



Versió 1.0
Francesc Busquets, 1992

Contingut

1. Introducció

2. Instal·lació del programa

- 2.1. Requisits del sistema
- 2.2. Instal·lació
- 2.3. Activació del programa

3. Utilitzant CLIC

- 3.1. La pantalla de CLIC
- 3.2. El sistema d'ajuda
- 3.3. Activitats de demostració
- 3.4. Activitats de demostració multimèdia

4. Camps d'aplicació

- 4.1. Educació Infantil
- 4.2. Educació primària
- 4.3. Educació Secundària Obligatòria
- 4.4. Educació Especial i Compensatòria

5. Creant activitats de CLIC

- 5.1. Creació d'un trencaclosques gràfic
- 5.2. Creació d'un trencaclosques de text
- 5.3. Creació d'una associació simple
- 5.4. Creació d'una associació no bijectiva
- 5.5. Utilització d'imatges vinculades a text
- 5.6. Creació d'una sopa de lletres
- 5.7. Creació d'uns mots encreuats
- 5.8. Preparació d'un paquet d'activitats

6. Contingut del sistema d'ajuda

- 6.1. Índex de l'ajuda
- 6.2. Conceptes bàsics
- 6.3. Creació y edició d'activitats
- 6.4. Configuració i organització dels arxius
- 6.5. Glossari

1. Introducció

L'entorn operatiu *Microsoft Windows* es perfila com el suport estàndard d'aplicacions en els sistemes PC dels anys 90. La interfície gràfica que utilitza l'entorn *Windows*, basat en l'ús del ratolí, simplifica l'aprenentatge i l'utilització de les aplicacions, oferint un entorn de treball potent i amable amb l'usuari.

La versió 3.1 de *Windows* ofereix la possibilitat d'integrar en les aplicacions recursos multimèdia gràfics, sons, musicals i d'animació. La simplificació en l'ús d'aquests recursos (lectors de CD-ROM, targetes de so, sistemes de vídeo, etc.), que són controlats directament per l'entorn operatiu *Windows*, fa possible plantejar-se el disseny i el desenvolupament d'aplicacions on l'usuari pugui generar i manipular aquest tipus de materials, ampliant les possibilitats expressives i creatives que ofereix l'ordinador.

En l'àmbit de l'utilització educativa de la informàtica són molts els avantatges que ofereix aquest nou entorn: la simplicitat d'ús facilita que l'alumne es familiaritzi ràpidament amb el funcionament dels programes, i l'utilització interactiva dels recursos multimèdia permet ampliar el tipus d'estímuls que els programes poden utilitzar per aconseguir els objectius educatius que es proposen.

CLIC és una plataforma per al desenvolupament i la realització d'activitats educatives que intenta aprofitar els avantatges que ofereix l'entorn operatiu *Windows*. L'objectiu principal a l'hora de plantejar-nos el seu disseny ha estat oferir als professionals de l'educació una eina que els permeti preparar diferents tipus d'activitats pels seus alumnes, facilitant la integració dels recursos gràfics, textuais, sons i musicals.

L'interfície amb l'alumne és totalment gràfica, basada en l'utilització d'icones que li permeten accedir ràpidament a les diferents funcions del programa.

S'ha intentat dissenyar un mecanisme per a la creació i edició d'activitats que resulti senzill d'utilitzar i que aprofiti els recursos que ofereix *Windows* per a l'edició de texts, gràfics i sons. S'inclouen també diverses activitats de demostració, que pretenen il·lustrar les diverses possibilitats que ofereix el programa.

CLIC ofereix un sistema d'ajuda sensible al context que pot ser consultada en qualsevol moment per l'usuari. El contingut d'aquesta ajuda, que utilitza el mecanisme que ofereix *Windows* per la consulta de documents en hipertext, es reproduïx al final d'aquesta documentació.

2. Instal·lació del programa

2.1. Requisits del sistema

Per executar el programa és necessari disposar de la versió 3.1 o superior de l'entorn operatiu *Windows* correctament instal·lada a l'ordinador. CLIC utilitza funcions que no es trobaven implementades en la versió 3.0, com la gestió de recursos multimèdia o dels tipus de lletra *TrueType*.

Els requisits de maquinari són els imposats per *Windows* 3.1:

- Ordinador amb processador 80286 o superior (s'aconsella un 386)
- 1 Mb de memòria RAM (s'aconsella un mínim de 2 Mb)
- Sistema de vídeo EGA o VGA (preferiblement VGA en color)
- Disc dur
- Ratolí

Amb aquesta configuració mínima el programa funcionarà correctament, però pot mostrar missatges d'error si s'intenten executar activitats que utilitzin els recursos de so i multimèdia de *Windows*. Per utilitzar aquest tipus de recursos cal disposar de:

- Targeta de reproducció de so digitalitzat
- Sintetitzador intern, o interfície MIDI connectada a un mòdul extern de música
- Sistema d'amplificació del so (altaveus o auriculars)
- Micròfon.

Existeix en el mercat una gran varietat de productes que incorporen aquestes funcions en una única targeta (*Sound Blaster*, *Sound Master*, *Pro Audio*, etc.). Per instal·lar-les correctament cal seguir les instruccions indicades pel fabricant, i configurar-les per al seu funcionament en l'entorn *Windows*.

2.2. Instal·lació

En el disquet de CLIC hi trobareu un programa d'instal·lació (INSTAL.EXE) que automatitza el procediment de configuració de l'entorn *Windows* per utilitzar el programa. Els passos que cal seguir per instal·lar-lo al disc dur són:

1. Assegureu-vos que l'ordinador té correctament instal·lada la versió 3.1 de *Windows*.
2. Introduïu el disc a la unitat A: o B:
3. Si ja us trobeu a *Windows*, passeu al punt 4. Si encara sou a MS-DOS, escriviu a la línia de comandes:

WIN A:INSTAL (o **WIN B:INSTAL** si el disc és a la unitat B:).

4. Si us trobeu a *Windows*, activeu en el menú **Fitxer** de l'*Administrador de programes* l'opció **Execució...** y escriviu a la línia d'ordres:

A:\INSTAL (o **B:\INSTAL** si el disc és a la unitat B:).

El programa d'instal·lació us demanarà la unitat i el directori on voleu instal·lar el programa, i si desitgeu també instal·lar les activitats d'exemple. Si no disposeu de l'equip multimèdia, desmarqueu l'opció ***Instal·lar els exemples multimèdia***. Quan s'hagin copiat els fitxers haureu d'indicar també el grup de l'*Administrador de programes* on desitgeu que aparegui la icona de Clic. Podeu utilitzar un grup existent, o indicar-li al programa que en faci un de nou.

Un cop instal·lat el programa pot ser convenient reorganitzar la pantalla de l'*Administrador de programes* per tal de distribuir les finestres i les icones sense que s'ocultin entre sí.

2.3. Activació del programa

Per posar en marxa el programa heu de fer doble clic damunt la icona de l'aplicació. També podeu activar-lo directament des del MS-DOS donant la comanda **WIN CLIC**.

3. Utilitzant CLIC

3.1. La pantalla de CLIC

En posar en marxa el programa apareix maximitzada la pantalla de treball de CLIC. A la part inferior hi ha dos botons gràfics: una porta i un disc. La porta serveix per a abandonar el programa, i prement el botó del disc s'accedeix al diàleg de càrrega d'activitats i paquets. Per descobrir el funcionament del programa us proposem que carregueu el paquet d'activitats DEMO.PAC.

Els paquets són conjunts d'activitats preparades per tal que l'alumne les executi seqüencialment. CLIC permet realitzar diversos tipus d'activitats: trencaclosques, associacions, sopes de lletres i mots encreuats.

Els elements de la pantalla de CLIC són:



El botó amb la bandera verda permet reiniciar l'activitat en qualsevol moment. Els comptadors de la cantonada inferior esquerra ens indiquen els encerts i el temps transcorregut des de l'inici de l'activitat.

3.2. El sistema d'ajuda

Si premeu el botó d'ajuda us apareixerà una finestra amb la imatge completa que cal recompondre:



L'ajuda sobre les activitats és interactiva. Si feu clic amb el ratolí damunt la imatge podreu observar a la graella dreta el fragment que li correspon.

