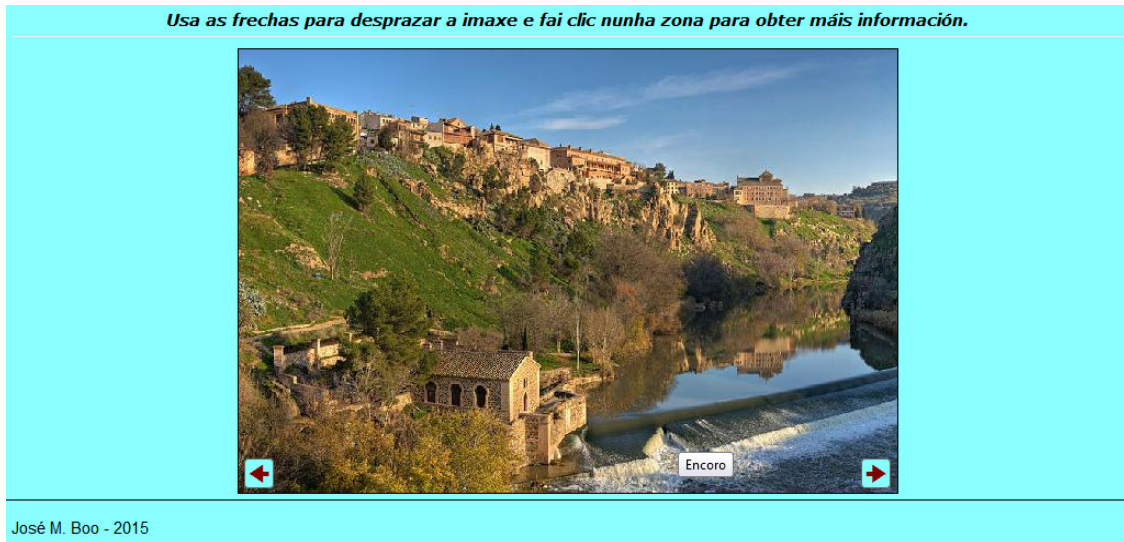
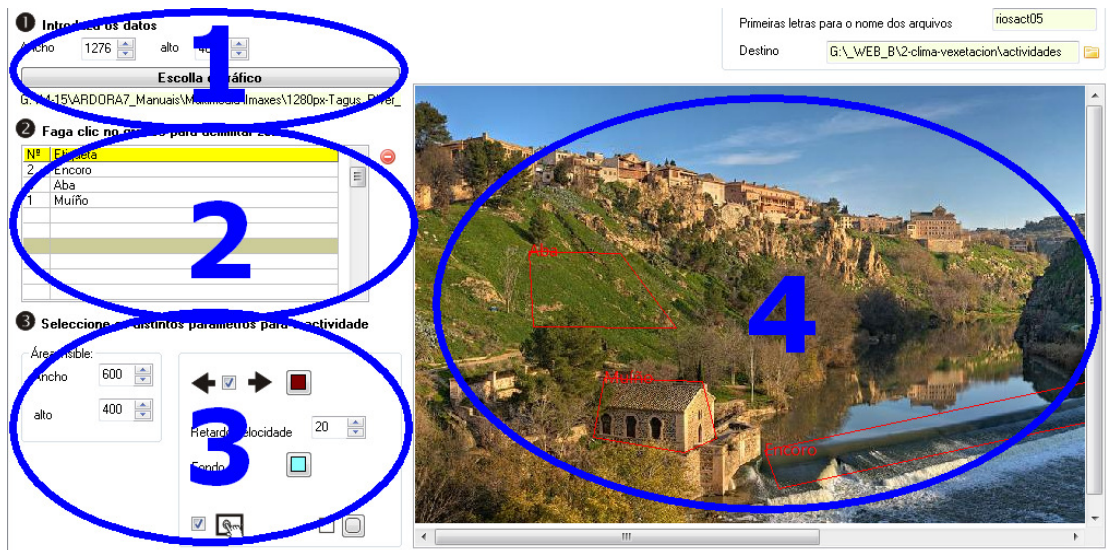


