



# CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE ALES II

#### Introducción

ALES II consta de 119 actividades para la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura, algunas de ellas con distintas opciones y modos de ser realizadas, montadas sobre un audiovisual basado en una versión libre del cuento de Peter Pan que le sirve de hilo conductor.

Cada una de estas actividades, así como sus distintas opciones y modos de realización, han sido programadas en función de los objetivos didácticos a conseguir (véase la introducción a la Guía didáctica) y responde a una tipología concreta. Así hablamos de una actividad del tipo Puerta de la chimena o del tipo Atril, por poner un ejemplo. Por esta misma razón, aun presentando cada una de ellas una gran riqueza de posibilidades, los personajes, la estructura y la realización de la propia actividad, en cada una de sus diferentes modalidades, son siempre los mismos. No obstante cada actividad es susceptible de ser modificada por los profesores/autores tanto en su aspecto gráfico (escenario en el que se desarrolla la actividad) como a nivel semántico: palabras, frases, imágenes/ dibujos etc. pero también las asociaciones e interrelaciones que pudieran existir entre ellas.

Para poder crear nuevas actividades o modificar las ya existentes es preciso acceder al back-end o módulo de gestión de ALES II.

## Acceso al módulo de gestión de ALES II

Al back-end o módulo de gestión de ALES II se accede desde su página principal:

#### http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/back

previa identificación, para lo que es necesario disponer de un usuario y una contraseña.

10	lentificación	de usuarios	 		
		Usuario :			
	Co	ontraseña :			
				Enviar	





Página principal del módulo de gestión de ALES II (página principal del back-end)

Al módulo de gestión de ALES II, sólo tienen acceso determinados usuarios: administrador, coordinador y profesor/autor, que previamente han de haber sido registrados o dados de alta en el sistema por el propio administrador.





# CÓMO SE REALIZÓ EL MONTAJE DE ALES II: Edición paso a paso de la primera actividad: La puerta de la chimenea [Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]

Los pasos para montar cualquier actividad son los siguientes:

# I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL

## Película/Escenarios/Escenas/Actividades

## II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS

Preparación de los archivos media correspondientes a cada rama del árbol que se quiere montar y alta de dichos archivos en la base de datos de ALES II mediante el Gestor de media.

Los archivos media, al tiempo de ser dados de alta en la base de datos de ALES II se asignan a su correspondiente: Película/Escenario/Escena. Ello permite que, al abrir el Editor de proyectos por una Película/Escenario/Escena/, para su montaje, dichos media aparezcan visualizados en el correspondiente panel de objetos.

Aunque los media en ALES II se clasifiquen en diferentes tipos el editor de proyectos los visualiza bien como Fondos (escenarios gráficos realmente), bien como Personajes bien como Otros.

## III EDICIÓN DE LAS PANTALLAS

Edición mediante el editor de proyectos de las pantallas que dan acceso a:

- una película (La casa)
- un escenario (Semisótano) de una película (La casa)

- una escena (Puerta de la Chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa)

- una actividad (Puerta de la chimenea) de una escena (Puerta de la Chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) con sus correspondientes enlaces.

# IV CONFIGURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- Preguntas, respuestas ...
- Media: imágenes, audio, vídeo, ...
- Mensajes de acierto y error, ...
- Modo de realización de la actividad



- I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL
- 1. Crear una nueva película (La casa) de ALES II

Gestión de películas	
01 La casa 02 El vuelo 03 La isla	
editor configurar	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que añadir una nueva película (La casa) a ALES II

Título:	
Número:	
Descripción:	
	<u>×</u>
27 A 2	<b>v</b>
	añadir

Formulario mediante el que añadir una nueva película (La casa) a ALES II





# Modificar una película (La casa) de ALES II

🛄 Gestión de I	elículas		
01 La casa 02 El vuelo 03 La isla			
editor	configurar modificar	añadir borrar	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que modificar el título o la descripción de una película (La casa) de ALES II

Mod	ificar película		-
	Título :		
	La casa		
	Número :		
	1		
	Descripción :		
	Película de la casa		
	Fichero :		
	xml/01_proyecto_1.xml borrar		
	Imagen :		
		🔍 buscar	
	* Max 120x120		
		modificar	

de una película (La casa) de ALES II

Nota: El fichero de extensión XML que aparece en el campo de texto "Fichero" es generado por el Editor de proyectos al guardar una película, una vez montado. Se recomienda no borrarlo o se perdería dicho escenario.



Borrar una película (La casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	A L E S II Módulo de gestión
Gestión (	de películas
01 La casa	a
02 El vuelo 03 La isla	0
editor	configurar modificar añadir borrar
Volver	Gestor de media
	© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar una película de ALES II seleccionada previamente

#### Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las películas existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



2. Configurar una película (La casa) de ALES II

A TCI	ENCIA	
	Gestión de películas	
	01 La casa 02 El vuelo 03 La isla	
	editor configurar mod	dificar añadir borrar
	Volver	Gestor de media

Remarcado en rojo, el botón de acceso a la configuración de una película (La casa) de ALES II

Obsérvese que una película se desarrolla en varios escenarios y que en éstos tienen lugar diferentes escenas a las que van asociadas las actividades de lecto-escritura.

Configurar una película es crear la estructura de dicha película lo cual se hace en varios pasos:

1° Se crean y configuran los escenarios en que se van a desarrollar las distintas escenas de la película.

2° Se crean y configurar cada una de las escenas que tienen lugar en cada escenario.

3° Se crean y configuran cada una de las actividades que tienen lugar en cada escena.

#### Configuración de: La casa

#### Escenarios de la casa

- Semisótano
- Cocina
- Salón
- Dormitorio
- Baño (al que se accede desde el dormitorio)

#### Escenas del semisótano:

- Puerta de la chimenea
- Icono del ordenador
- Fantasma
- Rana
- Truquéeme
- Cuadro
- Murciélagos y tarántulas
- -Atril
- Cajones



# Añadir nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II

Gestión de esc	enarios		
			La casa
Semisótano Cocina Salón Buhardilla Baño			
editor	configurarmoc	dificar añadir	borrar
Volver			Gestor de media
	Sestión de esc Semisótano Cocina Salón Buhardilla Baño editor	Sestión de escenarios Semisótano Cocina Salón Buhardilla Baño editor configurar mod	Sestión de escenarios Semisótano Cocina Salón Buhardilla Baño editor configurar modificar añadir Volver

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que añadir nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II

Título:	
Numero:	
Descripción:	
~	
añadir	

a una película (La casa) de ALES II



Modificar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Gestión de escenarios	
	La casa
01. Semisótano 02. Cocina 03. Salón 04. Buhardilla 05. Baño	
editor configurar modificar añac	dir borrar

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que modificar el título o la descripción de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Título:
Número:
1
Descripción :
Escenario del semisótano
<b>•</b>
Fichero :
xml/01_01_escena_1.xml borrar

Formulario mediante el que modificar el título o la descripción de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Nota: El fichero de extensión XML que aparece en el campo de texto "Fichero" es generado por el Editor de proyectos al guardar un escenario, una vez montado. Se recomienda no borrarlo o se perdería dicho escenario.



