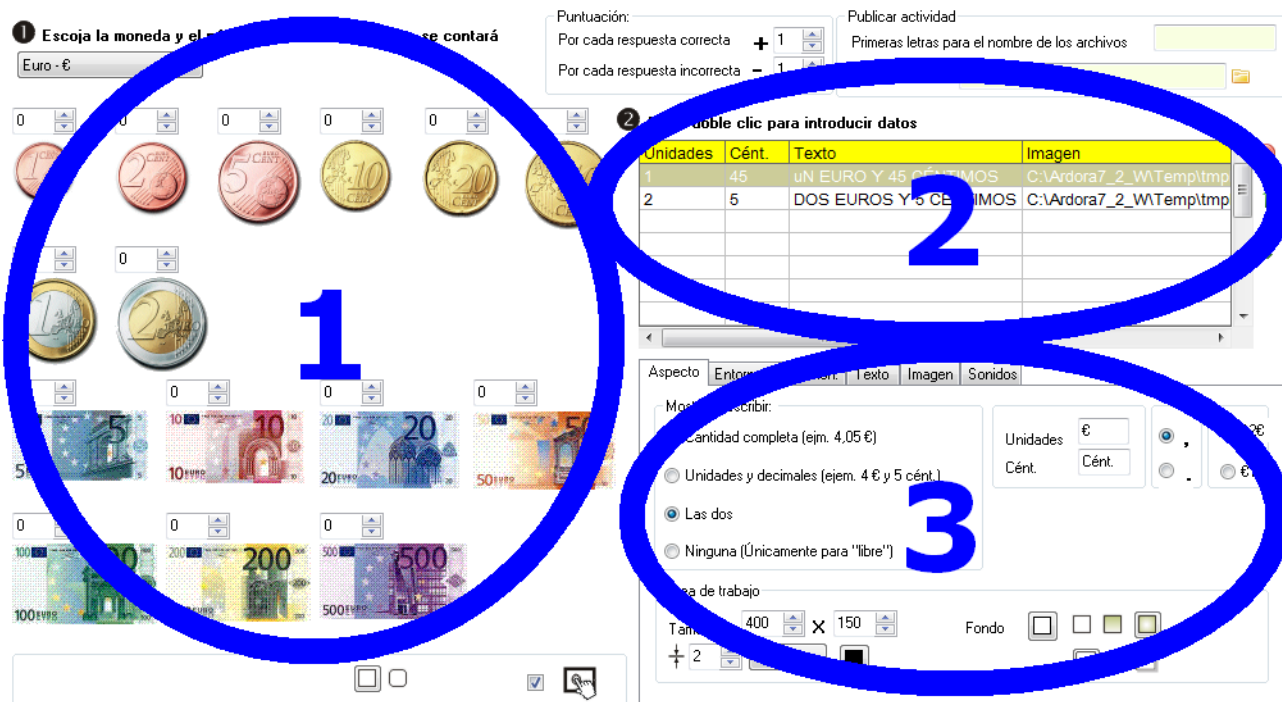


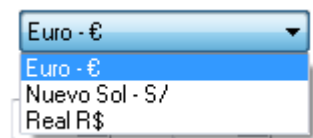
Actividade na que o usuario deberá relacionar a representación gráfica de certa cantidade de moedas e/ou billetes co seu correspondente texto ou viceversa. Poderemos incluír tamén imaxes e sons propios.

Na pestana "*Actividade*" temos:

