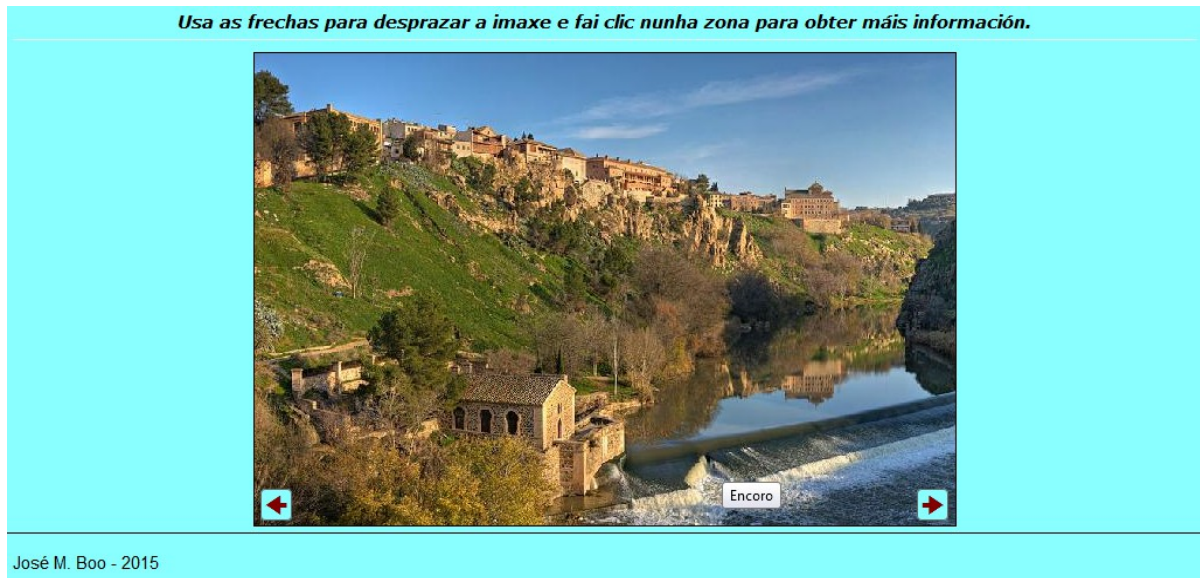
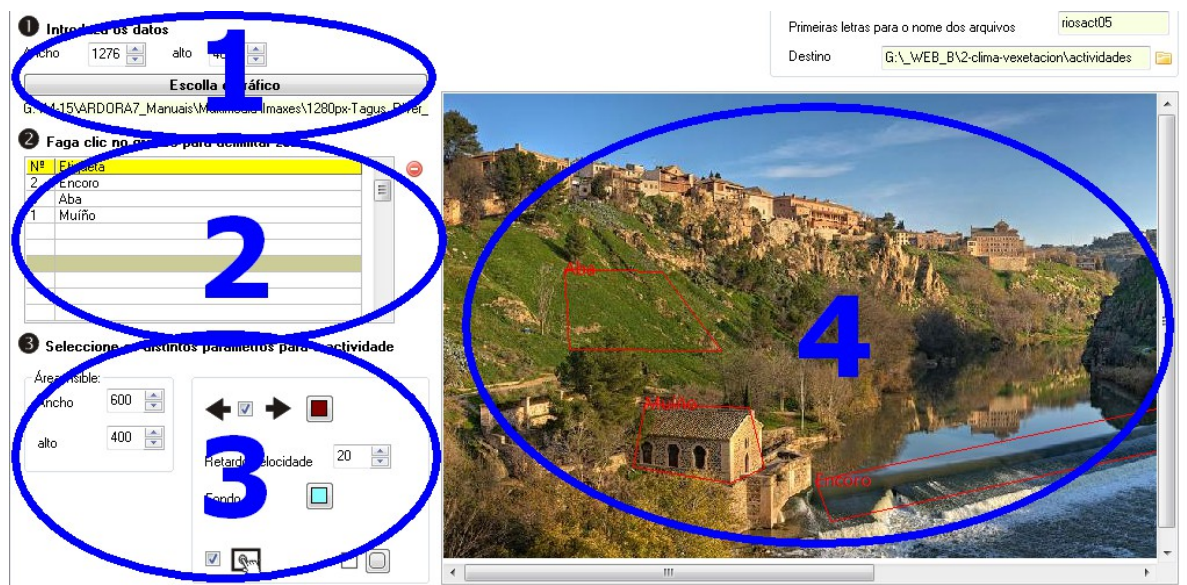


