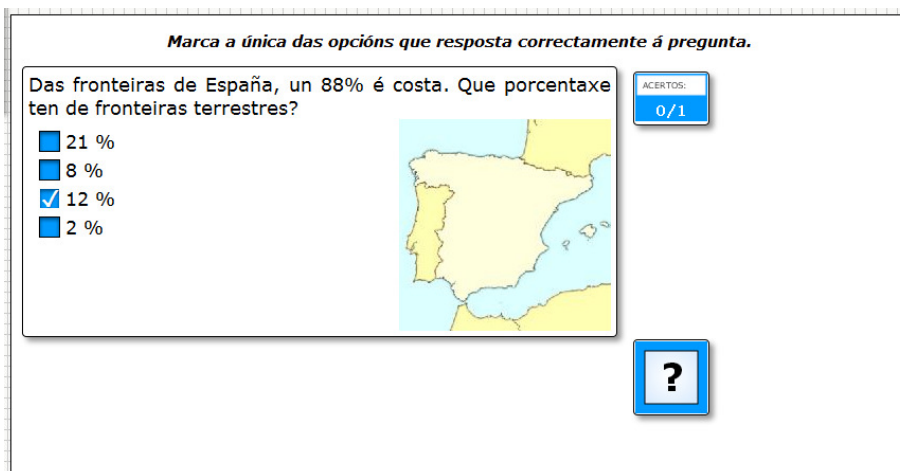
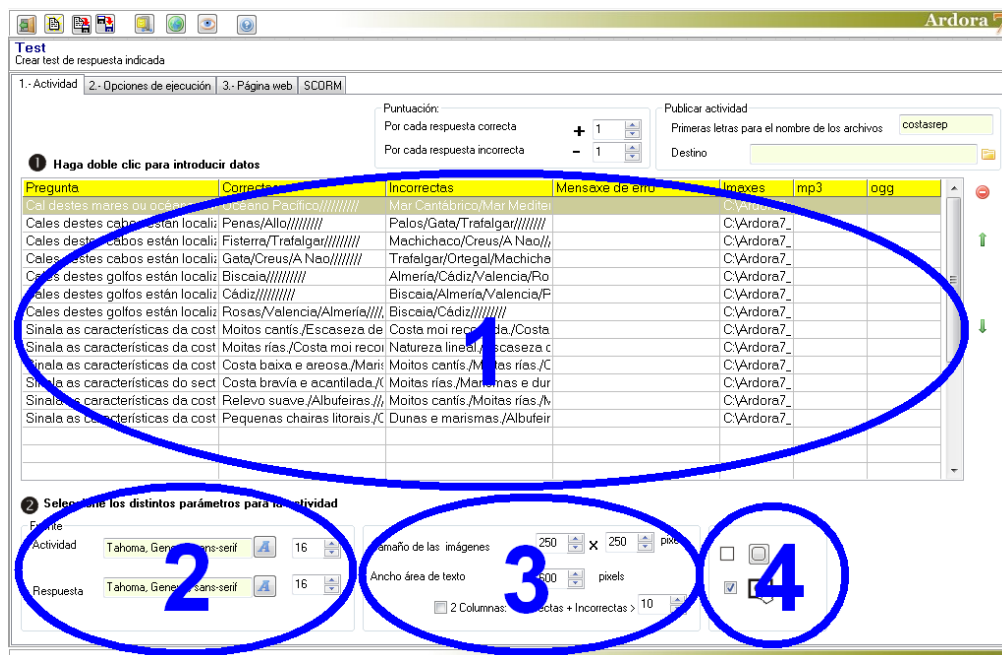


Actividade tipo test no que se formula unha cuestión e o usuario ten que escoller unha ou máis respostas de entre unha lista de varias:



Na pestana "Actividade" atopamos:



**ZONA 1**

Facemos dobre clic na 1ª cela da táboa e aparece a ventá emerxente para introducir datos:

The screenshot shows the 'Ardora' application window. The 'Pregunta' field (1) contains the text 'Cal destes mares ou océanos NON baña as costas españolas?'. The 'Correctas' column (2) has 'Océano Pacífico' entered. The 'Incorrectas' column (3) has 'Mar Cantábrico', 'Mar Mediterráneo', and 'Océano Atlántico' entered. The 'Mensaje de error' field (4) is empty. The 'Archivo imagen' section (5) has a file selection button and a dropdown menu showing 'C:\Aradora7\_L\Temp\costasrep\test\tr'. The 'Archivo sonido' section (6) has a file selection button and a dropdown menu showing 'mp3'. At the bottom left is a red 'X' icon and at the bottom right is a green checkmark icon.

