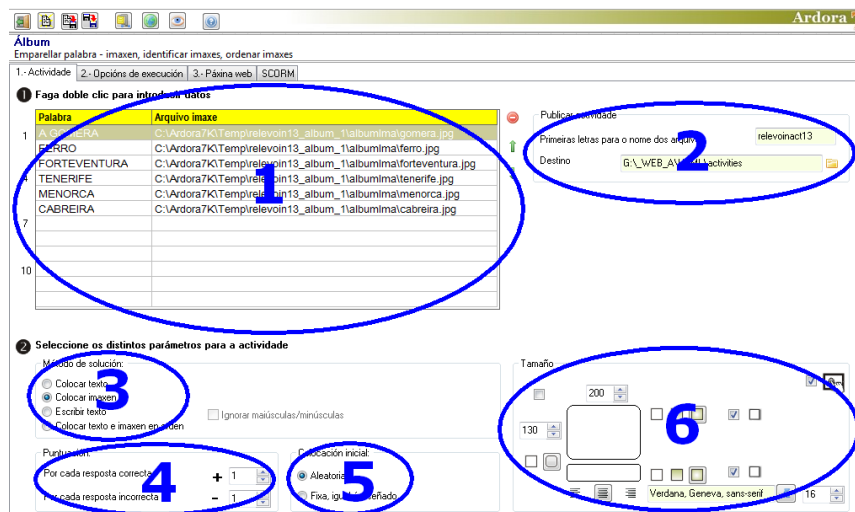


Actividade na que temos que relacionar unha serie de imaxes coas súas correspondentes palabras asociadas. O usuario deberá facer clic sobre unha imaxe ou un texto e arrastrar ata a posición axeitada.

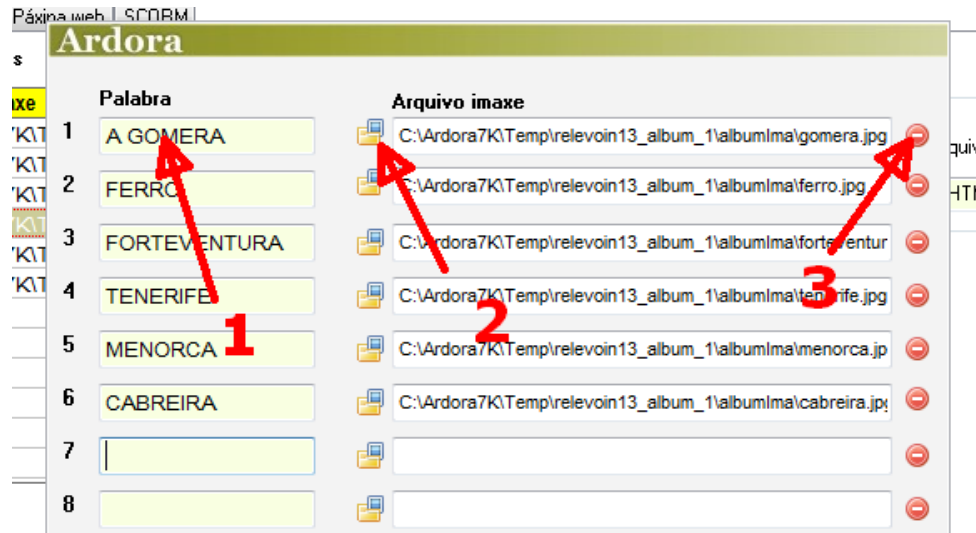


Na pestana "Actividade" temos:



**ZONA 1**

Para introducir os textos e as imaxes, facemos dobre clic na táboa e aparece esta ventá emerxente:



Nos campos da esquerda introducimos os nomes que queremos asociar cos gráficos (1); nos campos da dereita picamos na carpeta amarela (2) e buscamos no noso equipo o arquivo JPG que queremos asociar coa palabra correspondente do campo que está á súa esquerda. Repetimos estas accións ata un máximo de 12 veces e finalmente aceptamos no botón coa marca verde da parte inferior dereita. Se queremos substituír algún dos gráficos que inserimos, pulsaremos no correspondente botón vermello da parte dereita (3) e o campo quedará en branco para que poidamos incluír un novo.