Borrar un escenario de una película (La casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	AL	ES II Módulo de gestión
Gestión	de escenarios	
		La casa
01 Semiso 02 Cocina 03 Salón 04 Buhard 05 Baño	illa	
editor	configurar modificar	añadir borrar
Volver		Gestor de media
	© Ministerio de Educación y Cieno	cia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar un escenario seleccionado previamente

## Nota:

Se recomienda no borrar ninguno de los escenarios existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.





4. Configurar las diferentes escenas un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Gestión de esce	narios				
				La casa	
01 Semisétano					
02 Cocina 03 Salón					
04 Buhardilla					
US Bano					
1					
co	nfigurar mod	dificar a	añadir	borrar	
Volver			Gest	or de media 🛄	

de una película (La casa) de ALES II

Obsérvese que, en un escenario, pueden tener lugar varias escenas y que, asociadas a cada una de ellas, puede haber diferentes actividades.

#### Configuración del semisótano

#### Escenas del semisótano:

- Puerta de la chimenea
- Icono del ordenador
- Fantasma
- Rana
- Truquéeme
- Cuadro
- Murciélagos y tarántulas
- -Atril
- Cajones



Añadir nuevas escenas a un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA		ALES II	Módulo de gestión
Gestión d	le escenas		
		L	a casa / Semisótano
020 Puerta 030 Icono	de la Chimenea del Ordenador		
040 Fantas 050 Bana	sma		
060 Truque	emé		
Jove Caadi	•		
actividades	editor modifica	ar ( <u>añadir</u>	borrar
Volver			Gestor de media
		10	
	© Ministerio de Educación y	/ Ciencia, Año 2005	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que añadir nuevas escenas a un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

The	
Nombre corto:	
Número:	
Descripción:	
	<u> </u>
	-
	añadir

a un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II



Modificar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

La casa / Semisótano
La casa / Semisotano
nodificar añadir borrar
Gestor de media

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que modificar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Título :		
Puerta de la Chimenea		
Nombre corto :		
chimenea		
Número :		
20		
Descripción :		
Escena que incluye la actividad de puerta de la chimenea	4	
	Ŧ	
Fichero :		

Formulario mediante el que modificar:

Título, Nombre corto, Número y Descripción de una escena

Nota: No borrar el fichero XML de la escena o ésta se perdería





#### Borrar una escena

MINISTERIO DE EDUCACIÓN ( CIENCIA		AL	ESII Mód	lulo de gestión
Gestió	n de escenas			
			La ca	sa / Semisótano
020 Pue 030 Ico 040 Far 050 Rar 060 Tru 070 Cu	erta de la Chimenea no del Ordenador Itasma na quemé adro			
actividad	es editor	modificar	añadir	borrar
Volver			Gest	tor de media

Borrar una escena de una película (La casa) de ALES II

#### Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las escenas existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.





5. Configurar las actividades de una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

	Costión do osconos			
	uestion de escenas		La casa / Semisótano	
	[:			
	020 Puerta de la Chime 030 Icono del Ordenado 040 Fantasma 050 Rana 060 Truguemé	enea or		
	070 Cuadro		<u> </u>	
í	actividades edito	or modificar	añadir borrar	
, in the second s	Volver		Gestor de media	

Remarcado en rojo, el botón de acceso a la configuración de las actividades de una escena (Puerta de la Chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Véase más adelante: IV CONFIGURACIÓN DE ACTIVIDADES



Añadir una actividad (Puerta de la chimenea) a una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

111 Ge	stión de actividad	PS			
		La cas	sa / Semisótano / P	uerta de la Chimene	a
Puert	a Chimenea				1
				2	
			CONTRACTOR OF A	harme	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que añadir nuevas actividades a una escena (Puerta de la chimenea) a un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Obsérvese que, en este caso, la escena y la actividad coincide que tienen el mismo nombre: "Puerta de la chimenea".





## Borrar una actividad

Gestión de act	tividades
	La casa / Semisótano / Puerta de la Chimenea
Puerta Chimenea	
	modificar añadir borrar

Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar una actividad de una escena de un escenario de una película (La casa) de ALES II

#### Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las actividades existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.





# II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS

ALES II dispone de una **Base de datos** y de un **Gestor de media** para la catalogación y asignación de los media del proyecto a las distintas **Películas**, **Escenarios**, **Escenas** y **Actividades**, lo que facilita tanto el proceso de elaboración y montaje de las animaciones y actividades como su posterior modificación.

#### Observación importante:

En ALES II todos los media gráficos son movies de flash y por consiguiente son vectoriales lo que permite su escalado sin pérdida de resolución.

Dado que cada actividad consta de numerosos media, archivos de sonido incluidos, se recomienda trabajar con animaciones y movies de flash, si bien ALES II permite utilizar imágenes aunque éstas han de ser en formato JPG y estándares.

El Gestor de media y su base de datos desempeñan el mismo papel que un Banco de recursos de la propia aplicación: ALES II.





# Acceso al Gestor de media

Ge	stión de películas			
01 02 03	La casa El vuelo La isla			
ec	litor configurar	modificar añ	adir borrar	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al Gestor de media

# 1. Gestor de media

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	ALES II Mód	ulo de gestión
Busqueda		
	buscar 🔍 Bú	ísqueda avanzada
Añadir objetos a	la base de datos	configurar
Árbol de índices		configurar
	© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003	
	<b>Gestor de media</b> (Formulario)	





# 2. ¿Cómo se sabe si un media está ya dado de alta en la base de datos de ALESII?

Para saber si un media ha sido ya dado de alta en la base de datos, la aplicación dispone de un motor de búsquedas.

#### 3. Búsqueda sencilla

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	ALES II	Iódulo de gestión
III páraista		
iiii busqueda		
campanilla	buscar	, Búsqueda avanzada
Añadir objetos en la	a base de datos	configurar
Árbol de índices		configurar
© M	inisterio de Educación y Ciencia. Año 20	005

Remarcados en rojo, el campo de texto y el botón para búsquedas sencillas

Resultados de la "Búsqueda sencilla"



Resultado de una "Búsqueda sencilla"





Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul (campanilla) de uno de los resultados de la búsqueda.

		obieto						
3	1	objeto	5					
Nombre								
campar	nilla							
Nombre	corto:							
campar	nilla			]				
Archivo								
		Exam	ninar			~	ejecuta	r
Descrip	ción:							
Película								7
03 La is	sla							
Escenar	io:							
11 Bug	ue pirata					-		
Escena:								
040 Cla	araboya e	n la bo	dega			-		
Accione Parar	5:	aña borr	dir 🗌	accior	es			
		moo	ancar					

Ficha/formulario correspondiente al primer item: 1. campanilla (movies/objetos) de los resultados de la "Búsqueda sencilla" de los media relacionados con la palabra "campanilla"



campanilla (animación flash)





# 4. Búsqueda avanzada de media

	ALES II Mód	lulo de gestión
Búsqueda		
	buscar Buscar	úsqueda avanzada
Añadir objetos a la base de da	tos	configurar
Árbol de índices		configurar
© Ministerio de Ec	ducación y Ciencia. Año 2005	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario para "Búsqueda avanzada"

