

ÍNDICE

I - <a href="#">INTRODUCCIÓN</a>	2
II - <a href="#">GALERÍA DE IMÁGENES</a>	3
III - <a href="#">ZOOM</a>	6
IV - <a href="#">WEB 2.0</a>	8
V - <a href="#">TEXTO E IMÁGENES</a>	10
VI - <a href="#">PANORAMA INTERACTIVO</a>	12
VII - <a href="#">ELEMENTOS MÓVILES</a>	15
VIII - <a href="#">PESTAÑAS / ACORDEONES</a>	19
IX - <a href="#">PIZARRA</a>	22
X - <a href="#">REPRODUCTOR DE MP3</a>	26
XI - <a href="#">REPRODUCTOR DE FLV</a>	29

## **I - INTRODUCCIÓN**

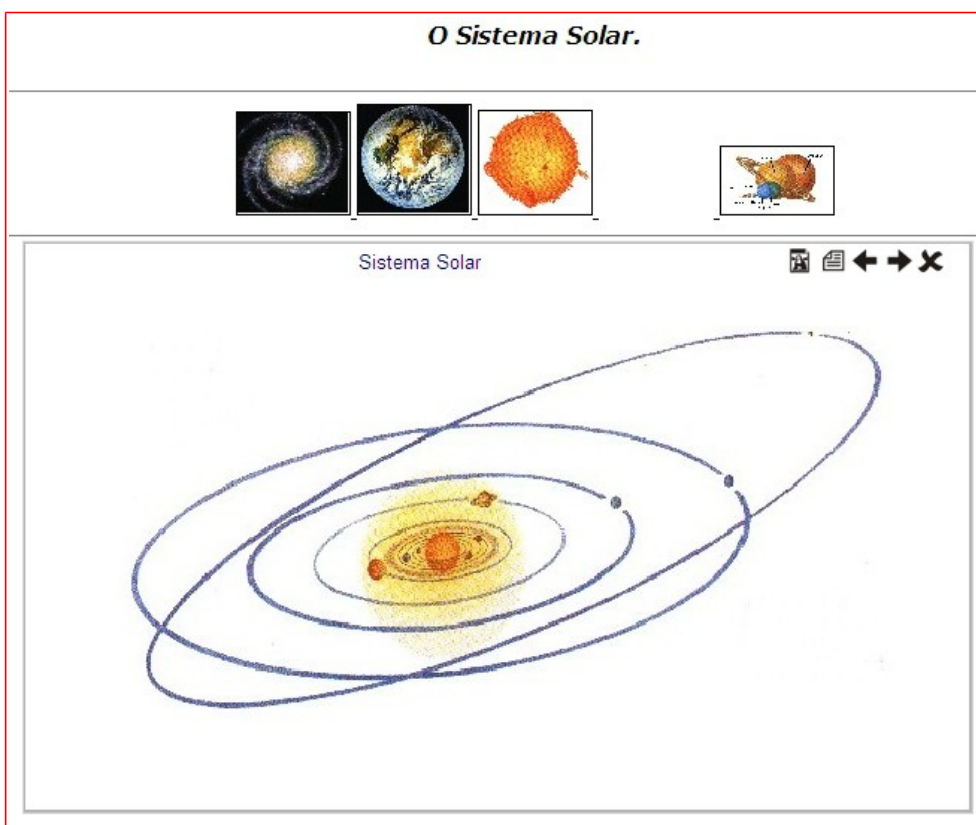
Con el concepto páginas multimedia, Ardora va un poco más allá de lo que sería la creación de actividades escolares para la web. Con esta funcionalidad, el autor puede crear páginas web que muestren contenido multimedia (actividades, paquetes de actividades, imágenes, animaciones, vídeos, sonidos...) que luego podremos incorporar a un espacio web (editable también con Ardora) para así integrar nuestro trabajo en un entorno bien estructurado y coherente que contenga todos estos elementos interconectados entre sí creando de esta manera nuestro propio sitio web.

Al igual que para la creación de actividades o paquetes, el autor de estas páginas no necesitará tener conocimientos de programación o HTML; bastará con tener a mano los materiales que se quieran incluir en las páginas y rellenar una serie de campos o tablas. Ardora hará el resto del trabajo por nosotros y creará las páginas con la configuración y aspecto que hayamos especificado. Posteriormente podremos ejecutarlas en local o publicarlas en nuestro propio sitio web o servidor.

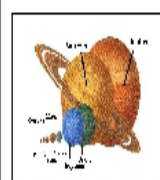

En la mayoría de las páginas aparecerá la bien conocida pestaña "Página web" cuyos elementos ya han sido suficientemente explicados en el manual correspondiente a las actividades, por lo que no vamos a insistir más sobre este particular. Así mismo, también aparecerán los campos "Primeras letras para el nombre de los archivos" y "Destino", que ya fueron explicados en el manual sobre la creación de paquetes de actividades Ardora; por lo que también los obviaremos.


## II - GALERÍA DE IMÁGENES

Como su nombre indica, en este tipo de página podemos incluir una serie de imágenes en formato JPEG que queramos presentar a los usuarios de la misma. En cada una de ellas podremos integrar, si queremos, un título y un pequeño texto explicativo.



Empezaremos por hacer doble clic en la 1ª fila de la tabla y se abrirá un navegador para que busquemos la primera de las imágenes en nuestro sistema de archivos. Una vez incorporada, una muestra de la imagen aparecerá en la parte izquierda del recuadro debajo de la tabla. En este momento podemos ponerle un título, que aparecerá en la parte superior de la misma durante la presentación, y escribir un texto asociado, que podremos hacer visible cuando esté en pantalla:

	Título <input type="text" value="Planetas do Sistema Sol"/>	Texto O Sistema Solar é un sistema planetario no que se atopa a Terra. Consiste nun grupo de obxectos astronómicos ou astros que xiran nunha órbita, por efectos da gravidade, arredor dunha única estrela coñecida como o Sol, da cal obtén o seu nome. Formouse hai uns 4600 millóns de anos a partir do colapso dunha nube molecular de gas e po. O material residual orixinou un disco circumestelar protoplanetario no que ocorreron os procesos físicos que levaron á formación dos planetas.	
---	---	--	---


Una vez terminemos de escribir los textos (opcionales) pulsaremos en el botón con la marca verde:  para introducirlos en la tabla, asociados con la imagen.

Repetiremos la operación haciendo clic en la segunda fila de la tabla para introducir la siguiente imagen, escribimos los textos si queremos y así sucesivamente hasta haber introducido todas las imágenes:

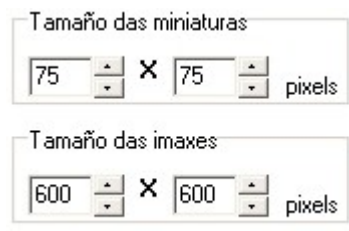
 Faga dobre clic para introducir datos

Arquivo imaxe	Título	Texto
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\vialactea.jpg	Vía Láctea	A galaxia na que vivimos.
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\terra.jpg	A Terra	O planeta no que vivimos.
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\sol.jpg	O Sol	A nosa estrela.
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\istemasolar.jpg	Sistema Solar	O Sol e os astros que xiran arredor del.
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\planetas.jpg	Planetas do Sistema So	O Sistema Solar é un sistema planetario no que se atopa a Terra. Ce

Con el botón de borrar podemos eliminar la imagen seleccionada en la tabla, y con los botones de las flechas rojas cambiar el orden de aparición de las imágenes en la página.

Con los botones a la derecha del recuadro de la parte inferior, podemos deshacer la edición de un texto con el botón cancelar:  o usar las flechas para cambiar la selección de las imágenes en la tabla y editar más cómodamente los respectivos textos asociados a las mismas.