CLIC disposa d'un ampli sistema d'ajuda sensible al context, on s'expliquen tant el funcionament de les activitats com els passos a seguir per crear-ne de noves. Per posar en marxa aquest sistema d'ajuda podeu activar el menú **Ajuda** o prémer qualsevol dels botons d'ajuda que apareixen en els quadres de diàleg. Les pantalles d'ajuda es reproduïxen en el capítol 6 d'aquest manual, i utilitzen el suport per a documents en hipertext WINHELP de *Windows*.

3.3. Activitats de demostració

Executant el contingut del paquet DEMO.PAC es poden observar els diversos tipus d'activitats que poden realitzar-se utilitzant CLIC. Les activitats que trobareu en el paquet no tenen cap relació entre si, i pretenen només ser exemples que demostrin les possibilitats del programa. Per passar d'una activitat a l'altra cal prémer els botons amb fletxes blaves que es troben a la part inferior de la pantalla.

Les activitats que trobareu a DEMO.PAC són:

LLEO.PUZ

La primera activitat del paquet és un trencaclosques. L'objectiu és recompondre la imatge del lleó a la graella de la dreta, portant-hi els elements de l'esquerra. Per a moure una peça cal assenyalar-la amb el punter del ratolí, fer clic, moure-la a la posició de destí i prémer una altra

vegada el botó esquerre del ratolí.

FLOR.PUZ

La segona activitat és també un trencaclosques, però planteja un mecanisme diferent de resolució: les peces han de commutar les seves posicions entre sí fins aconseguir recompondre la imatge original. Prement el botó *Tipus de trencaclosques* podrem modificar el nombre de caselles i la modalitat de trencaclosques amb la que preferim jugar.

GIRAFES.PUZ

La tercera activitat del paquet és un trencaclosques del tipus *Forat*, on s'ha retirat una de les caselles abans de barrejar els elements de la graella. Per a resoldre'l haurem de desplaçar les caselles veïnes al forat fins aconseguir la imatge completa. És la modalitat més difícil de resoldre, però pot simplificar-se accedint a l'opció **Configuració** del menú **Opcions** i disminuint el nombre de vegades que es barrejarà la imatge.

MAPA.ASS

Aquesta activitat és una associació entre una graella de text i un gràfic. L'objectiu és localitzar els diferents països i llocs del món a la imatge. Si s'activa l'ajuda de l'activitat apareixerà una llista amb els noms dels països a localitzar. Seleccionant les paraules de la llista es pot observar a la graella dreta la seva localització.

VEHICLES.PUZ

Aquesta activitat és un trencaclosques del tipus *Memòria*. Les imatges es troben duplicades a la graella, i l'objectiu és localitzar totes les parelles en el nombre mínim d'intents.

MICO.PUZ

Es tracta d'un altre trencaclosques del tipus *Intercanvi*.

PIRATA.PUZ

Aquesta activitat és un trencaclosques on l'objectiu és recompondre un conegut fragment de *La cançó del pirata* d'Espronceda. Amb CLIC poden utilitzar-se tant texts com imatges per als trencaclosques, i aquests poden realitzar-se en qualsevol de les quatre modalitats (*Intercanvi*, *Doble*, *Forat* i *Memòria*). L'ajuda sobre l'activitat mostra el text ordenat. A la caixa de missatges apareix un dibuix en comptes de text. CLIC permet que a qualsevol de les caselles que formen part d'una activitat puguin situar-s'hi imatges, text, so, música o qualsevol altre tipus de recurs multimèdia suportat pel Windows..

PARVULS.ASS

És una associació entre text i imatge on els alumnes han de relacionar les seves fotografies amb el nom escrit. El tipus de lletra manuscrit s'ha obtingut utilitzant la font *Script*. Les activitats de CLIC poden utilitzar qualsevol de les fonts del Windows. El programa permet també ajustar la mida de lletra horitzontal i vertical.

FUNCIO.ASS

L'objectiu de l'activitat és localitzar els punts d'una funció de tercer grau en la seva representació gràfica. Es tracta d'una associació de tipus *no bijectiva*, on el nombre de caselles

del conjunt imatge és superior al de l'origen, tot i que pel fet de no trobar-se delimitades són invisibles a l'usuari.

TEMPSV.ASS

A aquesta activitat cal relacionar els verbs de la graella esquerra amb els temps verbals que apareixen a la dreta. Es tracta d'una associació no bijectiva on el nombre d'elements dels conjunts origen i imatge són diferents. A diferència de les associacions simples, on els elements dels dos conjunts es corresponen un a un, en crear aquest tipus d'activitats cal especificar les relacions entre els elements.

VEHICLES.ASS

En aquesta associació s'han utilitzat icones gràfiques vinculades a un fitxer de text per construir la graella de la dreta. La tècnica de vinculació d'imatges, música, so i altres recursos multimèdia a fitxers de text s'explica més endavant en aquest manual.

MON.SOP

Aquesta activitat és una sopa de lletres on cal buscar noms de països i llocs del món. Les paraules poden trobar-se amagades en qualsevol direcció: horitzontal, vertical i diagonal, del dret i a l'inrevés. Quan trobeu una paraula cal marcar-la fent clic amb el punter del ratolí a la primera lletra i arrossegar el fil fins la última. La sopa de lletres està associada a una imatge que s'anirà descobrint a mida que es localitzin les paraules.

DEMO.CRW

L'última activitat del paquet són uns mots encreuats. Desplaçant el cursor per les caselles podem llegir les definicions de les paraules que es creuen en direcció horitzontal i vertical. Aquestes definicions poden ser texts, imatges, música o sons enregistrats. Per decidir la direcció en que s'escriuen les respostes podeu fer clic damunt els rètols *HORITZONTAL* i *VERTICAL*.

3.4. Activitats de demostració multimèdia

CLIC permet aprofitar els recursos multimèdia que ofereix el *Windows 3.1*. Per a executar les activitats que utilitzen aquest tipus de recursos cal disposar de l'equip multimèdia adient (targetes de so, interfície MIDI, etc.), i que el *Windows* es trobi correctament configurat per utilitzar-los. Les activitats de demostració que utilitzen aquest tipus de recursos multimèdia es troben agrupades en el paquet *SONS.PAC*.

VEHIWAV.ASS

A la graella dreta d'aquesta associació apareixen les icones d'altaveu que indiquen que les caselles contenen fitxers de so enregistrat (WAV). Fent clic damunt aquestes caselles s'escolta el nom del vehicle que cal localitzar a la graella esquerra. Els fitxers sonors s'han enregistrat amb la utilitat del *Windows Enregistrador de so*.

VEHIWAV.PUZ

És un trencaclosques del tipus *memòria*, on la informació que cal recordar no és de tipus visual, sinó sonora.

ENGLWAV.ASS

Aquesta activitat és similar a VEHIWAV.ASS, però aquí les paraules s'han enregistrat en anglès.

ENGLTXWV.ASS

És una variant de l'activitat anterior, amb la diferència que el so s'emet en fer clic damunt les imatges dels vehicles, i que a la graella dreta apareixen escrites les paraules. CLIC permet que els fitxers multimèdia pugin activar-se també des de caselles que continguin text o gràfics.

COMP.ASS

A aquesta activitat s'utilitzen unes icones amb notes musicals que activen la interpretació de fitxers MIDI. L'objectiu és identificar a la graella dreta l'autor de cada fragment musical. Els fitxers MIDI s'han generat utilitzant el programa MÚSIC 4.20.

COMPASSOS.ASS

És una associació *no bijectiva* on s'ha d'identificar el compàs (binari o ternari) en què estan escrites les peces.

DEMOSO.CRW

En aquests mots encreuats s'utilitzen alguns sons enregistrats per a definir les paraules. Si desitgeu escoltar aquestes definicions haureu de fer clic damunt les icones dels altaveus quan apareguin en les caselles de l'esquerra.

RADIO.ASS

Per a preparar aquesta activitat s'han enregistrat les sintonies utilitzades per quatre emissores de ràdio. L'enregistrament s'ha fet connectant directament la presa per a auriculars d'un transistor a la targeta *SoundBlaster*.

