

|                                                                      |                       |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Curso: 1º Bach C-D                                                   | Alumno/a: Prof Javier |
| Actividade: Actividade 1 . Proxecto dixital e edición de documentos. |                       |
| Data: outubro 2025.                                                  | Mesa traballo: nº__   |

## EDICIÓN DE DOCUMENTOS. OBXECTOS OLE.

CA1.3. Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.

CA2.1. Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para crear, editar e expor documentos de texto e presentacións dixitais.

### Índice:

- 1 – O TAMAÑO dos arquivos.( textos e imaxes)
- 2 – Creación de actividades en diferentes programas.
- 3 – Inserción de obxectos OLE nun documento e Compresión de arquivos.
- 4 – Envío de arquivos en plataformas dixitais.

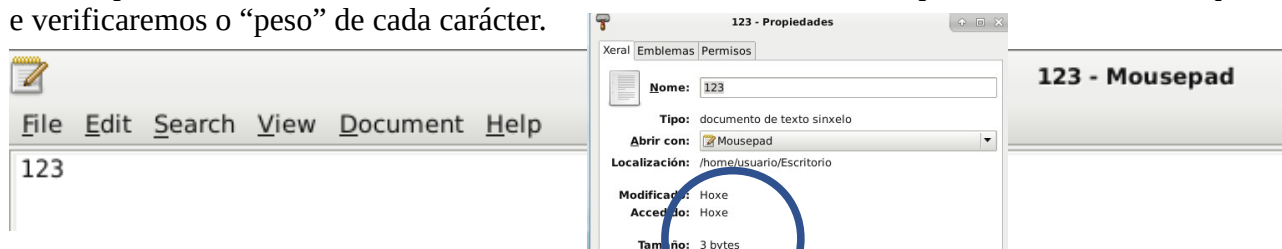
1.1 – O primeiro que vamos a comentar é o tamaño dun arquivo.

Xa sabedes que cada carácter ten un peso de 1 Byte e que dispoñemos de 255 bytes para representar un código determinado. Como no código **ASCII**. Info en :

<https://elcodigoascii.com.ar/>

[https://iesalandalus.es/tyc/t1/4el\\_sistema\\_binarioel\\_language\\_de\\_los\\_orderadores.html](https://iesalandalus.es/tyc/t1/4el_sistema_binarioel_language_de_los_orderadores.html)

Para empezar escribiremos varios caracteres co bloc de notas – Mouse pad. Gardaremos os arquivos e verificaremos o “peso” de cada carácter.

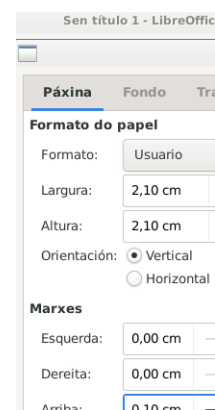
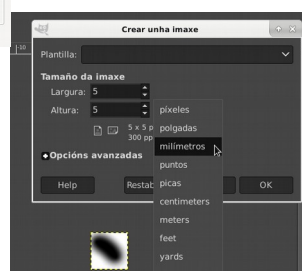
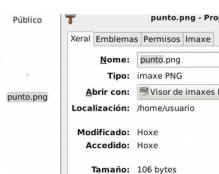
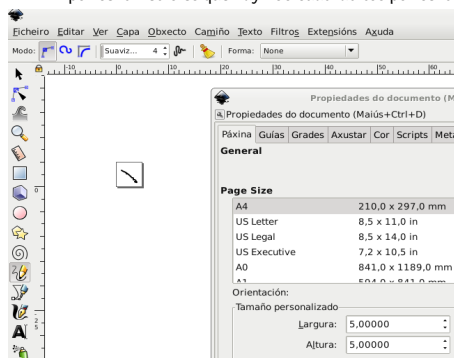


Despois escribiremos un texto longo no **writer**. Contaremos os caracteres (ferramentas-conta de palabras) e co Mouse Pad verificaremos o peso do conxunto en bytes. O mesmo podemos facelo cunha **páxina web** (Botón dereito *Ver código fuente*) e contamos e pesamos o arquivo html.

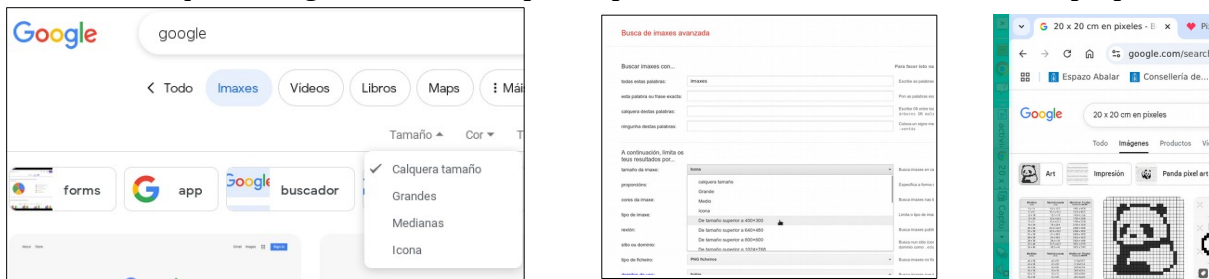
1.1.2- Faremos o mesmo con **imaxes** Usaremos **Inkscape**, **Gimp** e **L.O.DRAW** modificaremos as propiedades para facer arquivos o mais pequenos posibles ( <100 bytes) e gardaremos as imaxes como bmp, jpeg, pdf e **png** (odg xdf e svg son extensións editables de DRAW gimp e Inkscape).