# Formulario para la "Búsqueda avanzada"

Y CIENCIA	
Búsqueda	avanzada
	Nombre:
	wendy
	Descripción:
	buscar :
	movies
	Película :
	Película
	Escenario :
	Escenario
	Forena :
	Ningung
	buscar
Volver	

Formulario para la "Búsqueda avanzada" de media (en este caso, de "movies" relacionados con el personaje "wendy"





# Resultados de la "Búsqueda avanzada"

sultados de la búsqueda : 15 registros encontrados	1	2	
1. gentewendy			
03_11_050_wendy			
2. gentewendy2			
03_11_050_wendy			
3. madrewendy			
01_04_132_madrewendy			
4. migueljuanwendy			
01_04_040_migueljuanwendy ninyos jugando al escalextric			
5. wendy			
wendy hablando, señalando el uno, el dos y la flecha y saltando 01_01_060_truqueme			
6. wendy			
Wendy de espaldas y de frente 01_01_020_puertachimenea			
7. wendy			
Wendy señalando el libro, alzando el brazo, andando y hablando 01_01_080_murcielagos			
8. wendy			
wendy andando y hablando 01_04_100_silla			
9. wendy			
02_01_030_momia			
10. wendy			
03_11_buquepirata			

Resultado de la "Búsqueda avanzada" de media (movies) relacionados con el personaje "wendy"



5. wendy hablando...





Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul (wendy) de uno de los resultados de la búsqueda.

vies	and the second	auuio	texto	video	
	P	ersonajes		•	
Nomb	re:				
wend	y				
Nomb	e corto:				
wend	v				
A such to					
Archiv	·0:	Evaminar		1 dia	
J		Examinar		ejer	Lucar
Descr	pcion:				
wend 01_0:	y hablando, s 060_truque	señalando el un eme	o, el dos y la	flecha y sa	ltando 🔺
Pelícu	y hablando, s _060_truque la:	señalando el un	o, el dos y la	flecha y sa	ltando 💌
Pelícu	y hablando, s _060_truque la: casa	señalando el un eme	o, el dos y la	flecha y sa	Itando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La Escen	y hablando, s 060_truque la: casa ario:	señalando el un	o, el dos y la	flecha y sa	ltando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La Escen 01 Se	y hablando, s _060_truque la: casa ario: emisótano	señalando el un	o, el dos y la	flecha y sa	Itando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La Escen 01 Se Escen	y hablando, s _060_truque la: casa ario: emisótano a:	señalando el un	o, el dos y la	flecha y sa	ltando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La Escen 01 Se Escen 060 T	y hablando, s _060_truqué la: casa ario: emisótano a: ruquemé	señalando el un	o, el dos y la	flecha y sa	Itando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La 01 La Escen 01 Se Escen 060 1 Accion Para habla salta uno	y hablando, s _060_truqué la: casa ario: emisótano a: fruquemé res: r ar r	añadir ac	o, el dos y la	flecha y sa	Itando 🔺
Pelícu 01_0: 01 La Escen 01 Se Escen 060 1 Accior Para habla salta uno dos	y hablando, s 060_truque la: casa ario: emisótano a: ruquemé nes: r ar r	añadir ac borrar modificar	o, el dos y la	flecha y sa	ltando 🔺

Ficha/formulario correspondiente al item nº: 5. wendy hablando..., de los resultados de la "Búsqueda avanzada" de los media relacionados con el personaje "wendy"



5. Añadir objetos (media) a la base de datos

buscar	🗮 Búsqueda avanzada
a la base de datos	configurar
s	configurar
	a la base de datos

Remarcado en rojo, el botón mediante el que acceder al formulario para añadir objetos (media)





Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (animaciones en flash/movies de flash)

EDUCACIÓN	ALES II Modulo de gesti
	buscar 🛛 🗮 Búsqueda avanzad
Añadir objetos en	la base de datos
movies imager	audio texto video
	Elija
	Elija 🗖
	personajes
Nombre:	escenarios
	presentación A Inicial
Nombre corto:	A.Intermedias
	-A.Final
	MsError
Archivo:	ayudas 💌
	Examinar
Descripción:	
	*
1	<u>×</u>
Delfeules	
Película	
Película	<u> </u>
Escenario:	
Economic	•
Escenario	
Escena:	
Escena:	
Escena: Ninguno Acciones:	
Escena: Ninguno Acciones: Parar	añadir acciones
Escena: Ninguno Acciones: Parar	añadir acciones
Escena: Ninguno Acciones: Parar	añadir acciones borrar
Escena: Ninguno Acciones: Parar	añadir acciones borrar modificar

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña movies (animaciones de flash)

Las movies o animaciones se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena.



# Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (imágenes)

Γ	buscar 🔣 Búsqueda avanzada
Añ	adir objetos en la base de datos
mo	vies imagen audio texto video
	Nombre:
	Nombre corto:
	Archivo:
	Examinar
	Descripción:
	×
	Película:
	Película 🔹
	Escenario:
	Escenario
	Escena:
	Ninguno
	N 11

Las imágenes se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena y su formato ha de ser JPG estándar.

<mark>Guía de uso:</mark> Módulo de gestión de Ales II	ALES II

Formulario mediante e	l que añadir	media a la base	de datos (audio)
-----------------------	--------------	-----------------	------------------

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	A L E S II Módulo de gestión
-	
22	buscar 🗮 Búsqueda avanzada
Añadir objeto	s en la base de datos
movies in	nagen audio texto video
Nombre: Nombre co Archivo: Descripción	Elija Palabras Letras Efectos Otros Mensajes presentación Examinar n:
Película:	
Película	•
Escenario:	
Escenario	•
Escena:	
Ninguno	añadir
Volver	

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña audio

Los archivos de audio se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena.



Formulario mediante el que añadir archivos de texto a la base de datos (Texto)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	A L E S II Módulo de gestión
	buscar 🗒 Búsqueda avanzada
Añadir objetos	en la base de datos
movies im	agen audio texto video
Nombre:	
Nombre cort	xo:
Archivo:	Examinar
Descripción:	
Película:	
Fecenario	<u>×</u>
Escenario	<b>v</b>
Escena:	
Ninguno	▼añadir
Volver	

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña texto

Las textos se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena. Podrían estar relacionados con la propia escena, actividad etc.

Guía de uso:           Módulo de gestión de Ales II	ALES II
Formulario mediante el que añadir media a la ba	use de datos (video)

	RERIO DUCACIÓN NCIA
ſ	buscar 🔍 Búsqueda avanzada
Añ	adir objetos en la base de datos
-	
mo	vies imagen audio texto video
	Nombre: Nombre corto: Archivo: Examinar Descripción:
	Película:
	Película
	Escenario:
	Escenario
	Escena:
	Ninguno
	añadir
	lver

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña video

Las videos se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena.





# III. EDICIÓN DE LAS PANTALLAS

ALES II dispone un potente editor desarrollado en FLASH MX y programado en Action Script 1.0, mediante el que editar las pantallas de acceso a cada una de las distintas películas que lo componen, a sus diferentes escenarios así como a cada una de las escenas que en ellos tienen lugar.

