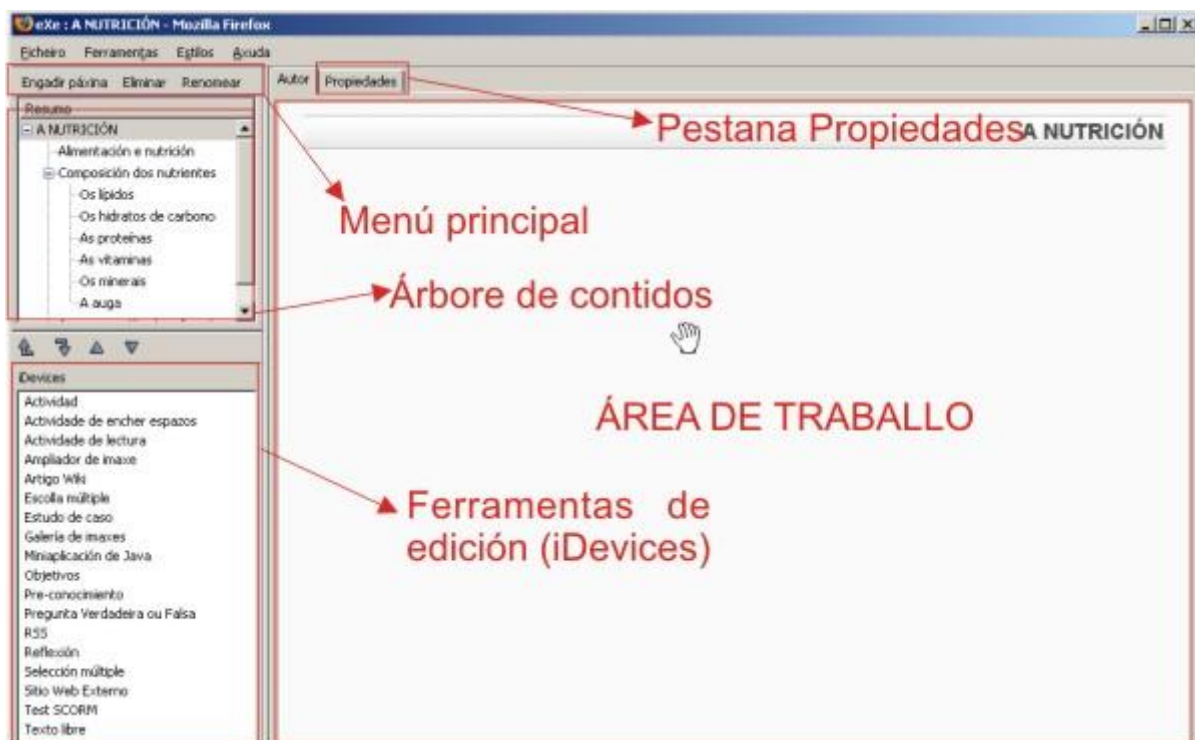


3. O contorno de eXe

1

Cando executamos eXe aparécenos a seguinte interface:



Como se pode apreciar, temos tres espazos:

- A **barra de ferramentas**: desde aquí poderemos xestionar os proxectos, así como as follas de estilo.
- O **espazo de autoría**, que á súa vez consta de dúas áreas:
 - A barra lateral esquerda, que conta asemade con dous espazos:
 - A **árbore de contidos**: un proxecto non é máis que un conxunto de páxinas organizadas como unha árbore de contidos. Desde aquí, o que estamos a establecer é a xerarquía do sitio (menú de navegación).
 - A área de **Ferramentas de Edición (Idevices)**: contén as ferramentas pedagóxicas que nos axudarán a elaborar os nosos contidos.

A **área de traballo do editor**: Nesta área é onde inseriremos os contidos.



