

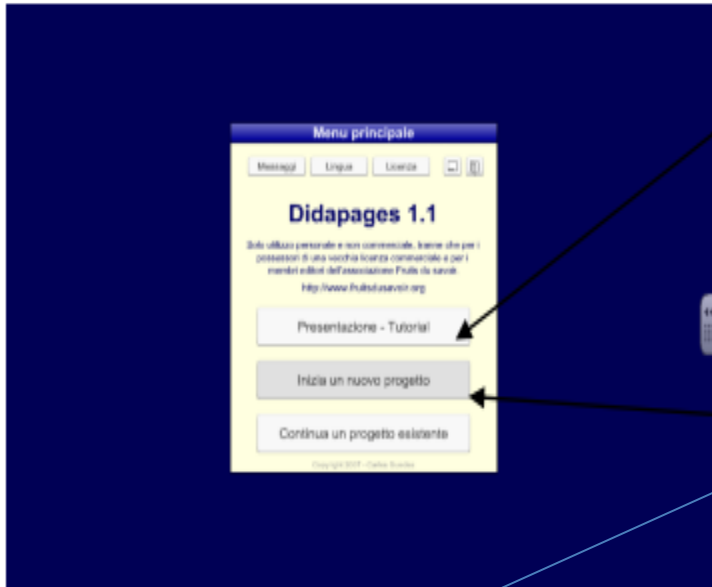
1. Per aprire il programma cliccare su



Didapages Auteur
Didapages 1.1
Carlos Guedes

PER CREARE UN NUOVO LIBRO

PER CONTINUARE UN LIBRO GIÀ
CREATO



Nome progetto

Titolo del libro

Autore(i)

Descrizione

Numero pagine 10

Sfondo

Copertina

Titolo

Carta

Bordi

Ombreggiatura delle pagine

Inserisci texture nella copertina

Indietro Crea

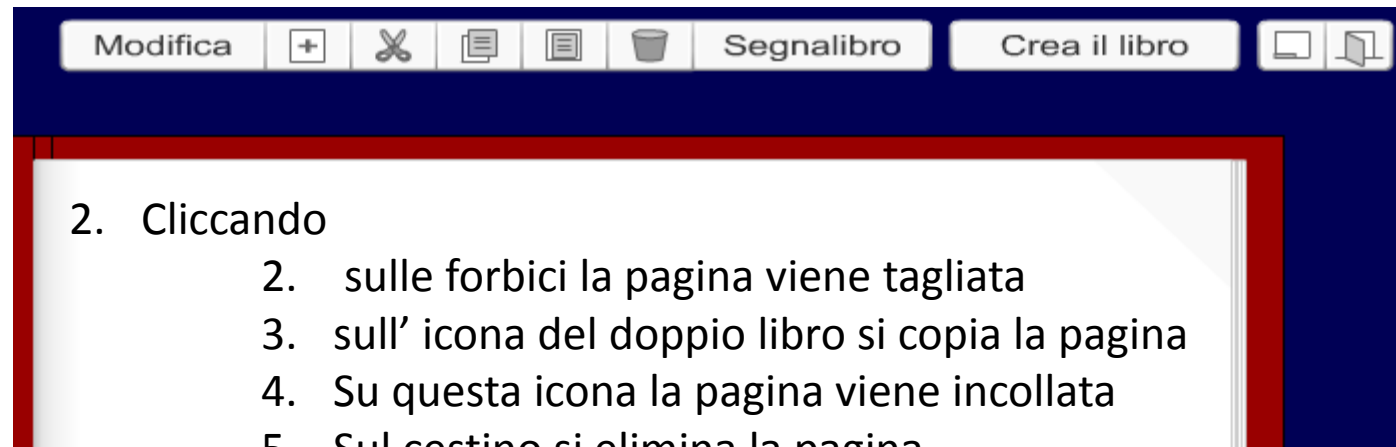
2. **Inserire il nome del progetto** (nella cartella Didapages: verrà creata una sottocartella con il nome del progetto)

3. scegliere il numero di pagine del libro, inserire il nome del libro, l'autore, la descrizione, scegliere il formato della copertina (sfondi, carta, ombreggiatura ...)

