

## UNIDAD 3

# "REALIZO PUZZLES CON JCLIC AUTHOR"

ISIDORO ESPINOSA DE LOS MONTEROS PEREZ

### *¿Qué vas a aprender?*

En esta unidad aprenderás a crear actividades de tipo puzzle con JClick Author. Para ello vas a:

- Conocer las actividades del tipo Puzzles.
- **Construir puzzles** con diferentes contenidos.
- Distinguir las diferentes modalidades (**Intercambio, Doble, Agujero**).
- Elegir la modalidad y el contenido adecuado a la actividad que se quiera diseñar.



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



## 4.1. Puzzle de Intercambio

Comenzarás por diseñar un *Puzzle* de la modalidad *Intercambio* a partir de una imagen. También se pueden realizar a partir de textos, sonidos, vídeos, etc.



### 4.1.1. Descripción e Interfaz de una actividad

Comenzarás por diseñar un *Puzzle* de la modalidad *Intercambio*.

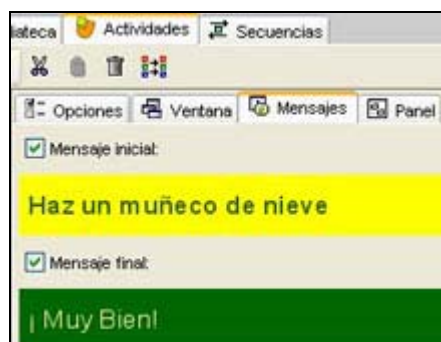
1. **Abre JCLIC Author.**
2. **Abre** el proyecto *ejercicio.jcllic.zip* que está en la carpeta *curso\_jcllic* pulsando *Archivo-Abrir archivo*.
3. **Selecciona** la pestaña *Actividades*.
4. **Pulsa** sobre el botón *Añadir una nueva actividad al proyecto* .
5. **Selecciona** como tipo de actividad *Puzzle de Intercambio* y **nómbrala** como *nieve*.
6. Aparecerán ahora las pestañas que definen la actividad. **Trabaja** en la pestaña *Opciones*.
7. **En Descripción** puedes cambiar el nombre de la actividad y añadir una descripción del contenido u objetivo de la actividad.
8. Puedes elegir también el *Interfaz* que quieres que aparezca en la ejecución de las actividades. Si quieres probar cada una de ellas antes de decidirte, las puedes ir **eligiendo** y hacer **clic** en el botón *Probar el funcionamiento de la actividad* .
9. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar*.



#### 4.1.2. Definición de los Mensajes

Vas a definir los mensajes *inicial* y *final* de la actividad.


1. **Pulsa** sobre la pestaña **Mensajes**, activa la casilla de **Mensaje Inicial**  y haz **clic** sobre su cuadro de mensaje. **Inserta** un texto que indique qué tarea tiene que realizar el alumno en dicha actividad. Por ejemplo: *Haz un muñeco de nieve.*
2. Activa **Mensaje Final**  y haz **clic** en su cuadro de mensaje para insertar el texto. Por ejemplo: *¡Muy Bien!*
3. Puedes cambiar el formato del texto y los colores del texto y del fondo de la caja de *Mensajes* si haces **clic** sobre el botón *Estilo*  ...
4. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar*

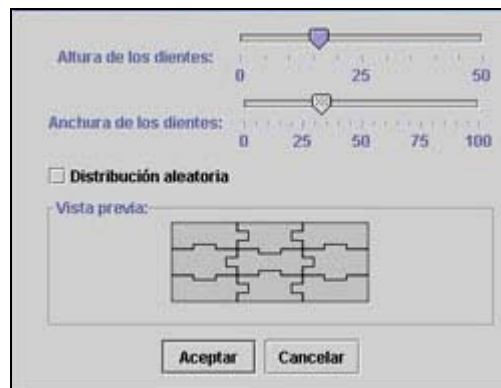


#### 4.1.3. Forma del Puzzle

Ahora vas a variar la forma de las casillas del Puzzle.




