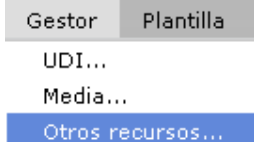


# 11. Posibilidades avanzadas

## 11.1. Carga de otros recursos (applets, html y etoys)

En el capítulo anterior nos hemos referido en varias ocasiones a la posibilidad que ofrece ATENEX de establecer enlaces a otros archivos que pertenezcan a la misma UDI; nos referíamos, en concreto, a ficheros como los etoys de Squeak, los applets de java o a cualquier html. Para subir este tipo de ficheros se usa un gestor especial llamado **Gestor de otros recursos**. Veamos, de forma más concreta, su uso.

En primer lugar, vamos a subir uno de esos recursos a su panel correspondiente dentro del Constructor. Para ello, seleccionamos el **Gestor de otros recursos** desde el menú superior **Gestor**.



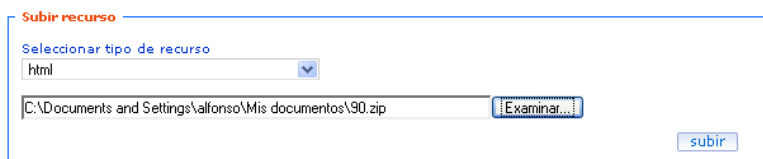
Aparece entonces una ventana en la cual debemos seleccionar la UDI a la cual se subirá el recurso; a continuación, pulsamos el botón **Subir recurso educativo** que verás en la zona inferior, sin introducir nada en ninguno de los otros espacios, que deben quedar de momento sin rellenar.



Recuerda, todos estos recursos deben estar comprimidos en formato .zip y, tras subirlos, hay que señalar su index para fijarlo como índice del recurso.



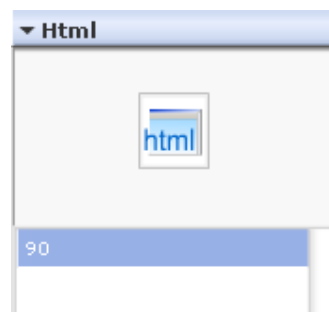
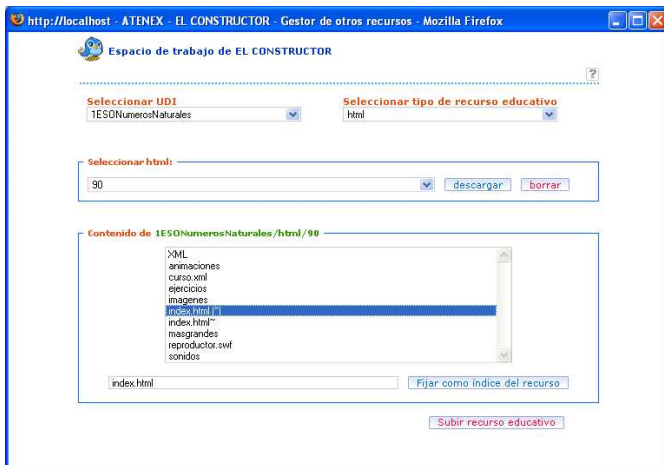
En la siguiente pantalla, seleccionamos el tipo de recurso que queremos subir (applet, squeak o html) desplegando ese menú y lo localizamos en nuestro disco duro tras pulsar el botón **Examinar**. Una vez localizado, pulsamos el botón **Subir** y aparecerá el informe de la importación indicando que el recurso se ha incorporado correctamente.



