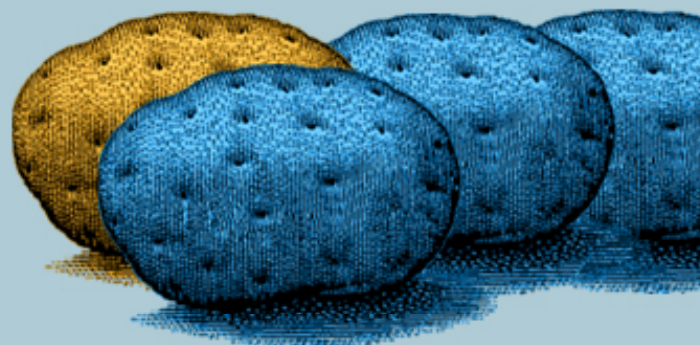


Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



Curso

Guía del Alumno

Autores



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



Índice

- Tema 1: Hot Potatoes
- Tema 2: Elaboración de un ejercicio
- Tema 3: Tipos de ejercicios
- Tema 4: Creación de unidades didácticas
- Tema 5 : Publicación en web
- Mapa del curso
- Actividades
- Anexos
- Recursos
- PDF
- Proyectos

Tema 2: Elaboración de un ejercicio > Introducción

2.1 Introducción

Ha llegado el momento de empezar a trabajar con Hot Potatoes. Primero te proponemos que veas la siguiente animación:

[Pulsa en este enlace para ver una animación](#)

Para la creación de un ejercicio, en cualquiera de las **patatas** y en cualquiera de sus tipos, hay que rellenar las **plantillas** con datos, por ejemplo así:

JQuiz: C:\My Documents\hot potatoes\newhp\ejercicios\capitulo1\archivos_fuente\c1_001.jqz

Archivo Edición Insertar Gestionar Preguntas Opciones Ayuda

Título Los programas educativos y Hot Potatoes

P 1 ¿Hot Potatoes es de libre distribución? Respuestas múltiples

	Respuestas	Indicaciones	Configuración
A	Sí, siempre	No es del todo cierto	<input type="checkbox"/> Correcto
B	No, nunca	A veces sí	<input type="checkbox"/> Correcto
C	Sólo para norteamericanos	Vaya, pues no, aunque los creadores sí lo sean	<input type="checkbox"/> Correcto
D	Sí, con con fines educativos	¡Correcto!	<input checked="" type="checkbox"/> Correcto

Ejercicio que una vez modificado para ser página web se convertiría en éste, denominado [Introducción a la electroneumática](#).

¿Son el mismo **tipo de ejercicio**?

No se corresponden en absoluto, ni en la temática ni en el tipo de ejercicio: el 1º es de respuestas múltiples mientras que "Introducción a la electroneumática" es de ordenar elementos en una frase.

Compruébalo ahora.

Con esto queremos recordar que:

1. en Hot Potatoes hay distintos tipos de ejercicios
2. para crearlos hay varias **fases**.
3. algunas de las prácticas no son tan sencillas como parecen y requieren cierta reflexión.

Actividades

Si lo deseas, puedes intentar resolver estas actividades antes de entrar en los contenidos para valorar qué sabes y qué necesitas aprender en este capítulo. Recuerda que se nombrarán en la Recapitulación del capítulo y que puedes ver las soluciones en el apartado Actividades.

Actividad 1. Introducción de datos

Con dos aplicaciones diferentes de Hot Potatoes, piensa dos ejercicios que contengan los siguientes datos:

primer ejercicio	segundo ejercicio (tipo diferente de actividad de Hot Potatoes)
título	el mismo título y subtítulo que el anterior
subtítulo: de distinto tamaño que el título	
interface en una lengua que no sea inglés	interface en una lengua distinta a la anterior
instrucciones e indicaciones en la misma lengua elegida para la interface	instrucciones e indicaciones en la misma lengua que la del ejercicio anterior
fuente: al menos dos tipos de fuente: Comic Sans regular 12 y otra que tú elijas	un tipo y tamaño distinto de fuente, y sólo una
colores en el ejercicio: que aparezcan tres colores diferentes	el mismo color de fondo de la página pero diferente color de fondo del ejercicio
con contador de tiempo	sin contador de tiempo

sin botones de navegación entre las páginas

sin botones de navegación entre las páginas

Actividad 2. Diferencias de configuración

Te vamos a mostrar a continuación varias parejas del mismo ejercicio que se distinguen en algo. La actividad consiste en averiguar qué tienen de diferente.

