

UNIDAD 1

"INSTALACION DE JClic"

ISIDORO ESPINOSA DE LOS MONTEROS PEREZ

¿Qué vas a aprender?

En esta unidad vas a conocer el proceso de instalación de JClic. Para ello te mostraremos:

- Las principales **características** de JClic, y las **novedades** respecto a Clic 3.0.
- Los **elementos** o módulos que lo componen.
- Los **requisitos previos** a la instalación en Guadalinux.
- El proceso de **instalación de JClic**.
- Los **recursos disponibles** en el sitio web oficial del programa.
- **Cómo descargar la demo** y las **actividades ya disponibles** en el sitio web.



* (Apuntes basados en el programa jclic que produce Luz González Domínguez-Adame y Luis Rodero Garduño)

1. Introducción

Clic es una herramienta para la *creación de aplicaciones didácticas multimedia* que nace en 1992.

Clic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas ... Las actividades no se acostumbra a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

En la nueva versión de Clic, la herramienta de programación elegida ha sido *Java*, y el formato en el que se almacenan los datos de las actividades es *XML*, pero para crear nuevas actividades no es necesario saber programar en Java o escribir documentos XML.

JClic pretende aprovechar las ventajas derivadas de la evolución de Internet, de las prestaciones técnicas de los ordenadores y de los entornos gráficos de usuario. Los *objetivos* perseguidos son:

- **Utilizar** las aplicaciones *Clic en línea*, directamente desde Internet.
- **Mantener** la compatibilidad con las aplicaciones *Clic* existentes.
- **Utilizar** *Clic* en distintas plataformas y sistemas operativos.
- **Utilizar** un formato de datos estándar que los haga transparentes a otras aplicaciones y facilite su integración en bases de datos de recursos.
- **Ampliar** el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores/as de distintos países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas con él.
- **Mejorar** el funcionamiento del programa con las sugerencias que los usuarios han ido enviando.
- **Permitir** que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.

Crear un entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptado a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

1.1.1. Componentes de JClic

JClic se compone de las siguientes aplicaciones: *JClic Applet*, *JClic Player*, *JClic Author* y *JClic Reports Server*.

* JClic Applet:

Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página web. Se descarga automáticamente la primera vez que se visita alguna página que contenga un proyecto JClic incrustado

JClic Author:

Es la herramienta que permitirá diseñar nuevas actividades y editar, para modificarlas, otras ya existentes



JClic Player:

Es la herramienta que ejecuta dichas actividades en el navegador por defecto de tu ordenador y por tanto el componente de JClic que será utilizado por tus alumnos para trabajar con ellas.



JClic Reports Server:

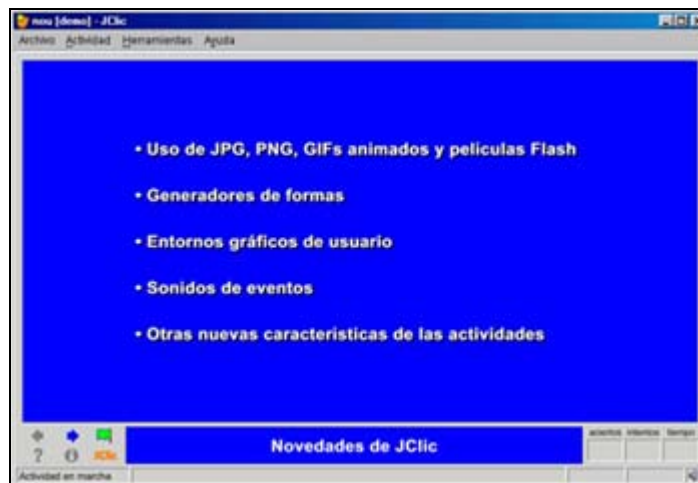
Recopila los resultados de los usuarios en las actividades de JClic y ofrece un informe estadístico sobre ellos. Actualmente se encuentra en fase de desarrollo y no está disponible todavía.



1.1.2. Novedades de JClic

Entre las principales novedades de JClic respecto a la versión Clic 3.0, además de lo mencionado anteriormente, podemos resaltar las siguientes (en la **Demo** pueden verse ejemplos de todas estas características):

1. Uso de entornos gráficos de usuario ("**skins**") personalizables, que contienen los botones y el resto de elementos gráficos que enmarcan las actividades.
2. Uso de *gráficos* BMP, GIF, JPG y PNG
3. Incorporación de **recursos multimedia** en formato WAV, MP3, AVI, MPEG, QuickTime y Flash 2.0, entre otros, así como de GIFs animados y con transparencia.
4. **Sonidos de eventos** (hacer clic, relacionar, completar, acertar, fallar...) configurables para cada actividad o proyecto.
5. Generadores de formas ("**shapers**") que controlan el aspecto de las casillas de las actividades: con JClic ya es necesario que sean siempre rectangulares.
6. **Mejoras visuales**: Posibilidad de escribir código HTML en las casillas, incrustación de fuentes "TrueType", texto con estilos, uso de gradientes y colores semitransparentes, etc.