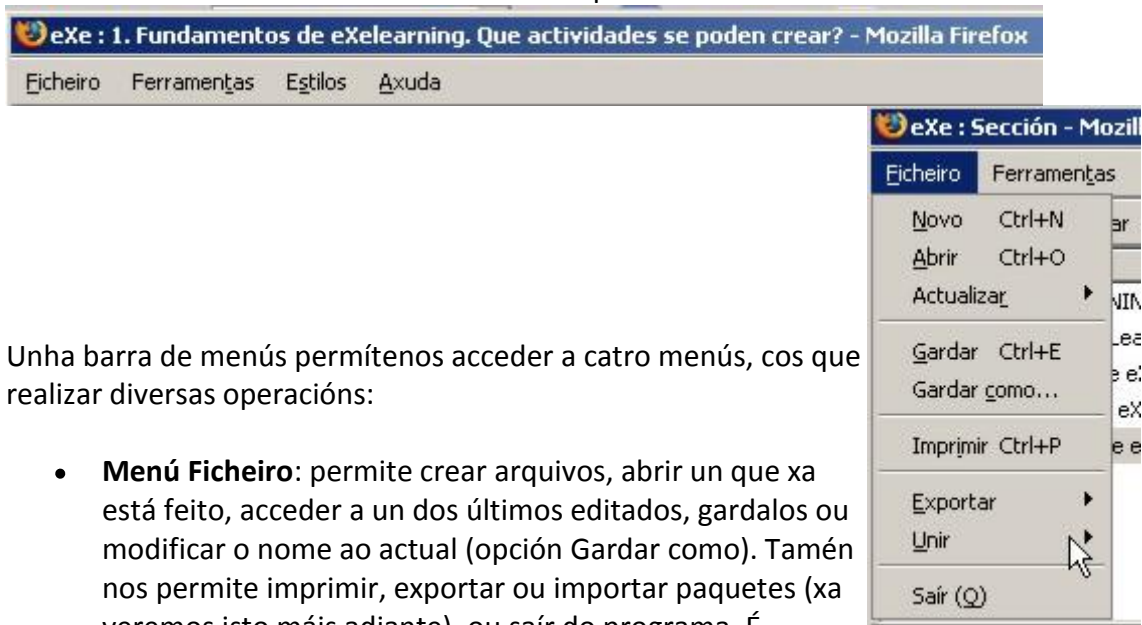
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Barra de ferramentas

2

O contorno de eXe é moi similar ao doutras aplicacións:



Unha barra de menús permítenos acceder a catro menús, cos que realizar diversas operacións:

- **Menú Ficheiro:** permite crear arquivos, abrir un que xa está feito, acceder a un dos últimos editados, gardalos ou modificar o nome ao actual (opción Gardar como). Tamén nos permite imprimir, exportar ou importar paquetes (xa veremos isto máis adiante), ou saír do programa. É importante esta última opción, xa que non podemos saír do programa facendo click sobre a cruz da barra de título.
- **Menú Ferramentas:** permítenos acceder ao editor de iDevices, escoller o idioma ou actualizar a vista do que redactamos.
- **Menú Estilos:** permite establecer un persoal global para toda a nosa Unidade.
- **Menú Axuda:** permite acceder a diversas axudas.

Baixo a barra de menús, temos a área de creación de contidos ou autoría, que se divide en dúas zonas diferentes:

- A barra lateral esquerda contén as ferramentas que poden usar os autores da Unidade para crear os contidos. Divídese en dúas seccións:
 - A sección superior (ver imaxe á dereita), coñecida como **árbore de contidos**, permítenos definir a estrutura da nosa Unidade.



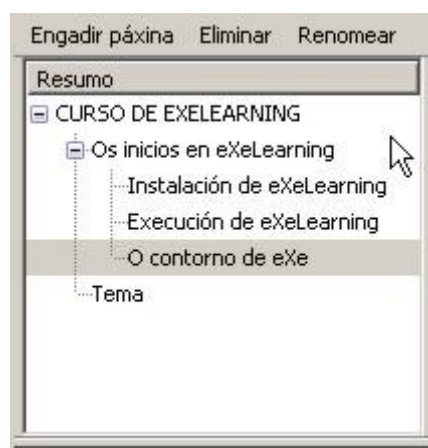
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