4. Camps d'aplicació

CLIC pot ser utilitzat com a suport d'activitats en diverses àrees i nivells educatius. En aquest apartat s'apunten algunes idees sobre possibles camps d'aplicació.

4.1. Educació Infantil

La utilització d'una interfície totalment gràfica, basada en l'activació d'icones mitjançant el ratolí, fa que CLIC sigui un suport vàlid per al desenvolupament d'activitats dirigides a aquest nivell educatiu. En els paquets de demostració se n'inclouen alguns exemples.

Poden programar-se activitats d'associació simple d'imatges i sons, reconeixement de formes i colors, aparellament d'imatges iguals, reconstrucció de trencaclosques amb poques peces, activitats de suport a la pre-lectura, i d'introducció precoç de llengües estrangeres.

4.2. Educació primària

CLIC pot ser especialment útil en el cicle inicial d'Educació Primària com a suport per a activitats de lecto-escriptura: associació so-grafia, paraula-imatge, text-imatge, així com d'exercitació de la memòria visual i auditiva que és imprescindible en aquest procés d'aprenentatge. En aquest àmbit pot plantejar-se també la realització de mots encreuats senzills, ordenació de texts, etc. En els cicles mitjà i superior poden plantejar-se exercicis d'ortografia i morfosintaxi: declinacions verbals, gènere i nombre, etc.

També poden plantejar-se activitats de suport a l'aprenentatge de les matemàtiques, com ara reconeixement de formes geomètriques, càlcul mental, resolució de problemes senzills....

Les activitats d'associació i d'identificació poden ser útils per a reforçar conceptes relatius a les àrees de les ciències socials i naturals: localitzar accidents geogràfics, localitats i països en els mapes, associar propietats físiques a materials, etc.

Són especialment interessants les possibilitats del programa en l'àrea de música: identificació de ritmes, tons temps, estils musicals...

4.3. Educació Secundària Obligatòria

Moltes de les activitats descrites per a l'Educació Primària són aplicables també als nivells d'Educació Secundària Obligatòria, adaptant els temes i nivells de dificultat a les característiques i necessitats del procés d'aprenentatge dels alumnes.

El programa pot servir com a plataforma per activitats de literatura, àlgebra, química, història, música, llengües estrangeres, educació ambiental...

En aquest nivell pot plantejar-se també la possibilitat que siguin els alumnes qui elaborin exercicis i jocs, donada la senzillesa del mecanisme de creació i edició d'activitats.

4.4. Educació Especial i Compensatòria

El programa pot facilitar el disseny i la seqüenciació d'activitats d'aprenentatge adaptades a les necessitats específiques de cada alumne.

La utilització dels recursos sonors pot ser especialment interessant per a la intervenció en logopèdia.

CLIC pot utilitzar-se també com a suport per a *tests* i proves d'avaluació i diagnòstic, facilitant el control de temps i intents, i oferint l'utilització d'estímul visual i sonors.

5. Creant activitats de CLIC

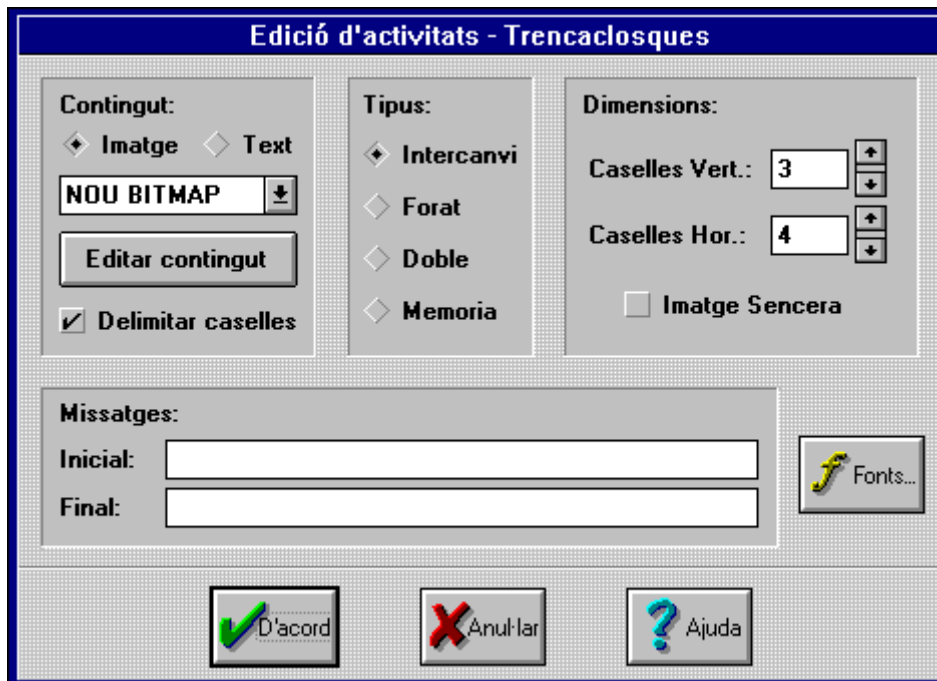
El sistema de creació d'activitats de CLIC es troba incorporat en la pròpia aplicació, i utilitza els accessoris bàsics de *Windows*: l'editor gràfic *Paintbrush* i l'editor de texts *Llibreta*. Abans de realitzar les pràctiques que es proposen en aquest apartat és aconsellable que us familiaritzeu amb l'ús d'aquests programes.

En els paquets de demostració de CLIC (*demo.pac* i *sons.pac*) hi trobareu exemples de tots els tipus d'activitats que poden realitzar-se. Abans de començar a crear noves aplicacions pot ser interessant observar com han estat desenvolupades aquestes activitats. Per fer-ho, activeu l'opció **Editar activitat** del menú **Edició** i experimenteu amb els quadres de diàleg que apareixen per a cada tipus d'activitat.

En cas de dubte, o per completar la informació sobre les funcions d'edició, activeu el sistema d'ajuda utilitzant els botons amb un interrogant blau que trobareu a tots els quadres de diàleg.

5.1. Creació d'un trencaclosques gràfic

- Seleccioneu en el menú l'opció **Fixers - Nova activitat - Trencaclosques**. A la pantalla us apareixerà el diàleg d'edició de trencaclosques:



- Comproveu que a la llista desplegable de l'apartat **Contingut** apareix l'opció **NOU BITMAP** i feu clic en el botó **Editar contingut**. S'activarà el programa *Paintbrush* amb un

full de dibuix en blanc..

- Utilitzeu les eines de *Paintbrush* per fer un dibuix. Podeu dibuixar, per exemple, una flor.
- Activeu l'eina de retallar imatges de *Paintbrush* i marqueu un rectangle que contingui el dibuix que acabeu de crear.
- Seleccioneu en el menú de *Paintbrush* l'opció Modificacions - Enganxar en un altre fitxer i enregistreu el retall amb el nom FLOR.BMP.
- Tanqueu la finestra de *Paintbrush* prement Alt-F4 o activant l'opció Fitxer - Sortir. Quan el programa us preguntí si desitgeu enregistrar els canvis, responeu que **NO**. No ens interessa enregistrar tot el full de dibuix, sinó només el retall (que ja hem salvat en el pas anterior).
- En el diàleg d'edició de trencaclosques de CLIC desplegueu la llista de l'apartat Contingut i seleccioneu el fitxer flor.bmp.
- Escriviu un missatge inicial i un missatge final a l'apartat Missatges, i acabeu l'edició prement el botó D'Acord.
- Comproveu el funcionament del trencaclosques i enregistreu-lo al disc activant l'opció Fitxers - Enregistrar com a... Doneu a l'activitat el nom FLOR.PUZ.
- Utilitzant l'opció del menú Edició - Editar activitat podeu experimentar amb les diverses modalitats de trencaclosques, canviar el nombre de caselles o activar i desactivar l'opció Delimitar caselles.