En la parte inferior de la ventana de edición tenemos:

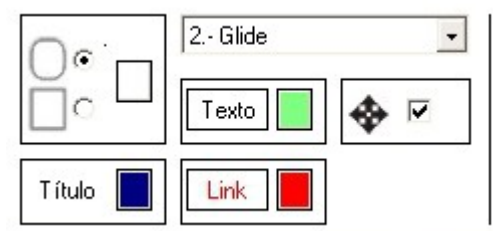


En "Tamaño de las miniaturas" indicaremos las dimensiones de ancho y alto que tendrán las miniaturas que se presentarán en la página. De todas formas Ardora siempre las va a presentar proporcionalmente, por lo que si una imagen es más ancha que alta y nosotros escribimos 100 x 100 por ejemplo, el ancho sí sería de 100, pero el alto sería proporcional a la otra dimensión, por lo que sería menor que 100.

En "Tamaño de las imágenes" indicaremos las dimensiones del ancho y del alto de la imagen que Ardora presentará ampliada cuando el usuario haga clic en la miniatura. Como en las miniaturas, la proporción siempre se mantiene.



En estos campos escribiremos los nombres de las etiquetas que el navegador mostrará cuando el usuario sitúe el puntero del ratón encima de los iconos que aparecerán en la parte superior derecha de las imágenes ampliadas.



En esta zona de la pantalla podremos indicar (de arriba a abajo y de izquierda a derecha):

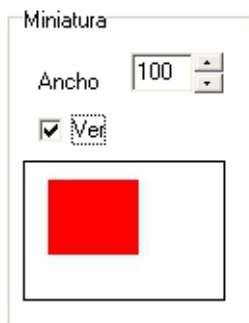
El tipo de borde de las ventanas de imágenes: cuadrado o redondeado (no funciona en IExplorer); el color del texto del título que aparecerá en las imágenes ampliadas; en la lista desplegable, la forma en que aparecerán las imágenes ampliadas cuando pulsemos en las miniaturas ("No" - aparecen sin más, "Fade" - van apareciendo los puntos, "Glide" y similares - aparecen como con efecto zoom); el color de fondo de la ventana de texto asociada; el color de los hiperenlaces y, finalmente, marcando la casilla de verificación permitiremos que el usuario pueda mover la ventana de la imagen ampliada arrastrándola con el ratón.

### III - ZOOM

Como su propio nombre indica, consiste en una página que nos permite ampliar cualquier parte de una imagen para verla con más detalle.

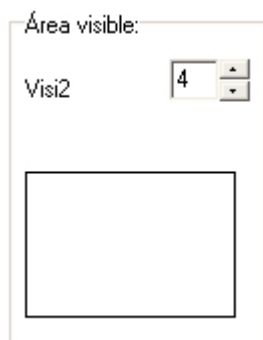


Comenzamos por pulsar en "Escoja el gráfico" para importar una imagen JPEG, que se supondrá de grandes dimensiones y alta resolución para que no se vea borroso el detalle al ampliar.



En "*Miniatura*" marcaremos "Ver" si queremos que aparezca una miniatura de la imagen con un pequeño rectángulo en la misma, que será el que moveremos con el ratón para indicar la parte de la imagen a ampliar. Aquí se determinará el tamaño de la zona a ampliar en el campo "Ancho". Pulsando encima del

rectángulo podemos escoger su color. Si desmarcamos la casilla de ver, la miniatura no aparecerá, y el usuario tendrá que acceder a las distintas partes de la imagen haciendo clic sobre ella y arrastrando.



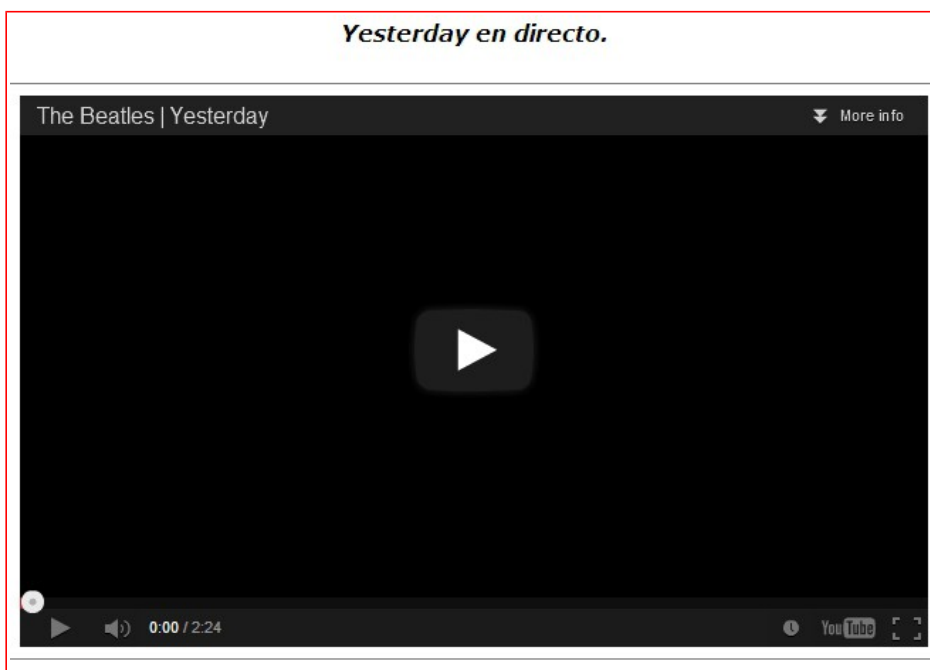
En "Área visible" indicaremos los aumentos de la zona ampliada (x2, x3, x4... x15) y pulsando en el rectángulo podemos escoger el color del marco que contendrá la ampliación. Observar que una imagen no puede ampliarse más allá de su tamaño original, por lo que si nos pasamos en los aumentos lo único que conseguiremos será verla completa sin posibilidad de mover el pequeño rectángulo.



Finalmente, en el campo "Imagen" escribiremos el ancho que tendrá la imagen que aparecerá en el recuadro de ampliación que no podrá ser mayor que el ancho de la imagen original.

### IV - WEB 2.0

En este tipo de página, podemos insertar código HTML copiado de otros sitios de Internet para que el elemento al que hace referencia el código aparezca en nuestra página.



Hoy en día hay muchos sitios web que nos permiten copiar código HTML para insertar en nuestras páginas elementos existentes en las suyas propias. Para acceder a algunos de esos sitios podemos usar directamente alguno de los botones que aparecen en la parte derecha de la ventana:

YouTube	Goear	divShare	Comiqs	authorSTREAM	Instacalc
Vimeo	OneTrueMedia	SlideShare	Stripgenerator	Myplick	Google Maps
MetaCafe	Ivoox	Slide.com	Pixton	Gloster	Scribd
Odeo	Google Video	PhotoPeach	Toonlet	voki	Calameo
ScreenToaster	Moonk	Google Gadgets	ToonDoo	loquendo	Mystudiyo
	Issuu	FlockDraw	GoAnimate		

Una vez dentro del sitio, dependiendo de como esté estructurado el mismo, al lado del elemento

que se puede compartir aparecerán unos enlaces para mostrar el código. En el caso de You Tube, por ejemplo, debajo del vídeo pulsaremos en "Compartir" y luego en



“Insertar”. Aparecerá una caja mostrando el código fuente que enlaza directamente con el recurso:



El texto aparece ya seleccionado, y nosotros no tenemos más que copiarlo con la combinación de teclas

“Ctrl + C” o con el menú secundario del ratón y pegarlo en Ardora:

**1** Prema co botón dereito e "pegue" o código.



```
<object style="height: 390px; width: 640px"><param name="movie"
value="http://www.youtube.com/v/pGQgd2PT4mw?version=3"><param
name="allowFullScreen" value="true"><param name="allowScriptAccess"
value="always"><embed src="http://www.youtube.com/v/pGQgd2PT4mw?version=3"
type="application/x-shockwave-flash" allowfullscreen="true" allowScriptAccess="always"
width="640" height="390"></object>
```

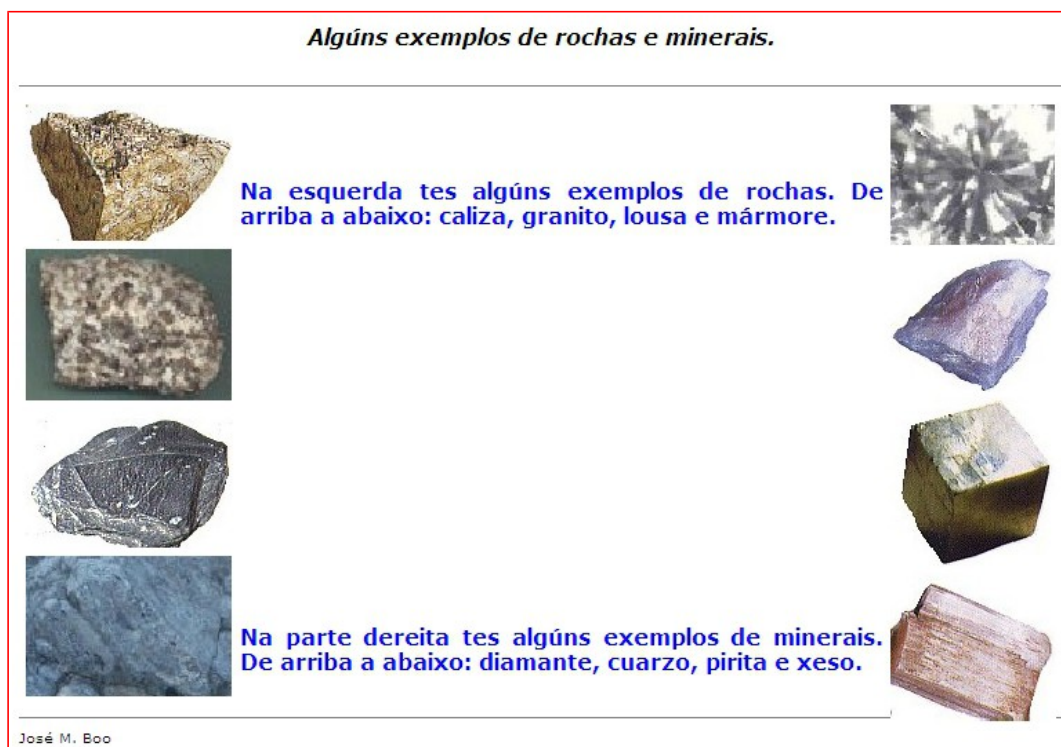
Y eso es todo; cubrimos el resto de los campos y al publicar se creará una página que al abrirse irá a buscar en

Internet el elemento en cuestión y lo mostrará insertado en la misma.

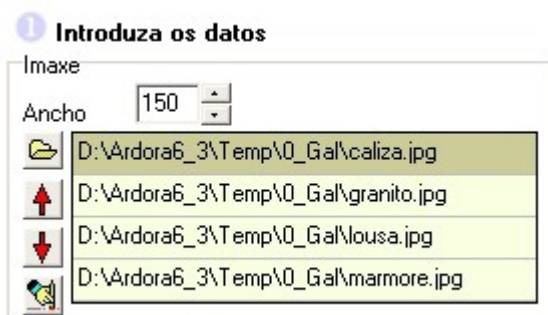
La desventaja de este sistema es que dependemos de un factor externo para la correcta visualización de nuestra página: si en la página de origen del código el administrador suprime el elemento, nuestra página hará referencia a algo que no existe, y ese elemento nunca aparecerá en ella.

## V - TEXTO E IMÁGENES

Página web donde se van a presentar una serie de imágenes a izquierda y derecha de la misma y unos textos explicativos en la parte central:

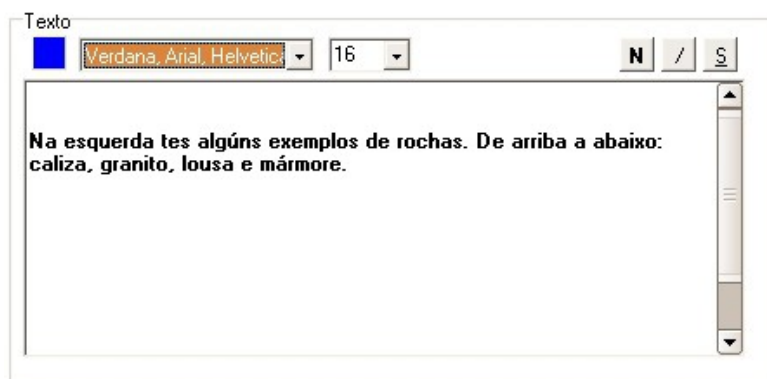


Para introducir las imágenes a izquierda o derecha usaremos los recuadros:



Haciendo doble clic en alguna de las filas de la tabla aparecerá el navegador para buscar la imagen. Podemos añadir hasta un máximo de 4. Una vez introducidas podemos eliminar alguna seleccionándola y usando el botón de borrar o también podemos ordenarlas usando los botones con las flechas

rojas. En el campo "Ancho" indicaremos el ancho con el que se presentarán las imágenes en pantalla. Ojo aquí, porque si especificamos un ancho mayor que el de la imagen original, ésta puede aparecer pixelada en la página.



En el cuadro de texto de la parte central introduciremos el texto que queremos que aparezca entre las imágenes (si es que hemos insertado imágenes a izquierda y derecha) y lo formatearemos como hemos hecho siempre en otras pantallas de esta aplicación. A mayores también podremos escoger el color del texto pulsando en el pequeño cuadrado de la parte superior izquierda.

Por último sólo indicar que podemos insertar imágenes sólo a la izquierda, sólo a la derecha o en ambos lados a la vez; así como también insertar más elementos en la misma página (más imágenes y otro texto) en los correspondientes campos de la parte inferior.

## VI - PANORAMA INTERACTIVO

Esta página permite incorporar diversos tipos de contenido a una imagen que podremos mover de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.



Primero pulsaremos en "Escoja el gráfico" para abrir el JPEG que aparecerá en la parte derecha de la pantalla.

Área visible:

Ancho

Posición inicial

Retardo velocidad

360

Campos de "Área visible":

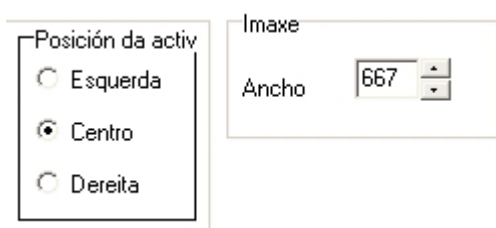
En "Ancho" indicaremos la anchura del área en la que se va a presentar la imagen en la página, es decir, el área en la que el usuario podrá interactuar. Si la imagen es más ancha que este valor, aparecerá recortada (el resto de la imagen estará ahí, pero oculto; y el usuario podrá verlo pulsando en los símbolos "<<" y ">>" en la parte inferior de la imagen).

En "Posición inicial" indicaremos si queremos que la imagen se muestre en el

área activa a partir de la parte izquierda (0) o si al abrirse la página se mostrará a partir de un punto más a la derecha (aumentando este valor).

En "Retardo velocidad" aumentaremos o disminuirémos este valor para hacer que la imagen se mueva más o menos rápido cuando el usuario use los símbolos de la parte inferior.