[Ir al ejercicio Diferencias de configuración](#) *(tiene 2 preguntas)*

Actividad 3. Exportar a web

Ahora recordaremos los **destinos** que les puedes dar a tus ejercicios de Hot Potatoes, es decir, las posibilidades de exportar a web como archivo con extensión htm:

[Ir al ejercicio "Modos de exportar"](#) *(tiene 3 preguntas)*

Actividad 4. Proyecto

Quizás sea estimulante iniciar el capítulo con el **Proyecto A.2: Integrar**, ya que propone trabajar en equipo.

Si no los realizaste antes quizá te animes ahora con los proyectos **A.0** y **A.1**. en la sección **Proyectos**.





2.2 Introducción de datos

Actividad formativa 0

Si vas a conservar hasta final de curso todas tus actividades formativas, te recomendamos que sigas un sistema sencillo pero lógico para nombrar y guardar tus ejercicios.

Crea carpetas, según criterios de: **tipos de ejercicios**, **patatas**, **capítulos**, etc.

Por ejemplo: nosotros hemos seguido el criterio **capítulos**, y por eso nuestro primer ejercicio se llamará **e20**, que significa **ejercicio 0 del capítulo 2**.

Te proponemos, pues, que diseñes tu propio sistema de ordenamiento de ejercicios.

En cualquiera de las **patatas** de Hot Potatoes se introduce el mismo tipo de datos:

1.

El **título** y el **contenido** del ejercicio: preguntas y respuestas, frases o imágenes, textos...

Se hace desde la pantalla inicial de cada una de ellas.

2.

Los **datos** que complementan al contenido y configuran la apariencia general del ejercicio: **subtítulo**, **indicaciones**, **formatos**, **botones de navegación**...

Se hace principalmente desde la configuración, que se encuentra en "Opciones/Configurar el formato del archivo originado"

3.

Otros datos complementarios, como la inserción de **hipermedia (imagen, sonido o vídeo)** y de otros elementos: una **lectura**, **metadatos**, un **archivo**, una **tabla** html, vínculos.

Se realiza desde los menús superiores de la interface común.

Para introducir datos tienes que abrir la patata que te interese, rellenar las casillas y los espacios, introducir códigos específicos, y después guardar el ejercicio. No es difícil.

2.2.1 Introducción de datos

a. Título

Una vez iniciado Hot Potatoes y abierta cualquiera de las "patatas", aparece su pantalla característica y una página en blanco con espacios para rellenar.

Escribe el título del ejercicio, y si quieres algo más.

Pon un nombre cualquiera a este ejercicio y guárdalo en una carpeta que hayas creado previamente.

Nosotros, por nuestra parte, también hemos abierto una "patata" al azar y hemos escrito el título (en la pantalla principal) y el subtítulo (desde "Opciones/configurar el formato...").

La hemos guardado con el nombre de "e20prev", por lo que se llama "**e20prev.jmx**".

Este ejercicio, una vez exportado a web, es decir, una vez interpretado su código *.html, se ha materializado en este: e20prev.htm

Actividad formativa 1

Los dos ejercicios anteriores ¿Son la misma patata?

Vuelve a ellos y observa sus formatos y lo que dicen.

Ayuda: te recordamos que JMix se utiliza para crear ejercicios de ordenación de elementos en una frase o un texto.