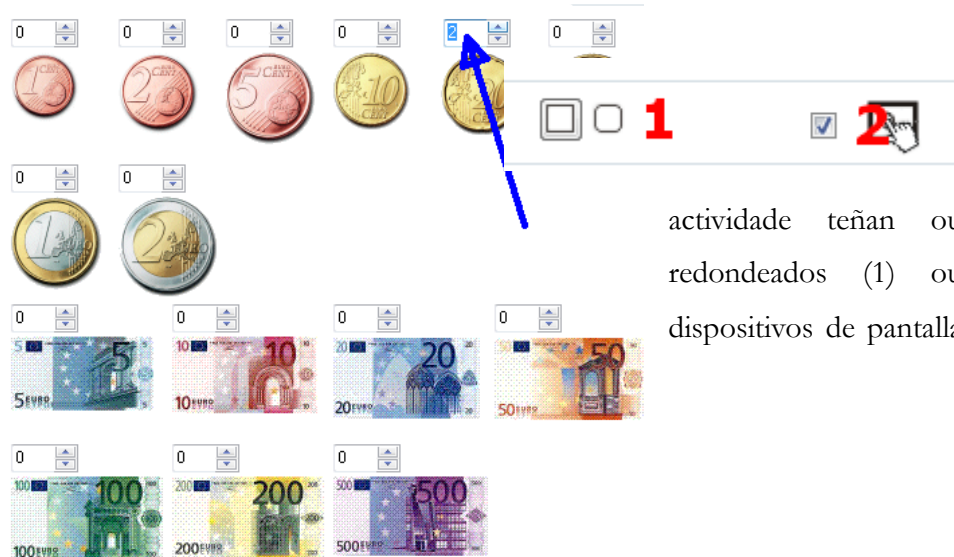


ZONA 1

Aquí despregaremos primeiro a lista da parte superior esquerda para indicar o tipo de moeda coa que queremos traballar: euros (Unión Europea) novo sol (Perú) ou real (Brasil). Unha vez escollido o tipo de moeda, na parte inferior aparecerán todas as moedas e billetes coas que podemos traballar. Enriba de cada un dos elementos, indicaremos a cantidade máxima de moedas e/ou billetes de cada clase que queiramos que sexan accesibles para o usuario na nosa actividade:



Na parte inferior poderemos indicar se queremos que os recadros da non os bordos facela compatible con táctil (2).



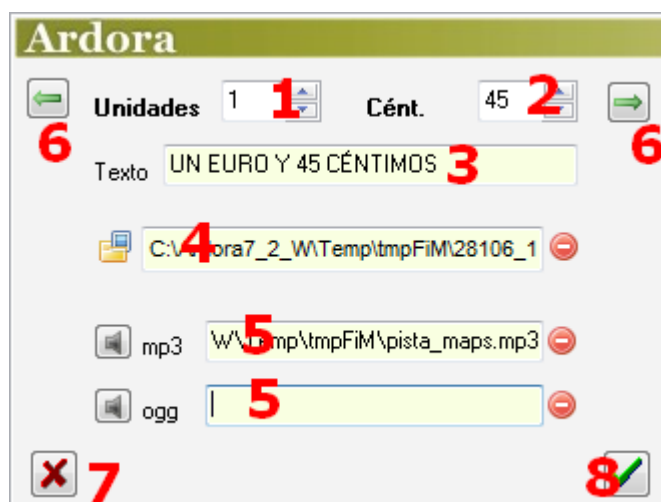
actividade teñan ou redondeados (1) ou dispositivos de pantalla

ZONA 2

Faremos dobre clic nesta táboa para ir introducindo os datos dos distintos exercicios que se lle irán presentando ao usuario, ata un máximo de 19. Aparece a seguinte ventá emerxente:

No campo (1) indicaremos o número de euros, soles, reais... No campo (2) os céntimos. No campo (3) escribiremos o texto que

corresponda á cantidade de diñeiro que indicamos nos campos (1) e (2). Usando o botón da carpeta do campo (4), poderemos importar unha imaxe propia que aparecerá na parte superior esquerda da pantalla para apoiar a actividade. Usando os botóns á esquerda dos campos (5) inseriremos pistas de audio en formato MP3 e/ou OGG que se reproducirán de forma automática ao inicio de cada un dos exercicios da serie.