Si marcamos la casilla "360", cuando la imagen se esté moviendo y llegue a uno de sus extremos, no se detendrá y comenzará a verse de nuevo desde el extremo opuesto.



En "Posición de activ" indicaremos la alineación del área activa con la imagen con respecto a la ventana del navegador.

En "Ancho" se indicará la anchura total de la imagen a visionar en caso de que queramos reducir la imagen original proporcionalmente. Este valor no podrá ser mayor al ancho real de la imagen original.

Finalmente introduciremos en la imagen los elementos que queremos asociar a cada una de las áreas de la misma, que quedarán reflejados en la tabla de la izquierda. Para ello hacemos clic en un punto de la imagen, soltamos y arrastramos hasta crear un área cuadrangular del tamaño que deseemos y hacemos un segundo clic para cerrarla, momento en que aparece esta pequeña ventana:



En el campo "Etiqueta" (obligatorio) escribiremos un texto que aparecerá en pantalla cuando el usuario sitúe el puntero del ratón encima del recuadro.

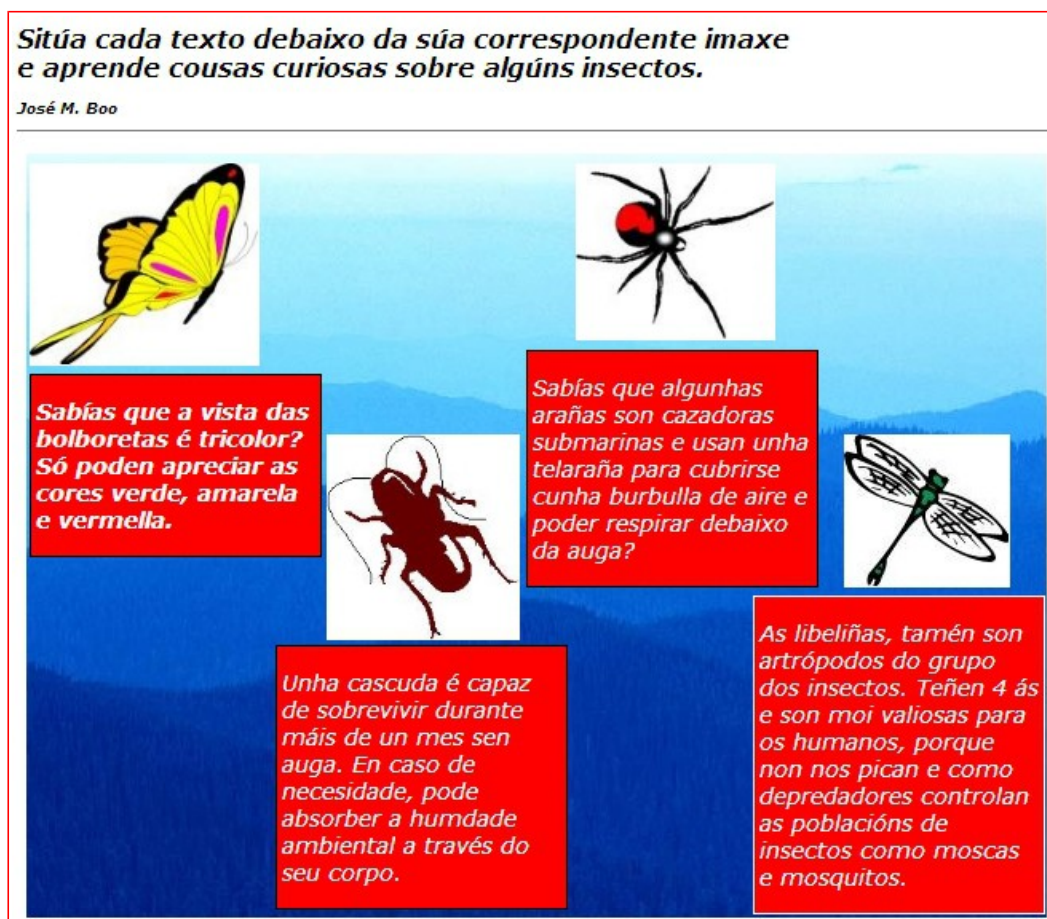
Los campos en "Posición" aparecen ya completados automáticamente por el programa. Si al final no nos gusta la posición del recuadro, lo más práctico es cerrar esta ventana, eliminarlo en la tabla de la pantalla principal y crear otro.

E "Al hacer clic abrir..." marcaremos la acción que se ejecutará cuando el usuario haga clic encima del recuadro. Podemos indicar que se dirija a una dirección de Internet (URL), que se muestre una imagen (Imagen), que se abra una actividad Ardora, etc. Dependiendo de la casilla que marquemos, en el campo inferior aparecerá o no una carpeta para abrir un navegador y localizar el recurso elegido, que se abrirá en una ventana con las dimensiones que indiquemos en los campos "Tamaño".



## VII - ELEMENTOS MÓVILES

Página en la que aparecen una serie de gráficos y textos que el usuario podrá manipular y desplazar a su antojo:



**1** Faga dobre-clic na táboa para engadir

Arquivo imaxe	ancho	alto	X	Y
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\01a.jpg	160	136	10	10
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\01b.jpg	147	131	170	10
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\01c.jpg	104	96	317	10
D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\01d.jpg	171	176	421	10

Primero vamos a

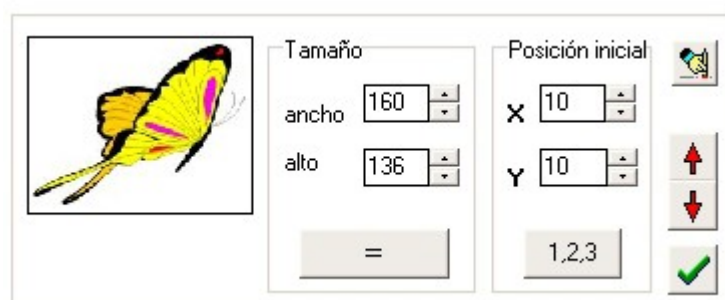
introducir las imágenes que queremos que aparezcan en nuestra página: hacemos doble clic en la primera fila de la tabla y la buscamos con el navegador. Hacemos lo propio en las

siguientes filas de la tabla para introducir el resto de las imágenes.



En la parte inferior izquierda de la pantalla tenemos un panel con una serie de botones y flechas. Podemos hacer que cuando el usuario seleccione una imagen en la página aparezcan estos elementos alrededor de la misma para que tenga opción a ciertas acciones sobre ella si marcamos las casillas de verificación correspondientes; de lo contrario, el usuario sólo podrá mover las imágenes.

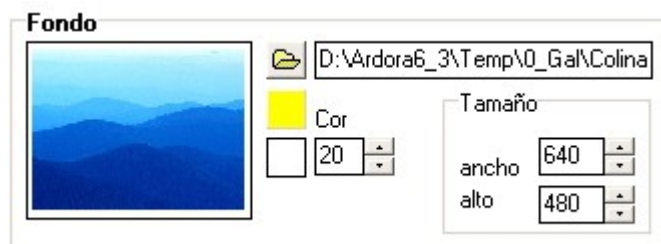
En los campos al lado de cada icono podemos escribir lo que hace para que cuando el usuario sitúe el puntero del ratón sobre uno de ellos aparezca una etiqueta emergente en el navegador con el texto. La función de cada uno de los botones puede verse en el gráfico adjunto.



