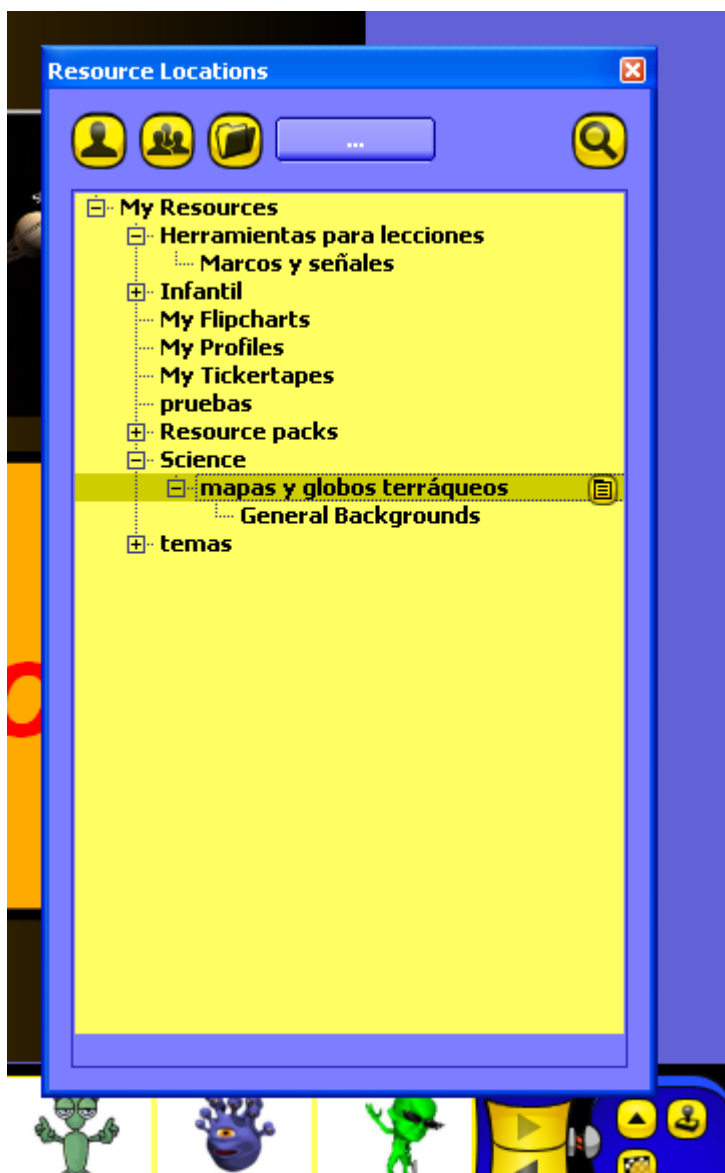


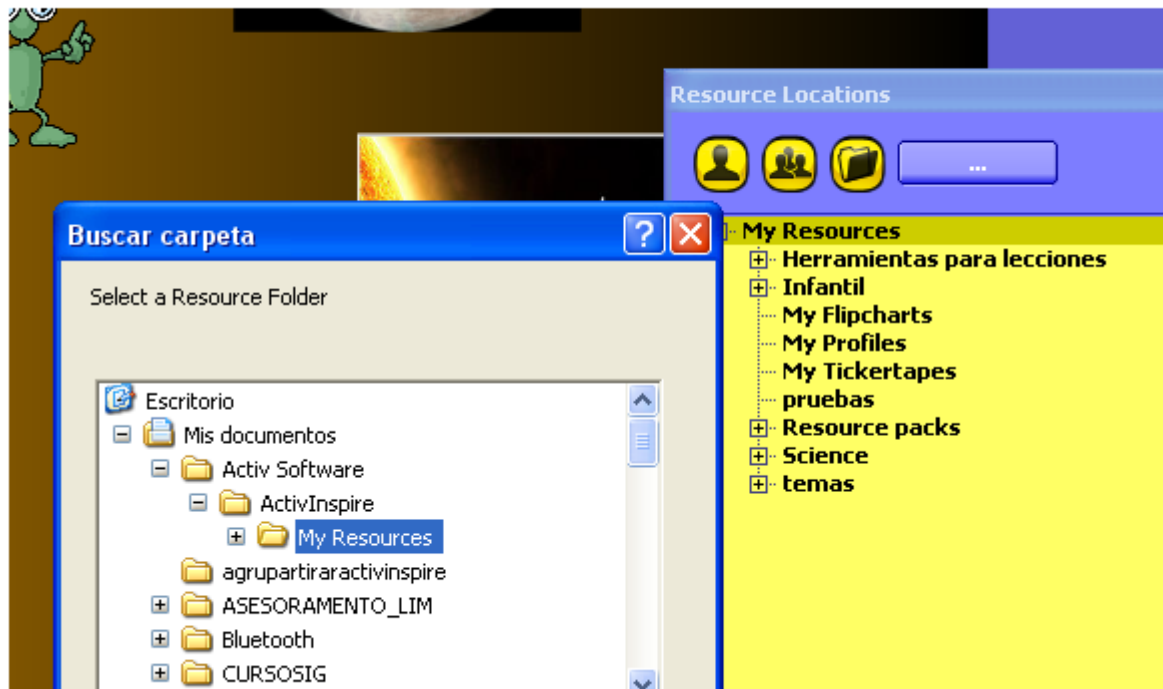
Creación dun Contenedor de palabras clave. Situámonos en **MODO DE DISEÑO**



