

Utilidades - Creación dun paquete de actividades Ardora

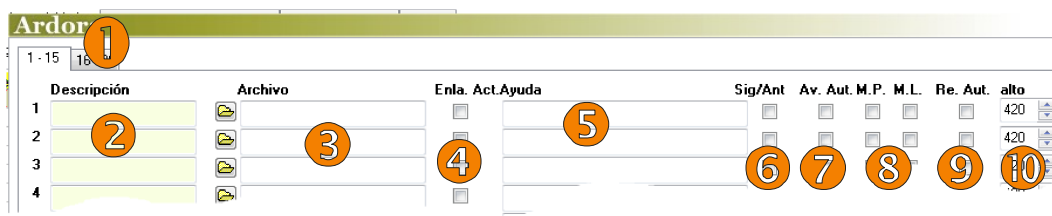
www.webardora.net

Un paquete de actividades Ardora, non é máis que un conxunto de actividades creadas con este programa entre as cales se crea un sistema de navegación, enlaces a elementos externos todo iso baixo unha mesma estética e con distintas posibilidades de avaliación.

¿ **Que necesito?** Un grupo de actividades creadas con Ardora, é dicir, a carpeta que crea Ardora cando se "publica" unha actividade, unha práctica aconsellable, non obrigatoria, é que agrupe na mesma carpeta as carpetas correspondentes ás actividades que quere que formen o paquete.

¿ **Por onde empezo?** Obviamente por crear as actividades que desexa "empaquetar", fíxese que pode usar actividades que fosen creadas con outra intención, xa que na creación do paquete, os ficheiros orixinais das actividades "non son tocados". Logo pulse sobre o menú "**Ferramentas**" a opción de "**Crear paquete de actividades**".

Ao igual que coas actividades faga dobre clic na pantalla inicial para indicar as actividades que formarán parte do noso "paquete".



1. - Cada paquete pode ter un máximo de 30 actividades, pulsando sobre estas pestanas, pode acceder ás 15 primeiras ou ás seguintes.

2. - **Descrición:** Introduza unha breve descrición da actividade, este texto aparece sobre os enlaces a cada unha das actividades.

3. - **Arquivo:** Aquí debe de buscar as actividades xa publicadas abrindo a súa carpeta e **seleccionando** o arquivo **htm** que hai no seu interior.

4. - **Enla. Act.** (Enlace actividades): Se marca estas casas na mesma páxina web que a actividade aparecerán enlaces ás outras actividades que compoñen o paquete.

5. - **Axuda:** Ao igual que acontece cos datos de URL nas actividades, aquí pode especificar un lugar de Internet (recorde que debe de empezar por http://) ou un arquivo que se atope na carpeta onde vai estar todo o paquete. Fíxese que no fondo da pantalla ten unha casa que se marca o que fai é marcar todas as actividades automaticamente.

6. - **Sig/Ant** (Seguiente/Anterior): No fondo (ou na cabeceira nalgúns temas) das pantallas das actividades, pódense crear unhas "frechas" que enlacen á actividade anterior e á seguinte, para iso debe marcar esta casa.

7. - **Av. Aut.** (Avance automático): Marcando esta casa, indica que ao finalizar automaticamente esta actividade, o propio paquete pasará á seguinte actividade.

8. - **MP e ML:** Menú Principal marcando esta casa indica que desexa que apareza un menú (normalmente sitúase na parte superior da actividade) o cal indicará na seguinte pestana.

Menú Lateral outro menú que debe de especificar na seguinte pestana e que normalmente se sitúa a dereita ou esquerda da pantalla.

9. - **Re. Aut.** (Recarga automática): Marcar esta opción fará que a actividade se recargue automaticamente no caso de non ser resolta correctamente, ben sexa por intentos ou tempo.

10. - **Alto:** Especifica os pixeis de "alto" que se dará a cada unha das actividades. Por exemplo pode ampliálo cando unha actividade a vai "cortada" polo fondo ou para que, esteticamente, todas as actividades teñan a mesma altura.

Na seguinte pestana introduciremos datos para os distintos elementos de cada actividade, preste especial atención aos números nos dous primeiros gráficos e á súa equivalencia no terceiro, isto daralle unha idea de onde se "sitúa" cada dato introducido.

2 Introduzca los datos

Título **1** Personajes de la historia

Subtítulo **2** Ardora

Pie de página **9** Un estudio de personalidades a lo largo de la historia

Título de las páginas **10** :: Personajes de la historia :: Ardora ::

Cabecera para los enlaces a las otras actividades. **5** Actividades

Colocar botón de cerrar en las actividades **8**

Función del botón cerrar

Cerrar la ventana

Volver a la página índice

Mandar a

Etiqueta del botón de cerrar **8** Cerrar

Etiqueta del botón de ayuda **7** Pulsa aquí si necesitas ayuda

Neste segundo gráfico aparecen os menús principal e lateral dos que se falaba na pestana anterior.

Menú principal

Ligazón	URL	Destino
Wikipedia	asdf	0
Biografías I	asdf	0
Biografías II	asdfasf	0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0

3

Menú lateral

Cabecera Algunos datos

Ligazón	URL	Destino
Pitágoras	asdf	0
Einstein	asdf	0
Gandhi	asdf	0
Ramón y Cajal	asdf	0
		0
		0
		0
		0
		0

4

NOTA: nesta terceira imaxe móstrase un dos varios temas que ten Ardora (sahara_01.ard.plt), a situación dalgún elemento noutros temas pode sufrir variacións con respecto a este, pero basicamente os conceptos son exactamente os mesmos.