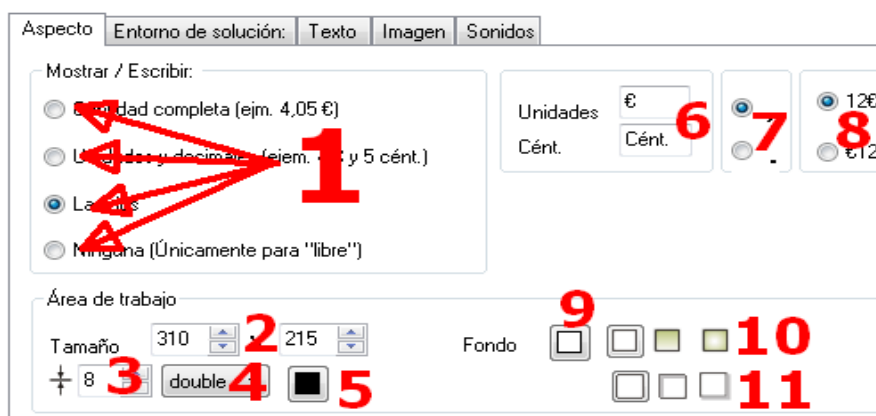
Unha vez introducidos todos os datos do exercicio, non temos por que facer clic no botón de aceptar (8) e volver facer dobre clic novamente na táboa para introducir o seguinte; abondará con usar os botóns de frechas verdes das esquinas superior dereita/esquerda (6) para inserir un novo exercicio

ou pasar ao anterior para modificalo, respectivamente. Se queremos cancelar a edición usaremos o botón (7).

ZONA 3

Nesta área temos un recadro con 5 pestanas:

Pestana "Aspecto".



Cos botóns de opción excluíntes (1) indicaremos se o usuario terá que escribir ou a aplicación mostrará a cantidade unificada (primeiro botón), a cantidade separada en unidades e céntimos (segundo botón), ambas as dúas (terceiro botón) ou ningunha delas (cuarto botón) no caso de que optemos por unha actividade de tipo "libre".

En "*Área de traballo*" axustaremos o ancho e o alto (2) do recadro que aparecerá na parte inferior esquerda da páxina onde o usuario desenvolverá a actividade. Se o recadro é de grandes dimensións, aparecerán as consabidas barras de desprazamento na ventá do navegador.

No campo (3) axustaremos o grosor da liña do recadro de interacción da actividade. Na lista despregable (4) escolleremos o tipo de liña do devandito recadro. Co botón (5) elixiremos a cor da liña dos recadros onde se mostrarán as cantidades que teremos que arrastrar ao recadro principal ou escribir, segundo o caso.

Os campos (6) son personalizables, e neles podemos escribir nomes para as unidades ou céntimos que aparecerán na actividade. Por exemplo, en vez do símbolo "€" podemos escribir "euros". Cos botóns excluíntes (7) elixiremos se queremos que entre as unidades e os céntimos haxa unha coma ou un punto. Cos botóns excluíntes (8) elixiremos se queremos que os caracteres que elixiramos nos campos (6) vaian detrás ou diante dos números respectivamente.

Co botón "Fondo" (9) podemos determinar a cor do recadro principal da actividade. Os botóns (10) son similares a outras actividades Ardora, para establecer o recheo sólido ou degradado para o recadro principal, así tamén como os botóns (11) para establecer a situación da sombra.

Pestana "Ámbito de solución".

"Método solución"

| Aspecto | Entorno de solución: | Texto | Imagen | Sonidos |
|---|--|---------------------------------|---|--------------------------------------|
| Método de solución: | | Mostrar monedas y/o billetes: | | |
| <input checked="" type="radio"/> Seleccionando las monedas o billetes | <input type="radio"/> Escribiendo la cantidad | <input type="radio"/> Libre | <input checked="" type="radio"/> Ordenadas de mayor a menor | <input type="radio"/> Aleatoriamente |
| Aceptar como respuesta correcta: | | | | |
| <input checked="" type="radio"/> Cualquiera válida | <input type="radio"/> La que use el menor número de monedas y/o billetes | | | |
| Comprobar solución: | | Colocación inicial: | | |
| <input checked="" type="radio"/> Manual | <input type="radio"/> Automático | <input type="radio"/> Aleatoria | <input checked="" type="radio"/> Fija, igual a lo diseñado | |

En
de
(1)

optaremos por que o usuario teña que arrastrar as moedas e/ou billetes dentro do recadro principal, que o diñeiro apareza no recadro e que o usuario teña que escribir a cantidade, ou o método libre, no que a medida que o usuario vai arrastrando moedas e billetes ao recadro, van aparecendo as cantidades nos rectángulos (dependendo do que escolleramos na pestana "Aspecto").

