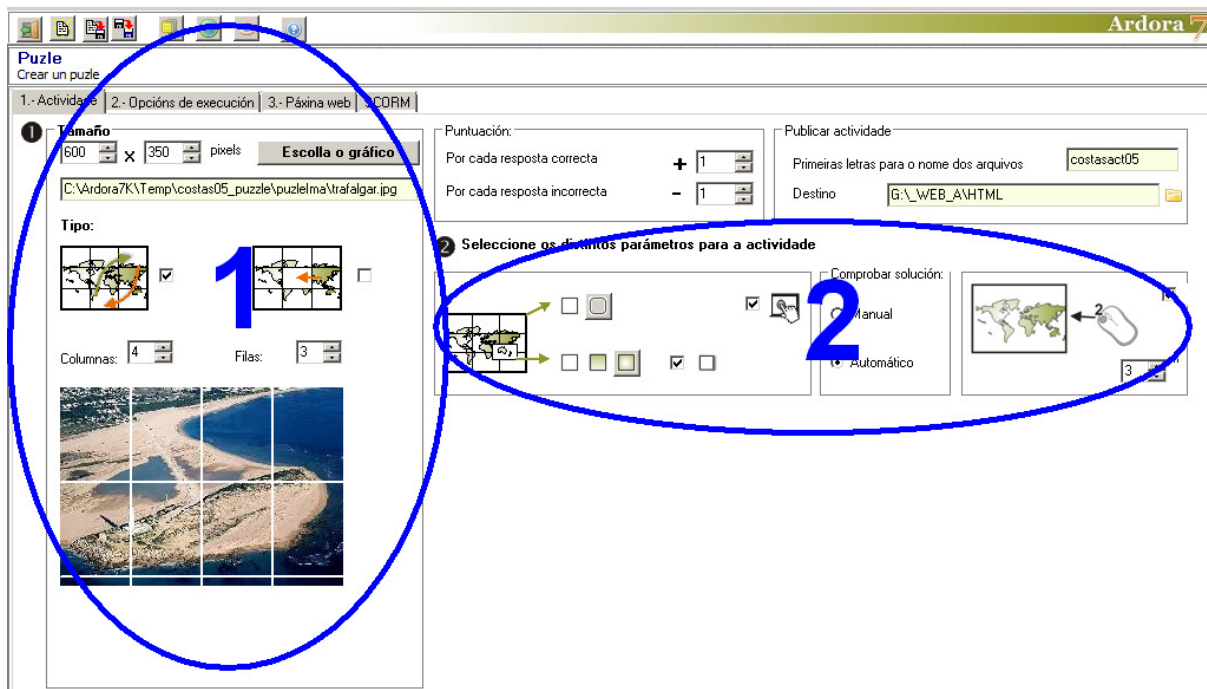


Actividade na que temos compoñer unha imaxe a partir dunha serie de pezas:



Na pestana "Actividade" aparecen os seguintes elementos:



## ZONA 1

En primeiro lugar pulsamos no botón "Escolla o gráfico" e abrimos un arquivo JPG que aparecerá na parte inferior do recadro "Tamaño". Habemos de ter coidado de que o tamaño do gráfico que insiramos sexa superior ou ao menos igual ás dimensións que o vaíamos dar nos campos que aparecen á esquerda do botón, pois o programa redimensionar sempre o gráfico ao tamaño especificado nestes dous campos e no caso de que o tamaño fose moi pequeno, o gráfico podería saír pixelado. Tampouco debemos preocuparnos pola relación de aspecto se aumentamos ou diminuímos só unha das dimensións; Ardora mantén sempre as proporcións axustando o tamaño á lonxitude do lado máis pequeno.

Un pouco máis abaixo deberemos escoller a forma que terá o usuario de resolver o crebacabezas:

**Tipo:**



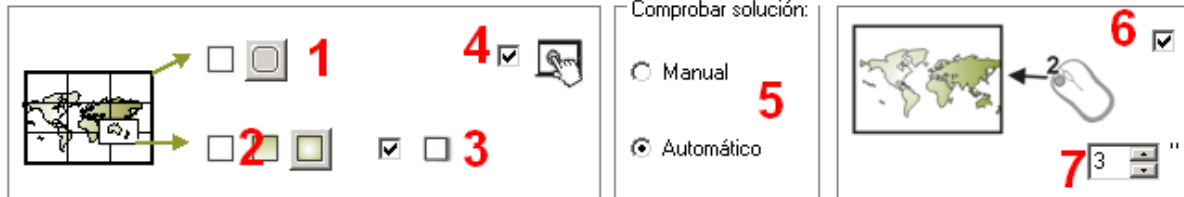
Marcando a casa da esquerda o usuario terá que facer clic sobre unha das pezas e arrastrala sobre as demais ata a posición que crea que é a correcta; ao soltala, a peza que ocupaba esa posición trasladarase automaticamente ao sitio que ocupaba a peza que se arrastrara. Marcando a casa da dereita faremos que no crebacabezas apareza un oco na parte central e o usuario só poderá mover unha das pezas adxacentes a ese oco para que sexa colocada neste, quedando libre o oco que ocupaba a peza (máis difícil).

Baixo estas dúas opcións usaremos os campos "Columnas" e "Filas" (se escollemos a segunda opción de mover peza ao oco só aparecerá o campo "Columnas", pois ha de ter igual número de filas e columnas) para dividir a imaxe no número de pezas que creamos conveniente, ata un máximo de 9 filas e 9 columnas (81 pezas).

**ZONA 2**

Nesta zona preséntansenos os seguintes controis:

**2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade**



1. - Indicamos se o rectángulo que contén as pezas vai ter ou non as esquinas redondeadas.
2. - Indicamos se queremos que o rectángulo que contén as pezas sexa transparente (esquerda), degradado de arriba a abaixo (centro) ou degradado dos bordos cara ao centro (dereita). Este fondo é o que queda á vista cando movemos unha peza. O rectángulo será enchido coa cor especificada na pestana 2 ("Opcións de execución") no apartado "Selección" do recadro "Cores" da parte superior dereita da pantalla.
3. - Con esta casa activada o rectángulo que contén as pezas proxectará sombra nos lados dereito e inferior.
4. - Se marcamos esta casa faremos que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc.
5. - Se marcamos a casa de comprobación manual da solución o programa engadirá á actividade un botón de verificación que o usuario terá que pulsar cando crea que o crebacabezas está correctamente formado. Se marcamos a casa de comprobación automática da solución o programa non presentará este botón, e a mensaxe de felicitación final aparecerá automaticamente cando o crebacabezas **este**a correctamente formado.
6. - Marcando esta casa o usuario terá opción a observar en calquera momento durante uns segundos a imaxe orixinal ao completo que terá que formar sen máis que facer dobre clic sobre algunha das pezas do crebacabezas, dentro da área de traballo.

7. - Aquí indicaremos cantos segundos se manterá visible a imaxe orixinal antes de desaparecer cando se fai dobre clic sobre a área de traballo.