1.-En primeiro lugar localizamos no **Navegador de Recursos** as imaxes para a nosa actividade



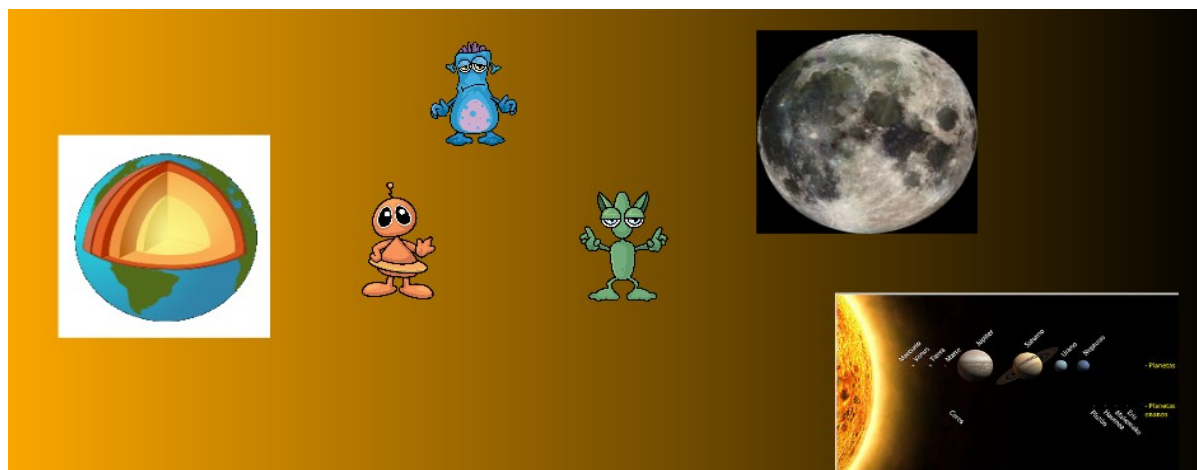
Lembrede que si prememos no botón cos puntos suspensivos, podemos navegar polo pincho USB para buscar o cartafol coas imaxes.



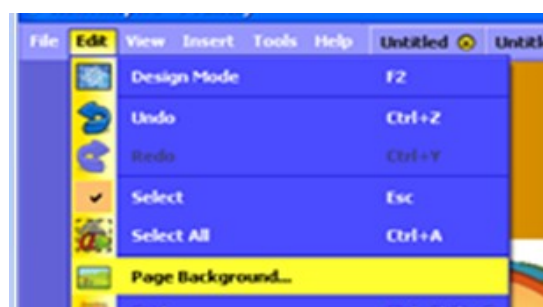
2.-Neste exemplo as imaxes son dos planetas e outras son pequenos alien

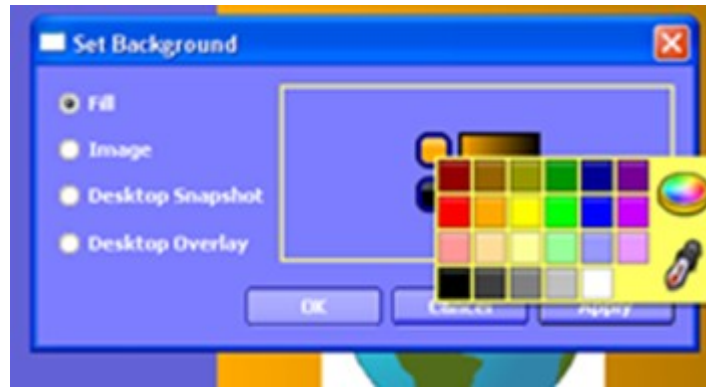


Arrastramos ó espazo de traballo.



Definimos un color de fondo para a páxina



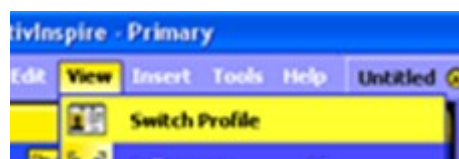


Dámoslle a OK ou Aceptar.

3.-De seguido creamos os Contenedores



É dicir, escollemos un rectángulo redondeado, escribimos o rótulo coa ferramenta Texto (se non vemos a ferramenta Texto temos que cambiar o noso perfil

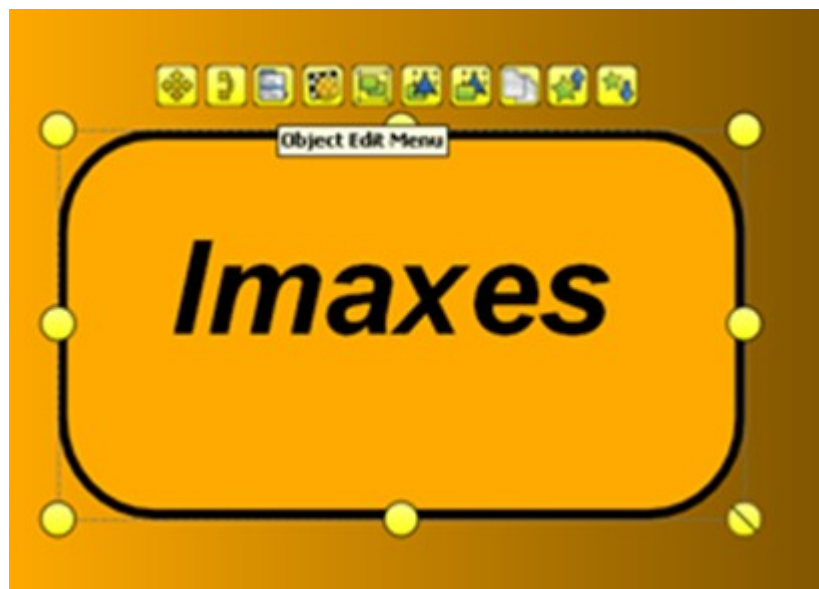




Sempre podemos modificar o tamaño, cor, etc do texto

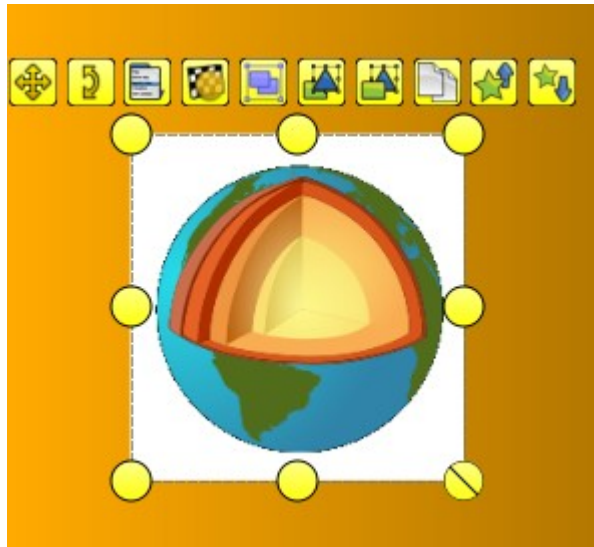


De seguido, agrupamos texto + figura. Tamén a podemos bloquear.





4.-Imos agora definir as propiedades do contenedor: que admita imaxes relacionadas cunha determinada palabra clave, no caso contrario, que saian despedidas.
Picamos na primeira das imaxes:



Coa imaxe seleccionada, accedemos ó **NAVEGADOR DE PROPIEDADES**



No campo de Identificación, escollemos **Palabra clave: planetas**

Identification	
Name	Imagen1
Keywords	planetas
Question Tag	None
Appearance	

No campo **Contenedor**, Restituír se non está contido: **Verdadeiro**. Se a imaxe non contén a palabra crave que definiremos para o contenedor, regresará á posición inicial. Se a imaxe non está contida completamente, o mesmo

Container	
Can Contain	Nothing
Contain Object	
Contain Words	
Contain Rule	Completely Conta
Reward Sound	False
Reward Sound Location	
Return if not Contained	True

Facemos o mesmo con todas as imaxes que teñan que ver cos planetas. En todos os casos, no campo **Contenedor**, Restituír se non está contido: **Verdadeiro**

Outro grupo diferente de imaxes son os pequenos alien. Ímoslles a asignar a **Palabra crave Bichiños**



Identification	
Name	alien2
Keywords	bichiños
Question Tag	None

No campo **Contenedor, Restituír se non está contido: Verdadeiro**. Se a imaxe non contén a palabra crave que definiremos para o contenedor, regresará á posición inicial. Se a imaxe non está contida completamente, o mesmo

