tramite l'elenco a discesa individuato dal numero 4 (*figura 25*) possiamo selezionare una delle azioni precedentemente create nella scheda "1-SVG / Azione" per assegnarla a una parte specifica del testo.
- 5.- Tramite l'elenco a discesa individuato dal numero 5 (*figura 25*) possiamo selezionare il pezzo di immagine SVG a cui si applicherà l'azione.
- 6.- I controlli individuati dal numero 6 (*figura 25*) consentono di impostare alcune proprietà che si applicheranno a una parte del testo; più nello specifico stiamo parlando del testo che fungerà da "link", ovvero il testo che farà eseguire un'azione quando il mouse passerà sopra di esso. Da sinistra a destra abbiamo le seguenti opzioni: al passare del mouse sopra al testo cambia il suo

colore; al passare del mouse sopra al testo si applica un colore di sfondo al testo medesimo; al passare del mouse sopra al testo, ad esso si applica lo stile grassetto (*N*). Non dimenticarsi di cliccare sul pulsante verde per confermare tutte le impostazioni.

7.- Il numero 7 in *figura 25* ci fa notare come la parte di testo (parola, frase o paragrafo) che fungerà da link per eseguire un'azione deve essere compresa tra due codici. Il primo codice che andremo a impostare sarà automaticamente individuato dalla sigla "A1"; il testo che fungerà da link starà in mezzo ai simboli [*A1] e [*/A1]; [*A1] è posto all'inizio, [*/A1] è posto alla fine del testo che vogliamo agisca come "innesco" dell'azione; passando con il mouse sopra a questo testo, l'azione verrà mandata in esecuzione.

Se desideriamo assegnare più azioni ad altre parti del testo, è necessario fare clic sulla freccia verde sul lato destro (numero 9A, *figura 25*) in modo da predisporre il software alla scrittura del secondo codice, che in automatico sarà denominato [*A2] e [*/A2]. A questo punto i campi individuati dai numeri 4 e 5 (*figura 25*) verranno "svuotati" in modo da poter essere "reimpostati" e accogliere il nuovo codice.

La freccia verde posta a sinistra (numero 9B, *figura 25*) permette di tornare indietro per rivedere, se necessario, le impostazioni dei codici precedenti.

Poniamo il caso che stiamo impostando il codice [*A4] [*/A4] per una parte di testo; tramite la freccia verde posta a sinistra (numero 9B, *figura 25*) potremo passare a visionare il codice [*A3] [*/A3], il codice [*A2] [*/A2], etc.

Nello stesso modo la freccia verde posta a destra (numero 9A, *figura 25*) ci permetterà di andare a visionare il codice [*A2] [*/A2], [*A3] [*/A3], [*A4] [*/A4], etc.

8.- Le caselle individuate dal numero 8 (*figura 25*) permettono di specificare la "Posizione" che assumerà il testo rispetto all'immagine SVG.

SCHEDA 5- PROPRIETÀ

In questa sezione sono presenti due aree principali, una denominata "Menu a scomparsa" e l'altra "Etichetta" (figura 26).