Unha vez pechada a ventá emerxente, temos a posibilidade de cambiar a orde de cada un dos gráficos e textos asociados (os dous a un tempo) seleccionando a fila correspondente na táboa e usando as pequenas frechas verdes da súa parte dereita. Se queremos eliminar gráfico e texto asociado seleccionaremos a fila cos datos a eliminar e usaremos o pequeno botón vermello:

**1 Faga dobre clic para introducir datos**


	Palabra	Arquivo imaxe
1	A GOMERA	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\gomera.jpg
	FERRO	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\ferro.jpg
	FORTEVENTURA	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\forteventura.jpg
4	TENERIFE	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\tenerife.jpg
	MENORCA	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\menorca.jpg
7	CABREIRA	C:\Ardora7K\Temp\relevo13_album_1\album\ma\cabreira.jpg

**ZONA 2**

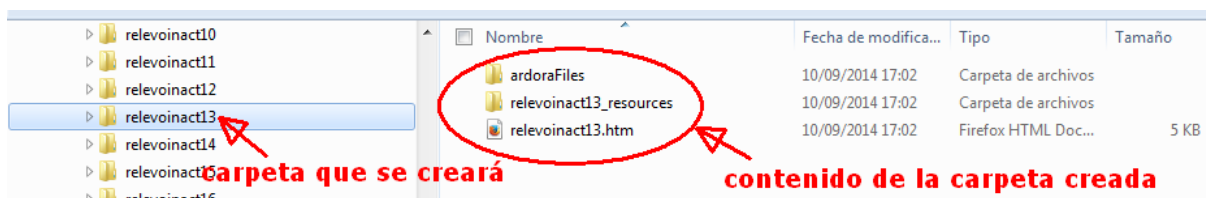
Unha vez teñamos finalizada a edición da actividade na súa totalidade e implementar todas as características desta ao noso gusto, sería o momento de publicala para xerar unha carpeta que conteña os arquivos necesarios para que a actividade poida ser visualizada e executada en calquera navegador. Nestes campos será onde indiquemos que nomee queremos dar á carpeta e onde queremos que sexa creada:

Publicar actividade

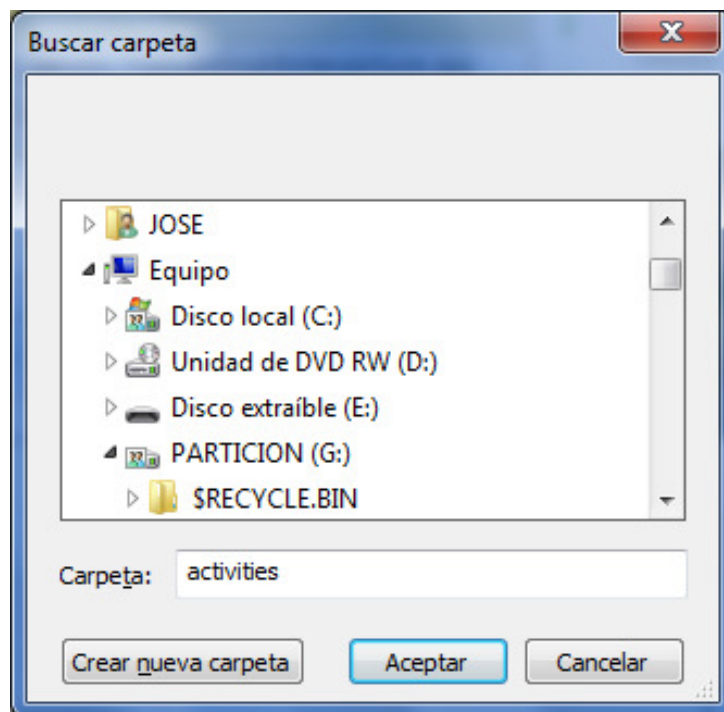
Primeiras letras para o nome dos arquivos

Destino  

No campo "Primeiras letras para o nome dos arquivos" faremos clic dentro deste e escribiremos o nome que lle queiramos dar á carpeta que conterà a actividade unha vez publicada. Dentro desa carpeta, entre outras cousas, creárase un arquivo HTML co mesmo nome que será o que teñamos que executar para lanzar a actividade nun navegador:



No campo "Destino" pulsaremos na carpeta amarela da dereita e abrirase un explorador para que indiquemos o lugar do noso equipo no que queremos que se cre a carpeta da actividade:



### ZONA 3

Aquí indicaremos de que forma o usuario vai solucionar a actividade:

#### 2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade

Método de solución: \_\_\_\_\_

Colocar texto  
 Colocar imaxen  
 Escribir texto  
 Colocar texto e imaxen en orden

Ignorar maiúsculas/minúsculas

- "Colocar texto": Os gráficos permanecen fixos e o usuario arrastra as etiquetas dos textos baixo os correspondentes

gráficos.

- "Colocar imaxe": Os textos permanecen fixos e o usuario arrastra os gráficos sobre os correspondentes textos.

- "Escribir texto": Neste caso baixo os gráficos aparecen uns campos onde o usuario terá que escribir os textos asociados. Activando este botón actívase tamén unha casa á súa dereita na que marcaremos se non nos importa que o programa discrimine entre maiúsculas/minúsculas.

- "Colocar texto e imaxe en orde": poderanse mover gráficos e textos e terán que colocarse segundo a orde que apareza na lista que enchamos cando introducimos os datos. Esta opción é útil para que o usuario teña que ordenar secuencias temporais.

