

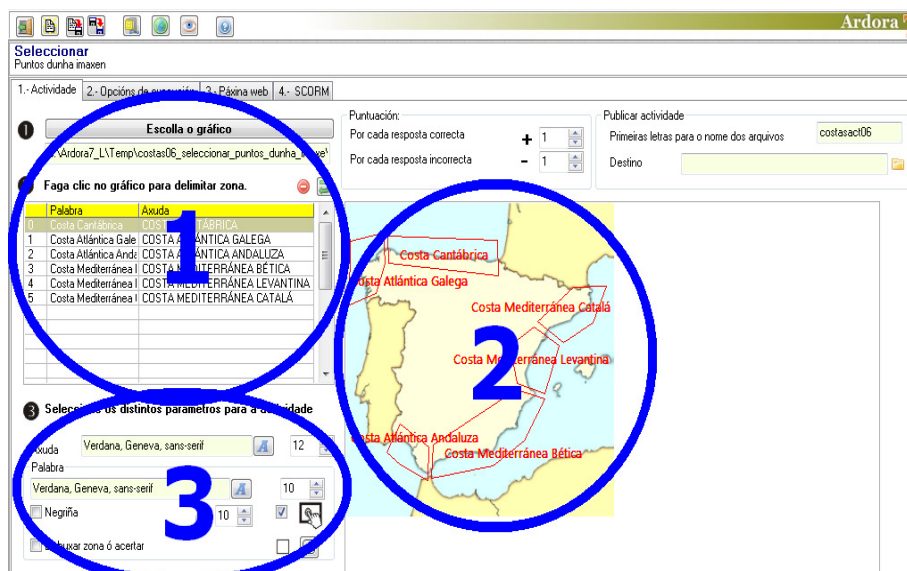
Actividade interactiva - Seleccionar puntos dunha imaxe

www.webardora.net

Actividade na que o usuario ha de seleccionar unha serie de zonas nunha imaxe atendendo a diversos criterios:



Na pestana "Actividade" atopamos:




ZONA 1

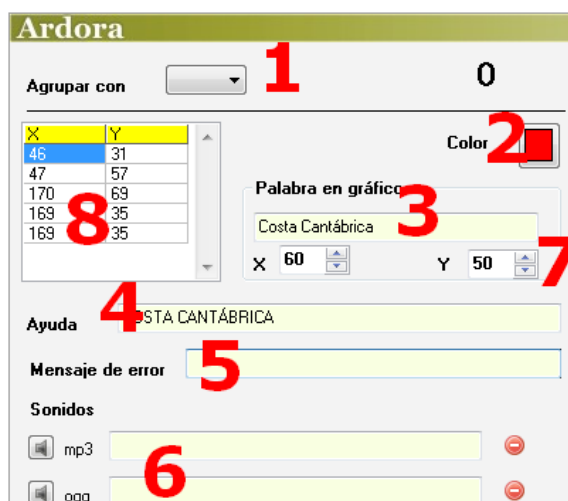
O primeiro que faremos será pulsar no botón "Escala o gráfico" e importar un JPG que estea

Actividade interactiva - Seleccionar puntos dunha imaxe

www.webardora.net

no noso equipo co navegador de arquivos que aparece. Unha vez importado aparecerá visible na zona 2. É importante que o tamaño sexa o axeitado para o que queiramos na nosa actividade, pois unha vez delimitemos as áreas a seleccionar neste, perderíamos todo o traballo se non nos gusta o tamaño e queremos inserir un distinto. Así pois, unha vez introducido o gráfico é importante facer unha vista previa da actividade co botón  e verificar que o tamaño é o axeitado para o que queremos.