A continuación, pulsamos el botón **Volver**, con lo que regresaremos a la ventana inicial; ahora deberemos fijar el índice del recurso para completar el proceso. Esta labor consiste en identificar el archivo que ATENEX tiene que ejecutar de entre todos los que hemos subido al Constructor. Para hacerlo, sigue los siguientes pasos:

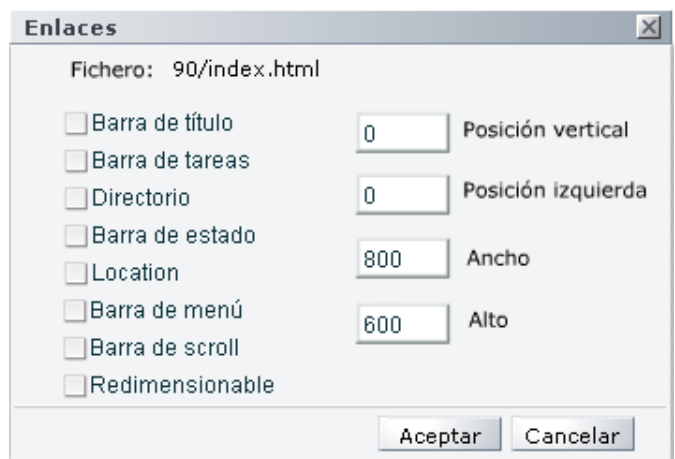
1. Despliega el menú **Seleccionar tipo de recurso educativo** y escoge, entre las posibilidades (applet, squeak, html), el tipo de fichero que hayas subido.
2. De entre todos los archivos que aparecen en el cuadro inferior, elige aquel que sirva para iniciar el recurso que has subido. Si se trata de un html, lo más probable es que su nombre sea **index.html**; si lo que has subido es un applet de java, el fichero tendrá la extensión **.jnlp**; si se trata de un recurso elaborado con Squeak, la extensión del fichero será **.pr**. Por lo tanto, haz clic sobre el archivo adecuado.

3. Pulsa en el botón **Fijar como índice del recurso**. Si todo ha ido bien, verás que en el cuadro de contenido, junto al nombre del archivo que has seleccionado, aparecerá un asterisco encerrado entre dos paréntesis.
4. Como sabes, el Constructor tiene varios paneles en el lado derecho; abre el panel adecuado (Squeak, Html, Applet) y comprueba que aparece el fichero que acabas de subir a la UDI. Si lo quieres incorporar al espacio de trabajo, procede como con cualquier otro media: pincha sobre el nombre, y arrastra el icono superior correspondiente al archivo al espacio de trabajo.



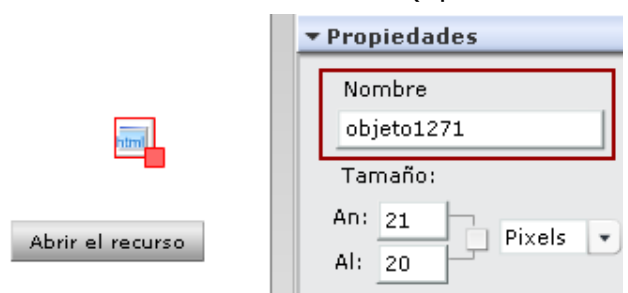
Recuerda que el icono que acabas de incorporar al espacio de trabajo es un elemento invisible para el alumno. Es decir: tú lo puedes ver en el Constructor, pero el alumno no lo verá cuando esté trabajando con la unidad (y por lo tanto, no lo podrá ejecutar). Para que lo pueda hacer, debes enlazar el archivo de alguno de los modos que te explicamos en el siguiente apartado.

No obstante, antes de repasar esos procedimientos, recuerda que el recurso que vas a enlazar se le abrirá al alumno en una ventana emergente cuyos valores puedes definir como creas conveniente, tal y como vimos en el **capítulo 10** del manual, en el apartado que dedicamos a los enlaces mediante zonas interactivas.



## 11.2. Enlace de otros recursos (applets, html y etoys) mediante el botón *Acciones*

Lo primero es pinchar en el icono del recurso que hemos lanzado al escenario (aparecerá con un rectángulo rojo) y desplegar el panel **Propiedades** para ver su nombre o número asignado. Anotamos ese número (o lo cambiamos por un nombre) y seleccionamos, haciendo clic, el elemento que nos va a servir de botón para abrir



o lanzar el recurso.