El EDITOR DE PROYECTOS de ALES II dispone de un completo tutorial animado al que se accede desde el menú "Ayuda" del propio editor.

# 1. Editar la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	ALES II Módulo de gest	ión 📃
Gestión d	e películas	
01 La casa 02 El vuelo		í.
03 La isla		
editor	configurar modificar añadir borrar	1
Volver	Gestor de media	-
	© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005	

Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor de proyectos mediante el que se edita la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES II



Edición de la pantalla de acceso a las distintos escenarios de una película (La casa) de ALES II

Archivo	Edición	Frame	Ayuda	:: Editor Fla	ish :: [La	casa /  / ]	×
Acciones	Anin Visible Borra						
fantasma06       fantasma07       Tiempo       parado       esperar click       1x (200 ms)       2x (400ms)       5x (1 s)       Personajes	Stop	· exto	Propiedades	Otros	+	<b>1</b>	 25 30
						fotograma 1	Reproducir )

El editor de proyectos con la pantalla en blanco. En el panel de objetos aparece seleccionada la pestaña "Fondo" y se ve el fondo rojo de la casa con las secciones de las distintas dependencias vacías.

En el panel de fotogramas se han creado dos fotogramas. El cursor rojo se encuentra sobre el primer fotograma lo que quiere decir que dicho fotograma es el que ahora se encuentra activo y sobre el que, en este momento, nos encontramos trabajando.

En cada uno de los dos fotogramas, se montarán los mismos fondos, imágenes etc. Pero sólo en el segundo se crearán los enlaces y se asignaran a los objetos media las distintas acciones.

#### Nota importante:

Como norma habitual de trabajo con el Editor de proyectos de ALES II para la creación de pantallas de acceso a escenarios, se crearán siempre dos fotogramas, y los enlaces se crearán siempre en el segundo.



#### Archivo Edición Frame Ayuda :: Editor Flash :: [La casa / / ] Acciones ٠ ĩĪ Animar Objetos visible 🗹 Borrar Sonidos ninguno vocabulario13 Play vocabulario12 fantasma06 fantasma07 Stop . Tiempo parado esperar click 1x (200 ms) 2x (400ms) 5x (1 s) Personajes Fondo Texto Propiedades Otros + -< fotograma 1 Cuadricula Reproducir 🕨 **+ -**

# Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor

El fondo que aparece en miniatura en el panel "Fondo" se acopla a la ventana del editor con sólo hacer clic en él y se quita haciendo clic de nuevo en el cuadrado con la diagonal roja.



ALES II

# Agregar (quitar) una máscara a (de) una imagen o movie de flash ubicada en la pantalla del editor



En la pantalla del editor, vemos el objeto (movie de flash transparente) "oniebla 13" que hace las veces de máscara y mediante la que damos a la casa ese aspecto de niebla.

#### Búsqueda en la base de datos del objeto "niebla" (movie de flash)

Búsqueda		
niebla	buscar	🔍 Búsqueda avanzada
······································	una da datas	- 2-1:-
	lase de datos	

Remarcado en rojo, el campo de texto con la palabra "niebla" (movie de flash)



# Resultado de la búsqueda del objeto "niebla" en la base de datos

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	ALES II Módulo de gestión
Modificar objeto	
movies imagen	audio texto video
	Otros
Nombre:	
niebla	
Nombre corto:	
Iniebla	
Archivo:	Examinar Since the second
Description	
01_niebla / La c	asa
Película:	
01 La casa	
Escenario:	
Escenario	<u>×</u>
Escena:	<b>T</b>
Acciones:	
Parar	añadir acciones
final	borrar
	modificar
modificar	Dorrar
Volver	

Remarcados en rojo "Otros" tipo con el que se ha clasificado la movie de flash "niebla" mediante la que damos ese aspecto neblinoso al exterior de la casa; el botón "ejecutar" que al pulsar nos permite visualizar el objeto "niebla" y combo Película en el que se ha seleccionado "La casa". Película a la que se había asignado el objeto "niebla" al darlo de alta en la base de datos.







El objeto "niebla" (movie de flash) tal y como se visualiza al pulsar el botón "ejecutar" en el formulario/ficha de dicho objeto



## Edición/montaje de las secciones de las distintas habitaciones de la casa

Sobre la pantalla del editor aparecen a uno y otro lado de la casa las secciones de las distintas habitaciones de la casa.

Obsérvese que las secciones de la casa (movies de flash) se arrastran y sueltan con el ratón sobre la pantalla del editor desde el **Panel**: Otros





Objetos

Frame	1				
Objetos	Objetos         oniebla 13         osemisotano1         ococina2 17         osalon3 18         odormitorio4				
Nombres de los	niebla, semisótano1, cocina2, salon3, dermitorio4, barve5				
Tipo de objetos	Otros * El sistema los asigna de modo inmediato cuando se graba el escenario.				
Identificadores de los objetos del frame 1	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 * El sistema los asigna de modo inmediato cuando se graba el escenario.				
Prefijo	El sistema agrega a los nombres de los distintos objetos el prefijo "o" de objetos. Así <b>oniebla, osemisotano</b>				
Enomo	2				
rrame	<b></b>				
Objetos	Objetos oniebla 20 osemisotano1 ococina2 14 osalon3 15 odormitorio4 ▼ Borrar				
Objetos Nombres de los objetos	Objetos         osemisotano1         ococina2         osalon3         15         odormitorio4         Borrar    niebla, semisótano1, cocina2, salon3, banyo5 * Obsérvese que son los mismos nombres pero con distinto identificador.				
Objetos Objetos Nombres de los objetos Identificadores de los objetos del frame 2	Objetos oniebla 20 osemisotano1 ococina2 14 osalon3 15 odormitorio4 Borrar niebla, semisótano1, cocina2, salon3, banyo5 * Obsérvese que son los mismos nombres pero con distinto identificador. 20, 14, 15, 16, 17, 18, 19 * Obsérvese que son correlativos a los del frame 1.				



# Edición y montaje de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa



En el panel de objetos aparece seleccionada la pestaña: "Fondo"



#### Edición y montaje de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa

En el panel de objetos, aparece seleccionada la pestaña: "Otros"



Edición de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa (segundo frame)



En el panel de fotogramas, el cursor en rojo se encuentra sobre el segundo fotograma



# Creación de enlaces a los distintos escenarios (Semisótano, Cocina, Salón, Dormitorio/Buhardilla y Baño)

Archivo	Edición	Frame	Ayuda	:: Editor Flash ::	[La casa /  / ]		X
Acciones	XML						3.0
	<ul> <li>Propieda</li> </ul>	des		Propiedades:	osemisotano1_13		
				Nombre	semisotano1		
				Nombre corto	osemisotano1	]	
Objetos			1000	Descripción	01_semisotano1	*	
oniebla 20 osemisotano1	* uisible		5			¥	
ococina2 14	VISIDIE			Tipo	otros	]	PAL .
odormitorio4	Borra	ar 🛛		Proyecto	La casa	]	
Sonidos			1	Escenario	:	]	
ninguno	•			Escena		]	
vocabulario13	Play		and the second second	Archivo	semisotano3_3130.swf		
fantasma06	Stor	a l		Escena:	ninguno		r'
fantasma07				(onClick	) Semisótano Salón		
Tiempo	-		++++		Buhardilla		*****
esperar click		had		Orden	1	7	
1x (200 ms)					-	-	
5x (1 s)	•	Ŧ		Frame (onClick		Aceptar	Jan Jan
Personaies	Fondo	Texto	Propiedade				++ 62 +++ 64
i cisolidjes e							1 22 30
				- 1			
					fotograma 2		$\geq$
				<b>F</b>	Foundation		Reproducir
							Reproducir P

Desplegado en pantalla, el menú Edición del constructor y el formulario con las "propiedades" del semisótano.

