

## 10. Navegar por la unidad

Una vez que tienes creados los escenarios y fotogramas de tu unidad, deberás enlazarlos para que los alumnos puedan navegar por ellos cuando la utilicen. ¿Cómo se hace, qué herramientas puedes utilizar? No te preocupes, tú mismo tendrás oportunidad de comprobar que es una tarea que se realiza de forma muy sencilla, para la que ATENEX te ofrece varias posibilidades.

### 10.1. Componente *Flechas Verdes*



Se encuentran en el panel **Componentes**. En principio están configurados por defecto para pasar de un fotograma al anterior o siguiente, según sea la flecha. Solo has de arrastrarlos a tu área de trabajo, ubicarlos donde desees y cuando previsualices la unidad ya estarán listos para funcionar.

Pero si quieres que el tránsito sea hacia un escenario adelante o atrás, la configuración resulta tan simple como efectuar un doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre el botón adecuado (el de avance o el de retroceso, según sea el caso) y te aparecerá una ventana emergente para su configuración. Puedes probar, verás que es muy fácil.



Si no te gustan estos botones ya configurados, en ATENEX hay otras opciones de navegación: en realidad, cualquier objeto puede enlazarse a cualquier fotograma. Así que, si quieres, puedes crear tus propios botones, enlazar desde etiquetas de texto, desde cualquier tipo de imagen... No tengas prisa en el siguiente apartado vamos a hablar de estas posibilidades. Pero primero practica un poco con los botones preconfigurados.

#### OTRAS MANERAS DE CAMBIAR DE ESCENARIO

Estos botones permiten también cambiar de un escenario a otro si están en el primer o el último fotograma de un escenario.

Si colocas el botón **Retroceder**, por ejemplo, en el primer fotograma del **Escenario 2** enlazará automáticamente con el último fotograma del **Escenario 1**.

Si, por ejemplo, colocas el botón **Avanzar** en el último fotograma del **Escenario 1**, enlazará automáticamente con el primer fotograma del **Escenario 2**.

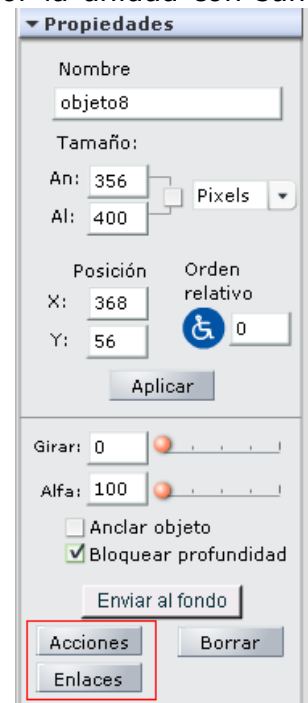
## 10.2. Enlazar mediante el botón *Enlaces*

Ya hemos comentado que en ATENEX puedes diseñar la navegación por la unidad con suma facilidad aunque no uses los botones a los que nos acabamos de referir. Para ello, dispones en el panel **Propiedades** de un botón (**Enlaces**) con el que puedes configurar cualquiera de los objetos que incluyas en el fotograma como elementos de navegación. Vamos a ver algunas posibilidades; pero recuerda que, en este aspecto, podrás hacer todo lo que te imagines.

### *Quiero otros botones; estos no me gustan*

Supongamos que los botones que trae ATENEX no te han gustado o simplemente que necesitas realizar enlaces a un fotograma que no es ni el anterior ni el siguiente a aquel que estás elaborando. ¿Cómo preparar los enlaces que necesitas?

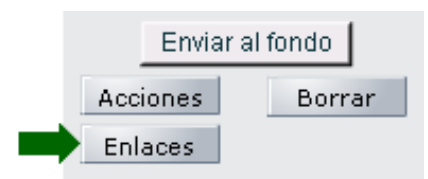
1. Puedes buscar en Internet botones de uso libre y gratuito, o diseñarlos tú mismo, si te sientes con ánimos.
2. También puedes utilizar una etiqueta como botón; la encontrarás en el panel **Componentes**.
3. En ese mismo panel también encontrarás un elemento llamado **Botón** que, como su nombre indica, puedes usar como tal.
4. Puedes emplear una imagen o animación que hayas subido a tu UDI.

