

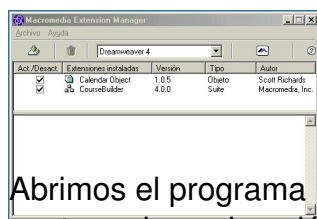
There are no translations available.



las extensiones son pequeños subprogramas o fragmentos de código que se añaden a DW para implementar funciones o añadir nuevos comportamientos.

Las extensiones son creadas por programadores de páginas web y son gratuitas. Podemos descargarlas de la página oficial de Macromedia o de sitios especializados y se instalan en el programa por medio de Macromedia Extensión Manager.

Instalar una extensión

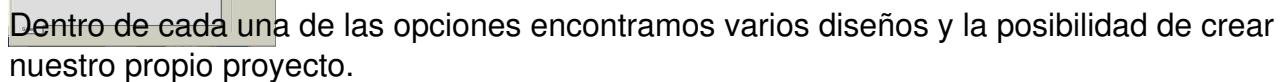
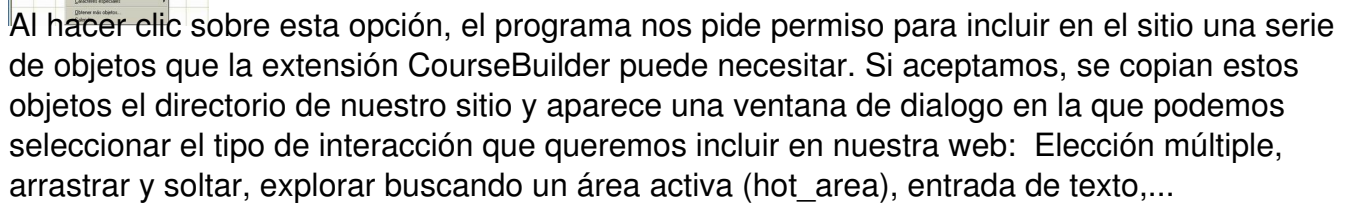


Abrimos el programa Macromedia Extensión Manager y hacemos clic en el icono . En la ventana de exploración buscamos el directorio donde tenemos las extensiones y elegimos las que queremos instalar. Una vez terminado el proceso de instalación, las extensiones aparecerán en la ventana superior con el cuadro de verificación activado. Si queremos que no estén en DW solo tenemos que desactivar dicho cuadro.

En DW, las extensiones aparecen en el menú del programa o en el panel comportamientos.

CourseBuilder, herramienta para la realización de páginas interactivas.

•



Interactions

Interaction: **J2EE**

Question Text:

Judge Interaction

☒ when the user clicks a button labeled

☐ when the user clicks a choice

Control when

☒ in a specific event (see using the Judge Interaction Behavior)

☐ when the user clicks a button labeled

Knowledge Tracked

☒ Send results to a management system if present

☐ none

Time for

Time of

Time to

Limit

☒ limit to a page (if the browser only)

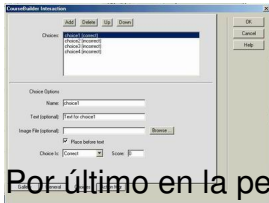
☐ limit to a page (if the browser only)

OK **Cancel** **Help**

En la pestaña **General**:

- Escribiremos en primer lugar al pregunta en el cuadro de texto **Question text**.
- En **Judge Iteration** decidiremos cuando se va a realizar la acción.
- En **Correct When** podemos optar por considerar acertado una respuesta correcta o todas las respuestas correctas.
- Podemos limitar el numero de intentos (**tries**) y el tiempo (**time**), crear un botón que reinicie (**reset**) e insertar toda la actividad en una capa.

En la pestaña Choices vamos definiendo cuantas opciones ofrecemos al usuario y cuales de ellas son correctas. En **text** insertamos el texto que acompañará a cada opción (puede cambiarse en el diseño de la página) y en **Image File** podemos insertar una imagen también para cada opción.



Por último en la pestaña **Action Manager** aparece el código. Podemos cambiar opciones directamente en esta ventana si conocemos el lenguaje JavaScript.

Aceptamos y comprobamos que la apariencia es la deseada y que el funcionamiento es correcto.

Descargar el [artículo](#) en formato pdf.

Descargar ejemplos: [calendario](#) , [cuestionario](#)