### ZONA 4

Aquí indicaremos a puntuación que se adxudicará ao usuario por cada acerto ou por cada acción errónea durante o seu desenvolvemento:

Puntuación:	
Por cada resposta correcta	+ 1
Por cada resposta incorrecta	- 1

Isto é especialmente útil se integramos a actividade nun paquete de actividades Ardora e incluímos neste a opción de "Autoavaliación". Unha vez finalizada a actividade ou o paquete o docente ten acceso a un rexistro onde comprobará como se desenvolveu a devandita actividade:

12	Actividade 12	4	✓	6	-5
13	Actividade 13	6	✓	0	1
14	Actividade 14	5	✓	0	1
15	Actividade 15	3	⚙	0	0

Neste caso concreto e supoñendo que ao usuario se lle contabilizaría 1 punto por cada acerto e se lle restaría 1 punto por cada erro, na táboa de informes de autoavaliación vemos que o usuario resolveu correctamente as actividades 12, 13 e 14; non obstante observamos que na actividade 12 tivo bastantes problemas, pois pulsou 6 veces o botón de verificación e das 6 só acertou unha (aparece o valor " -5" pois asignamos o valor " -1" no campo "Por cada resposta incorrecta"). Non obstante observamos que nas actividades 13 e 14 non tivo ningún problema e acertou a primeira, pois obtivo unha puntuación de "1" en ambas as dúas ( asignamos o valor "+1" no campo "Por cada resposta correcta") polo que ao non ter ningún fallo non sumou puntos negativos.

### ZONA 5

No recadro "Colocación inicial" se marcamos a opción "Aleatoria" o programa situará imaxes e textos aleatoriamente en calquera posición ao iniciarse a actividade. Se marcamos a opción "Fixa, igual ao deseñado" o programa situará as imaxes ou os textos na orde na que fosen introducidos na táboa; é dicir, se no método

Colocación inicial:

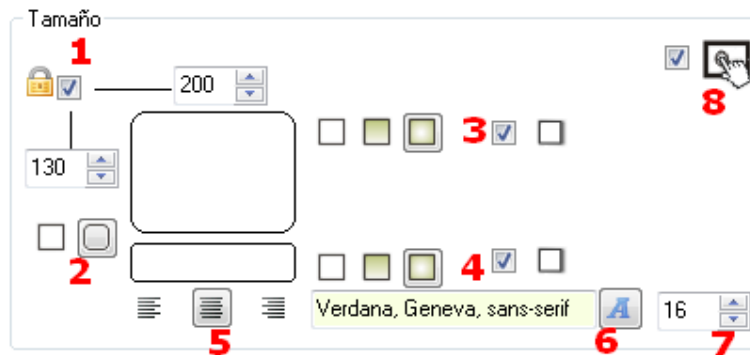
Aleatoria

Fixa, igual ó deseñado

de solución escollemos a opción "Colocar texto", as que aparecerán en orde serán as imaxes e se no método de solución escollemos a opción "Colocar imaxe", os que aparecerán en orde serán os textos.

### ZONA 6

No recadro "Tamaño" estableceremos as características das imaxes, os textos da actividade e algunha outra cousa máis:



Marcando a casa do cadeado (1) faremos que o tamaño dos recadros que mostran as imaxes se modifique de forma proporcional (mantendo a relación de aspecto); podemos desmarcala se queremos aumentar ou reducir só o ancho ou só o alto; Ardora seguirá mantendo a relación de aspecto das imaxes, pero os recadros nos que se van encaixar as imaxes aumentarán ou diminuirán nesa proporción.

Cos recadros inferiores (2) faremos que os recadros nos que van aloxadas as imaxes e os textos sexan rectángulos normais ou rectángulos cos bordos redondeados.

Se marcamos as casas de verificación dos números 3 e 4 faremos que unha liña continua rodee aos gráficos e aos textos. Á esquerda desas casas temos 3 opcións para marcar se queremos que o recheo sexa transparente (esquerda), degradado de arriba a abaixo (centro) ou sólido ocupando todo o espazo que deixan libre as imaxes e os textos (dereita). As áreas dentro dos rectángulos serán enchidas coa cor especificada na pestana 2 ("Opcións de execución") no apartado "Selección" do recadro "Cores" da parte superior dereita da pantalla.

Nos botóns próximos ao número 5, especificaremos se os textos baixo as imaxes han de aliñarse a esquerda, centro ou dereita respectivamente.

No botón marcado co número 6 podemos seleccionar o tipo de letra que presentarán os textos e no campo número 7 o seu tamaño.

Por último, se marcamos a casa sinalada co número 8, faremos que a actividade sexa compatible

con dispositivos táctiles como comprimidos, móviles, etc.