1.1.3. Zona Clic

La **Zona Clic** es el sitio web oficial de JClic. Pretende ser un espacio de cooperación, apoyo y difusión de los recursos de Clic, así como un espacio para compartir materiales didácticos creados con el programa. Las principales secciones de la Zona Clic son:

- **Biblioteca de actividades**: Está formada por centenares de aplicaciones Clic creadas gracias a muchas horas de trabajo desinteresado de educadores y educadoras de diversos países.
- **JClic**: Características, muestras de su funcionamiento en diversos sistemas operativos y descarga e instalación de los programas que forman JClic.

■ **Comunidad:** Un espacio para el diálogo, la comunicación, el intercambio y la cooperación



1.2. Antes de instalar JClic

JClic se ha creado con una herramienta de programación llamada **Java**, que permite a las aplicaciones funcionar en diversos tipos de ordenadores, sistemas operativos y navegadores. Para utilizar los applets es necesario instalar una versión actualizada de **motor Java™**, prepararlo para reconocer la firma digital de JClic y añadir un módulo adicional para sonidos MP3 y secuencias de vídeo digital.

■ **Java Runtime Environment (JRE):**

También se denomina Máquina Virtual de Java. Permite a los usuarios ejecutar aplicaciones Java.

■ **Java™ Web Start:**

Es la canalización entre Internet y el sistema que permite al usuario ejecutar y gestionar aplicaciones desde la web. Java Web Start proporciona una activación fácil y rápida de las aplicaciones con un único clic y garantiza la ejecución de la última versión de la aplicación, eliminando los complicados procesos de instalación o de modernización. Las versiones más actuales del JRE ya tienen incorporado Java Web Start, no hace falta instalarlo aparte.

■ **Java Media Frameworks (JMF):**



Permite añadir audio, vídeo y otros elementos multimedia a aplicaciones y applets construidos con la tecnología Java.

1.3. Instalar JClic

Ahora **descarga** los componentes de JClic. Al hacer **clic** sobre los vínculos que te ofrecemos a continuación, se abre *Java Web Start*, que comprueba e instala la última versión de JClic. Al terminar la descarga solicita permiso para instalar. Haz **clic** en *Iniciar* y se abre la aplicación.

■JClic Player ■JClic Author

Una de las ventajas del sistema Java WebStart es que los programas se instalan y se actualizan cuando hay alguna mejora disponible, sin que haya que descargarlos manualmente. A pesar de todo, si preferís no utilizar este sistema o si tenéis que hacer una instalación manual (por ejemplo, en ordenadores que no tengan conexión a internet), podéis consultar esta página:

http://clic.xtec.net/es/documents/jclic_offline.htm

1.3.1. Instalar la Demo de JClic

Si accedes a la Biblioteca de actividades de la Zona Clic uno de los proyectos que te encuentras es la Demo de JClic. Vas a descargarla para conocer las novedades que ofrece JClic. Cuando instalas un proyecto se ejecuta el *instalador* de JClic. Descarga la **Demo** de actividades de JClic.

1. Haz **clic** en el vínculo denominado: *Instalarlo en el ordenador* de la Versión JClic en español.
2. Cuando **descargas** un proyecto de Internet te pide autorización para **instalarlo**. Pulsa *Siguiente*.
3. Ahora te muestra las Bibliotecas que tienes a tu disposición. La primera vez sólo mostrará la *Biblioteca Principal* y *Nueva Biblioteca de Proyectos*. Deja **seleccionada** la Biblioteca Principal y al haz **clic** sobre *Siguiente*. Comienza la descarga del proyecto.



4. Una vez concluida la descarga te pregunta en qué carpeta dentro de la Biblioteca Principal deseas guardar el proyecto. Deja **seleccionada** la carpeta denominada *Menú Principal*.

5. Una vez concluida la instalación JClic te da la opción de abrir el proyecto. Si haces **clic** en el botón *Finalizar* con dicha opción marcada, se abre el proyecto con JClic Player.