En este espacio podemos editar las características de los gráficos que aparecerán en la página. Si seleccionamos uno de ellos en la tabla superior aparece una muestra en el recuadro de la

izquierda. En los campos "*Tamaño*" podemos especificar el ancho y el alto de la imagen. Cuidado aquí porque si no respetamos las proporciones puede salir deformada. Si pulsamos en el botón del igual (=) haremos que todas las imágenes de la tabla adopten las dimensiones especificadas para la imagen actual (cuidado aquí también con las posibles deformaciones). En "*Posición inicial*" indicaremos la situación de la imagen con respecto a la esquina superior izquierda cuando la página se abra; en el campo "*X*" pondremos la distancia horizontal y en el "*Y*" la vertical. En este sentido, si no queremos complicarnos la vida con estas coordenadas, el botón "*1,2,3*" las ordena automáticamente de izquierda a derecha. Por último, los botones de la parte derecha son bien conocidos: de arriba a abajo, borrar la imagen seleccionada, subir o bajar la imagen en la lista de la tabla y grabar los cambios efectuados en este apartado.





En este apartado podemos insertar una imagen JPG como fondo de nuestra página. En "*Tamaño*" especificaremos las dimensiones de esta imagen.

Si en vez de la imagen preferimos un color sólido, dejaremos este campo en blanco y pulsaremos en el cuadradito a la izquierda de "*Color*" y lo seleccionaremos. En el campo inferior indicaremos el grosor del "borde", que realmente no es un borde en si mismo:

1.- En el caso en que no haya imagen de fondo y escojamos un color sólido, ese campo nos dice cuánto aumentarán las dimensiones del fondo especificadas en los campos "*Tamaño*". Por ejemplo, en el caso de la imagen adjunta, el fondo de color amarillo de 640 x 480 aumentaría 20 píxeles más en cada lado, pero seguiría siendo un fondo amarillo sin borde.

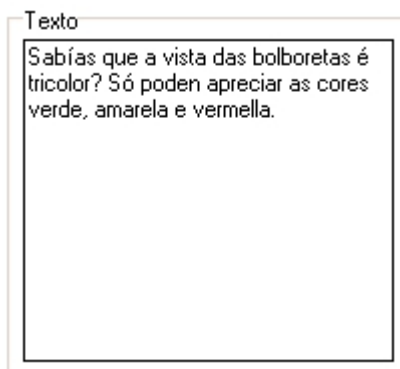
2.- En el caso en que haya imagen de fondo sería exactamente lo mismo de antes, salvo que el fondo de color sólido se situaría por detrás de la imagen y al ser algo más grande que ésta (los píxeles indicados en el campo debajo de "*Color*"), sobresale por los lados y da la impresión de que la imagen tiene un borde.

Texto	ancho	X	Y
Sabías que a vista das bolboretas é tricolor? Só pode	175	592	10
Sabías que algunhas arañas son cazadoras submarin	175	767	10
As libeliñas, tamén son artrópodos do grupo dos inse	175	942	10
Unha cascuda é capaz de sobrevivir durante máis de	175	10	360

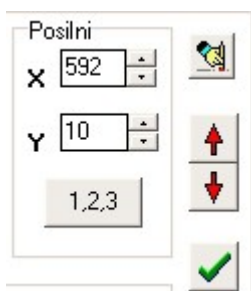
En la parte derecha de la pantalla tenemos la zona dedicada a la introducción de textos. Estos textos aparecerán en la página como cuadros de texto, pero no se podrán redimensionar, duplicar, etc. como con las

imágenes.

Seleccionamos una fila de la tabla y escribiremos el texto en el recuadro de la parte inferior:



En el recuadro "*Fuente*" elegiremos las características del texto: tipo de fuente, color, estilo, tamaño, alineación y si marcamos la casilla "*Fondo*" podremos colorear el fondo de los cuadros de texto con el color que queramos.



Sobre el recuadro "*PosiIni*" y los botones, tienen exactamente las mismas funciones que para el caso de los gráficos, por lo que no vamos a ser iterativos.

Finalmente, tenemos un campo para indicar el ancho del



cuadro de texto (la altura ya la calcula Ardora automáticamente dependiendo del número de caracteres) y también podemos crear un borde alrededor del mismo y seleccionar su color.

### VIII - PESTAÑAS / ACORDEONES

En este caso tenemos la posibilidad de crear, no sólo una página, sino integrar contenido diverso en varias páginas y hacer que se muestren pestañas en la misma ventana para poder tener un acceso más rápido a los distintos contenidos.

Actividades de Literatura medieval para 1º de Bacharelato.

Cultura trobadoresca	Amor cortés	Galería	Lírica e Prosa	Símbolos	zoom	Lingua e Literatura	Música	video
Xogo de memoria								

**Cultura trobadoresca**





Na metade do s. XII, coincidindo cun período de forte crecemento económico e demográfico, nas cortes nobiliares europeas prodúcese unha relaxación dos hábitos guerreiros, un refinamento nos costumes e unha revalorización do papel social da muller. Neste ambiente xorde a poesía lírica en lingua romance, de temática amorosa, que segue as regras do amor cortés. É a poesía trobadoresca, primeiro movemento literario de ámbito europeo.

Esta cultura trobadoresca orixínase na Provenza, no sur de Francia, en tempos do duque de Aquitania (1071-1126) e máis tarde da súa neta a raíña Alienor de Aquitania. Protexen as artes e converten a súa corte en exemplo de refinamento para toda Europa.

Cara a fins do s. XII na maior parte dos reinos de Occidente achamos escolas autóctonas que compoñen á moda provenzal adaptando os seus temas poéticos aos gustos locais e ás linguas propias.

#### 1 Introduza os datos

Etiqueta

Ó facer clic abrir...

<input type="radio"/> URL	<input type="radio"/> Paquete de actividades Ardora
<input type="radio"/> Imaxe	<input type="radio"/> html, pdf, jpg...
<input checked="" type="radio"/> Actividades Ardora	<input type="radio"/> Servidor Ardora
<input type="radio"/> Multimedia Ardora	

Tamaño

Tamaño  x  pixels  Scroll

Actividades Ardora

Una vez seleccionado uno de los campos de la tabla de la derecha, procederemos a introducir los datos en la parte izquierda.

En el campo "*Etiqueta*" escribiremos el texto que queremos que aparezca en la pestaña que va a abrir la página

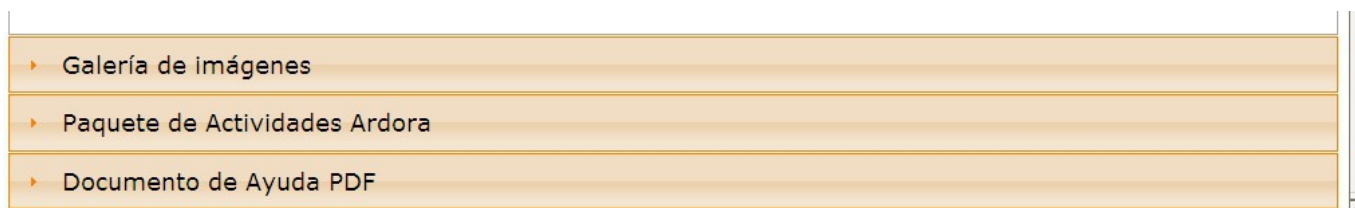
que vamos a crear. En “*Al hacer clic abrir...*” haremos exactamente lo mismo que en “*Panorama interactivo*”: marcaremos la acción que se ejecutará cuando el usuario haga clic encima de la pestaña y se abra la correspondiente ventana. Podemos indicar que se dirija a una dirección de Internet (*URL*), que se muestre una imagen (*Imagen*), que se abra una actividad Ardora, etc. Dependiendo de la casilla que marquemos, en el campo inferior aparecerá o no una carpeta para abrir un navegador y localizar el recurso elegido, que se abrirá en una ventana con las dimensiones que indiquemos en los campos “*Tamaño*”.