Vuelve al ejercicio e20prev.htm y analiza estas cuestiones:

1. Los datos introducidos por nosotros están en una lengua: ¿cómo los cambiamos a otra lengua?
2. ¿Cuál es el título?
3. ¿Tiene subtítulo?
4. Tiene varios botones. ¿Desde qué menús de la "patata" se modifican?
¿Qué quiere decir cada uno de ellos en este tipo de ejercicio en concreto?
5. Y la pregunta clave: ¿qué le falta al ejercicio, esencial?

Algunas respuestas deberías saberlas porque lo tratamos en el capítulo 1.

Si no sabes todas las respuestas no te preocupes; las iremos recordando y descubriendo.

También puedes hacer estas pruebas en tu propio ejercicio:

- cambia la interfaz a una lengua cualquiera y después vuelve a ponerla a la que tú elegiste al principio
- después, cambia el título y el subtítulo a otra lengua que no sea inglés y después guárdalo

Después de introducir el título y el subtítulo en la **patata** que te propusimos, JMix, y en la que tú elegiste, vamos a hacerlo también en las demás.

Actividad formativa 2

Abre todas las **patatas** y crea un primer ejercicio con cada una de ellas. Sólo tienes que introducir el título y el subtítulo. Después guárdalas.

Ahora tendrás al menos 5 tipos de ejercicios diferentes.

Por cierto, ¿pueden llamarse de la misma manera? Haz la prueba.

Volviendo a la Actividad formativa 1, nosotros ya hemos añadido al ejercicio **e20prev** eso tan esencial que le faltaba. Por si quieres verlo, es este [ejercicio e20](#)



2.2.1 Introducción de datos

b. Contenido

Ahora ya podemos empezar a rellenar las plantillas con los datos que constituyen el ejercicio.

Nosotros hemos abierto tres de las "patatas" al azar, hemos introducido o modificado algún dato más y hemos guardado los tres ejercicios con los nombres de:

- "e21" con la extensión *.jqz
- "e22" con la extensión *.jmt
- "e23" con la extensión *.jcw

Hemos incluido algún dato en uno de ellos para poder generarlo como página html.

El aspecto definitivo que tendrían estos tres ejercicios una vez convertidos en páginas web sería éste:

- [e21](#)
- [e22](#)
- [e23](#)

Tres ejercicios muy sencillos con título, alguno también con subtítulo, y los primeros datos. Los botones no los hemos tocado.

Actividad formativa 3a

Como son ejercicios relacionados con el tema que estamos tratando, te proponemos ahora que los resuelvas.

Pero pon atención.

¿Es fácil contestar un ejercicio hecho con Hot Potatoes? Sí... en teoría: cuando los ejercicios están bien hechos, claro.

El problema es que, la verdad, no los hemos hecho demasiado bien; nos hemos equivocado en las respuestas. Disculpa.

Si no te habías dado cuenta, vuelve a ellos ahora.

Actividad formativa 3b

Vamos a corregir los errores en los datos introducidos.

Busca esos tres ejercicios en la carpeta "Ejercicioshp" dentro de la sección "Recursos". `recursos\ejercicioshp`

Ábrelos e introduce o cambia los datos correctos en al menos uno de ellos. En algún caso tendrás que marcar otra respuesta correcta, por ejemplo.

Después guárdalos.

Estamos aprendiendo en este momento a introducir nuevos datos en nuestros ejercicios: los que constituyen el contenido mismo.

Lo hemos visto ya en tres **patatas**. Es el momento, por tanto, de completarlo con las demás patatas.

Actividad formativa 4

Abre tus propios ejercicios, los que creaste antes, y prueba a introducir en ellos los nuevos datos.

Para cada tipo de ejercicio será diferente: en unos serán preguntas y respuestas, en otro una frase, en otro rellenar dos columnas...

Haz los que puedas y guárdalos.

Si te ha resultado muy difícil, no te preocupes; sólo son pruebas para ir conociendo las **patatas**.

En el próximo capítulo 3 vamos a profundizar en este tema.