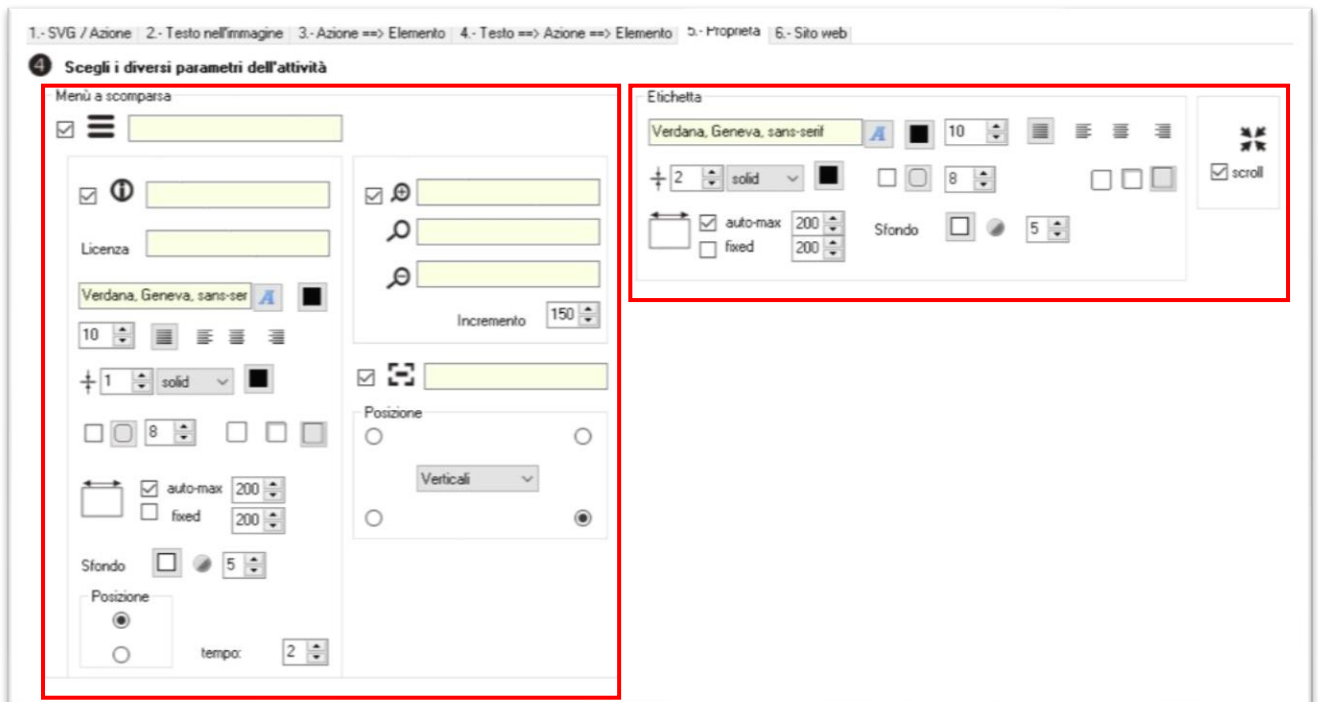


Figura 26

Menu a scomparsa

Il Menù a scomparsa permette di mettere a disposizione dell'utente un "Menù" tramite il quale ingrandire o rimpicciolire le immagini SVG, oltre che ottenere eventuali "Informazioni" sulla licenza d'uso; in figura 27 si può vedere come appare il menù all'utente quando è "chiuso" e quando è "aperto".

