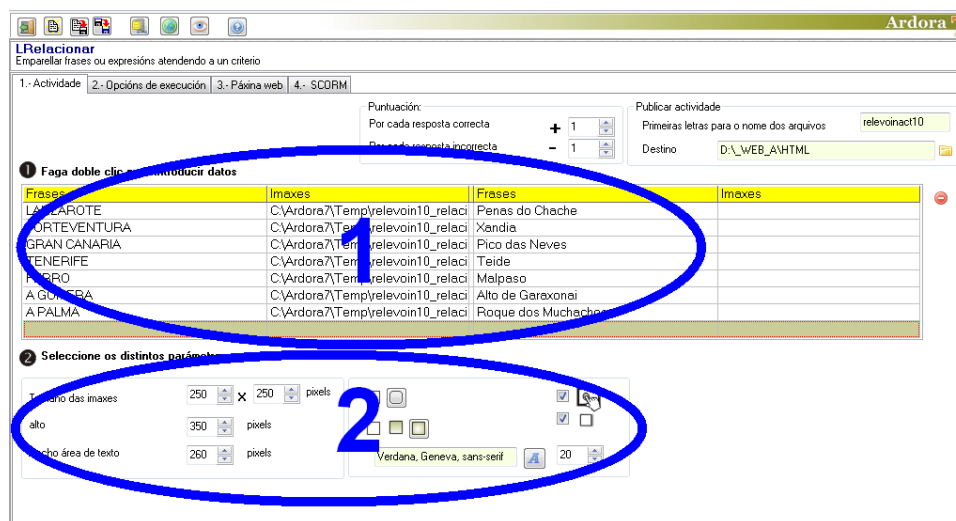


Típica actividade de memoria na que temos unha serie de recadros opacos con elementos detrás que poden ser textos, imaxes ou sons nos que o usuario irá pulsando para descubrir o seu contido e quedarán abertos cando se pulsen consecutivamente dous elementos que fagan parella:



Na pestana "Actividade" temos:



ZONA 1

Para empezar faremos dobre clic na táboa e abrirase a ventá de introdución de datos:

Se quixésemos establecer unha relación dunha palabra coa mesma palabra, unha imaxe coa mesma imaxe ou un son co mesmo son; simplemente introduciremos a palabra no campo (1), a imaxe no campo (2) usando como sempre o botón da carpeta ou o son no campo (3) usando os botóns dos alt falantes. Nos campos (4) (5) e (6) non haberá que introducir nada; Ardora xa se encarga de duplicar os elementos e producir parellas de forma automática dentro da táboa final. Así mesmo, tamén poderíamos introducir dous elementos (texto-imaxe, texto-son ou imaxe-son) e mesmo os tres elementos (texto-son-imaxe) que o programa os duplicaría igualmente e mostraría á vez en canto o usuario pulsase a casa, como pode verse na 1ª imaxe deste manual (texto e imaxe xuntos).

Outra cousa é que queiramos que o programa asocie unha imaxe cun texto, un son cunha imaxe, un texto con outro texto diferente, etc. Neste caso teríamos que incluír os elementos nos campos (1) e/ou (2) e/ou (3) e logo os elementos que queiramos asociar con estes nos campos (4), (5) ou (6). Os datos a asociar han de estar na mesma fila (as filas van separadas por liñas horizontais e os campos teñen o mesmo número a esquerda e dereita):



Unha vez introducidos todos os elementos, aceptamos co botón verde da parte inferior dereita. Ao volver á pantalla de edición principal, sempre poderemos eliminar algún deles simplemente facendo clic na fila correspondente da táboa e usando o botón vermello da parte dereita:

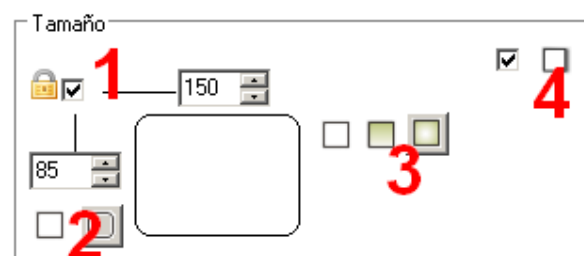
1 Faga dobre clic para introducir datos

Palabra	Imaxes	mp3	ogg	Palabra	Imaxes	mp3	ogg
MALLORCA	C:\Ardora7K\Temp			PUIG MAJOR			
GRAN CANARIA	C:\Ardora7K\Temp			PICO DAS NEVES			
TENERIFE	C:\Ardora7K\Temp			TEIDE			
A PALMA	C:\Ardora7K\Temp			ROQUE DOS MUC			
A GOMERA	C:\Ardora7K\Temp			ALTO DE GARAXC			
FERRO	C:\Ardora7K\Temp			MALPASO			
FORTEVENTURA	C:\Ardora7K\Temp			XANDIA			
LANZAROTE	C:\Ardora7K\Temp			PENAS DO CHACI			

ZONA 2

No recadro "Tamaño" indicaremos o ancho e o alto das celas que van compoñer a táboa. Se está marcada a casa ao lado do cadeado (1), ao aumentar ou diminuír unha das dimensións aumentará ou diminuirá a outra proporcionalmente; se desmarcamos esa casa, o cadeado desaparecerá e poderemos axustar o ancho e o alto individualmente. Os botóns (2) son para facer que celas e resto de rectángulos na actividade teñan ou non bordes redondeados. Os botóns (3) son para indicar o tipo de recheo que terán as celas (sólido, degradado de arriba a abaixo ou degradado dos bordos cara ao centro). A casa (4) activará a sombra (á dereita e abaixo) no recadro da área de traballo da actividade e rectángulo informativo anexo se o houberse (tempo, intentos/aciertos...).

2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade



Finalmente, no recadro central poderemos indicar o tipo (1) e o tamaño (2) da fonte que aparecerá ao descubrir as celas (en caso de que houberse texto baixo estas), facer ou non compatible a actividade con dispositivos de pantalla táctil (3) e o tempo en segundos antes de ocultarse en que permanecerán á vista cada parella de celas cando sexan reveladas polo usuario.

Verdana, Geneva, sans-serif 1 15 2 3
Retardo entre intentos 4 2 "