4. **cliccare su crea** per iniziare a creare il libro

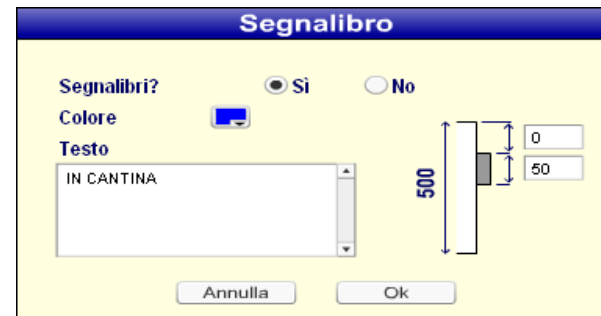
Cliccando sulla copertina si aprirà il libro che avrà pagine vuote in cui inseriremo i nostri contenuti.

Dal menu in alto a destra è possibile modificare le pagine del libro.



1. Cliccando su **+** è possibile inserire modelli di pagine disponibili, ad esempi o l'indice o una pagina che abbia il titolo.

3. Utilizzando segnalibro è possibile inserire dei segnalibri nelle pagine desiderate. La navigazione può essere effettuata anche attraverso i segnalibri che sono visibili sui lati del libro. Questi segnalibri possono essere creati sulle pagine recto, cliccando su **"Segnalibro" in alto a destra.**



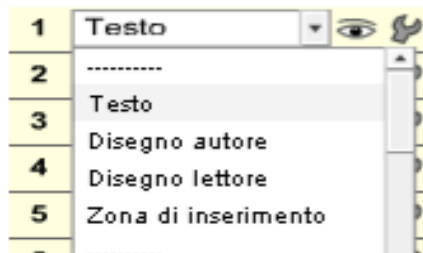
Si può inserire un testo che apparirà , insieme al numero di pagina, appena il puntatore passerà sopra il segnalibro.

Cliccando il tasto **Modifica** si apre la pagina **Modifica pagina.**



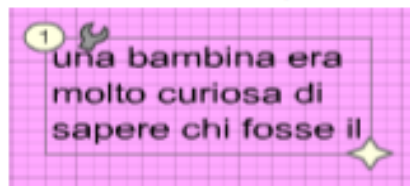
Da **modifica pagina** è possibile inserire testi, link di testo, immagini, video, animazioni flash, disegni , suoni ...

Inserire un testo



Se scegliamo **Testo** si aprirà sulla pagina una casella di testo che ci permetterà di digitare il testo che desideriamo.

La casella di testo presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

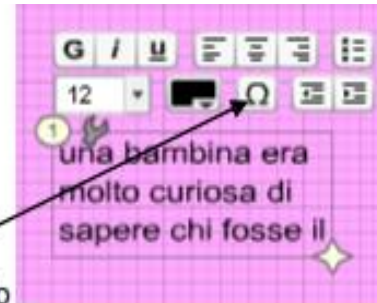


La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra del testo. La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento.

Apri questa finestra, molto intuitiva, con cui possiamo inserire il colore di sfondo, il colore del bordo della casella, disattivare l'interattività, linkare una pagina o un elemento, definire se l'elemento è spostabile.



Inserire un testo



Cliccando all'interno della casella si apriranno invece gli strumenti di testo per la formattazione, è possibile inserire anche simboli.

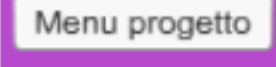
Qualsiasi testo può essere copiato, da Word, blocco note, altra casella di testo del libro interattivo e copiato nella casella di testo (clic destro, incolla)



Inserire un' immagine, (video, un suono)



Per inserire un'immagine in una pagina bisogna prima caricare le immagini.

Cliccare su Menu progetto  e scegliere la voce Media.

Si apre così la finestra di importazione media, dove si possono caricare immagini, video, musica, animazioni flash...