5.2. Creació d'un trencaclosques de text

- Seleccioneu l'opció Fitxers - Nova activitat - Trencaclosques.
- Especifiqueu com a tipus de contingut Text i premeu el botó Editar contingut.
- S'activarà el programa Llibreta, amb el qual heu d'escriure un text breu, amb frases curtes separades per retorns de carro. Per exemple:

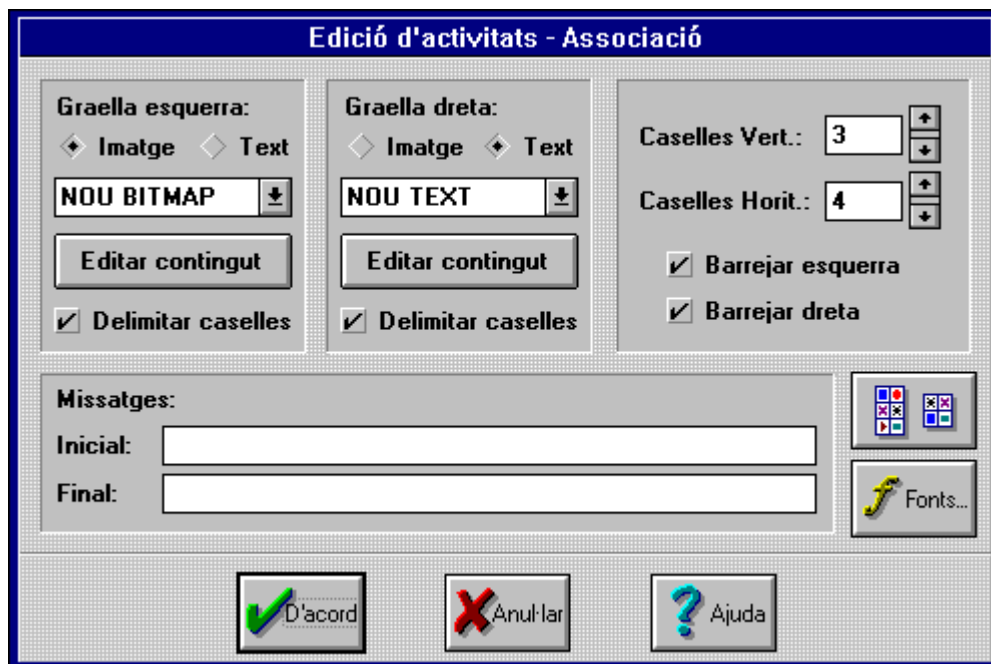
*Setze
jutges
d'un jutjat
mengen
fetge
d'un penjat*

- Enregistreu l'arxiu de text amb el nom jutges.txt i tanqueu la finestra de la *Llibreta*.

- Seleccioneu a la llista desplegable de l'apartat Contingut el fitxer `judges.txt` i especifiqueu una combinació de caselles que doni un total igual a les línies del fitxer de text (2×3, 3×2, 6×1 o 1×6).
- Experimenteu amb les diverses modalitats de trencaclosques i amb els diferents tipus i mides de lletres.

5.3. Creació d'una associació simple

- Seleccioneu en el menú l'opció Fitxers - Nova activitat - Associació. Apareixerà el diàleg d'edició d'associacions:



- Observeu que en les associacions cal especificar el contingut de la graella dreta i el de l'esquerra. Fixeu en les dues graelles el tipus `Text`.
- Premeu el botó `Editar contingut` de la graella esquerra i, amb la Llibreta escriviu la llista:

*Vallès Oriental
 Barcelonès
 Garrotxa
 Baix Camp
 La Noguera
 Segarra*

- Enregistreu el fitxer de text amb el nom COMARCA.TXT i tanqueu la *Llibreta*.

Repetiu el procés amb la graella dreta, per a la qual podeu crear un arxiu amb el nom CAPITAL.TXT amb la llista:

Granollers
Barcelona
Olot
Reus
Balaguer
Cervera

- Seleccioneu a la llista desplegable de la graella esquerra el fitxer COMARCA.TXT, i a la dreta l'altre fitxer, CAPITAL.TXT. Especifiqueu una combinació de caselles horitzontals i verticals que doni un total de 6 i completeu l'activitat amb una frase inicial i una altra final. Comproveu el funcionament de l'activitat i enregistreu-la amb el nom COMARCA.ASS.

5.4. Creació d'una associació no bijectiva

- Seleccioneu en el menú l'opció Fitxers - Nova activitat - Associació.
- Per la graella dreta podeu crear un nou fitxer, que podem denominar MAR.TXT, amb només dues línies:

Marítima
Interior

- A la graella esquerra seleccioneu el fitxer COMARCA.TXT que heu creat per l'activitat anterior. A la dreta, seleccioneu el fitxer MAR.TXT.

- Especifiqueu una mida de 2×3 caselles i premeu el botó:



Apareixerà el diàleg d'assignació de relacions:



- Desactiveu el paràmetre Aplicació bijectiva i fixeue una divisió de 1×2 per la graella dreta.
- Aneu seleccionant successivament a la llista Esquerra (origen) cada una de les comarques, i marqueu a la llista Dreta (imatge) l'atribut que els correspongui.
- Confirmeu l'operació i comproveu el funcionament de l'activitat. Podeu experimentar amb diferents tipus de lletra.

5.5. Utilització d'imatges vinculades a text

- Seleccioneu en el menú l'opció Fitxers - Nova activitat - Associació.
- Fixeu el contingut de la graella esquerra com a Imatge i premeu el botó Editar contingut.
- Utilitzeu les eines de cercles i línies de *Paintbrush* per dibuixar un rellotge marcant les 8:



- Utilitzeu l'eina de retallar de *Paintbrush* per marcar un rectangle al voltant del rellotge i enregistreu el retall amb el nom 8.BMP (menú Modificacions - Enganxar en un altre fitxer).
- Sense sortir de *Paintbrush*, activeu l'opció Fitxer - Obrir per carregar el dibuix 8.BMP (no enregistreu el full sencer de dibuix, que és massa gran per al nostre objectiu). Esborreu l'agulla horària del rellotge i torneu a dibuixar-la marcant la 1. Utilitzeu l'opció Fitxer - Anomenar i desar per enregistrar el dibuix amb el nom 1.BMP. Repetiu l'operació per a les 6 i les 9.
- Tanqueu la finestra de *Paintbrush* i al diàleg d'edició d'associacions canvieu el tipus de contingut de la graella esquerra a Text.
- Activeu la *Llibreta* prement el botó Editar contingut i escriviu el text:

{8.bmp}
{1.bmp}
{6.bmp}
{9.bmp}

- Enregistreu el text amb el nom RELLOTGE.TXT i tanqueu la *Llibreta*.
- Feu un fitxer de text per a la graella dreta amb el següent contingut:

Esmorzar
Dinar
Berenar
Sopar

- Doneu-li el nom ACCIONS.TXT, tanqueu la *Llibreta* i seleccioneu-lo per la graella dreta. Seleccioneu a la graella esquerra el fitxer RELLOTGE.TXT.
- Fixeu una mida de 2×2 caselles i proveu el funcionament de l'activitat. Observeu que a la graella esquerra apareixen les imatges que havíeu preparat, tot i que el tipus de contingut seleccionat era Text. Això s'aconsegueix indicant en el fitxer de text el nom dels arxius gràfics entre corxets. La mateixa tècnica s'utilitza per vincular fitxers de so digitalitzat (*.WAV), musicals (*.MID), de vídeo (*.MID) i altres recursos multimèdia.