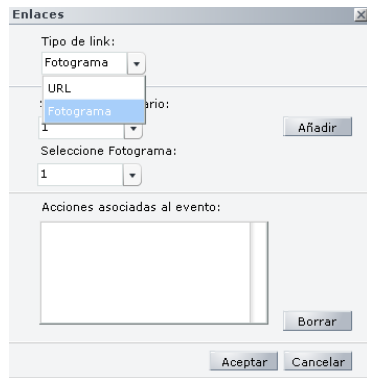


### *¿Cómo realizo un enlace a otro fotograma?*

En todos los casos que acabamos de enumerar el procedimiento para enlazar será el mismo, por lo que lo vamos a explicar solo con uno de ellos, la etiqueta. Sigue los siguientes pasos:

1. Abre el panel **Componentes** y arrastra hasta el espacio de trabajo una etiqueta.
2. Haz doble clic sobre ella y escribe el siguiente texto: **IR A...**
3. Elige el color de relleno y de borde que desees. Si quieres cambiar el tipo de letra, su tamaño o color, haz clic en **Ajustar** y modifícalos en el editor que se te abre. El aspecto que tendrá al final será parecido al de la imagen.
4. Pulsa **Aceptar** para cerrar estas ventanas.
5. Asegúrate de que la etiqueta está seleccionada en el espacio de trabajo (debe estar rodeada por un rectángulo de color rojo).
6. Abre ahora el panel **Propiedades** y, a continuación, haz clic en **Enlaces**. Se abrirá una ventana como la siguiente:





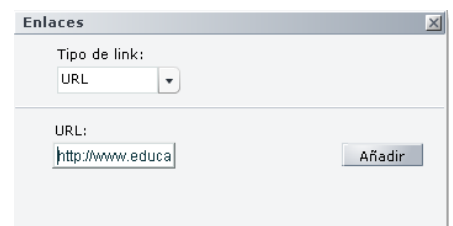
7. En el desplegable **Tipo de link** seleccionamos **Fotograma**; entonces nos cambiará el desplegable inferior de **URL** a un desplegable doble en el que podemos elegir el **escenario** y el **fotograma** hacia donde queremos dirigir la navegación.
8. Pulsa en el botón **Añadir**. Verás que el enlace aparece en la ventana **Acciones asociadas al evento**. Finalizamos el proceso pulsando el botón **Aceptar**.
9. Guarda el trabajo realizado.

Si quieres comprobar que lo hecho hasta ahora funciona correctamente prueba a previsualizar la unidad. En el menú **Archivo** se encuentra dicha opción. Se abre una ventana donde se carga tu unidad. Navega por ella, comprobando que todo funciona como tú deseas.

### **Enlazar a una página web con el botón Enlaces**

Para realizar un enlace a una página web mediante este botón, repite el proceso anterior hasta el punto **6**. Sigue después estas indicaciones:

7. En la ventana que se te abrirá selecciona ahora en el desplegable **Tipo de link** la opción **URL**.
8. Escribe en la ventana inferior la dirección de la página web que quieras enlazar. Por ejemplo <http://www.educarex.es>.
9. Haz clic en **Añadir** (verás que el enlace aparece en la ventana **Acciones asociadas al evento**) y, finalmente, en **Aceptar**.
10. Guarda y previsualiza para comprobar que el enlace funciona correctamente.



## **10.3. Enlazar mediante una zona interactiva**

Las zonas interactivas son unas etiquetas de color verde que aparecen en el menú **Componentes**. Se trata de un elemento muy versátil para realizar enlaces, tanto a otros fotogramas como a páginas web externas. ¿Cómo podemos usar estas zonas? De un modo sumamente sencillo:

1. Arrastra y suelta una de estas zonas en el espacio de trabajo.
2. Sitúala sobre el elemento que desees convertir en interactivo y ajusta su tamaño. Puedes hacerlo incluso en una zona vacía, en la que no haya ningún elemento.
3. Configura el enlace del modo que te explicaremos a continuación.