Puedes hacerlo por cualquiera de los medios que te explicamos en el capítulo anterior; en este caso, vamos a ejemplificarlo con el botón gris del panel **Componentes**, al que le pondremos el rótulo **Abrir el recurso**.

En ese panel **Propiedades** de la derecha existe un botón llamado **Acciones**. Debemos pulsarlo y completar su configuración de la siguiente forma:

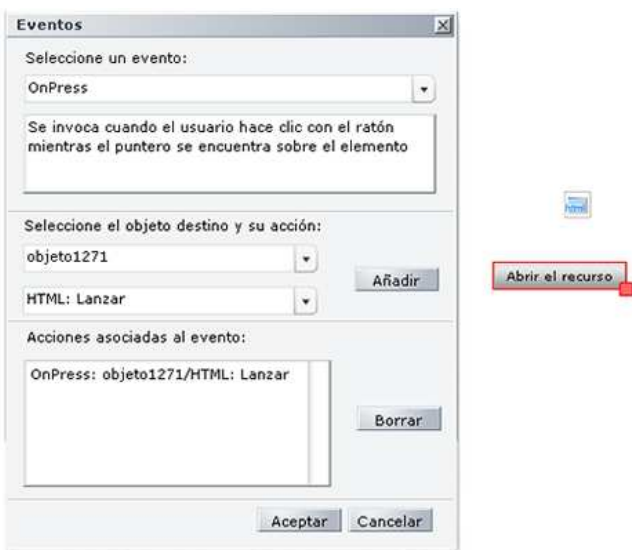
1. **Seleccione un evento.** Se refiere a los eventos del ratón para hacer saltar la acción, es decir, *cuando el ratón haga... que pase esto*. En este sentido, los más comunes son **On press** y **On release**, que se refieren a cuando hacemos clic en el botón izquierdo del ratón (cuando presionamos y cuando soltamos el botón del ratón, respectivamente).

Pero existen otros para ofrecer más posibilidades.

2. **Seleccione el objeto de destino.** Aquí es donde debemos buscar el nombre del archivo que queremos lanzar por este procedimiento.

3. **Acción.** Al desplegar este menú verás las diferentes posibilidades que te brinda para ese objeto destino. Si queremos que se abra un archivo html, la opción sería **Lanzar Html**.

4. Tras ello se pulsa el botón **Añadir** y se acepta. Tras guardar podremos ver si hemos realizado correctamente ese enlace.



## 11.3. Carga y enlace de ficheros ofimáticos (pdf y OpenOffice) mediante el botón **Acciones**

Tal vez tengamos la necesidad de añadir ficheros de tipo ofimático a nuestros trabajos para completar o ampliar la información a mostrar. El Constructor de ATENEX hace fácil esa tarea.

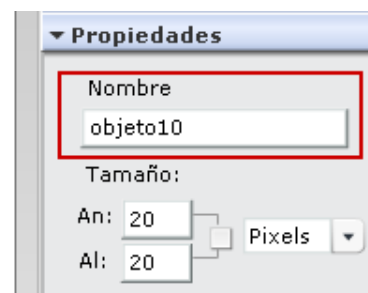
Veamos el proceso; comprobarás que es casi idéntico al que acabamos de explicar en el apartado anterior.



A la hora de nombrar un fichero de este tipo es importante que no contenga ni acentos ni la letra "ñ", sobre todo, trabajando en sistemas linux. Al ser caracteres no válidos no podrás verlos al reproducir la unidad.