5.6. Creació d'una sopa de lletres

- Seleccioneu en el menú el comandament Fitxers - Nova activitat - Sopa de lletres per activar el diàleg d'edició de sopes de lletres:

- Situeu el cursor a la llista **Paraules amagades** i escriviu:

UNA
DUES
TRES
QUATRE
CINC
SIS

- Situeu les paraules a la graella, deixant amb un asterisc les lletres que no utilitzeu. Podeu disposar-les en qualsevol direcció (horitzontal, vertical i diagonal), del dret i a l'inrevés. Cal que desplaceu el cursor amb les fletxes d'adreçament després d'escriure cada lletra. Una solució possible seria:

```
**QUATRE**  
DUES*R****  
*N**IE****  
*A***S****  
***CNIC***
```

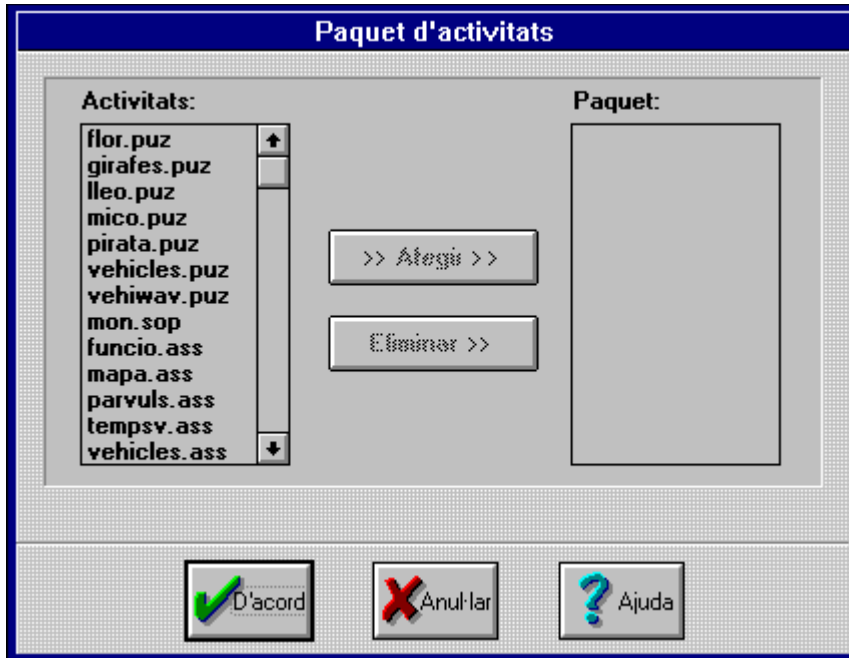
- Escriviu un missatge inicial i un altre final, confirmeu l'edició i proveu el funcionament de l'activitat.

5.7. Creació d'uns mots encreuats

- El mecanisme per crear mots encreuats és similar a l'utilitzat per les sopes de lletres:
- És aconsellable escriure primer els mots encreuats en un paper. Les definicions de les paraules han d'anar separades per punt i coma (;). S'han d'evitar les definicions excessivament llargues. També és possible incloure referències a imatges o recursos multimèdia en les definicions.

5.7. Preparació d'un paquet d'activitats

- Seleccioneu en el menú l'opció Fitxers - Nova activitat - Paquet d'activitats. Apareixerà el diàleg:



- Confegiu un paquet amb les activitats que heu creat durant aquesta pràctica, seleccionant-les en la llista esquerra i inserint-les a la dreta utilitzant el botó **Afegir**. Quan hagueu acabat la selecció premeu el botó **D'Acord** i enregistreu el paquet amb el nom **PRACTICA.PAC**.

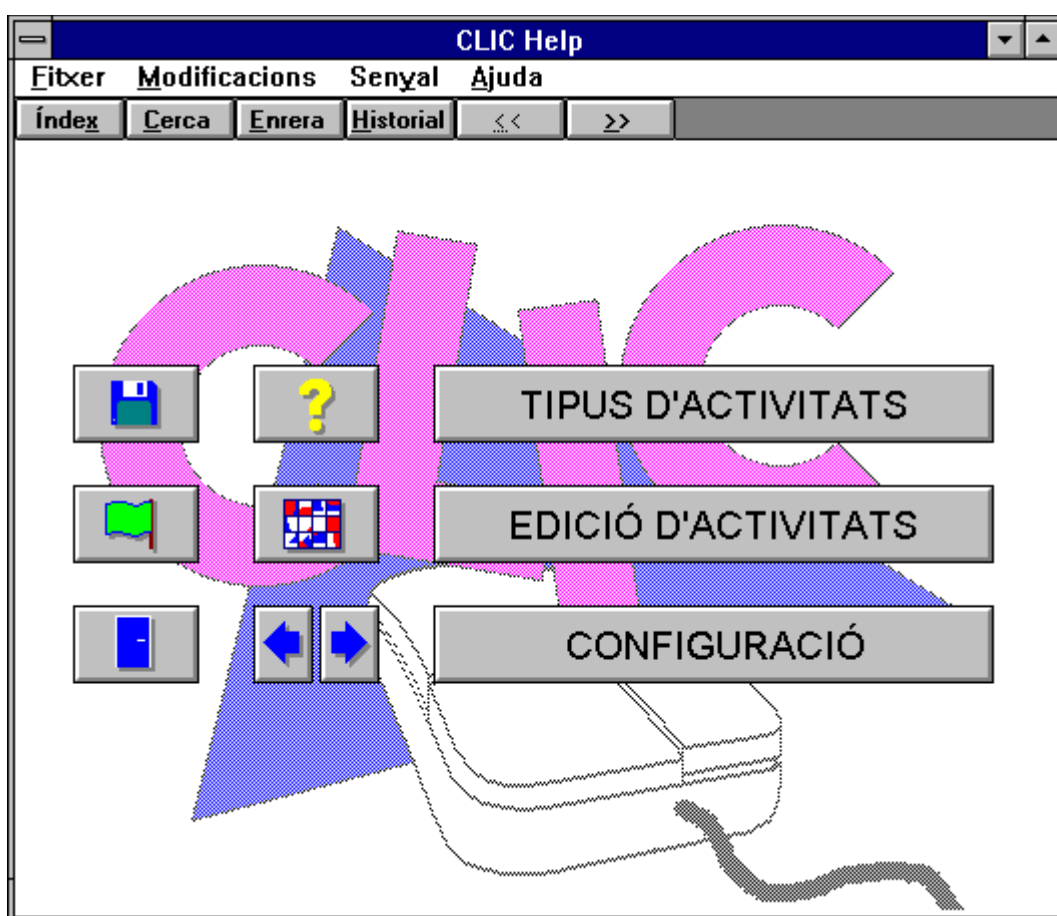
6. Contingut del sistema d'ajuda

CLIC incorpora un sistema d'ajuda sensible al context que pot ser activat directament, utilitzant el menú **Ajuda**, o des dels diversos quadres de diàleg que utilitza el programa..

En aquesta secció es reproduueixen les diferents pantalles del sistema d'ajuda, on es pot trobar una àmplia explicació sobre el funcionament del programa, configuració i edició d'activitats.

6.1. Índex de l'ajuda

La pantalla d'índex permet obtenir directament informació sobre els botons de la pantalla principal, o accedir a les diverses seccions del sistema d'ajuda.



6.2. Conceptes bàsics



Carregar una activitat o paquet

Prement aquest botó s'accedeix al diàleg de selecció d'activitats i paquets. Per carregar una activitat cal seleccionar el tipus de fitxer i marcar-ne un dels que apareguin en la llista.

Els tipus de fitxers que utilitza CLIC són:



Paquets d'activitats (*.PAC)



Trencaclosques (*.PUZ)



Associacions (*.ASS)



Sopes de lletres (*.SOP)



Mots encreuats (*.CRW)

Temes relacionats:

- Desar una activitat o paquet
- Crear i editar activitats
- Organització dels fitxers
- El fitxer CLIC.INI



Tipus d'activitats

A **CLIC** existeixen quatre tipus d'activitats:



Trencaclosques



Associacions



Sopes de lletres



Mots encreuats

Les activitats poden trobar-se agrupades en Paquets d'activitats

Temes relacionats:

Crear i editar activitats



Trencaclosques

Aquest tipus d'activitat té com a objectiu recompondre una imatge o un text.

Temes relacionats:

Edició de trencaclosques

Tipus de trencaclosques



Tipus de trencaclosques

A **CLIC** hi ha quatre modalitats de trencaclosques:



Intercanvi: El trencaclosques s'ha de resoldre commutant la posició de les caselles en una única graella.



Doble: Cal reconstruir el trencaclosques a la graella esquerra, portant-hi les peces de la graella dreta.



Forat: Una peça desapareix de la graella, deixant-hi un forat. Fent clikTOPIC_CLIC a les peces veïnes les fareu lliscar.



Memòria: En una única graella hi trobareu duplicades totes les peces del trencaclosques. Quan destapeu una parella quedarà resolta. Si les peces que associeu no es corresponen cal que recordeu la seva posició per tal de resoldre el trencaclosques en el mínim nombre d'intents.

En aquest quadre de diàleg podeu ajustar també el nombre de caselles horitzontals i verticals en què voleu que es descompongui la imatge o el text.

Temes relacionats:

Trencaclosques
Edició de trencaclosques



Associació

L'objectiu d'aquest tipus d'activitat és relacionar el contingut de les dues graelles que apareixen a la pantalla. Les graelles poden contenir indistintament bitmaps o text.

Quan dues peces han estat associades correctament desapareixen de la pantalla.

Temes relacionats:



Sopa de lletres

En aquesta activitat heu de trobar les paraules amagades a la graella esquerra. Quan localitzeu una paraula feu clic damunt la primera lletra, arrossegueu el fil fins al final de la paraula i feu novament clic. Si és una de les paraules que s'han de trobar veureu com es destapa un fragment de la imatge que hi ha a la graella dreta.

Les paraules poden estar amagades en direcció horitzontal, vertical i diagonal. També pot ser que estiguin escrites a l'inrevés.

Temes relacionats:

Edició de sopes de lletres



Mots encreuats

L'objectiu de l'activitat és trobar els mots que formen la graella esquerra a partir de les definicions de les paraules que es creuen a cada casella en direcció Horitzontal i Vertical.

Fent clic damunt les definicions horitzontal i vertical podreu seleccionar la direcció en què s'escriuen les paraules. La direcció activa es troba marcada visualment.

Temes relacionats:

Edició de mots encreuats



Reiniciar l'activitat

La bandera verda us permet reiniciar l'activitat. Les caselles es tornaran a barrejar i els comptadors de temps, intents i encerts es tornaran a posar a zero.



Canviar d'activitat

Si heu creat o carregat un paquet d'activitats podeu passar a les activitats anterior i posterior prement aquests botons:



Activitat anterior.



Següent activitat.

Temes relacionats:

- Carregar una activitat o un paquet
- Crear o editar activitats i paquets
- Edició de paquets d'activitats



Ajuda sobre l'activitat

Fent clic damunt aquest botó obtindreu ajuda sobre l'activitat que estiguen realitzant. Feu-lo servir només quan us trobeu amb l'aigua al coll!

L'ajuda proporcionada en cada tipus d'activitat és la següent:



Trencaclosques: Es mostra el text o la imatge completa que cal reconstruir. En la modalitat doble podeu fer clic damunt l'ajuda per tal de veure quina posició correspon a cada fragment en la graella dreta.



Associació: L'ajuda mostra el contingut ordenat de la graella esquerra. Fent clic damunt l'ajuda podreu veure quina casella correspon a cada element.



Sopa de lletres: Demanant ajuda us apareixerà la llista de les paraules amagades a la graella. Si l'activitat té dues graelles, podeu fer clic damunt la llista per conèixer quina casella els correspon.



Mots encreuats: No hi ha ajuda disponible per als mots encreuats. Seria massa fàcil!



Abandonar el programa

Prement aquest botó podreu abandonar el programa. Si heu creat noves activitats o paquets, o si heu modificat alguna activitat, el programa us demanarà si voleu enregistrar-los abans de sortir.

6.3. Creació y edició d'activitats



Crear o editar activitats i paquets

Per crear noves activitats i paquets, o bé per modificar-ne el contingut, heu de seleccionar l'opció corresponent als menús **Edició** i **Fitxers**.

Aquestes opcions només estan activades si en el fitxer CLIC.INI hi especifiqueu el paràmetre `editable=si`.

Temes relacionats:

- Edició de trencaclosques
- Edició d'associacions
- Edició de sopes de lletres
- Edició de mots encreuats
- Edició de paquets d'activitats
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia
- Configuració



Edició de paquets d'activitats

Per a crear o editar un paquet d'activitats afegiu o elimineu activitats de la llista esquerra del diàleg mitjançant els botons:



Insereix al paquet l'activitat seleccionada a la llista esquerra. La nova activitat quedarà inserida immediatament després de la línia seleccionada a la llista dreta, o al final del paquet si no n'hi hagués cap de seleccionada.



Elimina del paquet l'activitat seleccionada a la llista dreta.

Les activitats que formen part d'un paquet s'han de trobar en un mateix directori.

Temes relacionats:

- Canviar d'activitat
- Carregar una activitat o paquet
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers



Edició de trencaclosques

Els elements del diàleg d'edició de trencaclosques són:

CONTINGUT

El contingut del trencaclosques pot ser un bitmap o un text. Si desitgeu crear un nou text o dibuix seleccioneu a la llista l'opció NOU TEXT o NOU BITMAP.

Editar contingut

Aquest botó crida els programes *Paintbrush* o *Llibreta* per a editar el text o la imatge seleccionada.

TIPUS

En aquest element cal seleccionar un dels tipus de trencaclosques que utilitza Clic: Intercanvi, Forat, Doble o Memòria.

DIMENSIONS

Imatge Sencera

Aquí cal especificar el nombre de caselles horitzontals i verticals en que es dividirà la imatge. L'opció assegura que la imatge s'encabeixi sense ser retallada en l'espai disponible per a realitzar el trencaclosques..

MISSATGES

Especifiqueu aquí els missatges que han d'aparèixer en iniciar-se l'activitat i un cop acabada. Podeu també situar-hi bitmaps, sons, música, i altres recursos multimèdia tal com s'explica en l'apartat Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia.



Aquest botó permet seleccionar el tipus de lletra que s'utilitzarà per a representar els texts.

Temes relacionats:

- Trencaclosques
- Tipus de trencaclosques
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia
- Selecció del tipus de lletra



Edició d'Associacions

Els elements del diàleg d'edició d'associacions són:

DRETA i ESQUERRA

El contingut de les graelles dreta i esquerra pot ser un bitmap o un text. Si desitgeu crear un nou text o dibuix seleccioneu a la llista l'opció NOU TEXT o NOU BITMAP.

Editar contingut

Aquest botó crida els programes Paintbrush o Llibreta per a editar el text o la imatge seleccionada. Quan editeu una associació que relaciona text i imatges tingueu en compte que l'ordre normal en que es consideraran els elements de la imatge va d'esquerra a dreta i de dalt a baix. Si voleu utilitzar un altre tipus d'ordre, o si voleu que l'associació no sigui bijectiva, consulteu l'apartat Assignació de relacions.

DIMENSIONS

Aquí cal especificar el nombre de caselles horitzontals i verticals en que es dividirà el contingut de la graella esquerra. Si la graella dreta ha de tenir un nombre diferent de caselles consulteu l'apartat Assignació de relacions. Heu d'especificar també si desitgeu que en iniciar l'activitat es barregin les graelles dreta, esquerra o totes dues.

MISSATGES

Especifiqueu aquí els missatges que han d'aparèixer en iniciar-se l'activitat i un cop acabada. Podeu també situar-hi bitmaps, sons, música, i altres recursos multimèdia tal com s'explica en l'apartat Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia.



Aquest botó permet seleccionar el tipus de lletra que s'utilitzarà per a representar els texts.



Amb aquest botó es poden definir associacions no bijectives.

Temes relacionats:

- Associacions
- Assignació de relacions
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia
- Selecció del tipus de lletra



Assignació de relacions

En el moment de crear una nova associació es considera que les caselles de la graella esquerra es corresponen amb les de la dreta una a una i en el mateix ordre. Si volem generar una activitat on es produeixi un altre tipus d'aparellament, o amb un nombre diferent de caselles a cada graella, haurem de definir una aplicació no bijectiva.

APLICACIÓ BIJECTIVA

Si aquest ítem es troba marcat es desactiven la resta d'elements del quadre de diàleg. A les aplicacions bijectives simples no cal especificar l'aparellament dels elements.

GRAELLA DRETA

En aquesta secció caldrà especificar-hi la subdivisió en caselles de la graella dreta (conjunt imatge). El nombre de caselles de la graella esquerra s'especifica en el diàleg principal d'edició d'associacions.

LLISTES DE CASELLES

Seleccionant un per un els elements de la llista esquerra es remarcaran a la dreta el seus elements associats. Canviant la selecció a la llista dreta podem modificar aquest aparellament. Cada element del conjunt origen (esquerra) ha de tenir un i només un element associat en el conjunt imatge (dreta). Els elements del conjunt imatge poden no trobar-se aparellats, o estar-ho amb més d'un element.

Temes relacionats:

- Associacions
- Edició d'Associacions
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia



Edició de sopes de lletres

Els elements del diàleg d'edició de sopes de lletres són:

GRAELLA DRETA

Si aquest ítem es troba activat s'associaran les paraules de la sopa de lletres amb els fragments d'un bitmap o d'un text. Si desitgeu crear un nou text o dibuix seleccioneu a la llista l'opció NOU TEXT o NOU BITMAP.

Editar contingut

Aquest botó crida els programes Paintbrush o Llibreta per a editar el text o la imatge seleccionada.

En aquest apartat cal especificar també el nombre de caselles horitzontals i verticals en què es descompondrà la imatge o el text. És convenient que el nombre total de caselles sigui igual al nombre de paraules que cal trobar a la graella de lletres.

SOPA DE LLETRES

En aquest apartat heu de definir la sopa de lletres. Distribuïu-hi les paraules en posició horitzontal, vertical o en diagonal i deixeu els espais buits amb asteriscs: el programa els omplirà amb lletres escollides a l'atzar. A les caselles **Lletres H** i **Lletres V** heu d'especificar la mida de la graella que contindrà la sopa de lletres.

PARAULES AMAGADES

Aquí hi heu d'especificar les paraules que heu escrit a la graella, separades per retorns de carro. Si heu activat l'opció GRAELLA DRETA caldrà que la seva ordenació es correspongui amb les caselles de la graella dreta, d'esquerra a dreta i de dalt a baix.

MISSATGES

Especifiqueu aquí els missatges que han d'aparèixer en iniciar-se l'activitat i un cop acabada. Podeu també situar-hi bitmaps, sons, música, i altres recursos multimèdia tal com s'explica en l'apartat Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia.



Aquest botó permet seleccionar el tipus de lletra que s'utilitzarà per a representar els texts.

Temes relacionats:

- Sopa de lletres
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia
- Selecció del tipus de lletra



Edició de mots encreuats

Els elements del diàleg d'edició de Mots Encreuats són:

DEFINICIONS

En les dues llistes (HORIZONTALS i VERTICALS) heu d'escriure-hi les definicions de les paraules contingudes en la graella de mots encreuats. Separeu les definicions per punt i coma (;) i les corresponents a cada fila o columna amb retorn de carro. En les definicions podeu utilitzar referències a bitmaps, sons, música i altres recursos multimèdia, tal com s'explica en l'apartat Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia.

Cal que hi hagi tantes definicions com paraules en la graella dels mots encreuats, incloent-hi les d'una lletra. A cada llista cal que hi hagi tantes línies com files o columnes s'hagin especificat per la graella.

MOTS ENCREUATS

En aquest apartat heu de definir la graella dels mots encreuats. Distribuïu-hi les paraules en posició horitzontal i vertical, deixant les caselles separadores (negres) amb asteriscs.

A les caselles **H** i **V** heu d'especificar la mida de la graella que contindrà els mots encreuats.

MISSATGES

Especifiqueu aquí els missatges que han d'aparèixer en iniciar-se l'activitat i un cop acabada. Podeu també situar-hi bitmaps, sons, música i altres recursos multimèdia, tal com s'explica en l'apartat Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia.



Aquest botó permet seleccionar el tipus de lletra que s'utilitzarà per a representar els texts.

Temes relacionats:

- Mots encreuats
- Desar activitat o paquet
- Organització dels fitxers
- Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia
- Selecció del tipus de lletra



Desar una activitat o paquet

Per a enregistrar l'activitat o el paquet que heu creat o modificat cal que seleccioneu la unitat i el directori on s'han de desar i que doneu un nom a el fitxer.

Aquesta opció només es troba disponible si heu activat el paràmetre **editable=si** a el fitxer CLIC.INI

Tots els materials relacionats amb el fitxer que enregistreu (activitats, texts, bitmaps, sons, música i altres recursos multimèdia)s'hauran de trobar a la mateixa unitat i directori per tal que CLIC pugui localitzar-los.

Temes relacionats:

- Crear i editar activitats o paquets
- El fitxer "CLIC.INI"
- Organització dels fitxers



Vincular gràfics, música, so i altres recursos multimèdia

Les caselles de text poden contenir referències a fitxers de gràfics, música, enregistraments de so o altres recursos multimèdia. Per vincular un d'aquests fitxers a una casella cal escriure el seu nom entre les claus { i }. Per exemple, una casella amb el contingut {xxxx.bmp} mostrarà el bitmap xxxx en comptes de text. Aquesta vinculació pot fer-se en qualsevol casella de text: graelles, missatges inicial i final, definicions dels mots encreuats, etc.

Les extensions vàlides per als noms dels fitxers són **.BMP** per als gràfics, **.WAV** per als sons enregistrats i **.MID** per a les peces musicals MIDI. També pot utilitzar-se qualsevol altra extensió reconeguda pel sistema multimèdia del Windows. Aquests fitxers han de trobar-se en el mateix directori de l'activitat a la que es vinculen, tal com s'explica en l'apartat Organització dels fitxers

Les activitats que utilitzin fitxers vinculats de so o musica només podran executar-se correctament en ordinadors que disposin de targetes digitalitzadores de so o d'interfícies MIDI connectades a sintetitzadors. Per a més informació sobre l'utilització d'aquests recursos multimèdia consulteu el manual de Windows.



Aquesta icona apareix en les caselles que només continguin una vinculació a un fitxer **.WAV** de so enregistrat. Aquests fitxers poden crear-se amb el programa Enregistrador de so.



Aquesta icona apareix en les caselles que només continguin una vinculació a un fitxer **.MID** de música. Aquests fitxers poden crear-se amb el programa Músic 4.20.



Aquesta icona apareix en les caselles que només continguin una vinculació a altres tipus de recursos multimèdia, com ara fitxers de vídeo digitalitzat **.AVI** o animacions **.FLI**.

En les vinculacions a fitxers gràfics BMP és recomanable utilitzar imatges petites per tal que s'encabeixin en l'espai reservat a les caselles de text.

Temes relacionats:

Edició d'activitats

Organització dels fitxers



Selecció del tipus de lletra

En aquest diàleg podeu seleccionar el tipus, la mida i l'estil dels caràcters que s'utilitzaran per a les caselles de text. Si trieu una mida massa gran pot passar que el text se surti de les caselles.

Us recomanem que utilitzeu les fonts bàsiques de Windows. No és recomanable utilitzar fonts pròpies d'una impressora, perquè poden presentar un aspecte diferent en ordinadors que no les tinguin instal·lades.

Temes relacionats:

Edició d'activitats

6.4. Configuració i organització dels arxius



Configuració

En aquest apartat de l'ajuda hi trobareu informació sobre els temes:

Opcions de configuració
El fitxer "CLIC.INI"
Organització dels fitxers



Opcions de configuració

Els elements del diàleg de configuració són:

Barallat ràpid:

Activant aquesta opció les caselles es barregen de cop, i s'elimina l'efecte de barallat dinàmic en pantalla. Només és recomanable activar-la si esteu utilitzant un ordinador molt lent.

Passades per barallar:

En aquesta casella podeu especificar el nombre de vegades que cal barrejar el contingut de les graelles. Pot ser interessant reduir-lo per simplificar la resolució dels trencaclosques en la modalitat Forat.

Arrossegar caselles:

Desactivant aquesta opció tots els trencaclosques s'executen amb fil. Amb l'opció activada s'arrossega la casella fins al seu destí en les modalitats Intercanvi i Doble.

Avisos sonors:

Aquesta opció permet activar o desactivar els avisos sonors que utilitza el programa.

Mida de les caselles:

En aquesta secció podeu modificar la mida inicial que CLIC donarà a les caselles de text. Pot ser que el programa modifiqui aquesta mida si es veu obligat a redimensionar la pantalla per tal d'encabir-hi tots els elements (gràfics i texts) d'una activitat. La mida de les caselles s'enregistra com una dada associada a cada activitat.