Agora pasaremos a introducir no gráfico as zonas que o usuario terá que seleccionar. Crearemos un polígono na zona do gráfico (zona 2) 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:



X	Y
46	31
47	57
170	69
169	35
169	35

Na lista despregable "*Agrupar con*" (1) podemos agrupar a área que rematamos de crear con algunha outra área que xa fose creada previamente no gráfico. Despregando a lista aparecerán unha serie de números que se corresponden cos números asociados a cada unha das zonas que aparecen na táboa da esquerda, táboa que lista as zonas xa creadas:

Cando usamos esta característica de agrupar, estámoslle a dicir ao programa que vai dar igual que o usuario faga clic en

calquera zona que estea dentro do grupo; Ardora aceptará como resposta correcta calquera das zonas agrupadas.

Ilustrémolo cun exemplo: imaxinemos que a imaxe representa a un corpo humano e queremos

2 Haga clic en el gráfico para delimitar zona.

	Palabra	Ayuda
0	Costa Cantábrica	COSTA CANTÁBRICA
1	Costa Atlántica Gale	COSTA ATLÁNTICA GALEGA
2	Costa Atlántica Ande	COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA
3	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA
4	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA
5	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ

que o usuario sinala "cabeza", "madeiro", "brazo" e "perna"; se creamos unha zona para un brazo e a chamamos "brazo" e creamos outra zona para o outro brazo e tamén a chamamos "brazo", podería suceder que durante o desenvolvemento da actividade aparecese a palabra "brazo", o usuario fíxese clic nalgún dos dous e o programa presentase unha mensaxe de erro. Isto é así porque aínda que as palabras sexan iguais, o programa discrimina entre a palabra "brazo" asociada ao brazo esquerdo e a palabra "brazo" asociada ao brazo dereito, polo que se aparece a palabra "brazo" asociada ao brazo esquerdo e o usuario fai clic no brazo dereito o programa mostrará unha mensaxe de erro que confundirá o usuario, cando realmente respondeu correctamente ao que se lle requiría. Así pois, se creamos unha área para o brazo esquerdo e logo creamos outra para o dereito e asociámola coa anterior, o programa interpretará que será correcto se o usuario fai clic nunha ou outra área indistintamente, e o usuario non terá problemas.

Co botón "Cor" (2) poderemos escoller a cor de fondo do recadro que conterá o texto que aparecerá na imaxe cando o usuario teña un acerto, así como o do os lados do polígono que aparecerá se marcamos a casa "Debuxar zona ao acertar".

No campo "Palabra en gráfico" (3) escribiremos o texto que queiramos que apareza no gráfico enriba da zona clicar cando o usuario teña un acerto. No campo "Axuda" (4) escribiremos a pista ou a mensaxe que queiramos dar ao usuario para indicarlle a zona do gráfico na que terá que



facer clic. Esta mensaxe aparecerá na parte inferior do gráfico, polo que debemos de ter en conta este espazo extra en altura á hora de crear a actividade.

En canto ao campo "Mensaxe de erro" (5) poderíamos escribir unha mensaxe que aparecerá en pantalla cando o usuario faga clic nunha zona errónea. Esta opción permite a presentación de mensaxes personalizadas para cada unha das zonas que compoñan a actividade, e en caso de escribilos neste campo, terían preferencia e anularían a posible mensaxe de erro que puidésemos escribir no campo da pestana "2-Opcións de execución".

Nos campos "Sons" (6) podemos importar se queremos unha pista de audio para cada unha das zonas marcadas. Unha vez o usuario teña un acerto, o son de reproducirá e á parte aparecerá na parte

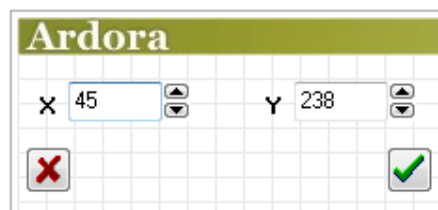
inferior dereita da área de traballo un pequeno altafalante:  por se o usuario quere volver reproducir o son as veces que sexa necesario.