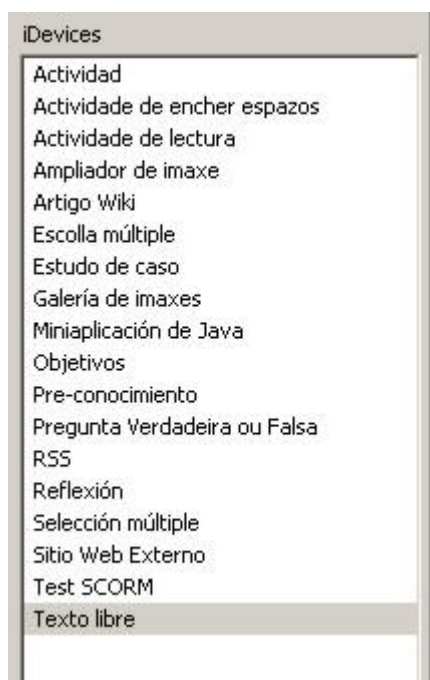
A cada un dos niveis en que podemos organizar a nosa Unidade, eXe chámalle NODO.

No exemplo que se propón, aparece o nodo principal que se chama "CURSO DE EXEARNING". Del parten ramificacións ("nodos fillo"), que poden ser, por exemplo, os apartados da nosa Unidade.

Dentro de cada apartado podemos facer tamén os subapartados que desexemos, ata un nivel bastante profundo.



3



- A parte inferior da barra lateral (ver esquerda) queda reservada para a xestión dos iDevices.

Estes non son senón os recursos ou ferramentas cos cales imos compoñer a nosa Unidade Didáctica.

Nesta versión do programa atopamos ata 18 recursos diferentes, que iremos vendo ao longo deste curso.

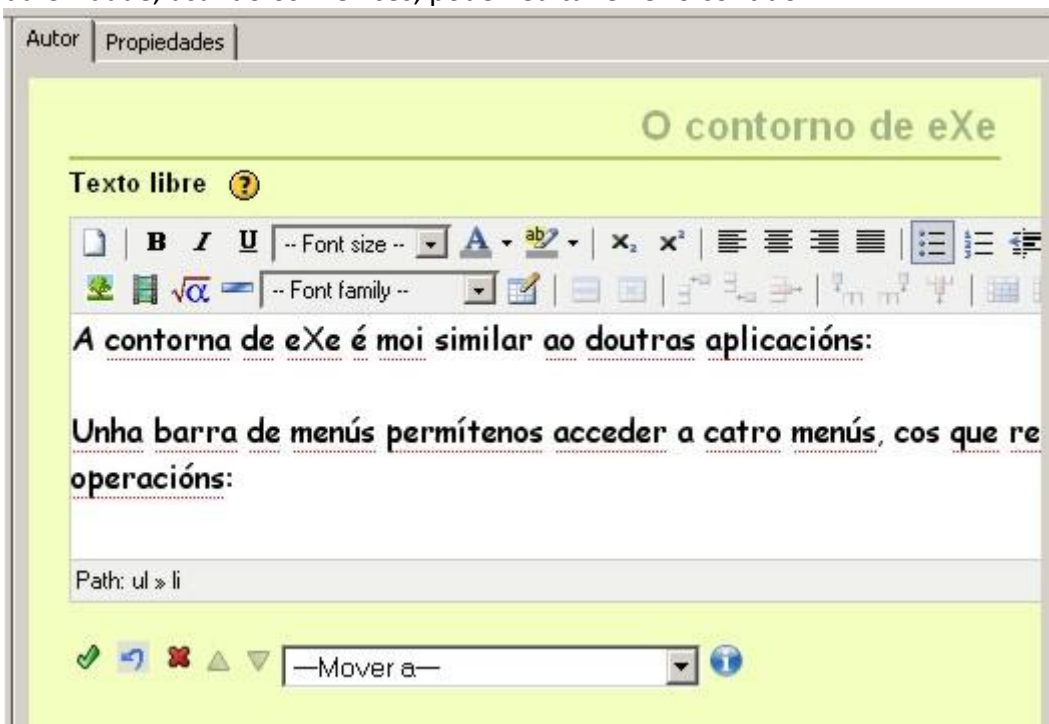


Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



O espazo de creación de contidos ou autoría presenta dúas pestanas:

A primeira delas, **Edición**, compórtase como un taboleiro de escritura, onde os autores da Unidade, usando os iDevices, poden editar e ver o contido.