Este tipo de páxina permite incluír diversos tipos de contido nunha zona calquera do gráfico que contén ademais de poder mover esquerda ou a dereita coma se dun panorama se tratase:



Na ventá de edición atopamos:



ZONA 1

Usaremos o botón "Escollo o gráfico" (1) para abrir o explorador de arquivos e inserir unha imaxe que teñamos no noso equipo. Unha vez inserida poderemos variar as dimensións

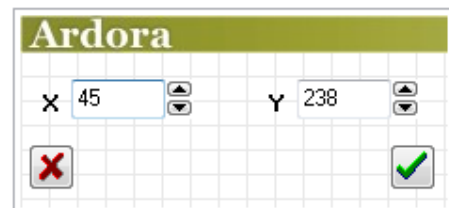
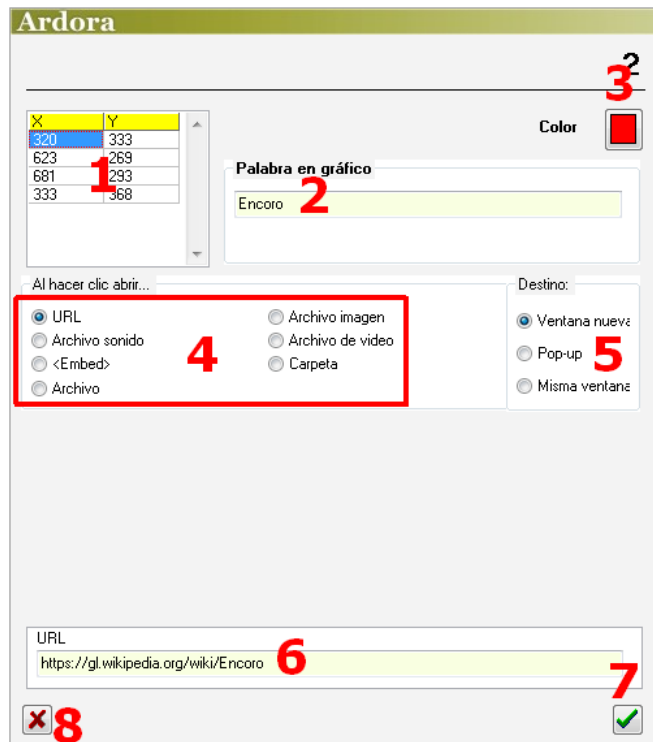
de presentación na páxina cos campos "Ancho" e "Alto" (2). Ardora presentará a imaxe conservando as proporcións e axustándoa á menor dimensión.



ZONA 4

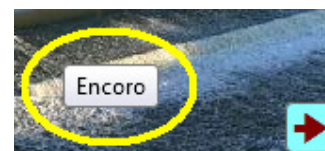
Agora pasaremos a introducir no gráfico as zonas coas que o usuario poderá interaccionar. Crearemos un polígono na zona do gráfico que nos interese facendo clic nun dos vértices (aparecerá un punto), outro clic no seguinte vértice (aparecerá outro punto e unha liña entre este e o anterior), outro clic no seguinte vértice (aparecerá un triángulo unindo os tres puntos) e así sucesivamente ata chegar ao último vértice do polígono no que en vez de facer un clic faremos dobre clic para pechalo e que apareza unha ventá emerxente para introducir datos como a da figura.

Na táboa (1) aparecerán as coordenadas dos puntos do polígono. Se queremos editar as coordenadas dalgún dos vértices, faremos dobre clic na cela correspondente e aparecerá unha pequena ventá emerxente como a da imaxe na que poderemos modificar os valores X e Y; aínda que polo



xeral é máis cómodo eliminar o polígono e crealo de novo.