1.3.1. Ver o descargar proyectos jclic

En la Biblioteca de actividades de la Zona Clic se ofrecen dos maneras de acceder a los proyectos JClic:

1. Visualizar las actividades en un applet

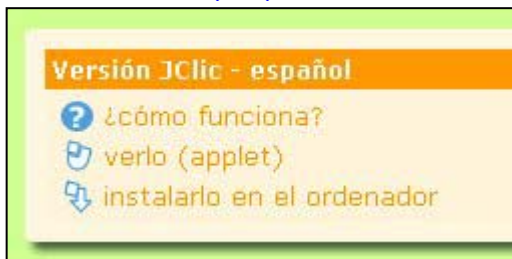
Un *applet* es un objeto incrustado en una página web. Los proyectos que se ven de esta manera no quedan almacenados en el disco duro: JClic los descarga, los utiliza y finalmente los borra.

Si el *applet* JClic no se pone en marcha correctamente hay que comprobar la configuración del sistema Java del ordenador. Para más información accede a la página en la que se explica el **proceso de carga de los applets**.

Si tienes instalado un programa de descargas asociado la extensión *.zip, entonces se iniciará la descarga en lugar de ver el proyecto. Desactiva dicha asociación si quieres ver el applet en una página web.

2. Instalar las actividades en el ordenador

JClic tiene un *asistente* que permite *descargar* las actividades y guardarlas en la *biblioteca* de proyectos del ordenador. La biblioteca se crea la primera vez que se pone en marcha JClic, o cuando se intenta hacer la primera instalación de un proyecto. Como en el caso anterior, si el instalador no se pone en marcha es probable que sea necesario comprobar la configuración del sistema Java del ordenador.



1.3.3. Carga de los Applets

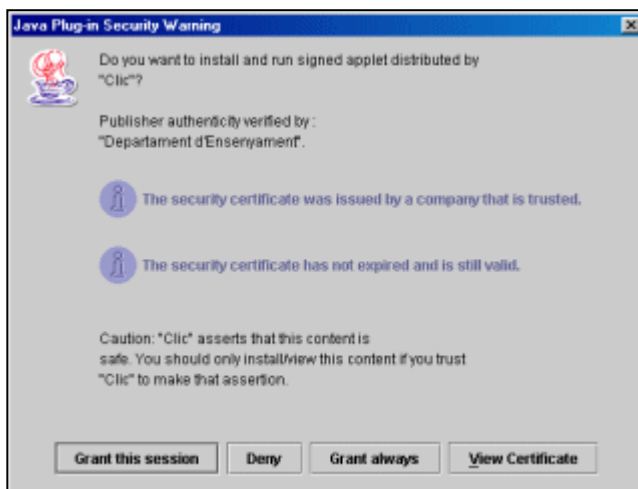
Cuando se entra por primera vez en una página que contiene un applet JClic se ejecuta un módulo javascript que comprueba si el ordenador tiene correctamente instalado el motor Java. En caso negativo aparece un mensaje que dirige la navegación hacia la página de descarga.

1.-La puesta en marcha del *motor Java* puede tardar unos cuantos segundos, durante los cuales se visualiza un *rectángulo gris* en la zona en la que debería aparecer el applet. Cuando se haya cargado aparecerá un **icono** en la *barra de tareas*. Este icono seguirá mostrándose mientras se mantenga abierta alguna ventana del navegador. Si está visible significa que el motor Java está en memoria y la **carga de los applets** se realiza más rápidamente

2.- A continuación aparecerá una ventana de diálogo que pide permiso para ejecutar el applet. Si hacéis clic en *Grant always* (o en *Conceder siempre* si aparece en español) los applets JClic se cargarán automáticamente sin volver a solicitar permisos.

3.- Una vez validada esta pantalla el motor Java descargará los archivos necesarios para poner en marcha JClic. Este proceso puede tardar también algunos minutos, dependiendo de la velocidad de conexión a Internet, pero solo se realiza la primera vez que se visita un applet JClic, o cuando exista alguna nueva versión disponible en el servidor.

4.- El *último* paso consiste en la *carga del paquete* de actividades que estéis visitando. Esto puede tardar más o menos dependiendo del su tamaño.



Algunos paquetes de actividades se cargan enteros al inicio, y otros cargan solo los componentes básicos y van solicitando al servidor los ingredientes (imágenes, sonidos...) a medida que se van necesitando. En este segundo caso el paquete se pone en marcha más rápidamente, pero pueden producirse retardos en el

paso de una actividad a otra. Una **animación** en la barra de tareas de JClic indica que se está descargando algún archivo y hay que esperar.