Para crear un enlace a un escenario, es preciso realizar lo siguiente:

- Seleccionar con el ratón el objeto (normalmente una movie de flash) que se quiere enlazar. En este caso el "semisotano1", que aparece ligeramente sombreado en gris en el panel "Objetos".
- 2. En el menú **Edición**, seleccionar "**Propiedades**" (aparece ligeramente sombreado en gris). Se despliega el formulario con las propiedades del objeto.
- En el formulario de las "propiedades", en "Escena (on click)" se selecciona el nombre del escenario al que queremos hacer el enlace. En este caso "Semisótano".
- 4. En el campo "Orden", escribimos el orden en el que queremos que aparezca este escenario (en este caso al ser el primero, escribimos un 1).



ALES II

## Visualización del enlace en el front-end por los usuarios



Remarcado en amarillo, el enlace creado al escenario semisótano tal y como lo ve un usuario al situar sobre él el ratón.

En el caso de la utilización de pulsadores, cuando el usuario accede a esta pantalla, las distintos secciones de la casa que han sido enlazadas a los diferentes escenarios se enmarcan secuencialmente en amarillo.

Obsérvese que el marco de color amarillo la aplicación lo crea automáticamente en cuanto se realiza el enlace mediante el editor de proyectos.



# Creación de enlaces a los distintos escenarios (Cocina)

Archivo Edición Fram	ie Ayuda	:: Editor Flash :: [l	La casa /  / ]	×
Acciones XML Propiedades	1. 18 A. 18	ыî		
		Propiedades: o	cocina2_14 🛛 📓	• 8
		Nombre:	cocina2	
		Nombre corto:	ococina2	
Objetos		Descripción:	01_casa/sección de la cocina	
osemisotano1 visible	100		-	
ococina2 14	R -	Tipo:	otros	
odormitorio4		Proyecto:	La casa	7788
Sonidos	1	Escenario:		
ninguno		Escena:		
vocabulario12 Play	and the second second	Archivo:	cocina_209.swf	
fantasma06 fantasma07		Escena:	Salón	
	1 4 4 4 A	(onClick)		
narado			Baño	
esperar click	Libra hat	Orden:	2	
1x (200 ms) 2x (400ms)		Frame:		
5x (1 s)		(onClick)	0 Aceptar	
Personajes Fondo Texto	Propiedade			25 30
			fotograma 2	
			istograma z	
		• •	Cuadricula	teproducir 🕨

En este caso, el enlace se realiza al escenario "cocina"



2. Editar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	A	LESII Módulo de gestión
Gestió	n de escenarios	
		La casa
01 Sem 02 Coci 03 Saló 04 Buha 05 Baño	isótano na n ardilla o	
editor	configurar modificar	añadir borrar
		Gestor de media
	© Ministerio de Educación y Ci	iencia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor de proyectos mediante el que montar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

## Edición del escenario semisótano

Archivo Edición	Frame Ayuda	:: Editor Flas	sh :: [La casa / Semisótano / ]	×
Acciones Acciones Anim Objetos Visible Borra Sonidos ninguno presentacion fantasma1 Play				
fantasma2    Tiempo    parado    esperar click    1x (200 ms)    2x (400ms)    5x (1 s)   Personajes Fondo	exto Propiedades	Otros	+a 1 5, 10 15	20 25 30
		± =	Cuadricula	Reproducir 🕨

La pantalla del editor de proyectos aparece vacía







## Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor de escenarios

El fondo derecho que aparece en miniatura en el panel "Fondo" se acopla a la ventana del editor con sólo hacer clic en él y se quita haciendo clic de nuevo en el cuadrado con la diagonal roja.



#### Edición de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

Los objetos media se colocan en la pantalla del editor de proyectos arrastrándolos y soltándolos desde los diferentes paneles de objetos: Panel Fondo, Panel Personajes, Panel Otros.





# Paneles de objetos (detalle)











## Edición de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II



En el escenario, aparecen ya colocados la mayoría de los objetos "media" que sirven para ambientar las diferentes escenas a las cuales se accede pulsando en algunos de dichos objetos.

# Creación de enlaces a las distintas escenas (Puerta de la chimenea)

Archivo	Edición	Frame	Ayuda	:: Editor Flash ::	[La casa / Semisótano / ]	×
Acciones	XML				1971	
	Propieda	des		Propiedades	ochimeneal 18	No O
		01	1	Tropicudues.		TOP L
- I		Y	Color	Nombre	: chimenea1	nol
			XVME	Nombre corto	: ochimenea1	V.
Objetos		25	4	Descripción	: 01_01_chimenea1/semisótar	APO
ochimenea1	•				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	ARC
otruqueme1 :	visible	× 4		Tipo	: otros	REITA
ocuadro1 21	Borra	ir i		Provecto	La casa	0
pinarcielados,		the set	a la la	Escenario	· Semisótano	
Sonidos				Escenario	. Jernisotenio	
presentacion				Escena		Ason
fantasma1	Play		THE F	Archivo	chimenea2_3124.swf	The second
fantasma2	Stop			Escena:	ninguno	
Timmer			HZ B/	CONCLICK	Puerta de la Chimenea	
Tiempo			A Carlos		Icono del Ordenador	
esperar click		1		Orden	: 1	
1x (200 ms)						
2x (400ms) 5x (1 s)	-		Martin Part	Frame		
	Fondo	Texto	Propiedade	Conclick		
Personajes 📖		Texto	Topicadad			25 30
1						
	7				fotograma 2	
						-
					Cuadricula	Reproducir 🕨
		- 4 -			6416	

Enlace a la escena de la "Puerta de la chimenea" cuyo orden es 1.





# Visualización del enlace en el front-end por los usuarios



Remarcado en amarillo, el enlace creado a la escena de la <u>Puerta de la chimenea</u> tal y como lo ve un usuario al situar sobre él el ratón.

Archivo	Edición	Frame	Ayuda	:: Editor Flash :: [L	a casa / Semisótano / ]		×
Acciones	XML				171		
Parar	Propied	lades		Propiedades: pi	rana2_19		000
			0.00	Nombre:	rana2		DODOVIX
			XVZ	Nombre corto:	prana2	1 1	
Objetos		Se -	4	Descripción:	01_01_rana2	A .	200
ochimenea1	uioibl					*	
otruqueme1 :	VISIDI			Tipo:	personaje		
pmurcielagos:	Bor	rar		Proyecto:	La casa		
Sonidos		- The	ak	Escenario:	Semisótano		
ninguno				Escena:			
presentacion fantasma1	Pla		7. 9	Archivo:	rana2_3127.swf		ATEN !!
padre	Sto		BIES -	Escena:	Fantasma		THEFE
fantasma2			- B	(onClick)	Rana	-	
Tiempo	=				Cuadro	•	
esperar click				Orden:	2		
1x (200 ms)					-	1	
2x (400ms) 5x (1 s)		-	and the second	Frame:		Acentar	$- \downarrow $ $\setminus$
Bernardan	Fondo	Texto	Propiedade	(onclick)	0	Aceptar	
Personajes	Letter II	- unite					25 30
				_	••		
	1				fotograma 2		$\mathbf{\Sigma}$
					Cuadricula		Reproducir 🕨

## Creación de enlaces a las distintas escenas (Puerta de la chimenea)

En este caso, el enlace es a la escena de la Rana y su orden es 2.



3. Editar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La Casa) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA	A	L E S II Módulo de gestión
Gestió	n de escenas	La casa / Semisótano
020 Pue 030 Ico 040 Far 050 Rai 060 Tru 070 Cu	erta de la Chimenea no del Ordenador itasma na iquemé adro	
actividad	es ditor modificar	añadir borrar
Volver	© Ministerio de Educación y Cier	Gestor de media

Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor mediante el que montar/editar una escena (Puerta de la Chimenea) que tienen lugar en un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II

# Edición de una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Puerta de la chimenea) de una película (La casa) de ALES II



En el panel de fotogramas, se ven los 24 fotogramas en que se ha montado la escena.



Guía de uso:

Detalle del fotograma 1





Detalle del fotograma 5. En la pantalla, la cartela de uno de los diálogos entre el fantasma y los niños.



Detalle del fotograma 11: animación inicial de la actividad de la Puerta de la chimenea, que tiene lugar en el escenario Semisótano de la película de ALES II: La casa.

Archivo	Edición	Frame	Ayuda	:: Editor Flash	h :: [La casa / Semisótano / Puerta o	de la Chimenea] 🛛 🛛 🗙
Acciones	1	Nuevo			TTAL CARE	
hablar	1	Propiec	lades	Propiedades	s del frame	
	Anima		1	Núme	ero: 15	
Objetos			_	Soni	ido:	
	visible	-		Retar	rdo: 5	
	Borra			Fon	ndo: fondo_694.swf	
Sonidos		-		Escer (onEnterFra	na: ninguno me) Puerta de la Chimenea	
ninguno fanstasma54				·	Icono del Ordenador Fantasma	
fantasma01 fantasma03	Play				Rana	
fantasma05		<u>_</u>		Activida (onEnterFrai	ad: ninguno me) Puerta Chimenea	
parado						
esperar click			1		ſ	Aceptar
5x (1 s)	]		Ļ	/		
Personajes Fo	ndo Te	exto 📗 F	Propiedades	Otros	+	20 25 30
	NOR 2	1			-	•••••
	THE FIT				fotograma 15	
				Ð 🖃	Cuadricula	Reproducir 🕨

#### Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea

Detalle del fotograma 15. Obsérvese que, en las propiedades del fotograma, la actividad de la Puerta de la chimenea aparece seleccionada y por consiguiente enlazada para ser visualizada al llegar al fotograma.



## Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 16 con la animación final de la "Puerta de la chimenea" e inicial del "Icono del ordenador".

#### Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea

Archivo	Edicion	Frame	Ayuda	:: Editor Flash :: [I	La casa / Semisótano / Puert	ta de la Chimer	iea]
Acciones	XML		_				_
Parar animar	Propieda	des	Ţ	Propiedades: p	fantasma4_77		
Cullur			4	Nombre:	fantasma4	]	
		_		Nombre corto:	pfantasma4		
Objetos	-			Descripción:	fantasma animación final	•	
pfantasma4 7	vicible					•	
	visible	·		Tipo:	personaje	]	
	Borra	ar		Proyecto:	La casa		
Sonidos				Escenario:	Semisótano	]	
ninguno	-			Escena:	Puerta de la Chimenea	]	
fanstasma54 = fantasma01	Play			Archivo:	fantasma4_703.swf		
fantasma03	Stop			Escena:	ninguno		
Tantasmaus				(onClick)	Puerta de la Chimenea Icono del Ordenador		
Tiempo					Fantasma	•	_
esperar click				Orden:		1	
1x (200 ms)			1	_		_	
5x (1 s)	-			(onClick)	0	Aceptar	
Personajes F	ondo	exto P	Propiedades				- bs 5d
I					fotograma 24		25 30
				• •	Cuadricula		Reproducir 🕨

Detalle del fotograma 25. En el panel de propiedades que aparece desplegado, en Escena (onclick), está seleccionada la actividad "Icono del ordenador", actividad con que termina "La Puerta de la chimenea".



## Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 25 con la animación que da paso a la actividad "Icono del ordenador"



La actividad "La puerta de la chimenea" tal y como la ven los usuarios desde el front-end (en la cartela, aparece coloreada, la palabra "luna")

Y CIENCIA		ALES II MO	odulo de gestion	
Gesti	in de actividades			
		La casa / Semisótano / Pu	erta de la Chimenea	
Puerta Cl	limenea			
Į				
	modifi	car añadir	borrar	
		(	3estor de media 🛄	

Modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea)

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II





	La casa / Semisótano / Puerta de la Chim
_	
lipo:	Descripcion:
Puerta de la Chimenea	01_01_020_puertachimenea
	×
Título :	Número :
Puerta Chimenea	0
N	<u>K</u> TTTTT
<b>N</b> 1 1	
Modo de visionado :	Modo de juego :
Imagen	Recarga de pregunta
Imagen	Modo de juego : Recarga de pregunta           Desaparición respuesta :
Desaparición pregunta :	Modo de juego :         Recarga de pregunta         Desaparición respuesta :         Desaparece
Desaparición pregunta :	Modo de juego :         Recarga de pregunta         Desaparición respuesta :         Desaparece
Desaparición pregunta :	Modo de juego :         Recarga de pregunta         Desaparición respuesta :         Desaparece
Modo de visionado : Imagen Desaparición pregunta : Desaparece Repetición de preguntas en respu	Modo de juego : Recarga de pregunta  Desaparición respuesta :  Desaparece  estas :

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades (Puerta de la chimenea). Remarcados en rojo, los botones para modificar la tipografía de los textos de las cartelas: diálogos, mensajes de acierto y error etc.

