

1 Manual de Usuario Visor Ejercicios

El visor de ejercicios permite la reproducción de un ejercicio creado con la pizarra digital

1.1 Prerequisitos

Para la correcta instalación de la aplicación, la computadora debe tener instalada la versión 3.2 de Adobe AIR que se puede encontrar en <http://get.adobe.com/es/air/>.

1.2 Instalación

Para instalar el programa se debe ejecutar el instalador “viewer.air” cuyo icono se puede apreciar en la Figura 1.

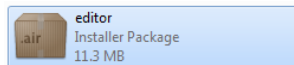


Figure 1: Instalador

1.3 Carga de ficheros de ejercicio

La reproducción de un fichero de ejercicio (.piz) se puede realizar de dos maneras distintas:

1.3.1 A través del fichero de ejercicio

Ejecutar un fichero con extensión .piz como el de la Figura 2 producirá la apertura de la aplicación en modo visualización como se puede ver en la Figura 2.

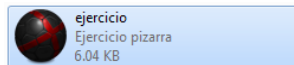


Figure 2: Fichero de ejercicio

1.3.2 Importando desde la aplicación

Para abrir un fichero desde la aplicación se debe pulsar el botón Abrir en la parte superior derecha. Una vez seleccionado un fichero válido, éste comenzará a reproducirse en la aplicación. El proceso puede observarse en la Figura 3.

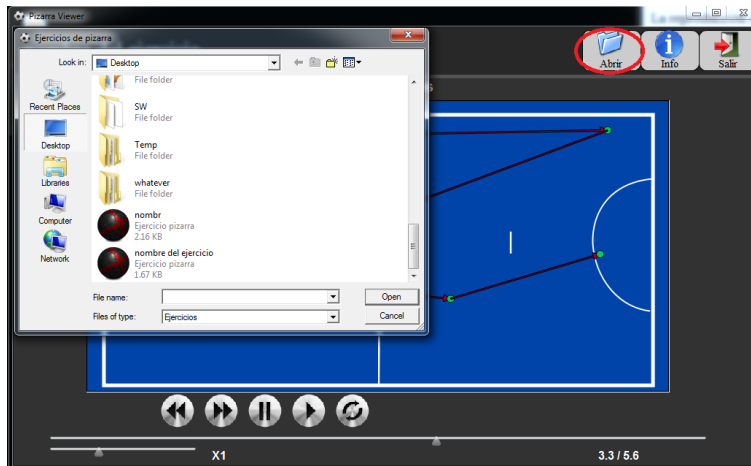


Figure 3: Abrir Ejercicio

1.4 Información adicional

Pulsando sobre el botón “info” en la parte superior derecha, se obtendrá el nombre, la información y los textos asociados a cada escena del ejercicio como se puede apreciar en la Figura 4.

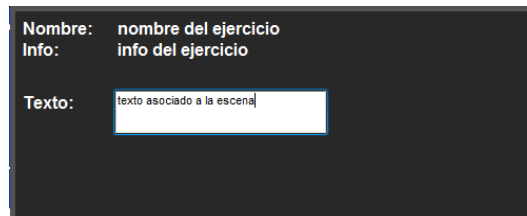


Figure 4: Información adicional

1.5 Control de la reproducción

En la parte inferior de la aplicación se encuentran los controles de reproducción que se muestran en la Figura . Mediante los mismos se podrán realizar las siguientes acciones:

- Slider superior:
 - Representa el progreso de la reproducción, se puede avanzar o retroceder la escena desplazando el triángulo a través de la barra.
- Slider inferior:

- Indica la velocidad de reproducción, desde 0.5 (doble del tiempo del ejercicio), hasta 2 (mitad del tiempo del ejercicio).
- Botones de reproducción:
 - De izquierda a derecha, los botones permiten volver al principio, avanzar al final, pausar, reproducir y revertir el ejercicio.



Figure 5: Control de Reproducción

1.6 Personalización de las Trayectorias

La aplicación permite seleccionar que parte de las trayectorias se muestra en la reproducción mediante dos cajas de selección.

La primera de ellas, “Muestra Trayectorias”, habilita y deshabilita la representación gráfica de la trayectoria durante la reproducción del ejercicio.

La segunda, “Muestra Puntos” permite ocultar y mostrar los puntos de paso en el camino del elemento.



Figure 6: Layout