■ Tema 2: Elaboración de un ejercicio > Introducción de datos > Datos de configuración

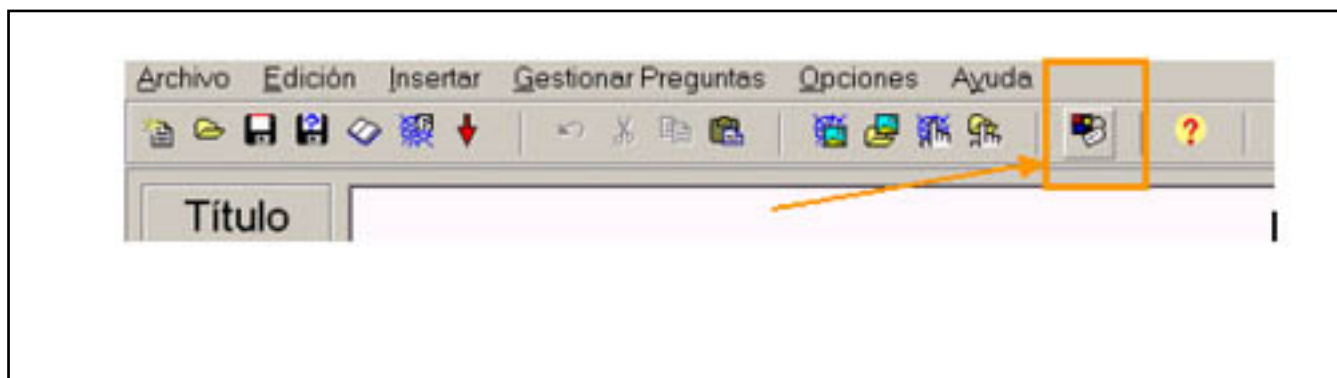
2.2.1 Introducción de datos

c. Datos de configuración

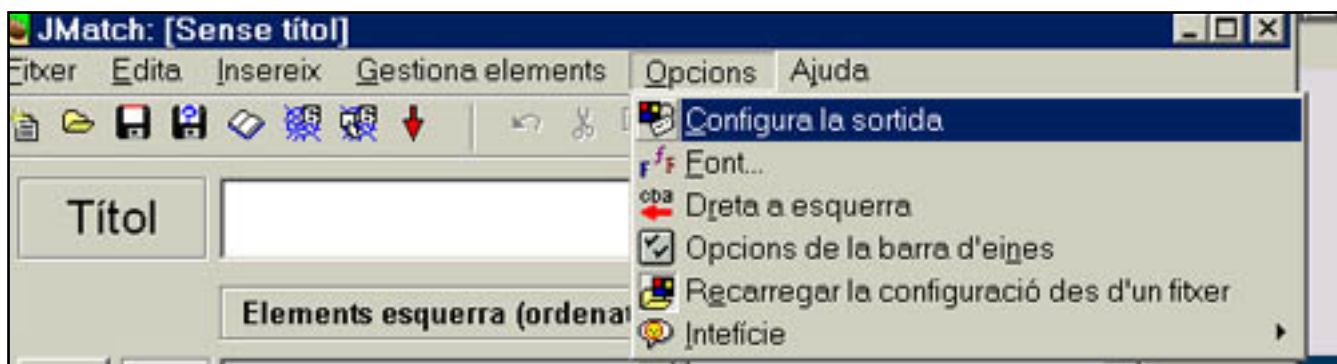
Los datos de configuración son los datos principales para dar un formato al archivo que estás creando.