A pestana de **Propiedades** esta deseñada para habilitar ao autor de contidos para definir os metadatos básicos e a taxonomía do proxecto así como para agregar encabezados, gráficos e títulos.

Espazo de autoría

O **espazo de autoría** consta de dúas áreas:

- A barra lateral esquerda, que conta asemade con dous espazos:
 - A **árbore de contidos**: un proxecto non é máis que un conxunto de páxinas organizadas como unha árbore de contidos. Desde aquí, o que estamos a establecer é a xerarquía do sitio (menú de navegación).
 - A área de **Ferramentas de Edición (Idevices)**: contén as ferramentas pedagóxicas que nos axudarán a elaborar os nosos contidos.
- A **área de traballo do editor**: Nesta área é onde inseriremos os contidos. Consta de dúas pestanas:



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



- A [área de autor](#), ou espazo de creación de contidos propiamente dito.
- A [pestaña de propiedades](#), que contén os metadatos do noso traballo.

The screenshot shows the 'Propiedades' (Properties) window in eXe-Learning. It has two tabs: 'Autor' and 'Propiedades'. The 'Propiedades' tab is active, showing sub-tabs for 'Paquete', 'Metadatos', and 'Exportar'. The 'Propiedades do proxecto' section contains the following fields and controls:

- Título do proxecto:** A text input field.
- Fondo da cabeceira:** Includes three buttons: 'Cargar imaxe', 'Mostrar imaxe', and 'Eliminar imaxe'. There is also a checkbox labeled 'Quere colocar'.
- Autor:** A text input field.
- Licenza:** A dropdown menu currently showing 'Ningún'.
- Pé de páxina:** A large text area.
- Descrición:** A large text area.

The 'Taxonomía' section at the bottom includes:

- Nivel 1:** A dropdown menu showing 'Tema'.
- Nivel 2:** A dropdown menu showing 'Sección'.
- Nivel 3:** A dropdown menu showing 'Unidade'.
- Actualizar a árbore:** A button to update the tree structure.

An 'Aplicar' button is located at the bottom left of the window.

Barra lateral esquerda

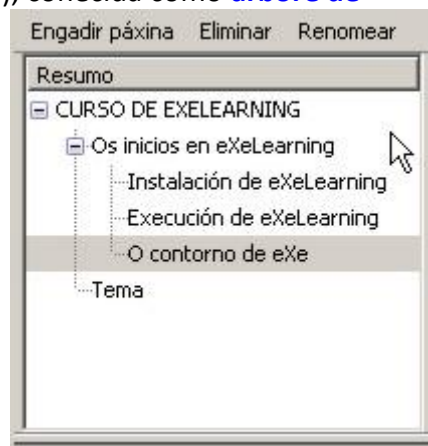
A **barra lateral esquerda** contén as ferramentas que poden usar os autores de contido para crear os contidos. Divídese en dúas seccións:

- A sección superior (ver imaxe á dereita), coñecida como **árbore de contidos**, permítenos definir a estrutura da nosa Unidade.

A cada un dos niveis en que podemos organizar a nosa Unidade, eXe chámalle NODO.

No exemplo que se propón, aparece o nodo principal que se chama "CURSO DE EXEARNING". Del parten ramificacións ("nodos fillo"), que poden ser, por exemplo, os apartados da nosa Unidade.

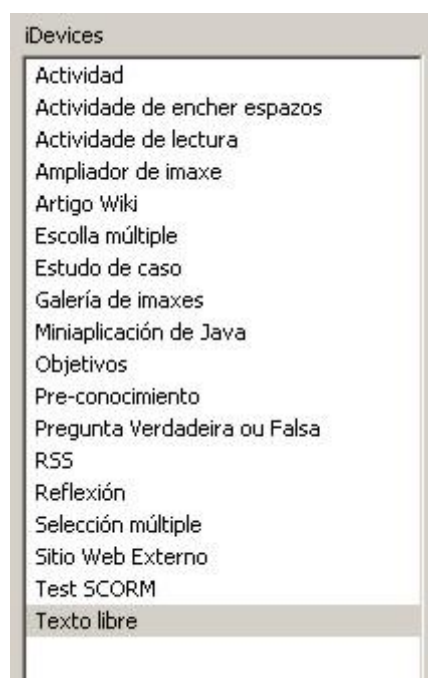
Dentro de cada apartado podemos facer tamén os subapartados que desexemos, ata un nivel bastante profundo.