Container	
Can Contain	Nothing
Contain Object	
Contain Words	
Contain Rule	Completely Conta
Reward Sound	False
Reward Sound Location	
Return if not Contained	True

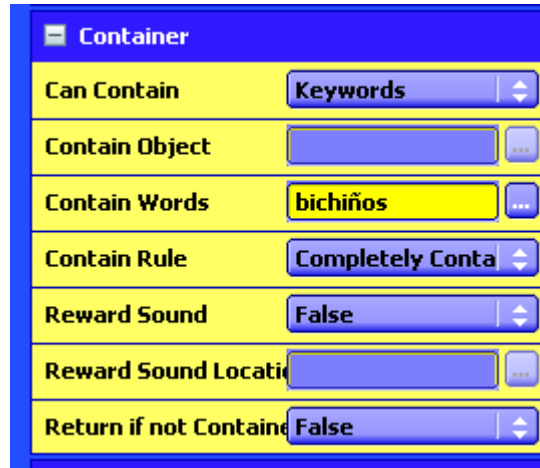
Agora si, definiremos as propiedades do Contenedor. En primeiro lugar, o seleccionamos



Coa imaxe seleccionada, accedemos ó **NAVEGADOR DE PROPIEDADES**

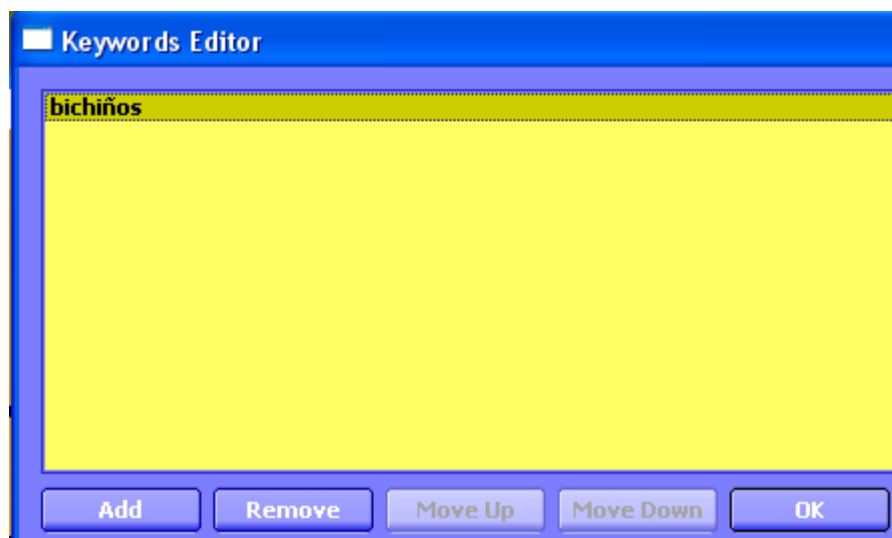


Baixamos o cursor ata chegar a:

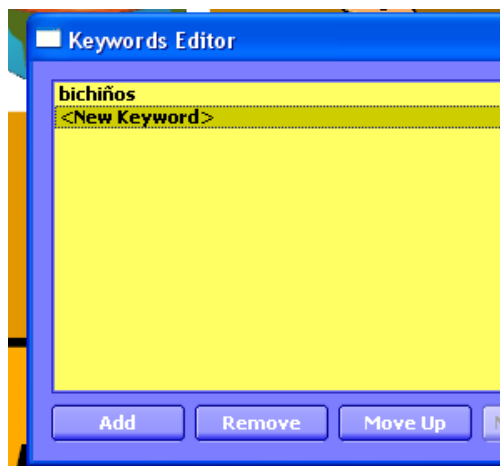


É dicir, temos que dicirlle que **“Poda conter”** escollemos **“Palabras Crave”** e que **“Conteña a Palavra Crave”: bichiños**

Para engadir unha palabra crave, prememos nos puntos suspensivos



Prememos en Engadir



Enriba de New Keyword, escribimos a nosa palabra crave. Facemos o mesmo co segundo contenedor; a súa palabra clave será: planetas

Antes de rematar, temos que facer dúas cousas:

- O obxecto que se conterá deberá estar nunha capa superior á do contenedor.
- O contenedor sempre ten que ser de maior tamaño que os obxectos contidos, de non ser así a actividade non funcionará

Unha vez realizada a actividade en clase, **LEMBRADE NON GRAVAR OS CAMBIOS**. Se queremos volver facela, pulsamos no botón de retroceso para desfacer os cambios e volver empezar

Para envíar un contenedor á capa inferior



Para desfacer os cambios e volver a empezar



Para probar a actividade en clase: saímos do modo de deseño, a icona ponse azul

