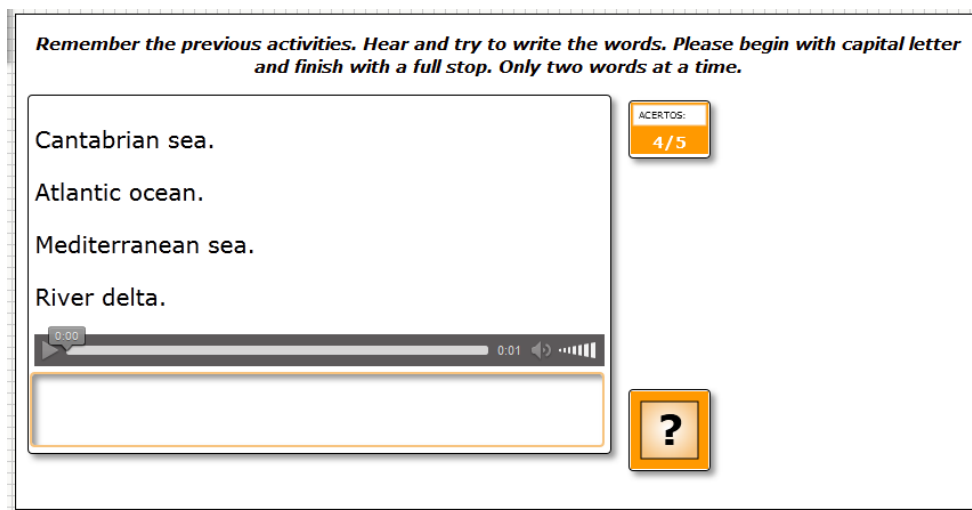
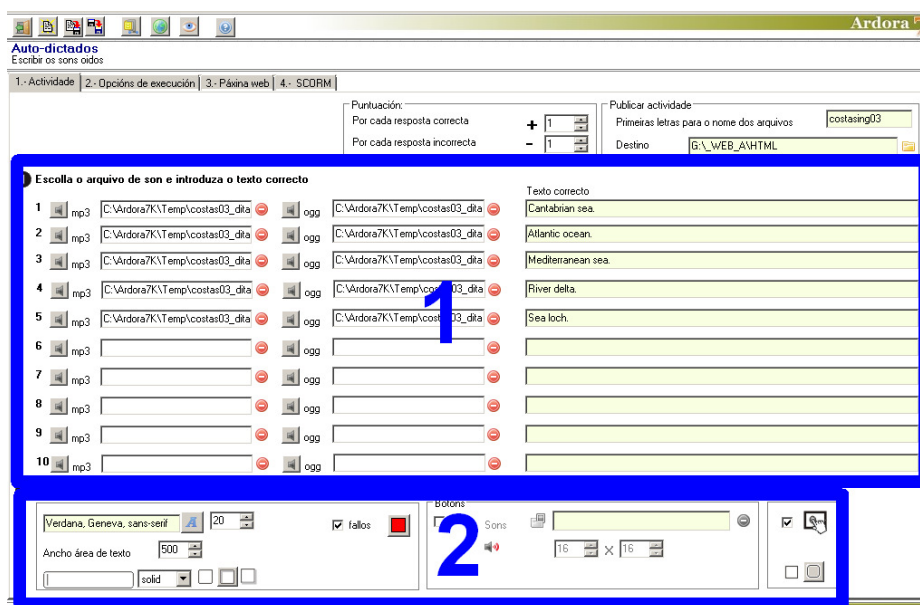


Actividade na que temos que escribir un texto escoitando previamente un arquivo de audio:



Na pestana "*Actividade*" aparécenos o seguinte:



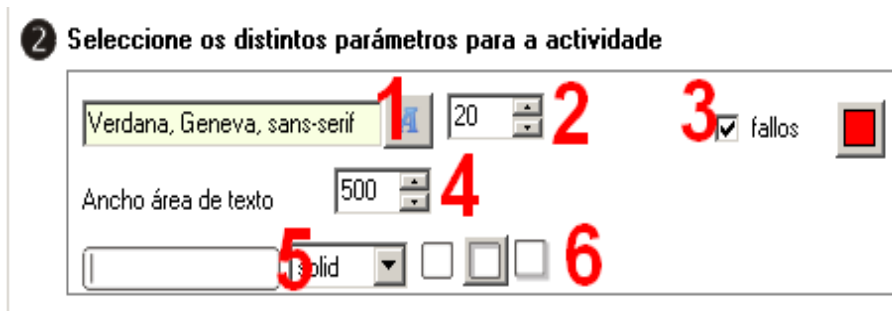
ZONA 1

Pulsando nos botóns grises cos pequenos altafalantes iremos introducindo os distintos arquivos de son en formato "MP3" na columna da esquerda e "OGG" na columna central ata un máximo de 10.