- A parte inferior da barra lateral (ver dereita) queda reservada para a xestión dos **iDevices**.

Estes non son senón os recursos ou ferramentas cos cales imos compoñer a nosa Unidade Didáctica.

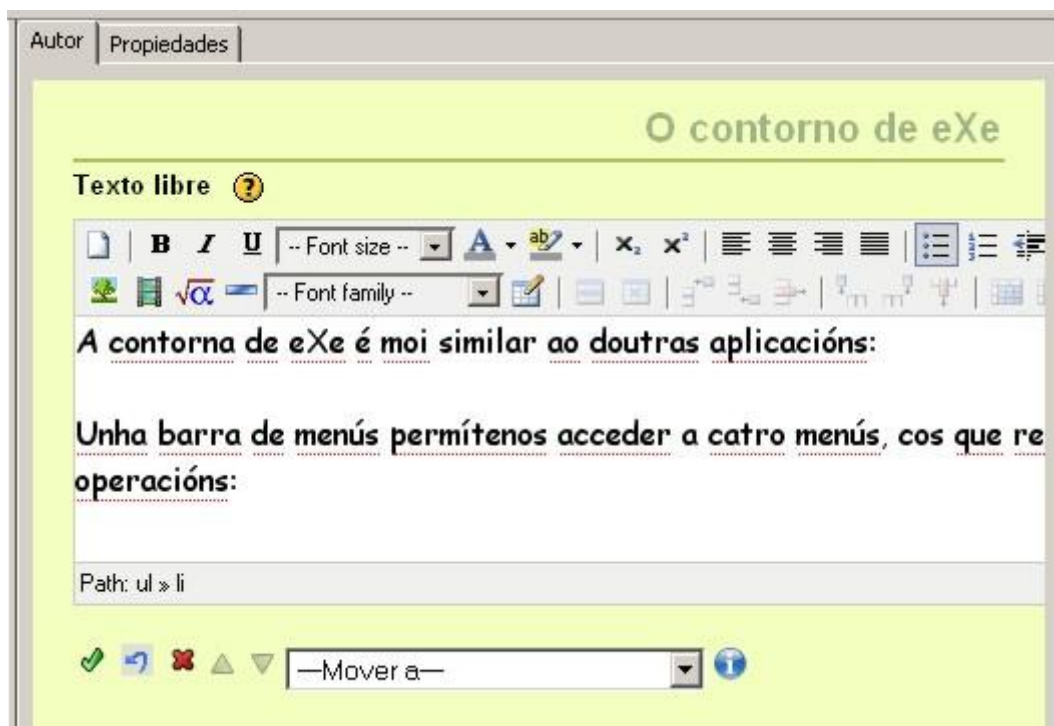
Nesta versión do programa atopamos ata 18 recursos diferentes, que iremos vendo ao longo deste curso.



Creación de contidos

O [espazo de creación de contidos](#) ou autoría presenta dúas pestanas:

- A primeira delas, [Edición](#), compórtase como un taboleiro de escritura, onde os autores de contido, usando os iDevices, poden editar e ver o contido.



A [pestaña de propiedades](#) esta deseñada para habilitar ao autor de contidos para definir os metadatos básicos e a taxonomía do proxecto así como para agregar encabezados, gráficos e títulos.

Autor **Propiedades**

Paquete Metadatos Exportar

Propiedades do proxecto

Título do proxecto:

Fondo da cabeceira: ☐ Quere colocar

Autor:

Licenza:

Pé de páxina:

Descrición:

Taxonomía

Nivel 1:

Nivel 2:

Nivel 3: