

Ejercicios del capítulo 11

PRÁCTICA GUIADA 1: LANZAR UN APPLET

PUEDES SUBIR AL CONSTRUCTOR LAS UDIS QUE TIENES EN LA CARPETA **udis_comprimidas** LLAMADAS **ejemplo_squeak**, **ejemplo_sonido** y **ejemplo_applet**, PARA VER CÓMO ESTÁN ELABORADAS.

En esta práctica vamos a cargar dos applets de dos formas diferentes.

1. Crea tu unidad con el nombre **capitulo6_applets**.
2. Desde el **Constructor** abre el gestor de otros recursos.
3. Selecciona tu unidad y elige tipo de recurso **applet**.



4. Pulsa el botón inferior **Subir recurso educativo**.
5. Localiza en la carpeta **medias/applets** del CD el archivo **ph14_jar.zip** y pulsa sobre **Subir**.
6. Después has de volver y señalar al **index.html** como índice del recurso.
7. Vuelve a tu unidad y en el panel de **Applet** te debe aparecer el nombre de **ph14_jar**, selecciónalo y arrástralo al espacio de trabajo.
8. Ahora vamos a crear un botón para lanzar el applet. Para ello del panel componentes arrastra un botón estándar, cámbiale el texto a "lanzar applet", tal y como puedes ver si pulsas [aquí](#).
9. Selecciona ese botón **lanzar applet** y en el panel **Propiedades** pulsa sobre **Acciones**. Se abre un cuadro de diálogo en el que:
 - Primero: tienes que seleccionar la acción **Onpress**.
 - Segundo: seleccionar el objeto; es decir debes saber el nº de objeto que corresponde a ese applet (si no lo sabes, selecciónalo y en el panel propiedades aparecerá).
 - Tercero: selecciona de entre las acciones **Lanzar applet**.
 - Cuarto: pulsa los botones **Añadir** y **Guardar**.
10. Comprueba que lo has hecho correctamente. Previsualiza el fotograma y pulsa sobre el botón "lanzar applet". Se tiene que abrir una nueva ventana en la que se puede ver y manejar el applet.
11. Realiza los pasos 2 a 5 para el archivo **photoelectric.zip** que encontrarás en la misma carpeta y a continuación selecciona como índice del recurso "photoelectric.jnlp"
12. Crea otro fotograma y arrastra el último applet subido y asígnale un botón para lanzarlo.
13. Guarda y previsualiza el fotograma; en este caso debes asegurarte de tener conexión a internet, ya que se trata de un applet alojado en un servidor remoto.

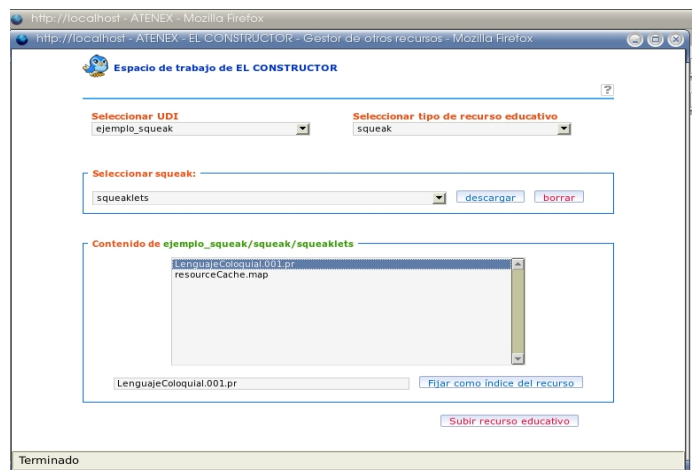
PRÁCTICA GUIADA 2: LANZAR UN ETOY

El objetivo es aprender a subir etoys de **Squeak** y lanzarlos desde tu unidad.

Antes de nada debes asegurarte de que tienes instalado el plugin de **Squeak** para poder visualizar uno de estos objetos en tu ordenador. (Lo puedes descargar de [aquí](#), donde tienes las instrucciones para su instalación).



1. Crea y abre una unidad con el nombre **capitulo11_squeak**.
2. Abre el gestor de otros recursos y sube a dicha unidad el paquete **squeatlets.zip**. Lo encontrarás en la carpeta **medias/squeak** de tu CD.
3. Fija como índice del recurso el archivo **LenguajeColoquial001.pr**.
4. Crea un botón para lanzar dicho etoy.
5. Guarda y previsualiza el fotograma y comprueba que funciona correctamente.



EJERCICIO 1:

En las carpeta **medias** del CD encontrarás dos carpetas llamadas **sonidos_avanzado** y **animaciones_avanzado** con materiales (comprimidos en archivos zip) para asociar una animación a un sonido. Crea una unidad en la que incluyas dichas animaciones con sus correspondientes sonidos asociados.



EJERCICIO 2

Con las animaciones de ejemplo que tienes, asigna alguna de las acciones a varias de ellas tal y como se indica en el apartado 11.5 del capítulo, menú **Fotogramas/Acciones**.

EJERCICIO 3

Sube a una unidad el archivo **animacion.swf** (lo encontrarás en la carpeta **medias/animaciones**) y a través del menú **Fotogramas/Acciones**, asígnale varias acciones, entre ellas la de reproducirse al visualizarse el fotograma donde se encuentre (**Animación: play**).

EVALUACIÓN

Crea una unidad (**evaluacion06**) en el que incluyas un applet, un objeto squeak y una página web; puedes incorporar los que desees, pero en la carpeta **medias/avanzado** del CD encontrarás un ejemplo de cada uno de estos materiales. Envía a tu tutor el archivo comprimido con esta unidad (**evaluacion06.zip**).