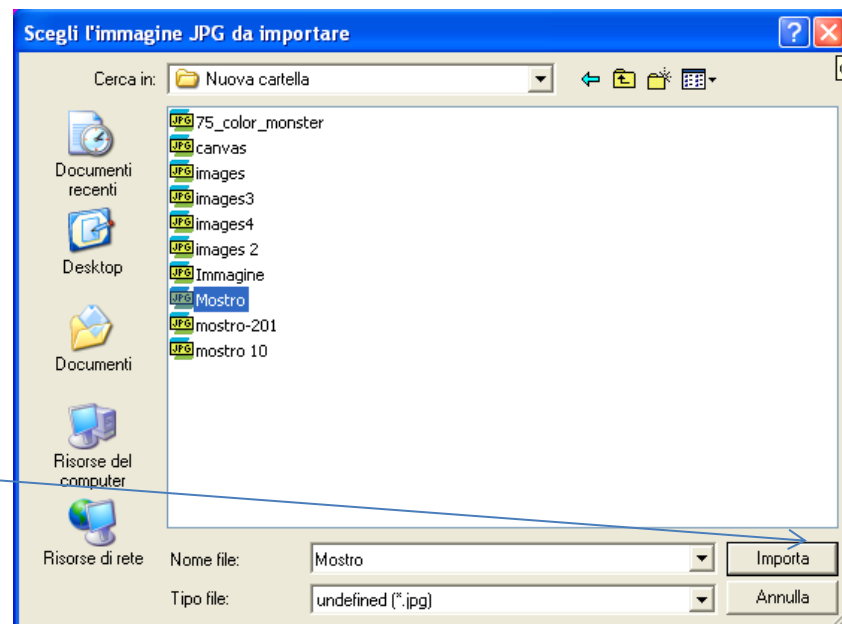
Clicca su IMMAGINE JPG(video FLV, FILE MP)

Si apre quindi la finestra da cui scegliere l'immagine da importare.
Si può cercare l'immagine tra le cartelle del proprio computer.

Si clicca sull'immagine da importare e poi su **importa**.

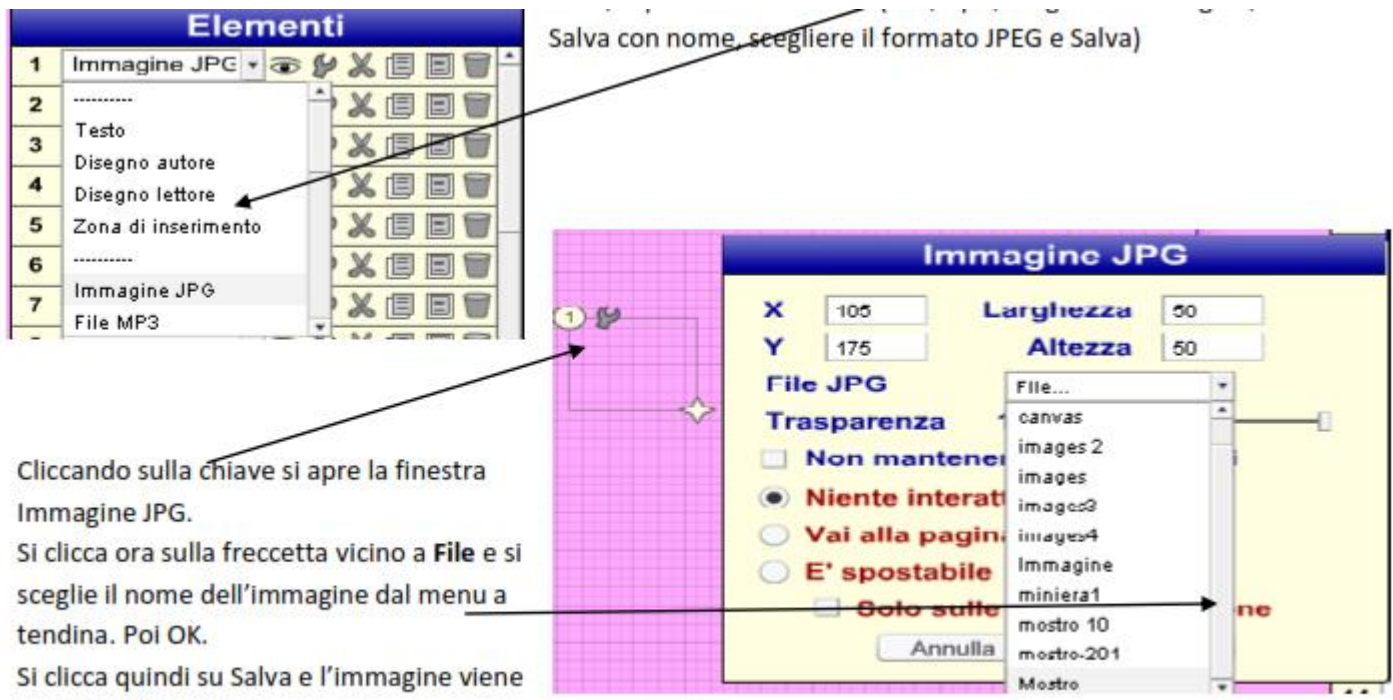
Apparirà di nuovo la finestra di importazione con l'anteprima dell'immagine.