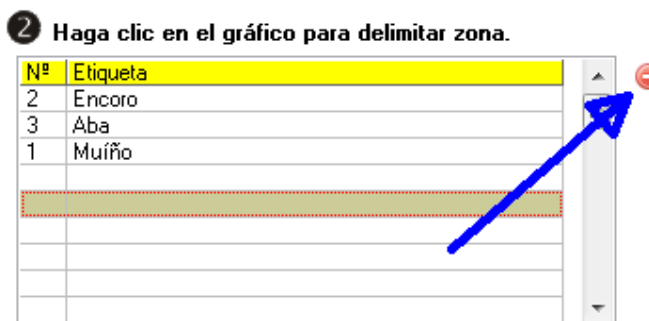
No campo "Palabra en gráfico" (2) escribiremos o texto que queiramos que teña a etiqueta emerxente que aparecerá en pantalla cando o usuario sitúe o punteiro do rato sobre a zona.



Co botón "Cor" (3) escolleremos a cor das liñas do polígono que aparece na pantalla de edición cando seleccionamos unha zona. Seguidamente pasaremos a escoller o tipo de contido asociado a esa zona pulsando un dos botóns da zona (4). Logo elixiremos a forma en que se presentará o devandito contido cos botóns da área (5): nunha ventá ou pestana nova, nunha ventá emerxente superposta á páxina principal (neste caso aparecerán uns campos para axustar as dimensións da devandita ventá) ou na mesma ventá. O campo (6) variará segundo o que escolleramos nos botóns da zona (5) para poder inserir un arquivo, un son, pegar un código, etc. Unha vez inserimos o contido neste campo, remataremos facendo clic no botón da frecha verde (7) para gardar os cambios e a etiqueta aparecerá na táboa da ventá principal. O botón (8) serve para cancelar os cambios. Nese momento poderemos seleccionar outra zona do gráfico e seguiremos inserindo elementos se queremos.

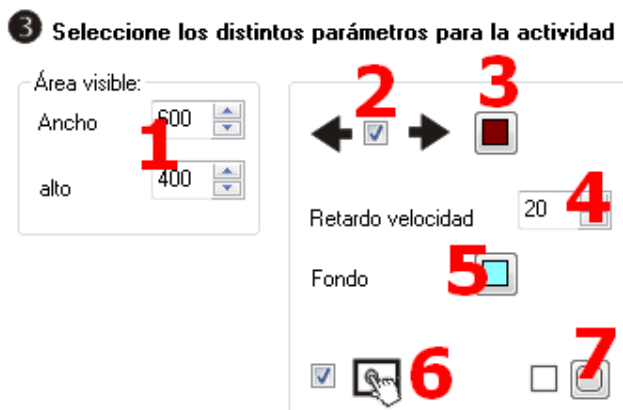
ZONA 2

Unha vez creemos todos os polígonos e asociado contidos a estes, sempre poderemos eliminar calquera das áreas sen máis que a seleccionar na táboa e usar o botón vermello:



ZONA 3

Nos campos "Área visible" (1) axustaremos o ancho e o alto do recadro que aparecerá na páxina mostrando a imaxe. marcando a casa (2) faremos que aparezan uns



botóns con frechas dentro do recadro da área visible para que o usuario poida mover a imaxe e mostrar as partes ocultas desta (as que quedan fóra da área visible). Aínda con esta casa desmarcada e sen botóns de frecha, o usuario sempre poderá mover a imaxe facendo clic nunha a súa parte e arrastrando en calquera dirección.

Co botón (3) elixiremos a cor das frechas das que falamos. No campo "*Retardo velocidade*" indicaremos a velocidade con que se moverá a imaxe ao usar os botóns de frechas ou o que é o mesmo, a distancia en píxeis que avanzará a esquerda ou dereita cando fagamos un clic sobre o botón. Co botón (5) escolleremos unha cor de fondo para a nosa páxina. Marcando a casa (6) faremos a páxina compatible con dispositivos de pantalla táctil e cos botóns (7) faremos que os botóns coas frechas teñan ou non as esquinas redondeadas.