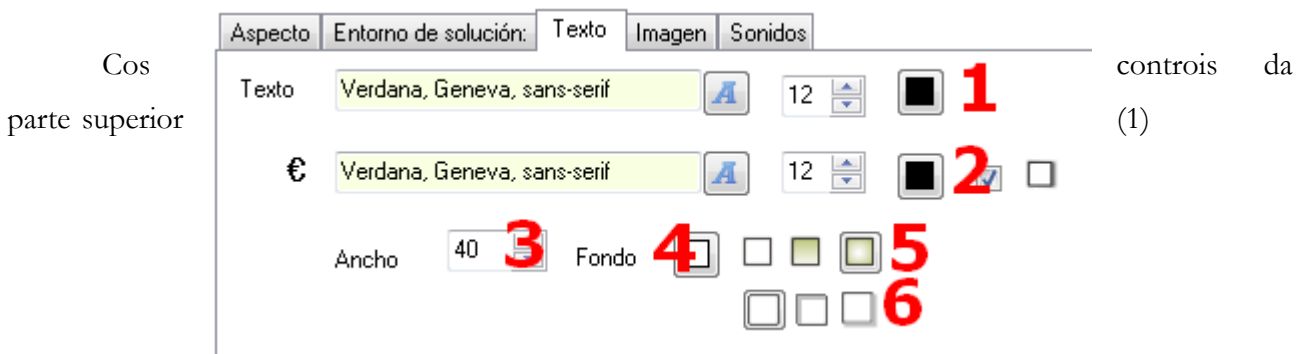
En "Aceptar como resposta correcta" (2) marcando o botón superior faremos que unha vez a cantidade de moedas e billetes se corresponda co pedido, o programa déalo como válido; tanto se poñemos dúas moedas de 50 céntimos como unha dun euro. Se marcamos o botón inferior, o programa só dará como válida a resposta que inclúa o menor número de moedas e/ou billetes necesarios para completar a cantidade estipulada.

En "Comprobar solución" (3) optaremos por que o programa avance de forma automática unha vez o usuario deu a resposta correcta ou que apareza o botón de verificación e que o usuario teña que pulsalo para comprobar unha vez que plasme a súa resposta.

Os botóns de "Mostrar moedas e/ou billetes" (4) estarán dispoñibles dependendo de se en "Método de solución" eliximos a opción "Escribindo a cantidade". Neste caso poderemos elixir se as moedas e/ou os billetes se mostrarán desordenados ou ordenados de maior a menor valor.

Finalmente e, no apartado "Colocación inicial" (5), poderemos facer que os exercicios da táboa se presenten ao usuario de forma aleatoria ou de forma ordenada tal e como están dispostos nesta.

Pestana "Texto".



determinaremos o tipo, tamaño e cor da fonte dos textos que introducimos na táboa. Cos controis da liña "€" (2) o tipo, tamaño e cor da fonte dos textos que aparecerán nas caixas de texto adxuntas ao recadro principal da actividade; e se marcamos a casa da dereita faremos que estes recadros presenten sombra. No campo "Ancho" (3) regularemos a anchura das devanditas caixas de texto adxuntas. Co

botón "Fondo" (4) podemos colorear o interior desas caixas de texto adxuntas e cos botóns (5-6) o degradado do fondo e a sombra dos devanditos recadros.

Pestana "Imaxe".



"Tamaño1" (1) axustaremos o ancho e o alto das imaxes adxuntas aos exercicios que creamos na táboa. Se marcamos a casa (2) faremos posible que o usuario poida facer clic na imaxe para ampliála ata o tamaño que indiquemos nos campos (3). A imaxe ampliada aparecerá superposta á actividade e abondará con facer clic nesta para que desapareza. Se as dimensións nos campos (3) superan o tamaño orixinal da imaxe, Ardora fará caso omiso a eses parámetros e só a aumentará ata o seu tamaño orixinal.

Pestana "Sons".



achegamos pistas de audio aos nosos exercicios, Ardora colocará un pequeno altofalante como o que a vai na figura para que o usuario poida reproducir a pista cando desexe. Se queremos substituír esa icona por defecto e achegar unha imaxe propia para o altofalante, podemos facelo pulsando na carpeta amarela (1) para abrir o explorador de arquivos e seleccionar a imaxe desexada. Tamén poderemos axustar as dimensións da devandita imaxe variando os valores dos campos (2).