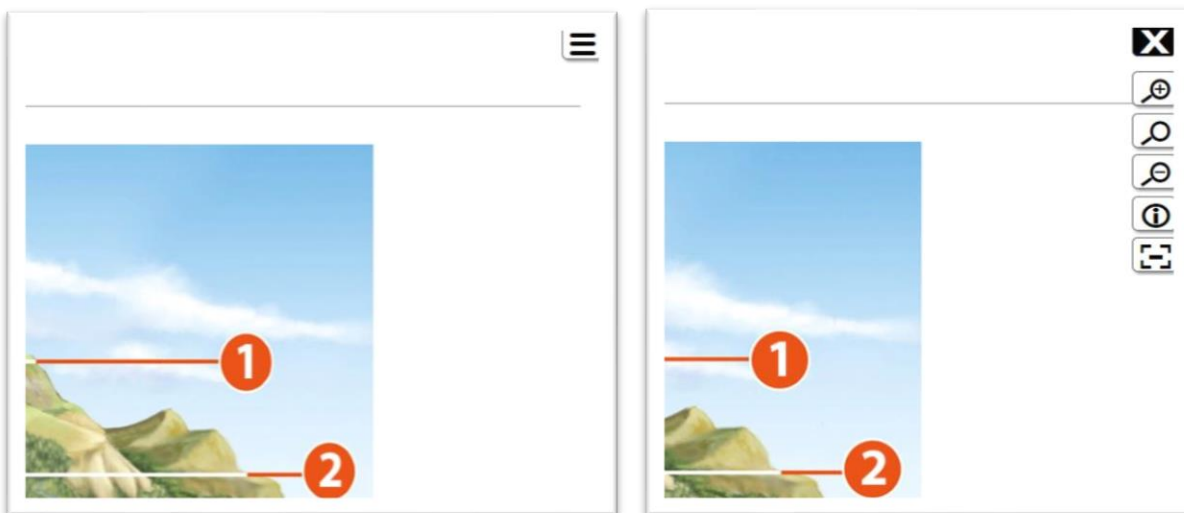


Figura 27

Le impostazioni del menù a scomparsa si predispongono utilizzando la scheda che si può vedere in *figura 28*.



Figura 28

1.- Selezionando la casella individuata dal numero 1 (*figura 28*) il menù viene visualizzato nella pagina ed è a disposizione dell'utente, altrimenti il pulsante non verrà visualizzato. Di default la casella è già selezionata.



2.- Nel campo individuato dal numero 2 (*figura 28*) è possibile digitare il testo che apparirà vicino al mouse quando l'utente sposta il cursore sopra al pulsante menù.

3-4-5.- Selezionando la casella individuata dal numero 3 (*figura 28*), quando si apre il menù apparirà un pulsante che serve per visualizzare "Informazioni" ⓘ su ciò che scriviamo nel campo "Licenza" (numero 5, *figura 28*). Nel campo individuato dal numero 4 (*figura 28*) è possibile digitare il testo che apparirà vicino al mouse quando l'utente sposta il cursore sopra al pulsante "Informazioni" ⓘ. Fare attenzione che se non si scrive nulla nel

campo numero 5, anche se è selezionata la casella numero 3, il pulsante ⓘ non apparirà.

6.- I comandi presenti nell'area individuata dal numero 6 (*figura 28*) si utilizzano per modificare le proprietà del testo e dell'etichetta di "pop-up" che verranno visualizzati ogni volta che l'utente fa clic sul pulsante "Informazioni" ⓘ : carattere, colore del carattere, dimensione e allineamento.

7.- I comandi presenti nell'area individuata dal numero 7 (*figura 28*) si utilizzano per modificare le proprietà dell'etichetta contenente le "Informazioni" sulla Licenza.

Tramite questi comandi è possibile stabilire lo spessore del bordo dell'etichetta, il tipo di linea del bordo dell'etichetta, il suo colore, se sarà un rettangolo con angoli squadrati o arrotondati, il raggio di questi angoli e se l'etichetta sarà senza ombreggiatura, con ombreggiatura interna (superiore a sinistra) o con ombreggiatura esterna (inferiore a destra).

8.- I comandi presenti nell'area individuata dal numero 8 (*figura 28*) si utilizzano per il controllo della larghezza dell'etichetta con le informazioni relative alla Licenza. Se spuntiamo la casella "auto-max" e stabiliamo una larghezza in pixel, Ardora genererà un'etichetta che si adatterà al testo, non superando mai la dimensione stabilita (ma potrebbe generare un'etichetta anche più piccola della dimensione dichiarata, qualora il testo sia più corto).

Se spuntiamo la casella "fixed" e stabiliamo una larghezza in pixel, Ardora genererà un'etichetta con quella larghezza senza adattarla al testo per cui potrebbe risultare un'etichetta sovradimensionata rispetto al testo o, al contrario, un'etichetta troppo piccola, dal quale fuoriesce il testo (sta a noi valutare le dimensioni, eventualmente provando a fare un'anteprima).