Estos ficheros se suben a sus paneles correspondientes con el

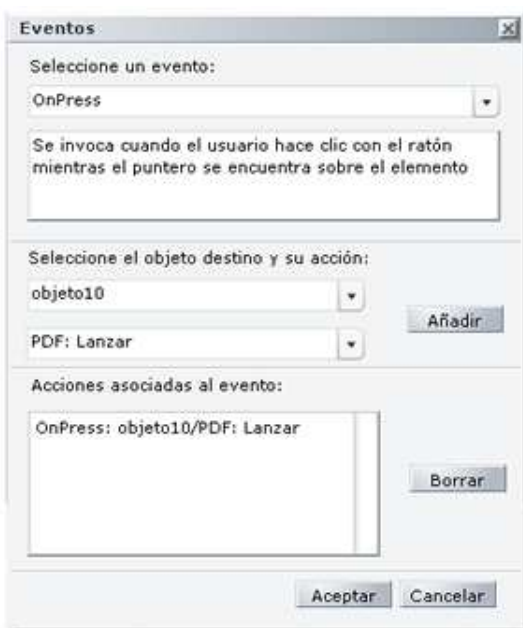
**Gestor de media**, al que puedes acceder desde el menú **Gestor**; incluso, como ya sabes, puedes añadirlos a un paquete



comprimido en el cual existan otros tipos de archivos, como imágenes, audios, vídeos o animaciones. Una vez subidos, los incorporamos al espacio de trabajo haciendo clic en su nombre y arrastrando el icono del tipo de fichero.

Ese icono es totalmente invisible cuando reproducimos el fotograma: solo aparece como una alerta en el Constructor. Si hacemos doble clic sobre ese icono podremos ajustar una serie de valores relativos a la presentación del mismo como son las dimensiones, posición, posibilidad de redimensionar la ventana, tal y como hemos visto en el apartado **10.3** del manual.

Tras ello solo queda anotar el nombre de ese objeto en el panel **Propiedades** de la derecha y buscar otro objeto del fotograma que hará las veces de botón para lanzar nuestro documento; en este caso, la etiqueta naranja con el texto **Ver temario**.



Como ya explicamos en el caso de los html, pulsamos el botón **Acciones** y ya solo tenemos que completar las casillas de esta ventana para realizar el enlace que hará que cuando el alumno haga clic en la etiqueta naranja se lance el pdf con toda la información deseada.

Elegimos un evento de ratón, por ejemplo **onPress**, en el siguiente menú desplegable buscamos el nombre de nuestro pdf y en acciones buscamos la opción **PDF: Lanzar**.

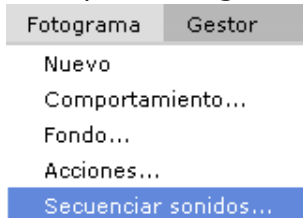
Ahora pulsamos el botón **Añadir** y, a continuación, **Aceptar** que aparece al final de la ventana. Si previsualizamos tras guardar, veremos que al hacer clic en la etiqueta de texto se lanza la aplicación.

## 11.4. Carga y reproducción de sonidos

### El secuenciador de sonidos

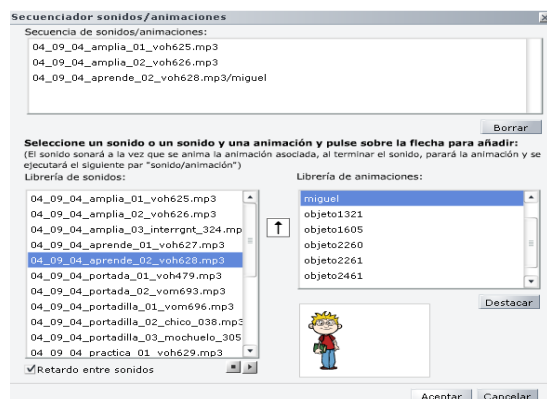
El constructor de Atenex nos permite cargar uno o varios sonidos en cualquier fotograma mediante el **Secuenciador de sonidos** que verás en el menú superior **Fotograma**. Gracias a este procedimiento los sonidos se irán reproduciendo en el orden definido.

