# Asmakizunen dorrea tresna erabiltzeko eskuliburua

#### Deskribapena

Aplikazio multimedia honekin, kontzeptuak modu atsegin eta jostagarrian identifika ditzakegu, bilatutako hitza osatzeko letra egokiak bilatzen jolasten garen bitartean. Ikasleek proposamen didaktikoko kontzeptu garrantzitsu bat barneratzea nahi dugunean, tresna hau erabil dezakegu.

# Artxiboak dauzkan karpeta

Asmakizunen dorrea jarduera elkarreragilea oso erraz edita daiteke.

Jarduerak ZIP batean konprimatutako artxibo batzuk ditu. Deskonprimatzeko, nahikoa da saguaren eskuin-botoiarekin klik egitea eta WinZipeko Extraer aquí aukera hautatzea.

Elementu hauek dituen karpeta berria agertzen da:

- HTML artxibo bat.
- SWF artxibo bat.
- XML dokumentu bat.

Jarduera exekutatzeko, HTMLa zein SWFa ireki ditzakegu. XML artxiboa jarduera editatzeko izango da.

#### Funtzionamendua

Asmakizunen dorrea aplikazioan sartzen garenean, kontzeptu bat bilatzera gonbidatzen gaituen pantaila bat agertzen da; kasu honetan, irudi geometriko baten izena.

Jolasten hasteko, pantailan klik egin behar da saguarekin. Jarraian, hitza osatzeko egokiak iruditzen zaizkigun letrak tekleatu behar dira. Hautatutako letra hitzaren zati ez bada, errorea adierazi, eta dorrearen oinarriko karta bat gorriz margotuko da. Baina ongi hautatu bada, hautatutako letra bere tokian agertuko da.



Hitza ongi osatzen badugu, Asmakizunen dorreak zutik iraungo du eta berde jarriko da. Baina errore-aukera guztiak agortzen baditugu, Asmakizunen dorrea desmuntatuko eta behera eroriko da. Bi kasuetan, tresnak berriz jolasteko aukera ematen digu, beste kontzeptu batzuk ikasten segitzeko.



# Zailtasun-mailak

Asmakizunen dorrea joko elkarreragileak bi bertsio ditu, nahi dugun zailtasun-mailaren arabera. Aukera errazenean, hitzaren lehen eta azken letrak ematen dizkigu. Bertsio zailenean, testua erabat zuri dago. Errore kopurua ere aldatzen da bi bertsioetan, eta dorre handiagoa edo txikiagoa agertuko da, daukagun errore kopuruaren arabera.

# Jolasteko gure hitz propioak sortu

Tresna hau XML fitxategi batekin sortu da, eta gure gustura alda dezakegu, nahi adina kontzeptu berri sartzeko. Horiek gehitzeko, "palabras\_1.xml" edo "palabras\_2.xml" artxiboa ireki, eta jokoan agertzen diren kontzeptuak aipatzen diren testu-lerroa bilatu behar dugu. Testu-lerro hori aurkitu ondoren, hitz berria toki berean idatzi behar dugu.

XML dokumentua irekitzeko aukera hoberena ohar-bloka edo testuari HTML kodea gehitzen ez dion beste aplikazio bat erabiltzea da, hala nola MsWord, WordPad edo Impress.

Eskuin-botoiarekin dokumentuaren gainean klik egin, eta *Abrir con...* aukera hautatuko dugu. Irekitzen den leihoan, ohar-bloka (Bloc de notas) hautatuko dugu, edo, zerrendan agertzen ez bada, sisteman bilatuko dugu *Examinar* botoiarekin.



Normalean C:/Windows/System32/Notepad karpetan egoten da.

Adibide honetan, *Prueba* kontzeptua gehitu dugu. Horretarako, irudi geometriko guztietarako komuna den testu-lerroa kopiatu, eta gehitu nahi genuen hitza idatzi dugu.

Errore-aukerak ere aldatu ditugu, jokoaren zailtasuna areagotzeko. Horretarako, *errores* lerroan 5 zenbakia idatzi dugu.



# XML dokumentua gorde

XMLa editatu ondoren, hori gordetzeko Archivo/Guardar como... menuan sartu, eta Guardar sakatu behar dugu.

Jardueraren funtzionamendua zuzena dela egiaztatu behar dugu. Horrela ez dela ikusiz gero, kodeketarengatik izan daiteke.

Erabilitako kodeketa UTF-8 da. Dokumentua ANSI gisa gordetzen dela ikusten badugu, "Todos los archivos (\*.\*)" artxibo mota hautatu, eta formatua idatzi egin beharko diogu, honela:

palabras\_1.utf8