1. Haz **clic** sobre la pestaña de **Panel**. En primer lugar puedes elegir la forma que tendrán las piezas del rompecabezas. Por ejemplo, despliega la lista y elige *Encajes con unión rectangular.*

2. **Selecciona** el número de filas y columnas del rompecabezas. Por ejemplo, 3x3. Si posteriormente quieres confeccionar un puzzle más difícil podrás aumentar el número de filas y/o columnas.
3. Otra forma de simplificar o complicar el puzzle es variar las *medidas de los dientes*. Haz clic sobre el botón  y cambia la anchura o altura de los dientes para ver el efecto. También puedes designar una *Distribución Aleatoria* o no para la colocación de los dientes en las fichas.
4. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar*.



#### 4.1.4. Inserción de imágenes en el puzzle

La imagen que quieras insertar en un puzzle puede ser una *imagen estática*, o un *gif animado*.

1. En la pestaña panel, haz clic sobre el botón *Imagen* y **selecciona** ahora la imagen *nieve.gif* que guardaste en la *Mediateca*.
2. La opción *Barajar*, si se activa, hace que cada vez que se inicia la actividad las piezas aparezcan barajadas aleatoriamente y, por tanto, en posiciones iniciales distintas.
3. La opción *Borde* rodea con un borde cada pieza del rompecabezas.
4. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar*.
5. Para ver cómo queda la actividad **pulsa** sobre el menú *Ver - Mostrar actividad* o sobre el botón *Probar el funcionamiento de la actividad*. 
6. Habrás visto que durante la ejecución de la actividad cada evento va acompañado de un sonido. Podrás **activarlo**  o **desactivarlo**  en la pestaña *Opciones*, dentro de la *Interfaz de usuario*.
7. Si has realizado algún cambio **Guarda** el proyecto.
8. **Observaciones**.






## 4.2. Puzzle Doble


La segunda modalidad de Puzzles es el *Puzzle Doble*.

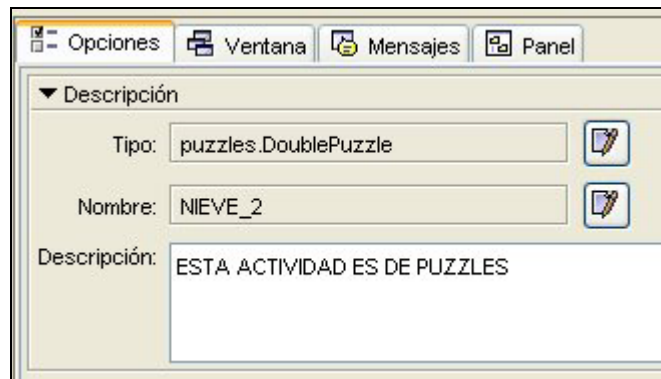


### 4.2.1. Modificar el tipo de actividad

Vas a ver cómo queda la actividad del muñeco de nieve en cada una de las **otras modalidades** de Puzzles.


1. **Selecciona** la actividad *NIEVE* de la columna de la izquierda. Haz  **clic** en el botón *Copiar*  y después en el botón *Pegar* . Ahora aparecerá en la columna de la izquierda otra actividad denominada *NIEVE\_2*.
2. **Selecciona** la pestaña *Opciones* de la actividad *NIEVE\_2* y haz  **clic** en el botón *Tipo* , **selecciona** la modalidad *Puzzle Doble*. Al **Aceptar** aparece la nueva actividad, que es copia de la anterior, pero en la modalidad Doble.

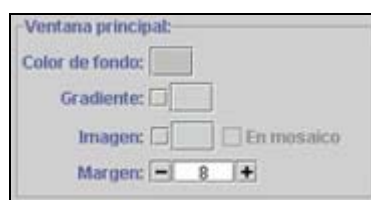
3. Para ver los cambios **pulsa** el en el botón *Probar el funcionamiento de la actividad.* 
4. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar.*



#### 4.2.2. Ventanas Principal y de Juego





En cualquier actividad puedes elegir distintos **estilos** para las *ventanas principal y de juego.*

1. Haz **clic** en la pestaña denominada *Ventana.*
2. En primer lugar, puedes **cambiar** el fondo de la *ventana principal.* Haz **clic** sobre el *color de fondo* y **elige** uno. Si en lugar de un color de fondo, eliges un *gradiente* entonces esta opción prevalece sobre la otra. En otra ocasión elegiremos una imagen como fondo.
3. En segundo lugar, puedes **cambiar** el fondo de la *ventana de juego.* Haz **clic** sobre el color de fondo o sobre el gradiente. Tanto si eliges una opción como otra, cuando activas la opción **transparente**, la ventana de juego adquiere el color o gradiente de la ventana principal. **Desactiva** la opción *borde* para ver el efecto sin él.
4. En tercer lugar, puedes **cambiar** el fondo del *segundo panel* de la ventana de juego. Para ello, vuelve a la ficha *Panel* y haz **clic** sobre el botón *Estilo*  y **elige** un color para *Color de estado inactivo.*
5. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar.*



#### 4.3. Puzzle de Agujero

Vas a ver cómo queda la actividad del muñeco de nieve en la modalidad *puzle de Agujero*.

1. **Selecciona** la actividad *NIEVE* de la ficha *Actividades*. Después haz clic en *Copiar*  y clic en *Pegar* . Una vez que tienes duplicada la actividad, te aparecerá con el nombre *NIEVE\_3*. **Cambia** su Tipo  en la pestaña *Opciones*: **elige** ahora la modalidad *Puzle de Agujero*.
2. **Elige** el color para la ventana de juego y la ventana principal.
3. **Guarda** el proyecto pulsando *Archivo-Guardar*.
4. Para ver los cambios **pulsa** el en el botón *Probar el funcionamiento de la actividad*. 



#### 4.3.1. Contadores





Los contadores de *tiempo*, *aciertos e intentos* permiten al alumno hacer un seguimiento de su ejecución

1. El **contador de tiempo** permite determinar un tiempo máximo para realizar la tarea. **Ajusta** el contador y **elige** si el tiempo se medirá con *cuenta atrás* o hacia adelante.
2. De igual forma el **contador de intentos** puede determinar el número máximo de intentos en *cuenta atrás* o hacia adelante.
3. Si el alumno tiene un tiempo o número de intentos máximo para completar la actividad y no lo logra, puede aparecerle un **Mensaje de Error**, que puedes definir en la *pestaña de Mensajes*



#### 4.4. Generador de formas

Vas a aprender a recortar la imagen con el generador de formas y a personalizar tu puzzle.

1. **Selecciona** la actividad *NIEVE* de la ficha *Actividades*. Después haz clic en *Copiar*  y clic en *Pegar*.  Una vez que tienes duplicada la actividad, te aparecerá con el nombre *NIEVE\_4*.
2. En la pestaña *Panel* **selecciona** como generador de formas la opción *Recortes*.
3. Haz clic en el botón *Examinar*. 
4. Te encontrarás con las *herramientas* para generar formas.
5. Ahora puedes **insertar** formas que dividan la imagen en un puzzle. Estas formas pueden ser rectangulares, elípticas o poligonales. Cada forma estará definida por unos puntos (4 en el caso de las rectangulares y elípticas). Para las formas poligonales tendrás que ir haciendo clic para definir dichos puntos y conseguir la forma deseada. Para cerrar la forma el último lo obtienes haciendo clic sobre el primero.
6. Para ver el resultado **pulsa** en el botón *Probar el funcionamiento de la actividad*. 
7. **Guarda** el proyecto.