En esta ocasión tenemos una casilla a mayores: “*Scroll*”. Esta casilla es bastante importante en este caso, porque la página multimedia resultante es una página con marcos. Esto quiere decir que si los contenidos que incluyamos en una pestaña (página web, por ejemplo) superan cierta “altura”, sólo se verán los elementos de la parte superior de la página, mientras que los de la parte inferior permanecerán ocultos sin posibilidad de acceso a los mismos. Para evitar esto, marcaremos la casilla “*Scroll*” y en el marco correspondiente aparecerá una barra de desplazamiento vertical que el usuario podrá usar para ver los elementos de la parte inferior de la página.



En el recuadro “Tipo” indicaremos si queremos las pestañas horizontales, como en la 1ª imagen d este apartado;

pestañas verticales, que se situarán en columna desde la parte superior izquierda (en este caso podemos indicar el ancho de las pestañas) o “Acordeón”. En este último caso sería como las pestañas verticales pero ocuparían todo el ancho de la página:





En la lista desplegable, podemos indicar el tamaño de la fuente de las pestañas; si lo aumentamos, éstas se harán más grandes.

Si marcamos la casilla de verificación al lado del puntero, el usuario no tendrá que hacer clic en las pestañas para cambiar de página, sino que le bastará con colocar el puntero del ratón encima de la correspondiente pestaña para cambiar de página.



Finalmente, podremos escoger uno de los temas para que sirva de “piel” a todo el conjunto, tal y como se hacía en la creación de los

paquetes de actividades.



## IX - PIZARRA

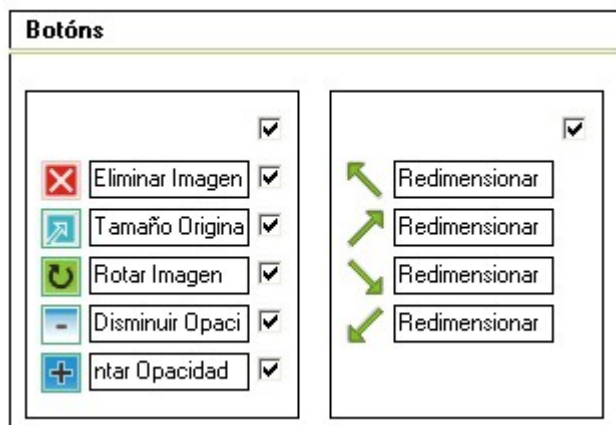
Página donde el usuario tiene un espacio (pizarra) para crear composiciones con gráficos y textos preinsertados por el autor; además de poder escribir sus propios textos.



En la pestaña "Imágenes" hay una tabla. hacemos doble clic sobre la primera fila para que se abra el navegador e introducir el primero de los gráficos. Una muestra aparece en el recuadro de la parte derecha. Podemos cambiar el tamaño con el que la imagen aparecerá en la pizarra de la página web en los campos de la parte inferior, pero si no respetamos las proporciones la deformaríamos.

En esa misma zona de la pantalla, podemos usar la carpetilla debajo de "Miniatura" para introducir la misma imagen con dimensiones más reducidas que se presentará en el desplegable de la parte derecha (ver imagen anterior) para arrastrar a la pizarra cuando la página ya esté creada.

No olvidarse de pulsar en el botón con la marca verde de aceptar para grabar los cambios en la tabla.

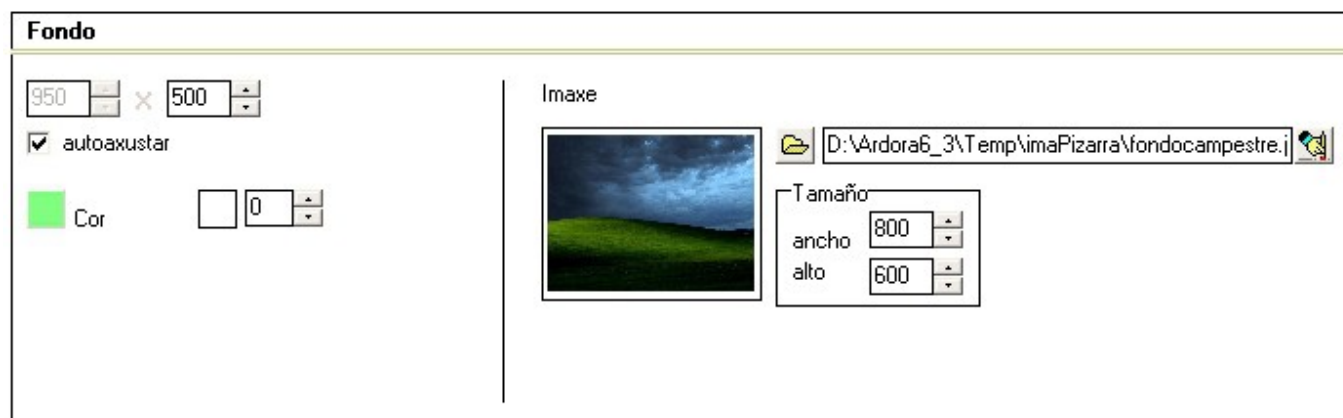


En la parte inferior izquierda de la pantalla tenemos un panel con una serie de botones y flechas. Podemos hacer que cuando el usuario seleccione una imagen en la página aparezcan estos elementos alrededor de la misma para que tenga opción a ciertas acciones sobre ella si marcamos las casillas de verificación

correspondientes; de lo contrario, el usuario sólo podrá mover las imágenes.

En los campos al lado de cada icono podemos escribir lo que hace para que cuando el usuario sitúe el puntero del ratón sobre uno de ellos aparezca una etiqueta emergente en el navegador con el texto. La función de cada uno de los botones puede verse en el gráfico adjunto.

Por último tenemos el recuadro para ajustar las opciones del fondo de la página:



Pulsamos en el botón de la carpeta para traer la imagen JPEG y en los campos de "Tamaño" podemos indicar las dimensiones con las que aparecerá en la página web. En la parte izquierda indicaremos las dimensiones y color del borde (la casilla "autoajustar" hará que el borde sea uniforme alrededor de la imagen de fondo).

Vamos ahora a ver qué se puede hacer en la pestaña "Texto". En esta pestaña podemos introducir cuadros de texto que podrán ser incluidos por el usuario en la pizarra sin más que pinchar y arrastrarlos desde la pestaña lateral.

Texto	ancho	alto
Francisco de Goya.	200	100
Pablo Picasso.	200	100
Leonardo da Vinci.	200	100

Seleccionamos una de las filas de la tabla de la izquierda y escribimos el texto que queramos en el recuadro de la parte derecha de la misma, donde podemos indicar el tipo de

fuente, tamaño, color, etc. :

Francisco de Goya.

Verdana, Arial, Helveti  
 normal 16  
 justify  
 Fondo

x

Recordar siempre que una vez introducido el texto y hechos los ajustes hay que pulsar en el botón para guardar los cambios.

**Creación**

Verdana, Arial, Helveti

normal 12

justify

Fondo

x

Permitir teclado

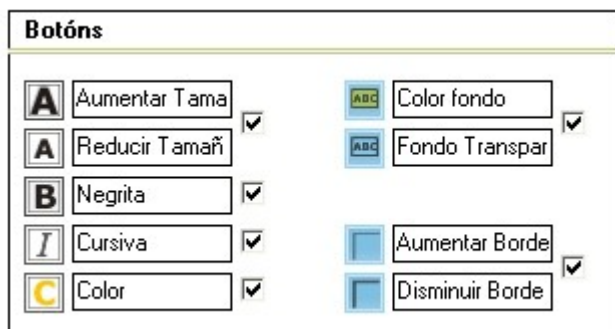
Web License

Este último recuadro hace referencia a los textos que el usuario puede crear por sí mismo e insertar en la pizarra trabajando desde la página.