Se os queremos eliminar non temos máis que facer clic no botón vermello correspondente. Nos campos ao lado de cada un deles escribiremos os textos asociados a cada un dos arquivos de son tal e como queiramos que o usuario os escriba. Olo aquí porque Ardora discrimina maiúsculas e minúsculas, espazos, vogais con til, signos de puntuación, etc.

ZONA 2

No recadro da parte inferior esquerda temos:

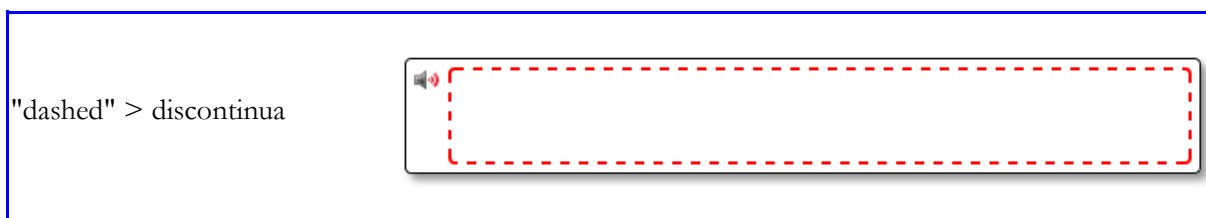


1 - 2. - Tipo e tamaño de letra que aparecerá cando o usuario escriba o ditado na caixa de texto.

3. - Se marcamos a casa "fallos", cando o usuario escriba a frase, se acerta a escribir un carácter erróneo, este presentarase na caixa doutra cor; escolleremos esa cor pulsando no botón da dereita desa casa.

4. - No campo "Ancho área de texto" estableceremos o ancho da caixa na que o usuario terá que escribir o texto:

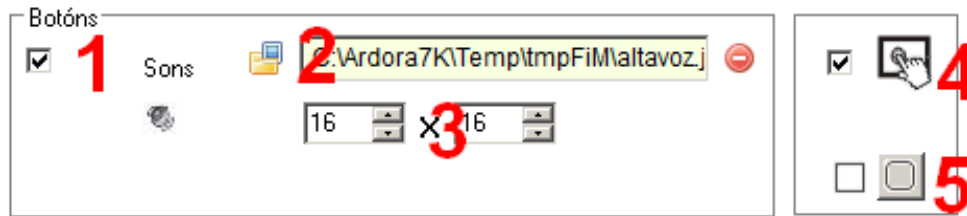
5. - Nesta lista despregable poderemos indicar o tipo de liña que queiramos que rodee o campo onde o usuario escribirá o texto:



<p>"dotted" > de puntos</p>	
<p>"double" > dobre grosa</p>	
<p>"groove" > fina</p>	
<p>"none" > sen liña</p>	
<p>"ridge" > reberetado fino</p>	
<p>"solid" > sólida</p>	

6. - Estes tres botóns controlan a sombra no interior da caixa; o esquerdo elimina toda sombra, o central presenta sombra na parte esquerda e superior dando a impresión de relevo afundido e o dereito presenta sombra na parte dereita e inferior dando a impresión de relevo saínte.

Nos recadros da parte inferior dereita temos:



A casa de verificación (1) é por se queremos incluír un gráfico para o botón do altafalante por se non nos gusta o que proporciona Ardora. Unha vez marcada a casa pulsaremos no botón da carpeta amarela para importar o gráfico (2) e usaremos os campos da parte inferior (3) para axustar as súas dimensións. Os controis (4) e (5) son ben coñecidos: que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc. (4) e que os recadros dos diversos elementos que se presentan en pantalla teñan as esquinas redondeadas (5).