Neste gráfico aparecen tamén os elementos que nos permiten ir á anterior ou á seguinte actividade (triángulo anterior ao número 7) e o botón de axuda (número 7).

Nesta mesma pantalla tamén podemos indicar a Ardora que nos cree para este paquete unha "primeira páxina" que actúe de índice para o resto de actividades.

Crear 1ª página con enlace a todas las actividades

Cabeceira

PERSONAJES DE LA HISTORIA

Texto en la primera página índice

sobre distintos personajes que fueron famosos a lo largo de la historia por distintos motivos.

Centrar ventana de actividad

Tamaño de la actividad

790 × 450 pixels

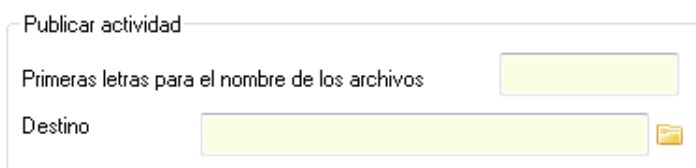
Os dous primeiros datos non necesitan moita explicación se observa o gráfico seguinte. "Centrar ventá de actividade" indica que, cando se pulse sobre o enlace dunha actividade, a actividade aparecerá nunha ventá nova e no centro de pantalla. É tarefa súa axustar o tamaño da actividade para que todas sexan visibles nese tamaño.

Por último só nos queda indicar uns pequenos datos para ter o noso paquete de actividades.

En "Primeiras letras para o nome dos arquivos" debe de indicar a palabra que Ardora utilizará como prefixo para nomear os ficheiros que compoñen o paquete, recorde, nin eñes, nin tiles...

En "Destino" pídeselle que indique a carpeta na cal quere crear a actividade, cando pulse sobre o botón para crear Ardora creará unha carpeta (tomando como

nome a palabra previamente introducida) na cal situará todos os arquivos, neste proceso, non se modifica ningún ficheiro das actividades.



Escolla un tema (isto daralle un aspecto ou outro ao noso paquete), pulse sobre o botón de vista previa "botón ollo" e aparecerá na súa pantalla, se non é do seu agrado, seleccione outro tema e/ou modifique aquilo que estime conveniente, recorde que pode especificar elementos actividade a actividade, é dicir, pode determinar que unha actividade teña menú lateral e enlaces a outras actividades mentres que a seguinte non os teña.

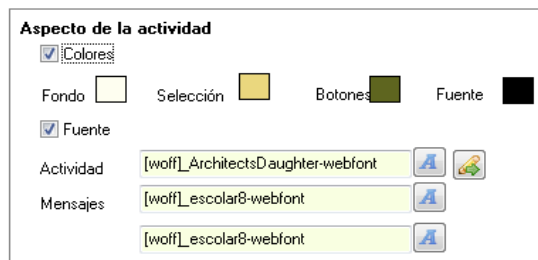
Co tempo irán aparecendo na web máis temas, se vostede necesita algún en concreto, unhas determinadas cores, un logotipo en concreto, etc pónase en contacto co autor.

NOTA: Os "temas" que contén Ardora son de elaboración propia.

No apartado de "página web" pode modificar tanto a fonte como o fondo da páxina web que contén ás distintas actividades.



En "aspecto da actividade" pode realizar variacións sobre as cores e fonte propios do tema, así pode modificar as cores principais do tema e/ou cambiar o formato de letra que vai aparecer nos títulos das actividades e/ou as mensaxes destas mesmas.



Realice distintas probas con cada un dos apartados, iso daralle unha idea do que está a modificar.

Nos propios paquetes de actividades pódese incluír un sistema de "**auto-avaliación**" que permitan a alumno e docente ter un informe do traballo que se está a realizar. Para iso debemos de marcar a casa que pon autoavaliación, indicar o tamaño mínimo que vai ter a pantalla na que aparecerá o informe, o título deste informe e o lugar (calquera das catro esquinas) no que aparecerá o botón que creará o informe.

Este informe estará disponible en calquera momento da execución do paquete e conservará os datos mentres non sexa pechado o paquete.

Como pode ver no gráfico, as actividades 1 e 2 foron realizadas correctamente (ícona verde) e o alumno non tivo ningún erro (intentos).

No caso da actividade 3 realizouna unha soa vez (execucións) non foi resolta correctamente (ícona vermella) e o alumno tivo catro "intentos".

A actividade número 4 estase a realizar no momento de crear este informe.

As seguintes actividades non foron abertas aínda.

Personajes de la historia						25 / 11 / 2014
						1:05 h
Nº	Actividad	Ejecuciones	Estado	intentos:	puntos:	
1	Los personajes	1	✓	0	1	
2	Sus vidas	1	✓	0	1	
3	Sus obras	1	!	4	-4	
4	Anécdotas	1	⚙	0	0	
5	Galería	0	ⓘ	0	0	
6	Galería 2	0	ⓘ	0	0	
		2 / 6				1:08 h

Algunos datos

- Plátanos
- Einstein
- Gandhi
- Ramón y Cajal

Actividades

Ademais, se sitúa o punteiro do rato sobre o número da columna de execucións poderá ver un detalle de todas as execucións que se fixeron da mesma actividade, a que hora e minuto foi realizada e finalizada os intentos ou os puntos conseguidos.

Ejecuciones		Estado			
Nº	Inicio	Fin	Estado	intentos:	puntos:
1			✓		0
1	1:07	1:08	!	4	-4
1			!		