Clicca di nuovo su **importa**



Ora è possibile inserire l'immagine (il video , il suono) caricata nella nostra pagina, aprendo la finestra **Modifica Pagina, da Modifica**. Nel menu a tendina di un elemento si sceglie **Immagine JPG.(FLV , MP3)**

Per cambiare il formato delle immagini, per esempio da Gif a JPEG, si può utilizzare Paint (File, Apri, scegliere l'immagine, Salva con nome, scegliere il formato JPEG e Salva)



Inserire un disegno lettore

Il disegno lettore è uno spazio che permette al lettore di disegnare.

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.

Scegliamo nel menu a tendina di un elemento Disegno lettore.

Come per la casella Testo la casella Disegno Lettore presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che

identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinandoci è possibile

spostare la finestra dove si



desidera.

La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.



La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento e apre questa finestra in cui si può decidere il colore dello sfondo della casella di disegno, il colore del bordo, gli strumenti Tratto (per le linee rette) e matita (per il disegno a mano libera)...

Inserire un disegno d' autore

Il disegno autore è un disegno che viene inserito dall'autore del libro e può essere animato.

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.

Scegliamo nel menu a tendina di un elemento Disegno autore.



Come per la casella Testo, la casella Disegno Lettore presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che



identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.

La chiave apre questa finestra in cui è possibile scegliere un colore di sfondo del disegno, il colore del bordo, l'animazione del disegno, con relativa barra di controllo



Inserire un' animazione

L'animazione permette di animare un elemento, un testo, un'immagine ...

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina. Scegliamo nel menu a tendina di un elemento **Animazione**.



La casella **Animazione** presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è

possibile spostare la finestra dove si desidera.

Il rombo in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.

Inserire un pulsante multifunzione

Il pulsante multifunzione permette di creare Un pulsante che permette di stampare le pagine del libro indicate.,Un pulsante che permette di ricaricare una pagina o più pagine indicate. Un pulsante che apre una pagina web

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina. Scegliamo nel menu a tendina di un elemento **Pulsante Multifunzione**.

La chiave apre questa finestra in cui è possibile inserire il nome del pulsante e scegliere quale funzione attribuire al pulsante.

- Stampa le pagine indicate dai numeri separati da virgole
- Ricarica le pagine indicate dai numeri separati da virgole
- URL, aprire una pagina web

The dialog box is titled 'Pulsante multifunzione'. It has a blue header bar. Below the header, there are input fields for 'X' (85) and 'Y' (90). To the right, there are input fields for 'Larghezza' (60) and 'Etichetta del' (STAMPA). Below these are three radio button options: 'Stampa le pagine' (selected), 'Ricarica le pagine', and 'URL'. The 'Stampa le pagine' option has a text field containing '1,2,3'. At the bottom, there is a checkbox for 'Apri in una nuova finestra' (unchecked) and two buttons: 'Annulla' and 'Ok'.

The dialog box is titled 'Pulsante multifunzione'. It has a blue header bar. Below the header, there are input fields for 'X' (85) and 'Y' (90). To the right, there are input fields for 'Larghezza' (60) and 'Etichetta del' (RIPETI). Below these are three radio button options: 'Stampa le pagine', 'Ricarica le pagine' (selected), and 'URL'. The 'Ricarica le pagine' option has a text field containing '1,2'. Below the 'URL' option, there is a text box with the text: 'Il pulsante riporterà le pagine a zero, annullando tutte le modifiche apportate. Elenca i numeri delle pagine, separandoli con delle virgole.' At the bottom, there is a checkbox for 'Apri in una nuova finestra' (unchecked) and two buttons: 'Annulla' and 'Ok'.