Las mayores virtudes de este componente son que convierte cualquier elemento, texto o zona sobre la que la situemos en un elemento *caliente* (es decir, interactivo) y que resulta invisible para el alumno cuando se visualiza la unidad en el navegador, pero mantienen su visibilidad dentro del Constructor. Así podemos ver claramente qué zonas u objetos tenemos enlazados.

Además, son transparentes y nos permiten ver qué es lo que hay debajo. Su función es enlazar objetos o zonas de la unidad con otros fotogramas, con webs externas o con otros archivos que forman parte de la unidad.

Las zonas interactivas nos permiten tanto realizar enlaces internos (es decir, a otros fotogramas de nuestra UDI) como externos (a páginas web, por ejemplo). En cualquiera de los dos casos, una vez situada en el lugar que deseemos la zona interactiva, debemos hacer doble clic sobre ella.



El enlace interno (es decir, a un fotograma) se realiza exactamente del mismo modo como explicamos en el apartado dedicado al botón **Enlace**, por lo que te remitimos a lo que dijimos allí. Si te fijas en la imagen lateral, verás que tiene tres zonas interactivas, que hemos configurado para que enlacen a fotogramas de la misma unidad.

Si realizamos un enlace externo (a una página web o a un archivo de la propia UDI) con una de estas zonas interactivas, funcionará de un modo diferente del que ya hemos explicado. La diferencia consiste en que, cuando el alumno esté trabajando con la UDI el enlace se abrirá en una nueva ventana emergente, y no en una ventana del navegador.

Por eso su configuración es también distinta. Fíjate en la imagen, que muestra cómo es la ventana de configuración. En la columna de la izquierda puedes señalar qué apariencia quieres que tenga la ventana emergente: si deseas que tenga la barra de título, la de tareas, la de estado, la de menú, la de scroll para poder desplazarse horizontal y verticalmente...

La columna de la derecha permite señalar el ancho y alto de la ventana emergente y la distancia de los bordes superior e izquierdo de tu pantalla a la que quieres que aparezca esa misma ventana, todo ello medido en píxeles.

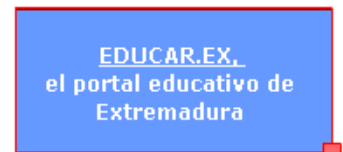
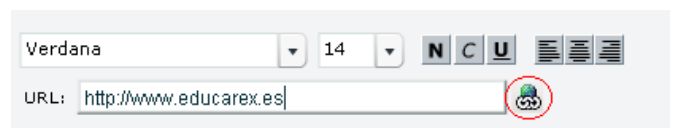


En el caso de nuestro ejemplo, la ventana emergente medirá 600x400 píxeles y, cuando se abra, lo hará a 200 píxeles del borde superior de la pantalla y a otro tanto del borde izquierdo. Tendrá una barra de directorio, el usuario podrá modificar su tamaño si lo desea y, además, aparecerá con barras de scroll que le facilitarán el desplazamiento.

## 10.4. Enlazar desde el texto incluido en una etiqueta

También puedes realizar el enlace a una página web externa desde un texto que incluyas en una etiqueta; fíjate que es un caso diferente del que explicamos en primer lugar, porque ahora lo que enlazamos no es la etiqueta entera, sino un fragmento del texto incluido en ella. Para hacerlo sigue los siguientes pasos:

1. Abre el panel **Componentes** y arrastra hasta el espacio de trabajo una etiqueta.
2. Haz doble clic sobre ella y escribe el siguiente texto: **EDUCAR.EX, el portal educativo de Extremadura.**
3. Elige el color de relleno y de borde que desees.
4. Haz clic en **Ajustar**.
5. Verás todo el texto en una ventana grande. Usando el ratón, sombrea solamente el nombre EDUCAR.EX.
6. En la ventana **URL** escribe:  
<http://www.educarex.es>.
7. Haz clic en el icono de enlace, que está al lado.
8. Pulsa en **Aceptar** hasta que cierres todas las ventanas.
9. En el espacio de trabajo, ajusta el tamaño de la etiqueta para que tenga la forma que tú desees.
10. Guarda tu trabajo y previsualízalo.



De este modo habrás creado un enlace a la página de Educar.ex solo en la palabra que sombrestaste. Fíjate que en la imagen es la única que aparece subrayada.