Pregunta 1 Imagen		Pregunta 1 Texto	
luna	🔍 buscar	<font color=" *CC000 A&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 1 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">lu#na</font>	
vocabulario15	🔍 buscar	-	
oir		(#) Separador	
Pregunta 1 Sonido 2	10.00	Pregunta 1 Sonido 3	
vocabulario36	🔍 buscar	vocabulario45	buscar
oír		oír	
oír Borrar objeto 2 Pregunta 2 Imagen		oír Pregunta 2 Texto	
oír Borrar objeto 2 Pregunta 2 Imagen moto	🔍 buscar	oír Pregunta 2 Texto <font *cc000<br="" color="*CC000&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;oír&lt;br&gt;Borrar objeto 2&lt;br&gt;Pregunta 2 Imagen&lt;br&gt;moto&lt;br&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 2 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;🔍 buscar&lt;/td&gt;&lt;td&gt;ofr&lt;br&gt;Pregunta 2 Texto&lt;br&gt;&lt;FONT   COLOR= "  ="">0 '&gt;mo#to</font>	
oír Borrar objeto 2 Pregunta 2 Imagen moto ver Pregunta 2 Sonido 1 vocabulario28	티, buscar	ofr Pregunta 2 Texto <pre> <pre> <pre> <pre> </pre> </pre> </pre> </pre> <pre> <pre> <pre> <pre> </pre> </pre> </pre> </pre> <pre> &lt;</pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre></pre>	
oír Borrar objeto 2 Pregunta 2 Imagen moto ver Pregunta 2 Sonido 1 vocabulario28 oír	R, buscar	oír Pregunta 2 Texto <pre> FONT   COLOR= ' * CC000 ' &gt;mo#to</pre> (#) Separador	
oír Borrar objeto 2 Pregunta 2 Imagen moto ver Pregunta 2 Sonido 1 vocabulario28 oír Pregunta 2 Sonido 2	R buscar	oír Pregunta 2 Texto <pre> FONT   COLOR= ' * CC000 O ' &gt;mo#to</pre> (#) Separador Pregunta 2 Sonido 3	

Remarcados en rojo y en los campos de texto, las palabras "luna" y "moto" con las etiquetas HTML para cambiar el color de su tipografía



Borrar objeto 1			
Pregunta 1 Imagen		Pregunta 1 Texto	
luna	R, buscar	<font color=" *CC000&lt;/td&gt;&lt;td&gt;-&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 1 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">lu#na</font>	
vocabulario15	🔍 buscar		
oír		(#) Separador	_
Pregunta 1 Sonido 2		Pregunta 1 Sonido 3	
vocabulario36	🔍 buscar	vocabulario45	🔍 buscar
oír		oír	
ver Pregunta 2 Sonido 1	, buscar	0'>mo#to	
ver	Duscar	0'>mo#to	-
Pregunta 2 Sonido 1			
vocabulario28	<sup>63</sup> , buscar	2	-
oír		(#) Separador	
Pregunta 2 Sonido 2		Pregunta 2 Sonido 3	-
vocabulario38	🔍 buscar	vocabulario48	· buscar
oír		oír	
Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen		Pregunta 3 Texto	_
mapa	🔍 buscar	<font color="*CC000&lt;/td&gt;&lt;td&gt;-&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 3 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">ma#pa</font>	
vocabulario18	🔍 buscar		·
oír		(#) Separador	
		Pregunta 3 Sonido 3	
Pregunta 3 Sonido 2			

Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar todos los media (animaciones, imágenes, sonidos etc.) asociados a una pregunta de una actividad (La puerta de la chimenea)





Prequeta 1 Imagen		Pregunta 1 Texto	
luna	II. human	<font color=" *CC000&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;/td&gt;&lt;td&gt;v Duscar&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">lu#na</font>	-
Pregunta 1 Sonido 1			
vocabulario15	🔍 buscar		-
oír		(#) Separador	-
Pregunta 1 Sonido 2		Pregunta 1 Sonido 3	121
vocabulario36	🔍 buscar	vocabulario45	<sup>10</sup> , busca
oír		oír	
Pregunta 2 Sonido 1	B, buscar		-
ver		0'>mo#to	
vocabulario 29			1
ofe	"N Duscar	(#) <b>C</b>	
Descusts 2 Casida 2		(#) Separador	
		Decounts 2 Sonido 2	
vocabulario38	III human	Pregunta 2 Sonido 3	Di hurre
vocabulario38	🔍 buscar	vocabulario48	🔍 busca
vocabulario38 oír	🔍 buscar	vocabulario48	🔍 busca
vocabulario38 oír Borrar objeto 3	🖳 🔍 buscar	vocabulario48	R, busca
vocabulario38 oír Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen	B, buscar	Pregunta 2 Sonido 3 vocabulario48 oír Pregunta 3 Texto	ा, busca
vocabulario38 ofr Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen mapa	S buscar	Pregunta 2 Sonido 3 vocabulario48 oir Pregunta 3 Texto <font *cc000="" ^<br="" color="*CC000&lt;/td&gt;&lt;td&gt;iii, busca&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;vocabulario38&lt;br&gt;ofr&lt;br&gt;Borrar objeto 3&lt;br&gt;Pregunta 3 Imagen&lt;br&gt;mapa&lt;br&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 3 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;의 및 buscar&lt;/td&gt;&lt;td&gt;Pregunta 2 Sonido 3&lt;br&gt;vocabulario48&lt;br&gt;oir&lt;br&gt;Pregunta 3 Texto&lt;br&gt;&lt;FONT   COLOR="  ="">0 '&gt;ma#pa</font>	R busca
vocabulario38 ofr Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen mapa ver Pregunta 3 Sonido 1 vocabulario18	L buscar	Pregunta 2 Sonido 3 vocabulario48 ofr Pregunta 3 Texto <font color="*CC000 _&lt;br&gt;0"  ="">ma#pa</font>	E busca
vocabulario38 ofr Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen mapa ver Pregunta 3 Sonido 1 vocabulario18 ofr	L buscar	Pregunta 2 Sonido 3 vocabulario48 oir Pregunta 3 Texto <font color=" * CC000&lt;br&gt;0 "  ="">ma #pa</font> (#) Separador	E busca
vocabulario38 ofr Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen mapa ver Pregunta 3 Sonido 1 vocabulario18 ofr Pregunta 3 Sonido 2	L buscar	Pregunta 2 Sonido 3 vocabulario48 ofr Pregunta 3 Texto <font color="*CC000&lt;br&gt;0"  ="">ma#pa</font> (#) Separador Pregunta 3 Sonido 3	E busca

Remarcado en rojo, el botón "ver" mediante el que se visualiza en una pantalla emergente el correspondiente media (moto)



Pantalla emergente en la que se visualiza el media: moto





Proquets 1 Imagon		Pregunta 1 Texto
luna	II. human	<fonticolor='*cc000< td=""></fonticolor='*cc000<>
	of Duscar	0'>lu#na
Pregunta 1 Sonido 1		
vocabulario15	🔍 buscar	*
oír		(#) Separador
Pregunta 1 Sonido 2		Pregunta 1 Sonido 3
vocabulario36	🔍 buscar	vocabulario45
oír		oír
Pregunta 2 Sonido 1 vocabulario28	🔍 buscar	<b>v</b>
vocabulario28		
oír		(#) Separador
Pregunta 2 Sonido 2		Pregunta 2 Sonido 3
vocabulario38	🔍 buscar	vocabulario48
oír		oír
Borrar objeto 3 Pregunta 3 Imagen		Pregunta 3 Texto
mapa	🔍 buscar	<font color="*CC000&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 3 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">ma#pa</font>
vocabulario18	🔍 buscar	
		(#) Separador
oír		(m) beputudoi
oír Pregunta 3 Sonido 2		Pregunta 3 Sonido 3