Al seleccionar esta opción verás dos columnas inferiores: en una de ellas aparecen todos los audios cargados en la unidad y, a su derecha, las



animaciones incorporadas al fotograma. Tan solo hay que seleccionar los sonidos deseados y pulsar el botón con la flecha que aparece entre las dos columnas. De esa manera, irán pasando al cuadro superior y se reproducirán en el mismo orden en el que los hayamos incorporado.

Esta opción facilita la posibilidad de asociar cada sonido a una animación, lo cual nos facilita la creación



de mascotas virtuales con sonidos incorporados y secuenciados. Si te fijas en la imagen siguiente verás que se han añadido dos sonidos aislados en primer lugar y, a continuación, un sonido (04\_09\_04\_aprende\_02\_voh628.mp3) asociado a una animación (miguel).



Tras pulsar **Aceptar**, verás que en el espacio

de trabajo aparecen, a la izquierda, una serie de iconos con unos altavoces que son cada uno de los sonidos previamente cargados. Estos iconos son invisibles para el alumno: solo aparecen en el Constructor.

Si quisieras modificar esa secuencia o añadir nuevos sonidos, tendrías que seleccionar esos iconos y borrarlos para iniciar de nuevo el proceso con todas las modificaciones.

Cuando se previsualice el fotograma, los dos sonidos incorporados al principio se reproducirán automáticamente, y por orden, nada más abrirse el fotograma. El tercer sonido se reproducirá cuando lo haga la animación.

### Reproducción de sonidos mediante el botón Acciones

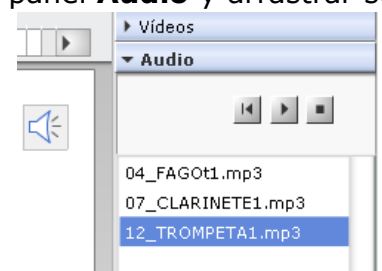
Otra posibilidad que nos brinda el constructor es reproducir sonidos, previamente cargados, mediante acciones como las que hemos visto anteriormente con los otros tipos de ficheros (html y pdf).

Para que vayas conociendo otros eventos de ratón, en esta ocasión haremos que un sonido se reproduzca al pasar el ratón por una zona concreta y, además, que se pare esa reproducción cuando abandonemos voluntariamente esa zona o foco.

Lo primero que debemos hacer es seleccionar nuestro sonido en el panel **Audio** y arrastrar su icono a cualquier lugar del escenario; no importa dónde lo pongas, ya sabes que es invisible para el alumno. Tras ello, despliega el panel **Propiedades** y, con el icono del archivo de audio seleccionado, ver el nombre que tiene y anotarlo.



Como en esta ocasión, hemos dicho que queremos que se escuche solo cuando el ratón pase por una zona concreta, vamos a elegir una imagen (por ejemplo, de un instrumento) para que haga las veces de botón o foco. La seleccionamos en el escenario y pulsamos el botón **Acciones** del panel **Propiedades**.



En esta ocasión tenemos que anotar dos acciones, una para que se reproduzca cuando pase por encima y, otra para que se detenga cuando salga de la zona. Para lo primero, en el

menú **Seleccione un evento** buscamos la opción **OnRollOver** (cuando el ratón pase por encima, sería la traducción), elegimos el objeto destino y en la acción escogemos **Audio: reproducir** y pulsamos **Añadir**.

No pulsamos el botón **Aceptar** porque todavía nos queda añadir la segunda acción. En la misma ventana, elegimos el evento **OnrollOut** (cuando el ratón salga de encima, podríamos traducir), el mismo objeto de destino pero la acción **Audio: parar**. Tras pulsar **Añadir** verás en el cuadro llamado **Acciones asociadas al evento** las dos líneas que se corresponden con la reproducción y con la parada. Ahora sí pulsamos el botón **Aceptar** y tras guardar, previsualizamos para comprobar que todo va perfecto.