The dialog box is titled 'Pulsante multifunzione'. It has a blue header bar. Below the header, there are input fields for 'X' (85) and 'Y' (90). To the right, there are input fields for 'Larghezza' (60) and 'Etichetta del' (WWW). Below these are three radio button options: 'Stampa le pagine', 'Ricarica le pagine', and 'URL' (selected). The 'URL' option has a text field containing 'http://www.veronellazimella.it'. At the bottom, there is a checkbox for 'Apri in una nuova finestra' (unchecked) and a text box with the text: 'Il pulsante attiverà l'apertura della pagina che si trova all'indirizzo indicato. E' possibile utilizzare degli URL assoluti (ex: http://www.didapages.fr) o relativi (ex: test/index.html)'. At the bottom, there are two buttons: 'Annulla' and 'Ok'.

Inserire un pulsante di scelta

Questa pulsante si usa quando la risposta corretta è una sola

Il pulsante di scelta serve a creare dei quiz a scelta multipla(una sola risposta è giusta)

1. Con l' elemento testo scrivere una domanda
2. Inserire tanti elementi testo quante sono le risposte alla domanda e inserire in essi le risposte
3. Clicca su modifica e scegliere dal menu Elementi tanti PULSANTE DI SCELTA quante sono le risposte alla domanda e posizionarli accanto alle risposte.
4. Cliccare ora sulla chiave inglese di un pulsante di scelta
5. Nel modulo GRUPPO inserire un numero o una parola uguale per ogni pulsante relativo alla stessa domanda.(in questo caso 1)
6. Spuntare selezionato
7. IN MESSAGGIO SE scrivere risposta giusta o bravo ecc... (se il pulsante è vicino alla risposta esatta altrimenti scrivere « errato»)
8. In Punti in PALIO attribuire un punto se la risposta è esatta, altrimenti 0)
9. Cliccare su OK
10. Ripetere per tutti i pulsanti di scelta

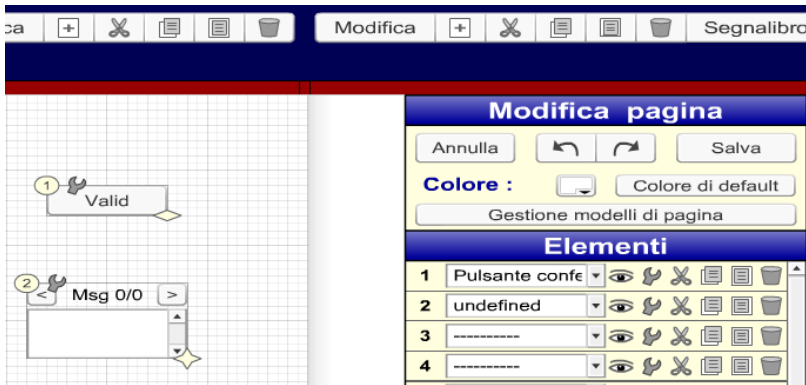
The image shows a configuration window titled "Pulsante di scelta" with a yellow background and a blue header. It contains several fields and options for configuring a choice button:

- X** and **Y** coordinates: Both set to 95.
- Gruppo**: A text field containing the number 1.
- Stato corretto**: Two radio buttons, "Selezionato" (selected) and "Deselezionato".
- Messaggio se**: A text area containing "Risposta giusta".
- Visibilità se selezionato**: A text field (empty) and a red circular visibility icon.
- Punti in palio**: A text field containing the number 1.
- Malus** and **Bonus**: Two empty text fields.
- Buttons: "Annulla" and "Ok".

Inserire pulsante di conferma e undefined

Il pulsante di conferma e l'elemento undefined si usano per visualizzare i risultati di un test