Este tipo de página permite incluir diversos tipos de contenido en una zona cualquiera del gráfico que contiene además de poder mover a izquierda o a derecha como si de un panorama se tratase:



En la ventana de edición encontramos:



## ZONA 1

Usaremos el botón “*Escoja el gráfico*” (1) para abrir el explorador de archivos e insertar una imagen que tengamos en nuestro equipo. Una vez insertada podremos variar las

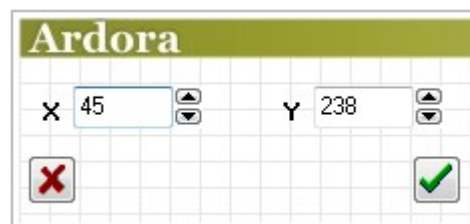
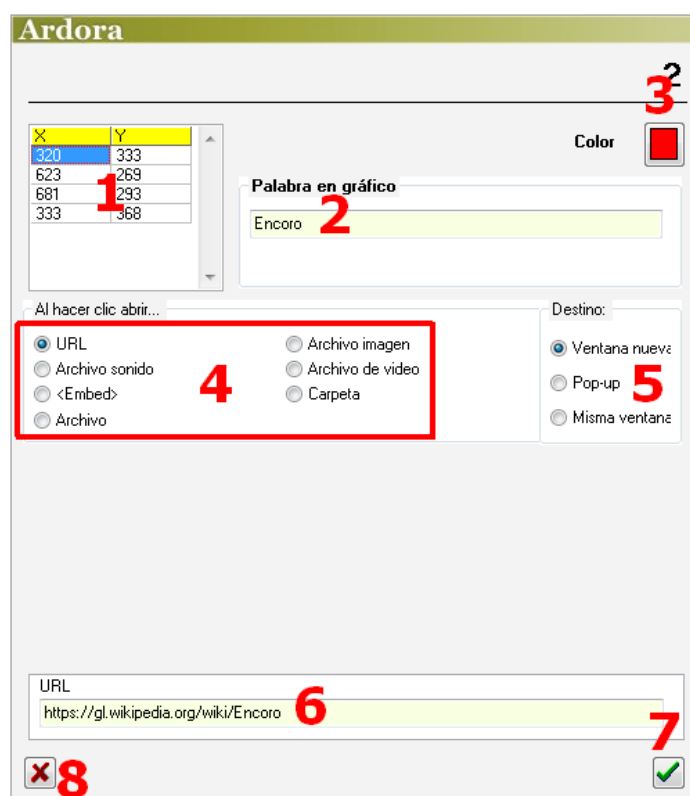
dimensiones de presentación en la página con los campos “*Ancho*” y “*Alto*” (2). Ardora presentará la imagen conservando las proporciones y ajustándola a la menor dimensión.



## ZONA 4

Ahora pasaremos a introducir en el gráfico las zonas con las que el usuario podrá interactuar. Crearemos un polígono en la zona del gráfico que nos interese haciendo clic en uno de los vértices (aparecerá un punto), otro clic en el siguiente vértice (aparecerá otro punto y una línea entre éste y el anterior), otro clic en el siguiente vértice (aparecerá un triángulo uniendo los tres puntos) y así sucesivamente hasta llegar al último vértice del polígono en el que en vez de hacer un clic haremos doble clic para cerrarlo y que aparezca una ventana emergente para introducir datos como la de la figura.

En la tabla (1) aparecerán las coordenadas de los puntos del polígono. Si queremos editar las coordenadas de alguno de los vértices, haremos doble clic en la celda correspondiente y aparecerá una pequeña ventana emergente como la de la imagen en la que podremos modificar los valores X e Y; aunque por lo general es más cómodo eliminar el polígono y crearlo de nuevo.



