

## Ejercicios del Capítulo 4

### PRÁCTICA GUIADA 1: SUBIR ARCHIVOS EN GRUPO



Busca en el CD la carpeta **medias/subirengupo**. Cópiala y pégala en el directorio que desees de tu ordenador.

Fíjate que en esta carpeta aparecen imágenes (jpg), animaciones (swf) y sonidos (mp3). Selecciona con el ratón todos los archivos que aparecen en ella y crea un archivo **zip** según la explicación del Manual.

Abre el Constructor de ATENEX y crea una UDI que se llame **capitulo4**.

Haz clic en el menú **Gestor/Medias...** y sigue atentamente todas las instrucciones del Manual para la opción **Subir archivos en grupo**.

Cuando termines el proceso guarda tu UDI y abre los paneles laterales de **Animaciones, Imágenes y Audio**. Fíjate en que, aunque has subido todos los tipos de archivos de forma conjunta, ahora aparecen ordenados, cada uno en el panel que le corresponde.

En el panel **Audios**, selecciona uno de los archivos y escúchalo utilizando el reproductor que aparece en la parte superior del panel.

Guarda y cierra la UDI.

### PRÁCTICA GUIADA 2: SUBIR ARCHIVOS INDIVIDUALMENTE



Abre en el Constructor la UDI **capitulo4**, en el caso de que no la tengas ya abierta.

Haz clic en el menú **Gestor/Media...** y sigue atentamente todas las instrucciones del Manual para la opción **Subir archivos individualmente**. En la parte superior de la primera ventana que se te abrirá selecciona las opciones que tienes en la imagen de al lado.



Espacio de trabajo de EL CONSTRUCTOR

Seleccionar UDI

udi\_capitulo4

Seleccionar tipo de archivo

sonidos

Haz clic en el botón **Subir** que aparece en la parte de debajo de esa misma ventana. A continuación se te abrirá una nueva ventana.

En esta ventana que se acaba de abrir busca el recuadro que indica **Subir archivos individualmente**. Indica, cómo número de archivos a subir, **1**. Para seleccionar el fichero de origen busca en el CD la carpeta **medias/sonidos**, y dentro de ella el archivo llamado **examen**. Haz clic en **subir** y de nuevo en ese mismo botón en la ventana que mantenías abierta.

En la parte inferior de esa ventana aparece un recuadro llamado **Informe de la importación**. Si todo ha ido sin problema ahí habrá aparecido el nombre **examen.mp3**, que corresponde al archivo que acabas de subir. Ya puedes cerrar esta

ventana.

Vuelve al Constructor y comprueba que el archivo aparece correctamente subido en el panel de **Audios**.

Guarda tu UDI.

### **EJERCICIO 1: ACCIONES DEL MENÚ FOTOGRAMA**

Abre en el Constructor la UDI **capítulo4**, en el caso de que no la tengas ya abierta, y añade dos nuevos fotogramas al escenario 1 mediante la acción **Fotograma/Copiar todo** y **Fotograma/Pegar**.

Crea un nuevo escenario y mueve el fotograma 3 del escenario 1 al escenario 2, fotograma 1.

Guarda tu UDI.

### **EJERCICIO 2: MODIFICAR ELEMENTOS GRÁFICOS**

Abre en el Constructor la UDI **capítulo4**, en el caso de que no la tengas ya abierta.

Sitúate en el escenario 1, fotograma 2. Haz clic en uno de los peces y modifica su tamaño de alguno de los modos explicados en el capítulo del Manual. Repite el proceso con otros peces, utilizando los dos modos de modificación del tamaño.

Selecciona uno de los peces y cámbialo de posición modificando los parámetros de las casillas **x** e **y** del panel **Propiedades**. Prueba, por ejemplo, a poner en las dos casillas el valor **0**; pulsa **Aplicar**.

Selecciona uno de los peces y modifica su apariencia usando la opción **Girar** del panel **Propiedades**.

Selecciona uno de los peces y modifica su transparencia usando la opción **Alfa** del panel **Propiedades**. En algún caso, lleva el nivel de transparencia a **0**, fíjate en que la imagen desaparece.

Guarda tu UDI.

### **EVALUACIÓN**

Crea una UDI que se llame **evaluacion4**; incorpora por el procedimiento que desees los medias que empleaste en las prácticas guiadas. Trabaja con los medias y los paneles hasta que consigas un resultado similar al que puedes ver haciendo clic [aquí](#). Crea un paquete zip que se llame **evaluacion4** y mándaselo a tu tutor.