Cliccare sulla chiave del pulsante di conferma si apre questa finestra

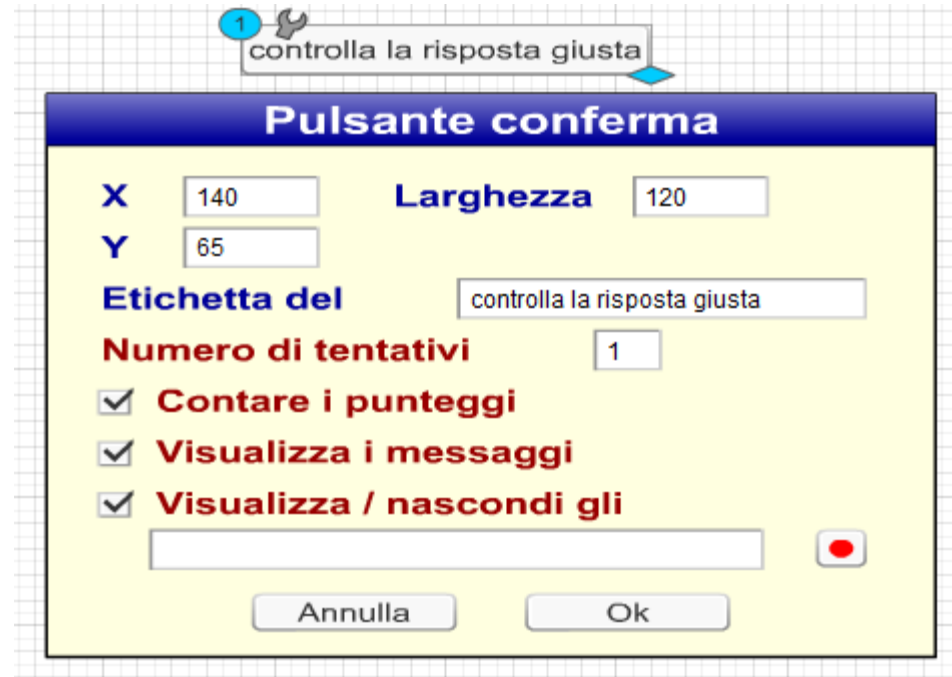
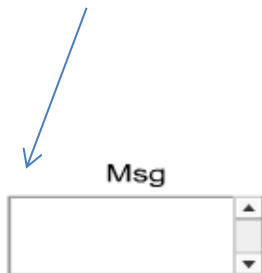


In **etichetta del** scrivere , ad es. controlla la risposta esatta ecc

Spuntare la casella Visualizza/nascondi

Clicca su ok

Dopo questo passaggio inserire l'elemento **undefined**



Inserire casella da selezionare

Questa casella si usa quando le risposte corrette sono più di una

1. Dalla casella **modifica pagina** selezionare l'elemento **casella da selezionare**
2. **Cliccare** sulla chiave inglese si apre questa casella

Casella da selezionare

X Y

Stato corretto **Barrato**
 Non barrato

Messages : si juste / si faux

Visibilités : si juste / si faux

Punti in palio

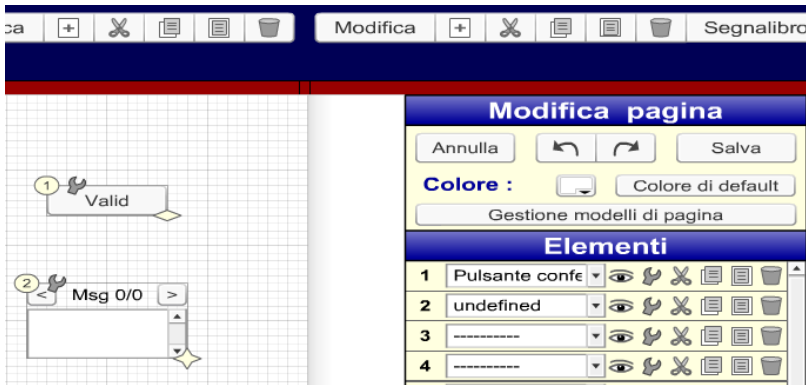
Malus **Bonus**

3. In **stato corretto** selezionare **Barrato**
4. In **messages** scrivere **corretto** (se la la risposta è giusta) altrimenti **errato**
5. In **punti in palio** mettere il **punteggio voluto**
6. **Clicca su ok**

Inserire pulsante di conferma e undefined

Il pulsante di conferma e l'elemento undefined si usano per visualizzare i risultati di un test

Cliccare sulla chiave del pulsante di conferma si apre questa finestra



In **etichetta del** scrivere , ad es. controlla la risposta esatta ecc

Spuntare la casella Visualizza/nascondi

Clicca su ok

Dopo questo passaggio inserire l'elemento **undefined**