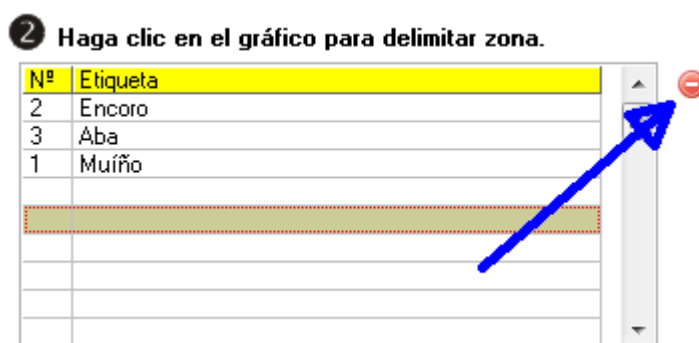
En el campo “*Palabra en gráfico*” (2) escribiremos el texto que queramos que tenga la etiqueta emergente que aparecerá en pantalla cuando el usuario sitúe el puntero del ratón sobre la zona.



Con el botón “*Color*” (3) escogeremos el color de las líneas del polígono que aparece en la pantalla de edición cuando seleccionamos una zona. Seguidamente pasaremos a escoger el tipo de contenido asociado a esa zona pulsando uno de los botones de la zona (4). Luego elegiremos la forma en que se presentará dicho contenido con los botones del área (5): en una ventana o pestaña nueva, en una ventana emergente superpuesta a la página principal (en este caso aparecerán unos campos para ajustar las dimensiones de dicha ventana) o en la misma ventana. El campo (6) variará según lo que hayamos escogido en los botones de la zona (5) para poder insertar un archivo, un sonido, pegar un código, etc. Una vez hemos insertado el contenido en este campo, terminaremos haciendo clic en el botón de la flecha verde (7) para guardar los cambios y la etiqueta aparecerá en la tabla de la ventana principal. El botón (8) sirve para cancelar los cambios. En ese momento podremos seleccionar otra zona del gráfico y seguir insertando elementos si queremos.

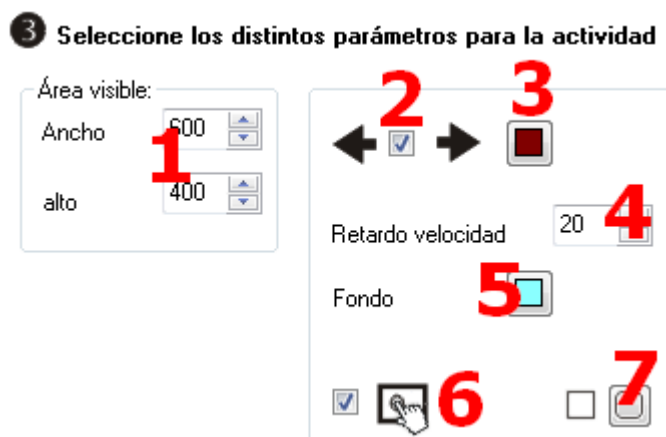
### ZONA 2

Una vez hayamos creado todos los polígonos y asociado contenidos a los mismos, siempre podremos eliminar cualquiera de las áreas sin más que seleccionarla en la tabla y usar el botón rojo:



### ZONA 3

En los campos “*Área visible*” (1) ajustaremos el ancho y el alto del recuadro que aparecerá en la página mostrando la imagen, marcando la casilla (2) haremos que aparezcan



---

unos botones con flechas dentro del recuadro del área visible para que el usuario pueda mover la imagen y mostrar las partes ocultas de la misma (las que quedan fuera del área visible). Aún con esta casilla desmarcada y sin botones de flecha, el usuario siempre podrá mover la imagen haciendo clic en una parte de la misma y arrastrando en cualquier dirección.

Con el botón (3) elegiremos el color de las flechas de las que hablamos. En el campo “*Retardo velocidad*” indicaremos la velocidad con que se moverá la imagen al usar los botones de flechas o lo que es lo mismo, la distancia en píxeles que avanzará a izquierda o derecha cuando hagamos un clic sobre el botón. Con el botón (5) escogeremos un color de fondo para nuestra página. Marcando la casilla (6) haremos la página compatible con dispositivos de pantalla táctil y con los botones (7) haremos que los botones con las flechas tengan o no las esquinas redondeadas.