No campo "*Pregunta*" (1) escribiremos a pregunta ou cuestión que queiramos que o usuario conteste. Nos campos "*Correctas*" (2) escribiremos a ou as respostas correctas á cuestión formulada no campo (1); obsérvase que pode haber máis dunha resposta correcta, e nese caso o usuario terá que marcar todas as que aquí poñamos. Nos campos "*Incorrectas*" (3) escribiremos a resposta ou respostas que o usuario terá que deixar sen marcar.

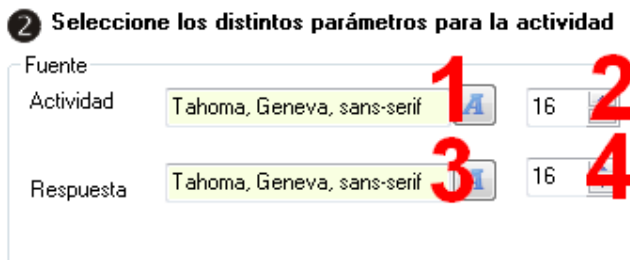
No campo "*Mensaxe de erro*" (3) poderíamos escribir unha mensaxe que aparecerá en pantalla cando o usuario elixa unha das opcións erróneas. Esta opción permite a presentación de mensaxes personalizadas para cada unha das preguntas que compoñan a actividade, e en caso de escribilos neste campo, terían preferencia e anularían a posible mensaxe de erro que puidésemos escribir no campo da pestana "*2-Opcións de execución*".

No campo "*Arquivo imaxe*" (5) poderemos usar o botón da carpeta amarela para importar unha imaxe que ilustre a actividade; Ardora axustará automaticamente o tamaño ao da área de traballo e situaraa á dereita dos textos. Nos campos "*Arquivo son*" (6) podemos incorporar unha pista de audio;

nesta actividade non aparecerá ningún altofalante, senón que para escoitar o audio, o usuario haberá de facer clic no texto que escribiremos no campo (1).

## ZONA 2

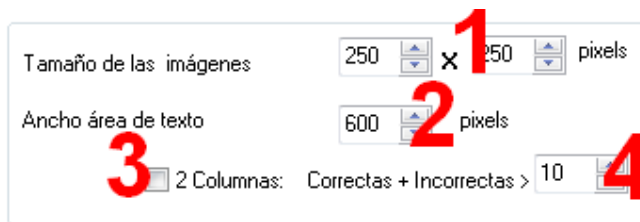
Aquí podemos elixir o tipo (1) e o tamaño (2) da fonte que se usará para a pregunta, e tamén o tipo (3) e o tamaño (4) da fonte que se usará para as posibles respostas a marcar.



## ZONA 3

En caso de introducir unha imaxe para ilustrar a actividade, o usuario poderá facer clic sobre esta e aparecerá unha imaxe emerxente coas dimensións que indiquemos nos campos "Tamaño das imaxes" (1).

En "Ancho área de texto" (2) axustaremos o ancho da área de traballo da actividade; o alto xa o axusta Ardora de forma automática dependendo da altura da columna de respostas. Marcando a casa "2 columnas" (3) colocará as posibles



respostas en dúas columnas, sempre que o número do campo "Correctas + incorrectas (4) sexa inferior ao número total de respostas a presentar. Por exemplo: se entre correctas e incorrectas temos un total de 7 posibles respostas e no campo (4) poñemos un 3, o programa colocará todas as respostas en 2 columnas, unha con 3 respostas e a outra con 4.

## ZONA 4

Aquí poderemos facer que os recadros teñan ou non as esquinas redondeadas (1) e finalmente a xa coñecida casa de verificación para facer compatible a actividade con dispositivos de pantalla táctil (2).

