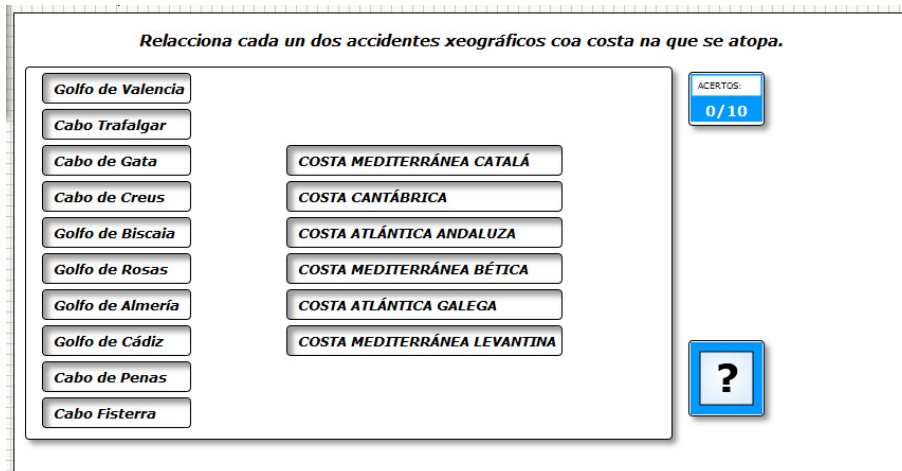
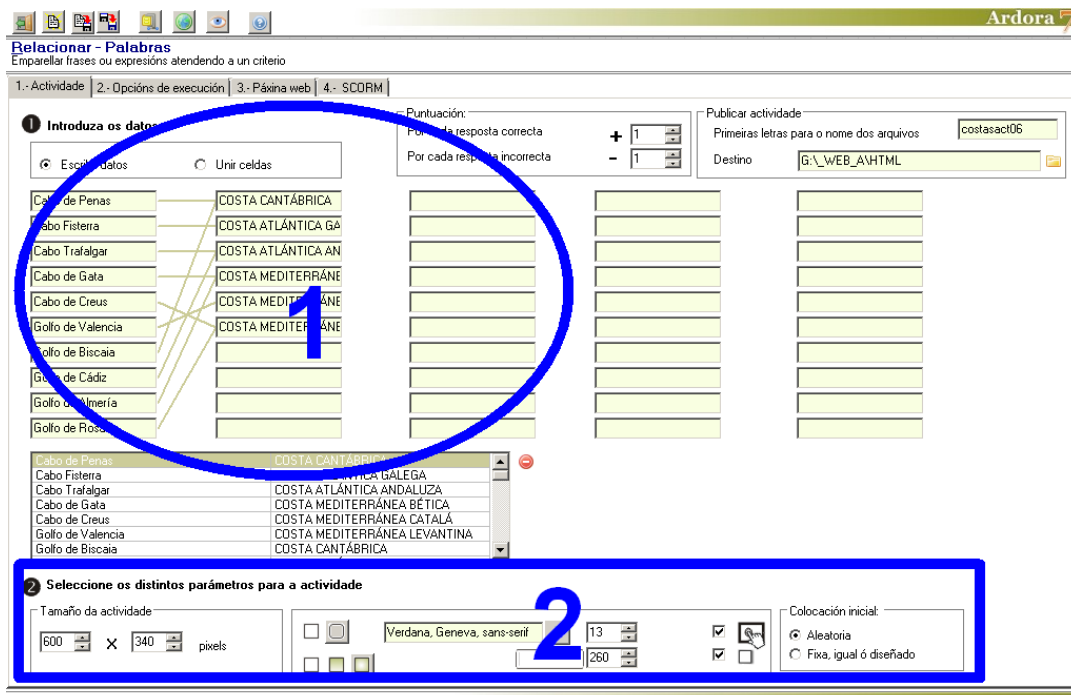


Actividade na que temos que relacionar palabras de dous ou máis columnas:



Na pestana "Actividade" temos:



Por defecto Ardora marca a casa "Escribir datos" (1) para que introduzamos as palabras/textos a relacionar. Así pois, cubriremos as columnas con todas as palabras que queiramos e finalmente pulsaremos no botón "Unir celdas" para asociar as palabras que queiramos dunha a outra columna. Para iso faremos clic nun dos campos onde está a palabra e volveremos facer clic no campo correspondente coa palabra que queiramos asociar na columna da dereita. Nese momento o programa presentará unha liña unindo os dous campos:

Como podemos observar na imaxe, non é necesario que a aplicación sexa bixectiva, senón que poderemos relacionar cada un dos elementos con máis dun item entre columnas.

Por outra parte observar que dispoñemos de ata 5 columnas para introducir datos, polo que na mesma actividade poden aparecer varias columnas relacionadas entre si:

Une as palabras en minúscula da columna esquerda coas da columna central, e estas coas da dereita. As tres celas da parte superior non se unen.

NOME	UNIDADE DE...	SÍMBOLO
metro	masa	l
litro	tempo	m
kilogramo	lonxitude	s
segundo	volumen	m <sup>3</sup>
grao centígrado	superficie	Kg
metro cadrado	capacidade	°C
metro cúbico	temperatura	m <sup>2</sup>

ACERTOS: 0/14

?

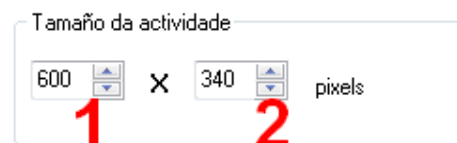
Unha vez introduzamos todos os datos e relacionado os diversos items das columnas, sempre poderemos eliminar algún deles simplemente facendo clic na fila correspondente da táboa e usando o botón vermello da parte dereita:

Cabo de Penas	COSTA CANTÁBRICA	-
Cabo Fisterra	COSTA ATLÁNTICA GALEGA	
Cabo Trafalgar	COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA	
Cabo de Gata	COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA	
Cabo de Creus	COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ	
Golfo de Valencia	COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA	
Golfo de Biscaia	COSTA CANTÁBRICA	

## ZONA 2

Na parte esquerda podemos axustar o ancho (1) e o alto (2) da actividade. Isto é útil pois ás veces, dependendo do tamaño e tipo de letra, así como do número de elementos que introduzamos en cada columna,

podería suceder que algunhas celas quedasen fóra da área de traballo da actividade, que nunha cela o texto se distribuíse en 2 liñas, etc. como pode verse na seguinte imaxe:



Na parte central temos os seguintes controis:

para facer que os recadros teñan ou non as esquinas redondeadas (1) para indicar o tipo de recheo que terán as celas (2) cando o usuario sitúe o punteiro do rato sobre estas (sólido, degradado de arriba a abaixo ou degradado dos bordos cara ao centro) para indicar tipo (3) e tamaño (4) de fonte, para axustar o ancho das celas que conterán os textos (5) (o alto axústao Ardora automaticamente dependendo do tamaño de fonte e cantidade de caracteres como pode verse na penúltima imaxe) e finalmente as xa coñecidas casas de verificación para facer compatible a actividade con dispositivos de pantalla táctil (6) e para crear unha sombra na parte interior das celas lados superior e esquerdo (7).

Por último, na parte dereita temos uns botóns de opción para escoller se queremos que o programa sitúe as celas de forma aleatoria (sempre só as que están dentro de cada columna, por suposto) ou se queremos que as celas queden ordenadas tal e como as escribimos ao editar a actividade.

Colocación inicial:

Aleatoria

Fixa, igual ó deseñado