Remarcado en rojo, el botón mediante el que se accede a los buscadores del Gestor de media



pelo	13 huscar	<font color=" *CC000 *&lt;/th&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Pregunta 6 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;v buscar&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">pe#lo</font>
vocabulario24	R, buscar	-
oír		(#) Separador
Pregunta 6 Sonido 2	10	Pregunta 6 Sonido 3
vocabulario43	🔍 buscar	vocabulario47
oír		oir
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen		Pregunta 7 Texto
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen		Pregunta 7 Texto
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen Pregunta 7 Sonido 1	民 buscar	Pregunta 7 Texto
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen Pregunta 7 Sonido 1	B buscar	Pregunta 7 Texto
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen Pregunta 7 Sonido 1	L buscar	Pregunta 7 Texto
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen Pregunta 7 Sonido 1 Pregunta 7 Sonido 2	다. buscar 다. buscar	Pregunta 7 Texto (#) Separador Pregunta 7 Sonido 3
Borrar objeto 7 Pregunta 7 Imagen Pregunta 7 Sonido 1 Pregunta 7 Sonido 2	U Buscar	Pregunta 7 Texto  (#) Separador  Pregunta 7 Sonido 3  buscar

Remarcado en rojo el botón "Añadir pregunta". Al hacer clic en él, se generan automáticamente un nuevo objeto (en este caso el objeto 7) con los campos vacíos en los que incluir tanto la nueva pregunta (la número 7) de la actividad con sus correspondientes media: imagen, sonido ...



pasa	1 buscar	<font color=" *CC000 -&lt;/th&gt;&lt;/tr&gt;&lt;tr&gt;&lt;td&gt;ver&lt;br&gt;Respuesta 11 Sonido 1&lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;/td&gt;&lt;td&gt;0"  ="">pa#sa</font>
vocabulario33	R, buscar	-
oír		(*) Separador
Respuesta 11 Sonido 2		Respuesta 11 Sonido 3
vocabulario40	S buscar	vocabulario51 busca
vocabulario40 oír Borrar objeto 12	🔍 buscar	vocabulario51
vocabulario40 oír Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen	🔍 buscar	vocabulario51
vocabulario40 oir Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen	B, buscar	vocabulario51
vocabulario40 oir Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen Respuesta 12 Sonido 1	E, buscar	Vocabulario51 55 55 busca
vocabulario40 oir Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen Respuesta 12 Sonido 1	R buscar	vocabulario51
vocabulario40 oir Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen Respuesta 12 Sonido 1	R buscar	vocabulario51 busca oir Respuesta 12 Texto (*) Separador
vocabulario40 oir Borrar objeto 12 Respuesta 12 Imagen Respuesta 12 Sonido 1 Respuesta 12 Sonido 2	Suscar	vocabulario51

Remarcado en rojo el botón "Añadir respuesta". Al hacer clic en él, se generan automáticamente un nuevo objeto (en este caso el objeto 12) con los campos vacíos en los que incluir tanto la nueva pregunta (la número 12 en este caso) de la actividad con sus correspondientes media: imagen, sonido ...

Obsérvese que en el caso concreto de la actividad "Puerta de la chimenea" una misma pregunta puede tener diferentes respuestas.



Emparejamientos :							
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	
R 1	~						
R 2							
R 3							
R 4							
R 5							
R 6			•				
R 7							
R 8			~				
R 9							
R 10							
R 11							
R 12							

Tabla de doble entrada (matriz) de preguntas y respuestas

Obsérvese que en el caso concreto de la actividad "Puerta de la chimenea" una misma pregunta puede tener diferentes respuestas.





## Borrar una actividad

Gestión de	e actividades
	La casa / Semisótano / Puerta de la Chimenea
Puerta Chimen	nea
	modificar añadir borrar
Volver	Gestor de media

#### Borrar una actividad seleccionada previamente

#### Nota:

Se recomienda no borrar ninguna actividad, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.





# ÍNDICE

CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE ALES II							
Introducción							
Acceso al módulo de gestión de Ales II	1						
CÓMO SE REALIZÓ EL MONTAJE DE ALES II: Edición paso a paso de la primera							
actividad: La puerta de la chimenea	. 3						
I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL	. 4						
1. Crear una nueva película (La casa) de ALES II	4						
Modificar una película (La casa) de ALES II	5						
Borrar una película (La casa) de ALES II	6						
2. Configurar una película (La casa) de ALES II	. 7						
Anadir nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II	8						
Modificar un escenario (Semisotano) de una película (La casa) de ALES 11	9						
Borrar un escenario de una película (La casa) de ALES II	.10						
4. Configurar las alterentes escenas un escenario (Semisotano) de una película (La	11						
Casa) de ALES II	ТТ Т						
Andair nuevas escenas a un escenario (Semisorano) de una perícula (La casa) de ALES 1.	12						
Modificar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una							
película (La casa) de ALES II	.13						
Borrar una escena	.14						
5. Configurar las actividades de una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario							
(Semisótano) de una película (La casa) de ALES II	15						
Añadir una actividad (Puerta de la chimenea) a una escena (Puerta de la chimenea) de u	n						
escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II	.16						
Borrar una actividad	.17						
II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS	18						
Acceso al Gestor de media	.19						
1. Gestor de media	19						
2. ¿Cómo se sabe si un media está ya dado de alta en la base de datos de ALESII?	•						
	20						
3. Busqueda sencilla	20						
Resultados de la "Busqueda sencilla"	20						
Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado	en						
azul (campanilla) de uno de los resultados de la busqueda.	.21						
4. Busqueda avanzada de media	22						
Formulario para la Busqueda avanzada"	22						
Resultados de la Busqueda avanzada	23						
Ficha/formulario a la que se accede naciendo cric en el nombre del media remarcado en	24						
azul (wendy) de uno de los resultados de la busqueda.	24						
5. Andair objetos (media) à la base de datos	20						
flash/movies de flash)	26						
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (imágenes)	27						
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (indugenes)	28						
Formulario mediante el que añadir archivos de texto a la base de datos (Texto)	29						
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (video)	30						
III. EDICIÓN DE LAS PANTALLAS	31						
1. Editar la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES TT	31						
1. Carrar la parriana de la pagina principar de ana penedra (ba caba) de ribco 22							



Guía de uso:				
Módulo de gestión de Ales II				

q

Edición de la pantalla de acceso a las distintos escenarios de una película (La casa) de	
ALES II	32
Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor	33
Agregar (quitar) una máscara a (de) una imagen o movie de flash ubicada en la pantalla	
del editor	34
Edición/montaje de las secciones de las distintas habitaciones de la casa	36
Objetos	37
2. Editar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II	43
3. Editar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una	
película (La Casa) de ALES II	48
IV CONFIGURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	53
Modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea)	53
Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de	e
la chimenea) de ALES II	54
Borrar una actividad	.61