9.- I comandi presenti nell'area individuata dal numero 9 (*figura 28*) determinano il colore di sfondo dell'etichetta e la sua trasparenza. Impostando il valore a 10, lo sfondo dell'etichetta sarà totalmente opaco; impostando il valore pari a zero (0), lo sfondo dell'etichetta diventerà invisibile e risulterà visibile solo il testo e il bordo dell'etichetta.

10.- Con i pulsanti individuati dal numero 10 (*figura 28*) si determina se l'etichetta apparirà nella parte superiore o inferiore della pagina.

11.- Con il cursore individuato dal numero 11 (*figura 28*) si determina per quanto tempo l'etichetta sarà visibile, prima di scomparire.

Un esempio di etichetta si può vedere in figura 29.

Clicca sui numeri per individuare sulla cartina le parti del fiume più importanti. CC-BY-SA

- 1) La sorgente di un fiume spesso ha origine da un ghiacciaio o da nevaio perenne.
- 2) In Alta montagna il fiume scorre in zone molto ripide per cui acquisisce velocità e un andamento molto tumultuoso; questo tratto di fiume viene chiamato Rapide.
- 3) Quando il fiume scende a valle comincia a rallentare, creando così delle ampie curve, chiamate Anse.
- 4) Se il corso del fiume attraversa zone agricole, spesso si captano le sue acque per irrigare i campi.
- 5) In fiumi che gettano le proprie acque in un altro fiume si chiamano "Affluenti".




Figura 29

12-13.- Selezionando la casella individuata dal numero 12 (*figura 28*) verranno aggiunti al menù tre pulsanti per "ingrandire", "ridurre" o "ripristinare alle dimensioni originali" l'immagine SVG.

Nell'area individuata dal numero 13 (*figura 28*) è possibile digitare dei testi esplicativi che appariranno vicino al mouse quando l'utente sposta il cursore sopra a uno dei pulsanti.

14.- Nel campo individuato dal numero 14 (*figura 28*) indicheremo un numero, che corrisponde ai pixel di ingrandimento o riduzione dell'immagine; quando l'utente cliccherà sui pulsanti appropriati l'immagine verrà ingrandita o ridotta, mantenendo però sempre le proporzioni.

15.- Selezionando la casella individuata dal numero 15 (*figura 28*) verrà aggiunto al menù un pulsante per la visualizzazione a "schermo intero"; nel campo a fianco è possibile scrivere un testo esplicativo che apparirà vicino al mouse quando l'utente sposta il cursore sopra al pulsante.

16.- Nell'area denominata "Posizione" (numero 16, *figura 28*) si imposta in quale parte dello schermo deve apparire il menù.

Vi è inoltre la possibilità di stabilire se il menù si aprirà, dispiegando i pulsanti in orizzontale o in verticale.

Etichetta

In quest'ultima area troviamo i controlli e le impostazioni per configurare le etichette che vengono generate da Ardora.

Non si tratta delle etichette che vengono mostrate a fianco del puntatore del mouse quando si avvicina a un pulsante, ma delle etichette che sono state create durante la compilazione del Campo "Etichetta" nella scheda "1-SVG/Azione", all'interno della sezione "OVER".

Un esempio di etichetta si può vedere in *figura 30*.