Os campos numéricos (7) teñen que ver coa posición dos textos que irán aparecendo no gráfico cando o usuario vaia acertando as zonas. Por defecto Ardora sitúa os textos nun punto próximo á zona á que van asociados, pero puidese suceder que non nos gustase esa situación ou que o bocadillo se saíse por fóra da área de traballo como pode verse na imaxe, etc. Nestes casos podemos facer dobre clic na fila correspondente



da táboa para abrir a ventá de edición e modificar a posición do recadro de texto. A este respecto dicir que a coordenada X nos indica os píxeis que separan a punta do bocadillo do bordo esquerdo da imaxe, e a coordenada Y nos indica os píxeis que separan a punta do bocadillo do bordo superior da imaxe. Así pois, se aumentamos o valor da coordenada X faremos que o texto se mova cara á dereita e se o diminuímos que se mova cara á esquerda. Del mesmo modo, se aumentamos o valor da coordenada Y faremos que o texto se mova cara a abaixo e se o diminuímos que se mova cara a arriba.

Na táboa (8) aparecen as coordenadas de todos os puntos do polígono. Isto funciona exactamente igual que coas coordenadas do globo de texto das que falamos no parágrafo anterior, polo que 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.



Por último explicar a función dos botóns que aparecen na parte superior dereita da táboa. Seleccionando unha das áreas marcando unha das filas da táboa, podemos eliminala usando o botón vermello.

O botón verde serve para ir eliminando un a un os vértices da área seleccionada na táboa, empezando polo último (no que fixemos dobre clic para pechar o polígono) e continuando co

2 Haga clic en el gráfico para delimitar zona.

	Palabra	Ayuda
0	Costa Cantábrica	COSTA CANTÁBRICA
1	Costa Atlántica Gale	COSTA ATLÁNTICA GALEGA
2	Costa Atlántica Ande	COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA
3	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA
4	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA
5	Costa Mediterránea I	COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ

penúltimo, o antepenúltimo, e así sucesivamente. Se seguimos usándoo ata eliminar o último vértice ao fina a área desaparecerá do mapa e da táboa e sería o mesmo que pulsar o botón vermello usando un só clic.

ZONA 2

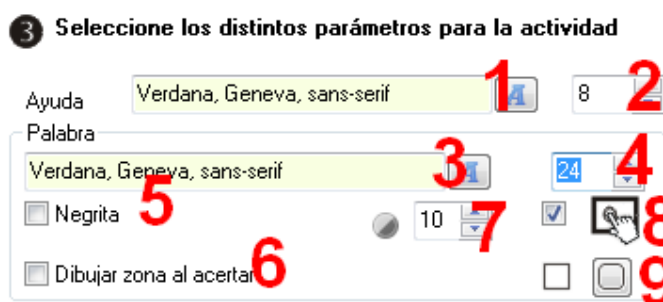
Neste área aparecerá o gráfico que importamos e, como xa se explicou nunha páxina anterior, usarémolo para introducir as zonas nas que o usuario terá que facer clic cos seus correspondentes textos. Crearemos un polígono na zona do gráfico que nos interese facendo clic nun dos vértices (aparecerá un punto), 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 a ventá emerxente para introducir datos. Unha vez creemos todos os polígonos, o gráfico terá un aspecto similar ao da figura, salvo que non cubriremos os campos "Palabra en gráfico"; nese caso só aparecerían os polígonos..

ZONA 3

Aquí elixiremos as características dos textos e as zonas que o usuario verá en pantalla: o tipo (1) e o tamaño (2) de fonte para os textos de axuda que aparecerán baixo o gráfico; o tipo (3) e o tamaño (4) de fonte para os textos que



aparecerán nos polígonos do gráfico, ou se tamén queremos que estes textos aparezan en grosa (5); se queremos que apareza ou non o polígono sobre o gráfico cando o usuario acerte (6); o grao de transparencia dos globos onde irán os textos dos polígonos (7) (menor valor, máis transparencia); facer compatible a actividade con dispositivos de pantalla táctil (8) e facer que os rectángulos teñan ou non as esquinas redondeadas (9).