## 11.5. El menú *Fotograma/Acciones*

Esta opción del menú superior **Fotograma** permite muchas posibilidades dependiendo del tipo de fichero seleccionado. Con ella podemos definir un estado y características previas para un fichero en un determinado fotograma; vamos a poner dos ejemplos que te permitirán hacerte una idea de las posibilidades que te ofrece ATENEX con esta opción.

Como ya sabes, existe otro botón llamado **Acciones** en el panel **Propiedades** (al que nos hemos referido varias veces en este capítulo); para usarlo necesitamos, por una parte, el archivo que queramos activar (un audio, por ejemplo) y, por otra, un objeto que actúe como botón. Además, hay que definir los eventos de ratón que permitirán ejecutar la acción.

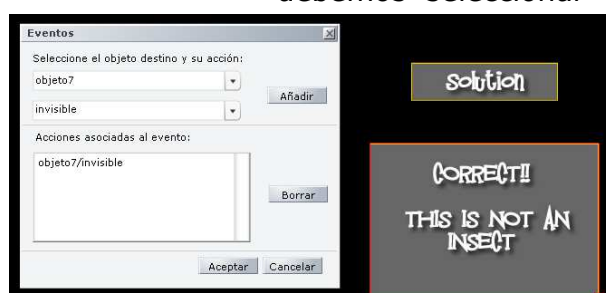
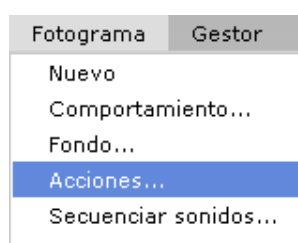
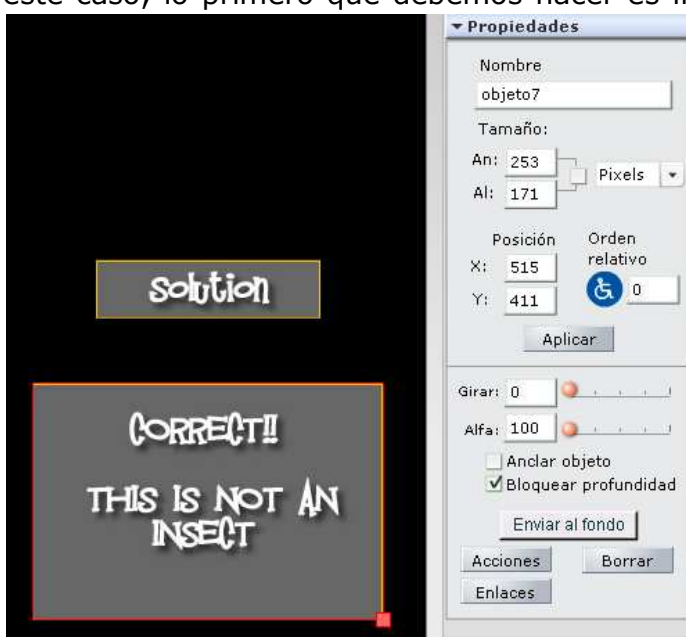
En el caso de la opción **Fotograma/Acciones**, la acción la establecemos referida a un único objeto, sin necesidad de establecer otro que actúe como botón en el fotograma.

### *Ejemplo 1: ocultar previamente objetos*

Vamos a describir la primera de las opciones que hemos comentado, la de **ocultar previamente objetos** sobre cualquier fondo para después mostrarlos con alguna acción. En este caso, lo primero que debemos hacer es incorporar al espacio de trabajo ese objeto que

queremos ocultar (una imagen, por ejemplo), y, tras haberlo seleccionado, comprobar en el panel **Propiedades** su **Nombre**. En el caso concreto de la imagen, sería una etiqueta o imagen que contiene una solución y este sería el **objeto7**.