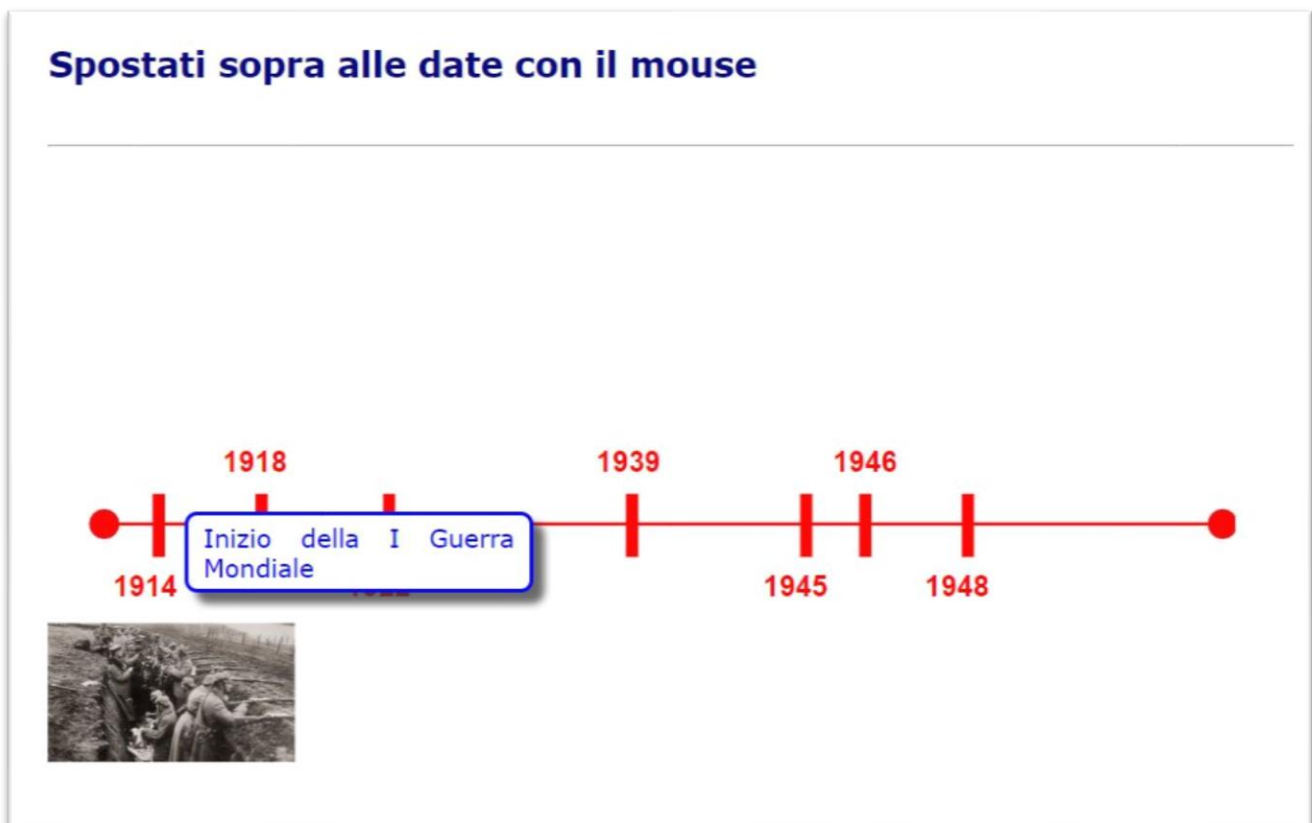


Figura 30

Le impostazioni del "layout" dell'etichetta si predispongono utilizzando la scheda che si può vedere in *figura 31*.



Figura 31

1.- Tramite i comandi individuati dal numero 1 (*figura 31*) è possibile impostare, da sinistra a destra: il tipo di carattere, il suo colore, le sue dimensioni e il suo allineamento rispetto a i bordi del riquadro (giustificato, a sinistra, centrato, a destra).

2.- Tramite i comandi individuati dal numero 2 (*figura 31*) è possibile definire le caratteristiche della linea/bordo del "box contenitore" del testo; da sinistra a destra avremo: spessore della linea, tipo di linea (continua, tratteggiata, etc.), colore della linea; sarà inoltre possibile stabilire alcune caratteristiche della forma del "box contenitore": rettangolo con angoli retti o arrotondati; raggio della curva degli angoli arrotondati da impostare tramite un numero.