Aquí indicaremos la fuente, su color, su tamaño, la justificación, el color de fondo del cuadro de texto, etc.

En cuanto a las palabras "Web" y "License" de la parte inferior, no son más que hiperenlaces que nos llevarán a sitios web que el autor ha usado para la elaboración de este tipo de añadido a la página.



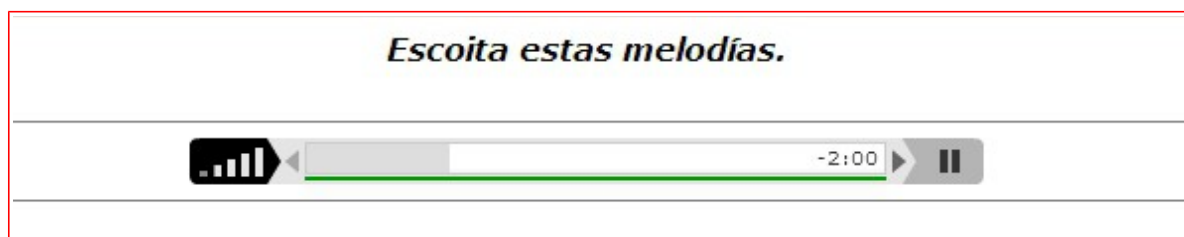


Para terminar, en la parte inferior izquierda de la pantalla tenemos la sección de "Botones" en la que indicaremos, marcando las casillas correspondientes, los botones auxiliares que queremos que aparezcan cuando el usuario

seleccione uno de los recuadros de texto cuando esté en la pizarra. La función de cada uno de los botones puede verse en el gráfico adjunto.

## X - REPRODUCTOR DE MP3

Página que muestra unos sencillos controles para reproducir archivos de audio en MP3 que el autor previamente ha introducido en la misma.



Para introducir los archivos de audio, no tenemos más que hacer doble clic en una de las filas de la tabla de la izquierda y usar el navegador que aparece. Podemos introducir hasta 10 archivos. En la parte derecha podemos escribir el nombre del autor y el título de la canción si queremos:

Archivo de son		Autor/a:	Título
	D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\piano.mp3	<input type="text" value="Anónimo"/>	<input type="text" value="Melodía piano"/>
	D:\Ardora6_3\Temp\0_Gal\piano2.mp3	<input type="text" value="Dire Straits"/>	<input type="text" value="Telegraph Road"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>	<input type="text"/>


En la parte izquierda tenemos los ya conocidos botones para eliminar de la lista alguno de los elementos o cambiarlos de posición con los botones de las flechas.

En la parte derecha tenemos el área de configuración de los controles de los que el usuario va a disponer en la página web:



Marcando la primera casilla, hace que el primer archivo de sonido de la lista se reproduzca automáticamente nada más abrirse la página.

Marcando la segunda casilla, cuando terminen de reproducirse todos los archivos, la página comenzará a reproducirlos de nuevo desde el principio sin intervención alguna por parte del usuario.

Marcando la tercera casilla haremos que el reproductor se "encoja" quedando de esta guisa: 

cuando el usuario pulse el botón de pausa. Si no la marcamos, al pausar la reproducción, el reproductor se mantendrá "estirado", como se muestra en la primera imagen de este apartado.

Marcando la cuarta casilla, haremos que los textos introducidos en los campos "Título" y "Autor" no aparezcan en la zona central del reproductor mientras se reproduce el archivo correspondiente.

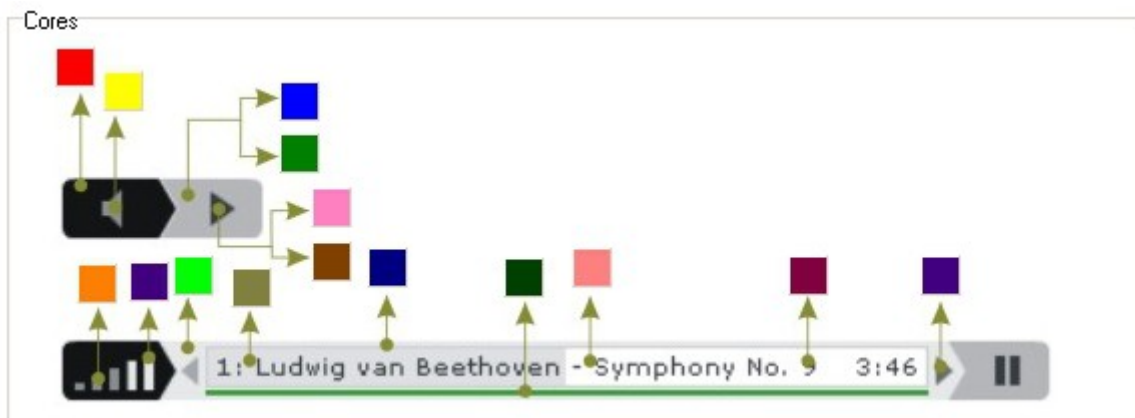
Marcando la quinta casilla, haremos que en la parte derecha del reproductor, aparezca el tiempo que falta para terminar la pista (los dígitos aparecerán con un signo (-) delante), en vez del tiempo transcurrido desde el inicio de la reproducción.

En el campo al lado del icono del control de volumen podremos especificar si queremos que cuando se abra la página el volumen esté inicialmente a tope (100) a la mitad (50) etc.

En los campos del recuadro "Tamaño", indicaremos la longitud del reproductor en píxeles si marcamos la primera opción y usamos el campo de su derecha, o haremos que su largo dependa del ancho de la página si marcamos la

segunda opción y elegiremos el porcentaje con respecto al ancho de la misma.

En cuanto a la parte inferior izquierda, en el recuadro "Colores" elegiremos los colores para cada uno de los distintos elementos del reproductor pulsando en los cuadraditos correspondientes. Por ejemplo, si elegimos estos colores:

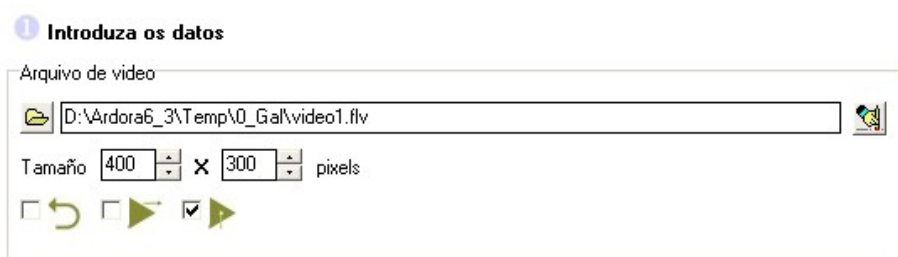


El reproductor se vería así:



## XI - REPRODUCTOR DE FLV

Exactamente lo mismo que para el reproductor MP3 pero esta vez se trata de un reproductor de vídeos en formato FLV, como los que se pueden descargar de You Tube.



Lo primero será importar el vídeo a insertar en nuestra página, así que pulsamos en el botón de la

izquierda con la pequeña carpeta para abrir el navegador. En los campos "*Tamaño*" escribiremos las dimensiones de la pantalla que va a contener el vídeo; es decir, con esto no vamos a hacer que el vídeo se vea más grande o más pequeño, sino que ajustaremos las dimensiones del reproductor para que el vídeo quepa en él. Si especificamos unas dimensiones del reproductor mayores que las dimensiones del propio vídeo, quedarán áreas vacías en él:

Reproducción de vídeo en formato FLV




En cuanto a las tres casillas de verificación que están en la parte inferior, la primera hace que cuando el vídeo finalice vuelva a reproducirse otra vez desde el inicio sin intervención del usuario; la segunda hace que el vídeo comience a reproducirse automáticamente nada más abrir la página y la tercera fuerza la carga previa del archivo antes de la reproducción.