Ahora que ya sabemos su nombre, desplegamos el menú superior **Fotograma** y elegimos la opción **Acciones**. Tras ello, debemos seleccionar el

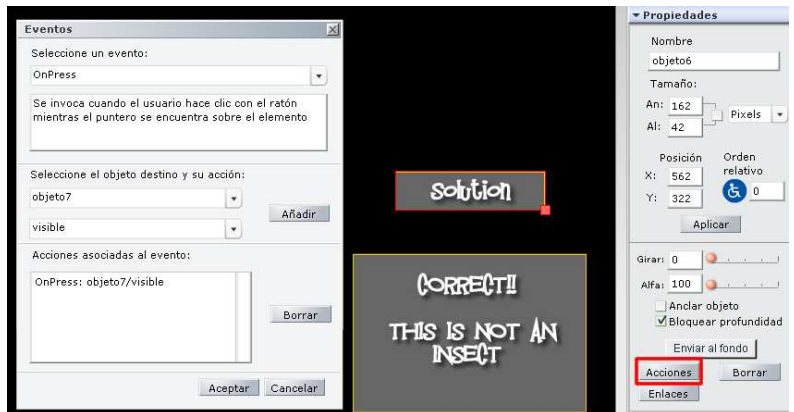


objeto a ocultar, **objeto7**, y elegir la opción

**Invisible.** Pulsamos **Añadir** y debemos ver esa acción y su objeto en el cuadro inferior, el de **Acciones asociadas al evento**. Con ello hemos realizado la mitad del trabajo, es decir, si guardamos y previsualizamos, veremos que esa imagen ya no aparece, pero de momento no podemos hacerla visible de ninguna forma.

Para hacerla visible, vamos a seleccionar la etiqueta llamada **Solution** y abrimos el panel **Propiedades**. Pulsamos el botón **Acciones** que vemos en la zona inferior y completamos la ventana emergente de la siguiente forma:

1. **Evento de ratón:** puede ser **onPress** u **onRelease**, es decir, cuando hagamos clic con el ratón sobre la etiqueta o cuando soltemos.
2. **Objeto de destino:** la imagen que hemos ocultado previamente; es decir, el **objeto7**.
3. **Acción:** finalmente, la acción que ahora deseamos es que se haga **visible**. Pulsamos **Añadir**, guardamos nuestra unidad y previsualizamos. Al hacer clic en la etiqueta **Solution** se muestra la otra imagen que previamente habíamos ocultado. Fácil, ¿no?



## Ejemplo 2: reproducir una animación

El otro caso que planteamos al inicio era la posibilidad de mostrar una animación en un fotograma determinado para que se reproduzca en ese momento sin necesidad de pulsar ningún botón.

Lo primero que necesitamos, claro, es la animación que queremos reproducir; como ya explicamos en su momento, se trata de un archivo cuya extensión es **swf**. Aunque estos archivos se pueden preparar con muchos programas, nuestra recomendación es que utilices el conocido programa **Flash** y que sigas las siguientes recomendaciones al crear tu animación:

1. Crea la animación que desees en Flash; añade imágenes, sonidos, movimiento... Lo que desees.
2. En el primer fotograma del archivo de Flash en el que estás preparando la animación inserta la orden **Stop**. Esto es muy importante: la orden **Stop** hay que asignarla en el programa que estamos usando para crear la animación, no en el constructor de ATENEX.
3. Exporta la película para obtener un archivo que tenga la extensión **swf**.

Hecho eso, y con la animación subida a su correspondiente panel de medios, tan sólo debemos arrastrarla al lugar deseado y, tras seleccionarla y ver su nombre, como hemos hecho con el ejemplo anterior, desplegamos el menú



**Fotograma**, elegimos **Acciones** y buscamos el objeto en cuestión, en este caso la animación; como acción elegimos **Animación: play**. Añadimos esa acción, guardamos y previsualizamos para comprobar que todo ha ido de forma correcta.