Valors normals:

Aquest botó retorna els valors als que han estat especificats com a normals en el fitxer CLIC.INI.

Temes relacionats:

El fitxer CLIC.INI

Tipus de trencaclosques



El fitxer "CLIC.INI"

El fitxer CLIC.INI conté l'especificació dels paràmetres de configuració que es prenen en iniciar-se el programa. Podeu modificar aquests paràmetres utilitzant l'editor Llibreta de Windows. Per activar o desactivar les opcions heu d'utilitzar els mots si i no. Els canvis no es notaran fins que no reinicieu el programa.

Els paràmetres especificats a CLIC.INI són:

directori

Especifica el camí complet on es troben les activitats, els paquets i els seus materials associats (texts i imatges). Usualment, C:\CLIC\ACT

barreges

Especifica el nombre de passades que es fan per a barallar les activitats, tal com s'explica en l'apartat Opcions de configuració. Normalment es fan 30 passades.

ràpid

Activa o desactiva l'opció *barallat ràpid*, que s'explica en l'apartat Opcions de configuració. Normalment es una opció desactivada.

editable

Determina si el programa ha de permetre crear noves activitats, modificar-les o enregistrar-les. Es recomana desactivar-la si no voleu que els usuaris modifiquin les activitats i els paquets que heu preparat.

arrossegar

Activa o desactiva l'opció arrossegar caselles, que s'explica en l'apartat Opcions de configuració. Normalment es una opció activada.

so

Determina si el programa ha d'emetre o no avisos sonors. Normalment es deixa activada.

midi

Especifica si el programa intentarà utilitzar el configurador MIDI de Windows per a executar els fitxers musicals vinculats a les activitats. És recomanable deixar-la desactivada si no disposeu de l'equipament multimèdia necessari.

wave

Especifica si el programa intentarà utilitzar els recursos de so digitalitzat de Windows per a executar els fitxers de so vinculats a les activitats. És recomanable deixar-la desactivada si no disposeu de l'equipament multimèdia necessari.

mci

Especifica si el programa intentarà utilitzar altres tipus de recursos multimèdia vinculats a les activitats. És recomanable deixar-la desactivada si no disposeu de l'equipament multimèdia necessari.

maximitzar

Amb aquesta opció activada la finestra de CLIC es maximitzarà automàticament en posar en marxa el programa. Normalment es troba activada.

editext

Especifica el nom del programa utilitzat per a editar els fitxers de text. Normalment és NOTEPAD.EXE.

edigraf

Especifica el nom del programa utilitzat per a editar els gràfics BMP. Normalment és PBRUSH.EXE.

Temes relacionats:

- Organització dels fitxers
- Opcions de configuració
- Desar activitats o paquets



Organització dels fitxers

Tots els fitxers relacionats amb una activitat o un paquet d'activitats han de trobar-se en la mateixa unitat i directori.

Podeu crear noves activitats o paquets i enregistrar-les en directoris diferents a l'especificat en el fitxer CLIC.INI, però cal que tots els materials que utilitzin (texts i bitmaps) es trobin en el mateix directori on es desin les activitats.

Els fitxers d'imatges, sons, música i altres recursos multimèdia poden trobar-se en unitats i directoris diferents. En aquest cas cal especificar el camí complet de la seva localització per tal que el programa els pugui utilitzar. Per exemple, si en un fitxer de text hi especifiquem:

```
{lleo.bmp}  
{g:\video\zoo.avi}
```

el programa utilitzarà la imatge LLEO.BMP -que s'haurà de trobar al directori d'activitats de CLIC- i el vídeo ZOO.AVI, que pot trobar-se en una unitat de CD-ROM o de xarxa local.

L'especificació de camins diferents per als recursos multimèdia pot ser problemàtica si es transporten les activitats creades a un ordinador que tingui una configuració diferent de les unitats de disc.

Si en arrencar el programa especifiqueu el nom d'un paquet o d'una activitat darrera de CLIC.EXE, aquesta s'executarà automàticament. Per exemple, si teniu un paquet d'activitats anomenat GEOGRAFIA.PAC en el directori C:\GEO i voleu que el programa el carregui automàticament, podeu fer-ho de dues maneres:

Des del sistema operatiu, escrivint:

```
WIN C:\CLIC\CLIC.EXE C:\GEO\GEOGRAFIA.PAC
```

Des de Windows, creant un nou ítem de programa amb l'administrador de fitxers i especificant a la línia de comandament:

```
C:\CLIC\CLIC.EXE C:\GEO\GEOGRAFIA.PAC
```

Un cop creat l'ítem podeu assignar-li una icona diferent a la de CLIC, que identifiqui les activitats de geografia.

Temes relacionats:

- El fitxer CLIC.INI
- Opcions de configuració
- Desar activitats o paquets
- Carregar una activitat o paquet

6.5. Glossari

Bitmap:

Imatge creada amb l'editor Paintbrush de Windows o qualsevol altre programa que suporti el format BMP.

Text:

Els fitxers de text utilitzats per CLIC poden crear-se amb el programa Llibreta de Windows o qualsevol altre editor ANSI. El contingut de les caselles es limita per retorns de carro. Un fitxer de text pot contenir bitmaps per referència indirecta.

Trencaclosques:

Tipus d'activitat consistent a recompondre una imatge o un text a partir dels seus fragments barrejats.

Associació:

Tipus d'activitat consistent a relacionar els elements de les dues graelles.

Sopa de lletres:

Tipus d'activitat que consisteix en localitzar les paraules amagades en una graella de lletres.

Mots encreuats:

Tipus d'activitat consistent en omplir la graella esquerra a partir de les definicions que es troben a la dreta.

Paquet d'activitats:

Conjunt d'activitats que s'executen seqüencialment.

Intercanvi:

Tipus de trencaclosques que cal resoldre commutant la posició de les peces en una única graella.

Forat:

Tipus de trencaclosques on cal recompondre la imatge fent lliscar les caselles veïnes al forat buit que hi ha a la graella.

Doble:

Tipus de trencaclosques on es reconstrueix la imatge a la graella dreta portant-hi les peces que hi ha a l'esquerra.

Memòria:

Tipus de trencaclosques on cal aparellar les imatges iguals que es troben a la graella.

Fil:

Línia que uneix el cursor amb la primera casella on s'ha fet clic. S'utilitza per a relacionar dues caselles amb el ratolí.

Clic:

Acció de prémer el botó esquerre del ratolí.



Fitxers de so enregistrat:

Els fitxers de so enregistrat utilitzats per CLIC porten l'extensió **WAV** i poden crear-se amb el programa Enregistrador de so. Per poder utilitzar-los cal que el vostre ordinador disposi de l'equipament multimèdia adient.



Fitxers musicals:

Els fitxers musicals en format MIDI utilitzats per CLIC porten l'extensió **MID** i poden crear-se amb un editor musical com ara MÚSIC 4.20. Per poder utilitzar-los cal que el vostre ordinador disposi de l'equipament multimèdia adient.



Paintbrush:

Editor gràfic de Windows. Serveix per a crear o modificar dibuixos, que han de ser enregistrats en format BMP per tal que CLIC els pugui reconèixer. Per a més informació, consulteu l'ajuda general de Windows.



Libreta:

Editor de text de Windows. Serveix per a editar els fitxers de text, que ha de se enregistrats en format **TXT** per tal que CLIC els pugui reconèixer. Per a més informació, consulteu l'ajuda general de Windows.



Enregistrador de so:

Programa enregistrator i reproductor de sons que forma part dels accessoris de Windows. S'utilitza per a crear els fitxers **WAV**.



Intèrpret de medis:

Programa reproductor de fitxers i recursos multimèdia que forma part dels accessoris de Windows. A més dels fitxers de música (**.MID**) i de so (**.WAV**) permet també interpretar seqüències de vídeo digitalitzat (**.AVI**), animacions (**.FLI**), pistes d'àudio del CD-ROM i altres tipus de recursos, sempre que els manejadors corresponents hagin estat correctament instal·lats en el sistema.



Música 4.20:

Editor musical dissenyat per a ser utilitzat en entorns educatius. Permet escriure partitures i exportar-les en format **MID**.