**Explic1: Imagen de 1 bit** solo blanca y negra, cada bit es un pixel, blanco = 0 o 1 = negro. **Imágenes de escala de grises**, 8 bits por pixel, o lo que lo mismo 1 byte por pixel. **Imágenes RGB** (Red Green Blue) 24 bits, en resumen se asigna un byte para cada color, con el mismo se alternan las intensidades de rojo, verde y azul obteniendo 256 intensidades distintas por color primario, lo que genera 16 millones de colores posibles.

**Explic2: ¿Qué es el píxel?** Es la unidad de división, no tiene un tamaño concreto, al asignarle una resolución definimos su tamaño. Si decimos que una imagen tiene 10 pixeles por centímetro es que hay 100 cuadraditos por centímetro cuadrado de imagen. Fonte1 e 2 : [enlace](#).



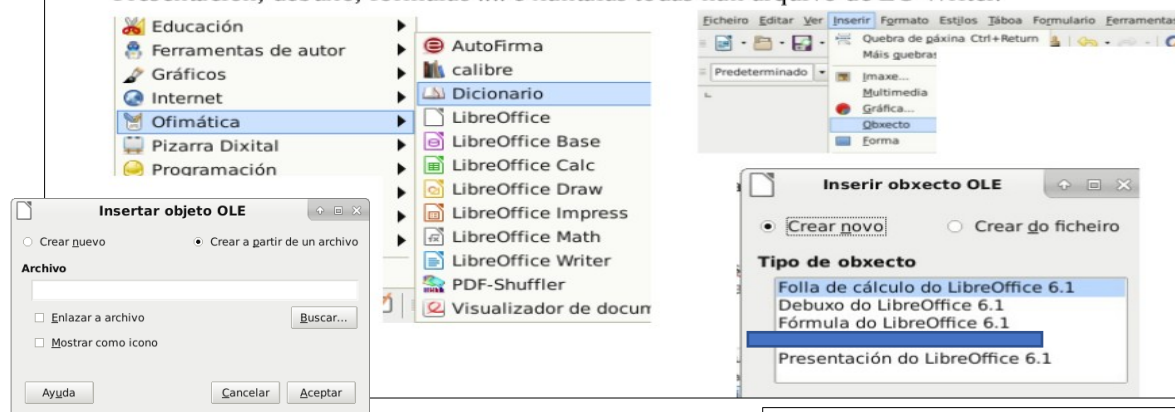
1.2.2 Ademais buscaremos nun buscador de internet arquivos grandes e pequenos posibles. Todos estes arquivos se gardan nunha carpeta específica e se indican e xustifican as propiedades.



2 – Creación de actividades compatibles con OLE nos diferentes programas da Maqueta Abalar.

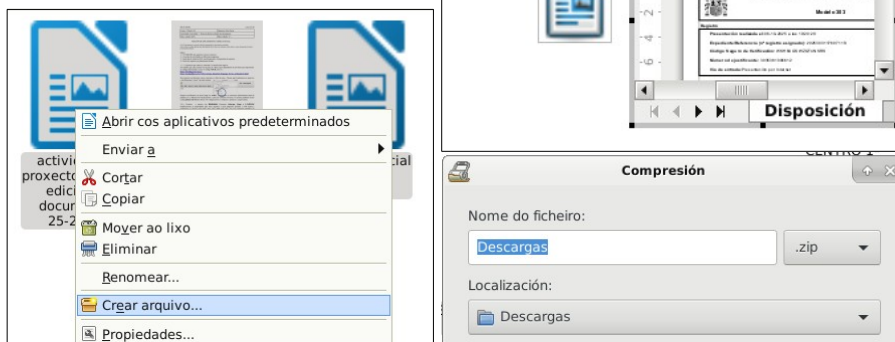
Se traballamos con diferentes aplicacións dentro dun único arquivo, temos a **inserción de obxectos OLE** nun documento de texto. Facilita a edición do documento creado e tamén deberá ordenarse nunha carpeta única e enviarse comprimido en formato .zip o .rar

**Crea** diferentes aplicacións básicas de Programas de oficina ( cálculo, gráfica e función en Calc) Presentación, debuxo, fórmulas .... e xúntalas todas nun arquivo de LO Writer.

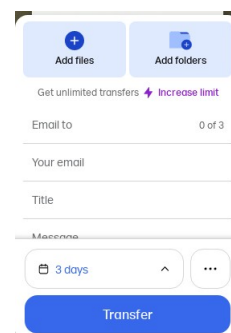
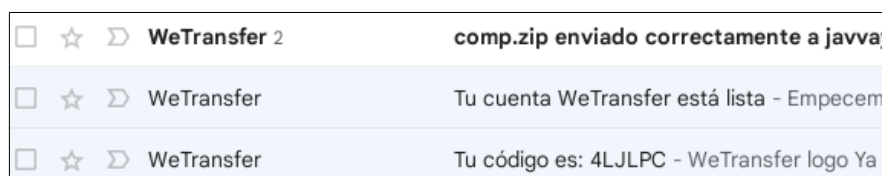


En writer teremos **fiestras ou iconos** que serán accesos ós arquivos creados.

3 – Facemos un arquivo **COMPRESIDO** (.zip) (.rar) documento con todos os arquivos insertados e unha imaxen da carpeta completa.



4 – Envío de arquipos en plataformas dixitais. Uso de *wetransfer* Enviando o documento comprimido a [javvayaidt@gmail.com](mailto:javvayaidt@gmail.com).



Entrega: En USB de aula en formato **pdf de dúas páxinas** e **TODO comprimido** (.zip) (.rar) .

Ademais entregarse por correo electrónico [javvayaidt@gmail.com](mailto:javvayaidt@gmail.com) e empregando a plataforma de envío wetransfer o arquivo comprimido.