3.- Tramite i pulsanti individuati dal numero 3 (*figura 31*) è possibile definire l'ombreggiatura del "box contenitore"; il primo di questi tre pulsanti toglie ogni ombreggiatura; il secondo imposta un'ombreggiatura interna al "box contenitore"; il terzo imposta un'ombreggiatura esterna.

4.- Tramite i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 31*) è possibile controllare la larghezza dell'etichetta.

Se spuntiamo la casella "auto-max" e stabiliamo una larghezza in pixel, Ardora genererà un'etichetta che si adatterà al testo, non superando mai la dimensione stabilita (ma potrebbe generare un'etichetta anche più piccola della dimensione dichiarata, qualora il testo sia più corto). Il testo dell'etichetta si scrive nel campo "Etichetta" nella scheda "1-SVG/ Azione", all'interno della sezione "OVER".

Se spuntiamo la casella "fixed" e stabiliamo una larghezza in pixel, Ardora genererà un'etichetta con quella larghezza senza adattarla al testo per cui potrebbe risultare un'etichetta sovradimensionata rispetto al testo o, al contrario, un'etichetta troppo piccola, dal quale fuoriesce il testo (sta a noi valutare le dimensioni, eventualmente provando a fare un'anteprima).

5.- Facendo clic sul pulsante individuato dal numero 5 (*figura 31*) è possibile scegliere il colore di sfondo dell'etichetta.

6.- I cursori individuati dal numero 6 (*figura 31*) permettono di impostare la trasparenza del colore di sfondo dell'etichetta. Il numero 10 rende il colore di sfondo dell'etichetta completamente opaco (visibile); il numero zero rende il colore di sfondo dell'etichetta completamente trasparente e quindi solo il testo e il bordo risulterebbero visibili.

7.- Selezionando la casella individuata dal numero 7 (*figura 31*), è possibile impostare lo "scroll" della pagina web che ospita tutti i contenuti.

Se l'immagine SVG viene notevolmente ingrandita tramite i pulsanti di "zoom" essa potrebbe valicare i confini della pagina; grazie all'impostazione "scroll" sarà comunque possibile vedere tutti i contenuti.

SCHEDA 6 - SITO WEB

La scheda "Sito web" (figura 32) è comune a tutte le pagine multimediali di Ardora e si utilizza normalmente per impostare un titolo e veicolare eventuali istruzioni all'utente.

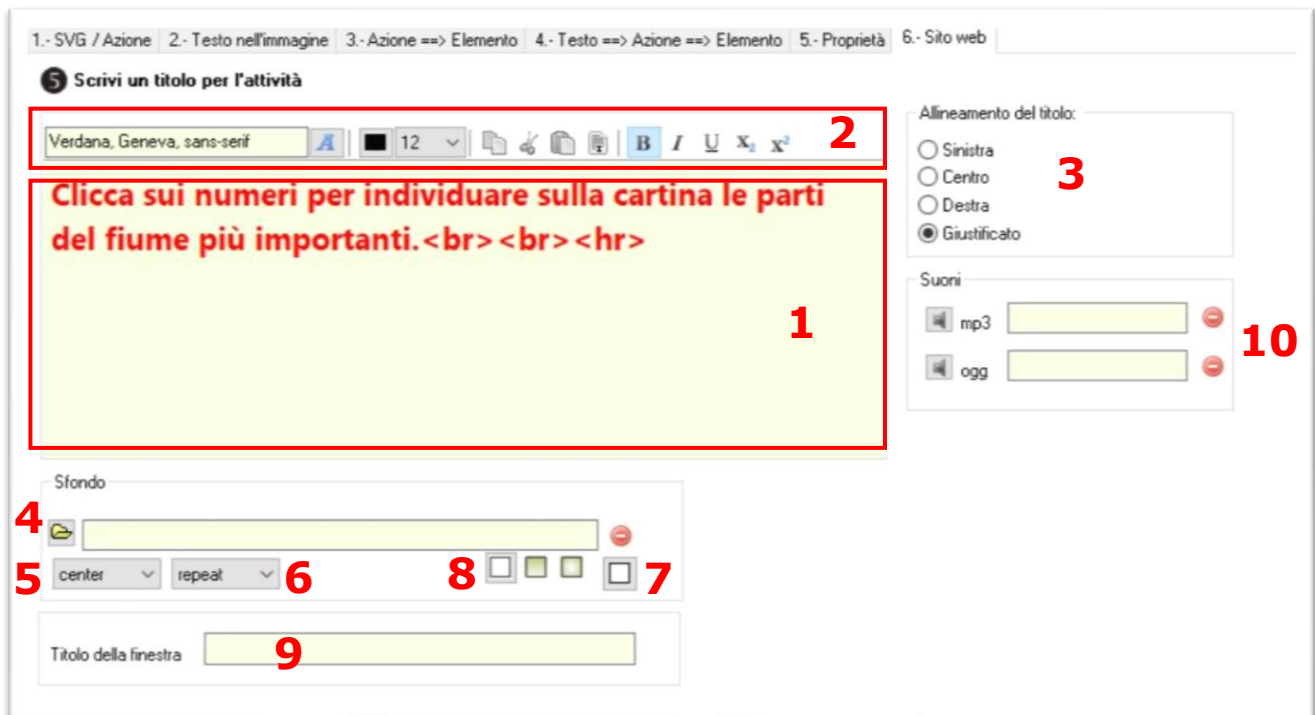


Figura 32

Nell'area individuata dal numero 1 (figura 32) si digita il testo (titolo, istruzioni etc.).

I pulsanti presenti nell'area individuata dal numero 2 (figura 32) si utilizzano per formattare il testo.

I pulsanti presenti nell'area individuata dal numero 3 (figura 32) si utilizzano per allineare il testo.

Il pulsante individuato dal numero 4 (figura 32) permette di caricare un'immagine che farà da sfondo.

Il menù a tendina, individuato dal numero 5 della figura 32, permette di controllare la disposizione dell'immagine sullo sfondo, qualora essa sia più piccola dell'area di lavoro.

Le opzioni sono le seguenti: center (immagine centrata rispetto all'area di lavoro)- bottom (in basso)- left (sinistra)- right (destra)- top (in alto)- inherit (l'immagine eredita impostazioni già preimpostate).

Il menù a tendina, individuato dal numero 6 della figura 32, permette di controllare ulteriormente la disposizione dell'immagine sullo sfondo, qualora essa sia più piccola dell'area di lavoro.

Le opzioni sono le seguenti: repeat (immagine ripetuta innumerevoli volte, sino

a riempire tutta l'area dello sfondo)- no repeat (l'immagine non viene ripetuta- impostazione di default)- repeat x (l'immagine viene ripetuta innumerevoli volte ma solo in orizzontale)- repeat y (l'immagine viene ripetuta innumerevoli volte ma solo in verticale)- inherit (l'immagine eredita impostazioni già preimpostate).

Il pulsante individuato dal numero 7 (*figura 32*) permette di impostare un colore di sfondo.

I pulsanti individuati dal numero 8 (*figura 32*) gestiscono il colore di sfondo; da sinistra a destra abbiamo le seguenti impostazioni: colore di sfondo a tinta unita; colore di sfondo con sfumatura lineare dall'alto in basso; colore di sfondo con sfumatura radiale a partire dal centro.

"Titolo della finestra" (numero 9, *figura 32*) è un piccolo titolo che sarà visualizzato nella finestra del browser (nella *figura 33* appare scritto il titoletto "Esercizio").

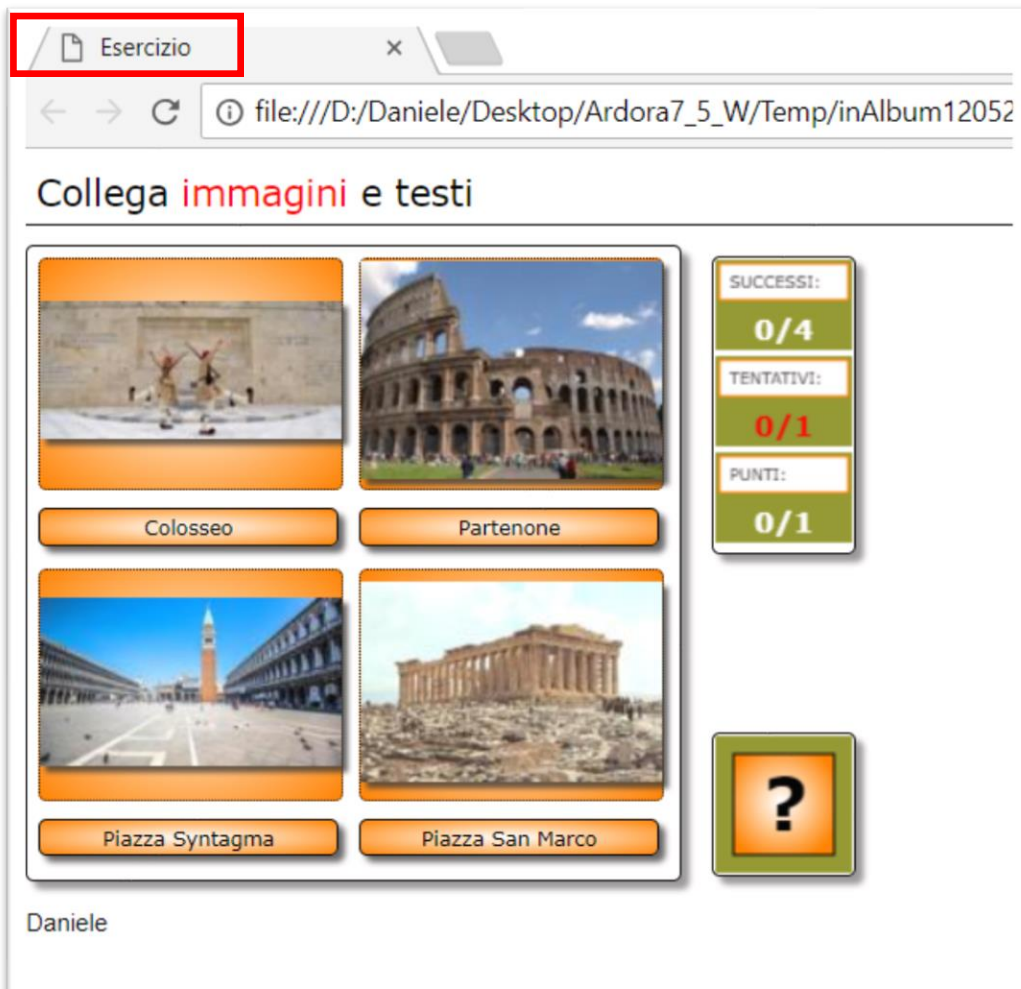


Figura 33

I pulsanti individuati dal numero 10 (*figura 32*) si utilizzano per inserire un audio.

Se si clicca sull'icona del megafono si può caricare un file audio ("mp3" oppure "ogg"); l'audio non si avvia in automatico; è necessario cliccare sul testo, presente nell'intestazione (il titolo o l'istruzione che abbiamo scritto), per ascoltarlo.

La sua utilità si nota soprattutto con bambini della scuola dell'Infanzia o con ragazzi con disabilità importanti, che non sono in grado di leggere; in questo caso possiamo chiedere loro di cliccare sulle lettere per "sapere cosa devono fare" dato che abbiamo creato un file sonoro nel quale con la nostra voce spieghiamo il lavoro da svolgere.

Per la registrazione audio si consiglia il software AUDACITY (<https://www.audacityteam.org/>).