Título

The First Cut Is The Deepest

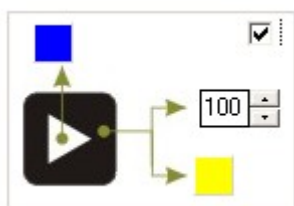
16

En el apartado "*Título*", escribiremos el título del vídeo, que aparecerá en la pantalla de reproducción nada más abrirse la página si tenemos marcada la casilla a la derecha del pequeño círculo con el +: . Eso si, si previamente hemos marcado la casilla de reproducción automática al abrirse la página:  , el título

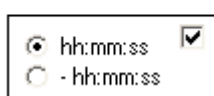
no aparecerá. Podemos también elegir el tamaño de la fuente del título y su color en la parte derecha de este apartado.

Siguiendo con este apartado, en el campo inferior, si pulsamos en el botón con la pequeña carpeta de la parte izquierda, podemos abrir una imagen JPEG para que se presente sobre la pantalla de reproducción del vídeo al abrirse la página. Eso si, si previamente hemos marcado la casilla de reproducción automática al abrirse la página:  , esa imagen no aparecerá.

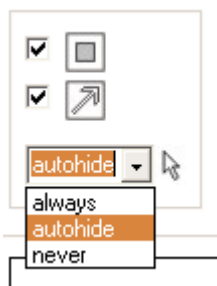
En la parte inferior izquierda, tenemos una serie de opciones para configurar la apariencia del reproductor:



En esta área, y si marcamos esta casilla de verificación, haremos que aparezca un botón de reproducción en mitad del área de reproducción del vídeo al abrirse la página. En el campo indicaremos su tamaño (máximo de 100) y en los pequeños cuadrados, los colores de la flecha y del área circundante.

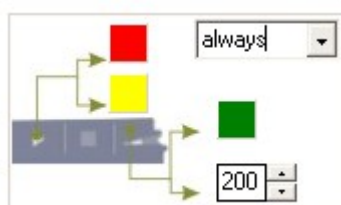


En esta área, si marcamos la casilla de verificación de la parte superior, haremos que aparezca un control de volumen en la barra inferior de controles de la ventana del vídeo. En el campo de la izquierda, usaremos los botoncillos de flechas para aumentar o disminuir el volumen inicial del audio (máximo 200, mínimo 0). Si marcamos la casilla de verificación de la parte inferior, haremos que aparezca el tiempo en la barra inferior de controles de la ventana del vídeo mientras éste se reproduce: si marcamos el botón superior se mostrará el tiempo que se lleva reproducido, si marcamos el botón inferior se mostrará el tiempo que queda para finalizar el vídeo.



En este recuadro, marcando la casilla de verificación de la parte superior, haremos que aparezca el botón de Stop en la barra de herramientas inferior. Marcando la siguiente casilla, aparecerá el botón para poner el vídeo a pantalla completa. En la lista desplegable tenemos 3 opciones:

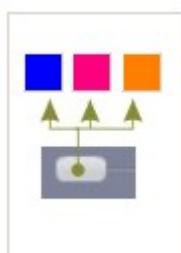
- Always: hace que la barra de controles aparezca siempre visible.
- Autohide: hace que la barra de controles se oculte de forma automática una vez el vídeo comienza a reproducirse. Aparecerá de nuevo cuando el usuario sitúe el puntero del ratón sobre el área de reproducción.
- Never: la barra de controles nunca aparecerá.



En este recuadro podremos elegir los colores para los elementos de la barra de controles. En este caso concreto, el verde sería para el fondo, el rojo para los símbolos de los botones y el amarillo para los símbolos de los botones cuando el usuario sitúa el puntero del ratón encima del botón (el color del símbolo cambiaría de rojo a amarillo como en el botón de pausa de este ejemplo:)

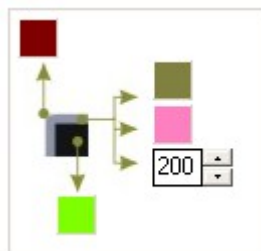


En cuanto a la lista desplegable, tenemos las mismas palabras que se explicaron para el recuadro anterior, y en el campo de la parte inferior derecha indicaremos el grado de transparencia del fondo de la barra de controles (0 transparente, 200 opaca).

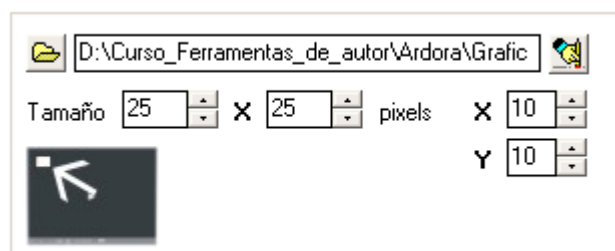


En este recuadro escogeremos el color de los elementos del botón deslizante de la barra de controles. De izquierda a derecha: color de la parte superior del botón, de la parte inferior y color para cuando el usuario sitúa el puntero del ratón encima del botón.

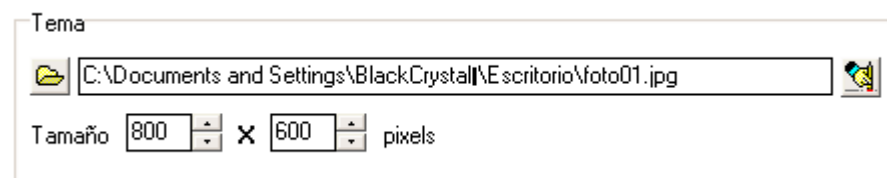




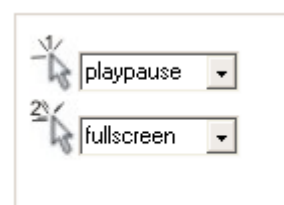
En esta área indicaremos los colores de los fondos del área de reproducción. En el campo inferior escribiremos el ancho del marco que rodeará la película; esto hace que la película disminuya de tamaño para adaptarse al área que queda dentro del marco. Al poner un 0 estaremos indicando que no queremos marco; si ponemos 200 el marco ocupará todo el área de reproducción y la película quedará oculta detrás de éste; no se verá.



En este recuadro podemos cargar una imagen JPEG como una especie de logotipo que se ajustará automáticamente al tamaño que indiquemos en los campos "Tamaño". En cuanto a las coordenadas "X" e "Y" las usaremos para indicar cuánto ha de desplazarse ese logotipo de la esquina superior izquierda de la pantalla; aumentando el valor de X lo desplazaremos hacia la derecha y aumentando el de Y hacia abajo.



En este recuadro podemos abrir una imagen que servirá de fondo en el que encuadrar el vídeo. En los campos "Tamaño" tendremos que poner unos valores mayores que los del vídeo, pues de lo contrario el fondo quedaría por detrás del mismo y no se vería. Acordarse también de especificar un valor para el ancho del marco en el campo que puede verse en la figura de la parte superior izquierda de esta página, pues si dejamos este campo en 0 la imagen de fondo no se verá.



Por último tenemos estas listas desplegables para escoger las acciones que se ejecutarán cuando el usuario haga un clic sobre el área de reproducción o haga doble clic respectivamente:

- Playpause: un clic y el vídeo comenzará a reproducirse; un nuevo clic y se detendrá.
- None: no se realizará ninguna acción.
- URL: un clic y se abrirá una página de Internet con la dirección que especifiquemos en el campo que aparecerá a la derecha.
- Fullscreen: al hacer clic el vídeo se expandirá a pantalla completa.

===== ® =====