Hay dos formas de acceder a esos datos, es decir, a la información relativa a la configuración de los ejercicios:

- desde el icono correspondiente en la barra de herramientas:



- o desde la pestaña "Opciones/Configurar el formato del archivo originado":



Los datos más relevantes que constituyen la configuración de los ejercicios son:



Es decir:

- **título**, que ya hemos visto, e **instrucciones** para realizar el ejercicio: por ejemplo "contesta", "señala qué afirmaciones son verdaderas", "completa este crucigrama seleccionando el número y rellenando la casilla correspondiente", "relaciona los elementos de una columna con los de otra", "averigua qué falta en esta frase y complétala", etc.
- diversas **indicaciones** para las **preguntas y respuestas**: correcto o incorrecto, pistas de ayuda como "esta parte es correcta: ...", puntuación obtenida, etc.
- los **botones** de respuestas, de pistas y otros **específicos de cada tipo de ejercicio**: decidir cuáles queremos que sí aparezcan y qué van a decir: "pista" o "comprueba", etc.
- los **botones de navegación**: que te servirán para poder unir varios ejercicios y poder navegar entre ellos como en cualquier página web cuando enlazas varias páginas: "volver a inicio", "página siguiente", "página anterior"...
- los referidos al **aspecto**, al **fondo** y a la **fuentes**: elegir un color o una imagen para el fondo, elegir el color y el tipo de letra, los colores del ejercicio, del vínculo, del título
- otro **elementos**:
 - **contador**: con el que puedes poner un límite de tiempo para la persona que haga tu ejercicio
 - **CGI**: que se utiliza para poder enviar los resultados de los ejercicios por email
 - y **otros**, específicos de cada tipo de ejercicio

Todos estos datos se van introduciendo en las casillas correspondientes de cada ejercicio y al final se guardan.

Actividad formativa 5

Abre tus propios ejercicios, los que creaste antes, y prueba a introducir en ellos nuevos datos de configuración.

Comprobarás que algunos se repiten en todos los ejercicios, mientras que otros no; por ejemplo, los mensajes de correcto e incorrecto, las indicaciones, los botones de respuesta, etc. varían un poco en cada tipo, en función de sus necesidades intrínsecas.

El objetivo de esta actividad es simplemente echar un vistazo a los distintos tipos de configuración y sacar tus propias conclusiones al respecto.

Y si puedes, introducir nuevos datos de configuración.

Si te ha resultado muy difícil, no te preocupes: en el próximo capítulo 3 vamos a profundizar en cada tipo de ejercicio.

NOTA: para centrarnos un poco, recuerda que de momento sólo estamos viendo en qué consiste la configuración, es decir, qué tipo de datos se pueden introducir en los ejercicios, pero todavía no hemos empezado a guardarlos, a **guardar los formatos de los archivos**.

Porque una cosa es pensar cuáles serán las instrucciones de un ejercicio en particular, de qué color queremos su fondo, o qué queremos que diga la leyenda de su botón de **correcto**, por ejemplo, y otra cosa distinta es decidir que esos datos los queremos conservar para otros ejercicios, o sólo para éste, o que en realidad no nos gusta nada la configuración que le hemos dado y no la queremos guardar.

Esto lo vamos a ver en el apartado 2.3.

Ahora, nos fijamos en otros datos y elementos complementarios que pueden incluirse en los ejercicios de Hot Potatoes.



2.2.1 Introducción de datos

d. Lectura

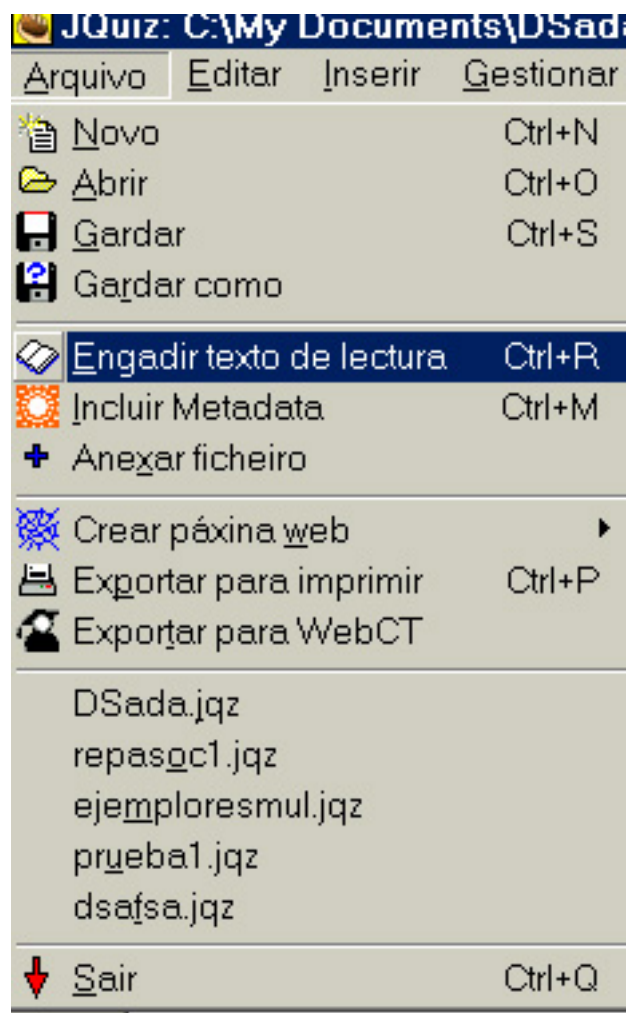
Actividad formativa 6

Antes de nada, mira este [ejercicio con lectura insertada](#) hecho con JCross, para que tengas una idea de cuál sería el resultado final.

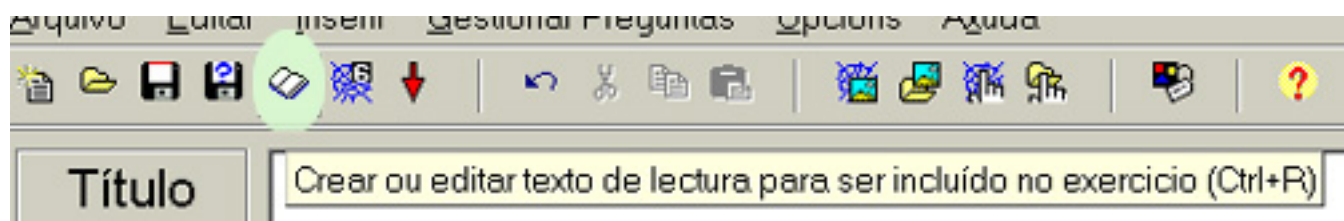
Sólo dos preguntas:

- ¿En qué parte del ejercicio la hemos insertado?
- ¿Y en qué parte hemos insertado la imagen?

Las lecturas se insertan desde **Archivo/Añadir lectura**:



o en el **icono** de la barra de herramientas:



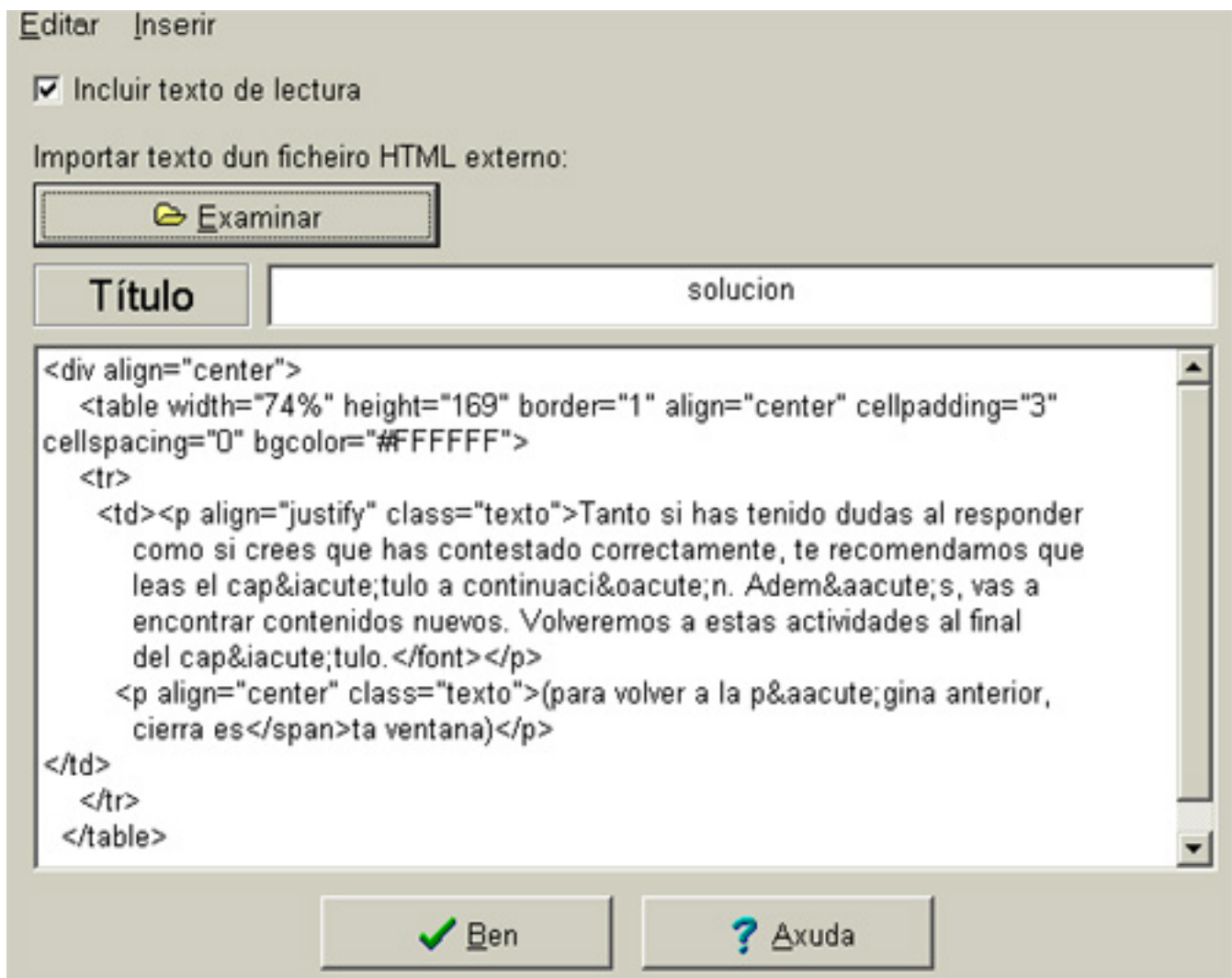
Una vez seleccionado aparece esta pantalla:



Vemos que tenemos estas opciones para introducir una lectura:

- o escribir un texto **manualmente**
- o **copiando y pegando** de un texto cualquiera: es lo que hicimos nosotros en el ejemplo de la actividad formativa 6, el [ejercicio con lectura insertada](#)
- o bien **Incluir texto de lectura**, es decir, importar un texto cualquiera desde un archivo *html* externo que tengamos en el ordenador, **como enlace**, seleccionándolo después de **Examinar** las carpetas.

Por ejemplo, para este último caso nosotros hemos elegido al azar uno de nuestros archivos para insertarlo como lectura. Hemos seguido los pasos anteriores; y después, al seleccionarlo y abrirlo vemos que en el lugar del ejercicio donde se supone insertado aparecen unos códigos:



Son código html. Es sólo la apariencia temporal del ejercicio; cuando lo conviertas en una página web real, esto ya no aparecerá así, como vas a poder comprobar.

Para terminar el proceso, sólo tienes que aceptar, en la parte inferior.

Cualquier cambio en la lectura insertada se hace volviendo a **Insertar/Lectura**, en donde te volverá a aparecer la pantalla anterior.

NOTA: En este caso, habrá que tener en cuenta que el texto sea html y que está dentro de las carpetas correspondientes de la página que estás creando.

Hay otro modo de insertar textos para leer, que consiste básicamente en **escanear un texto** y convertirlo en imagen.

Te mostramos un ejemplo para que te hagas una idea de lo que queremos decir (ejercicio de respuestas múltiples con 5 preguntas):

- [ejemplo de inserción de texto escaneado como imagen](#) -

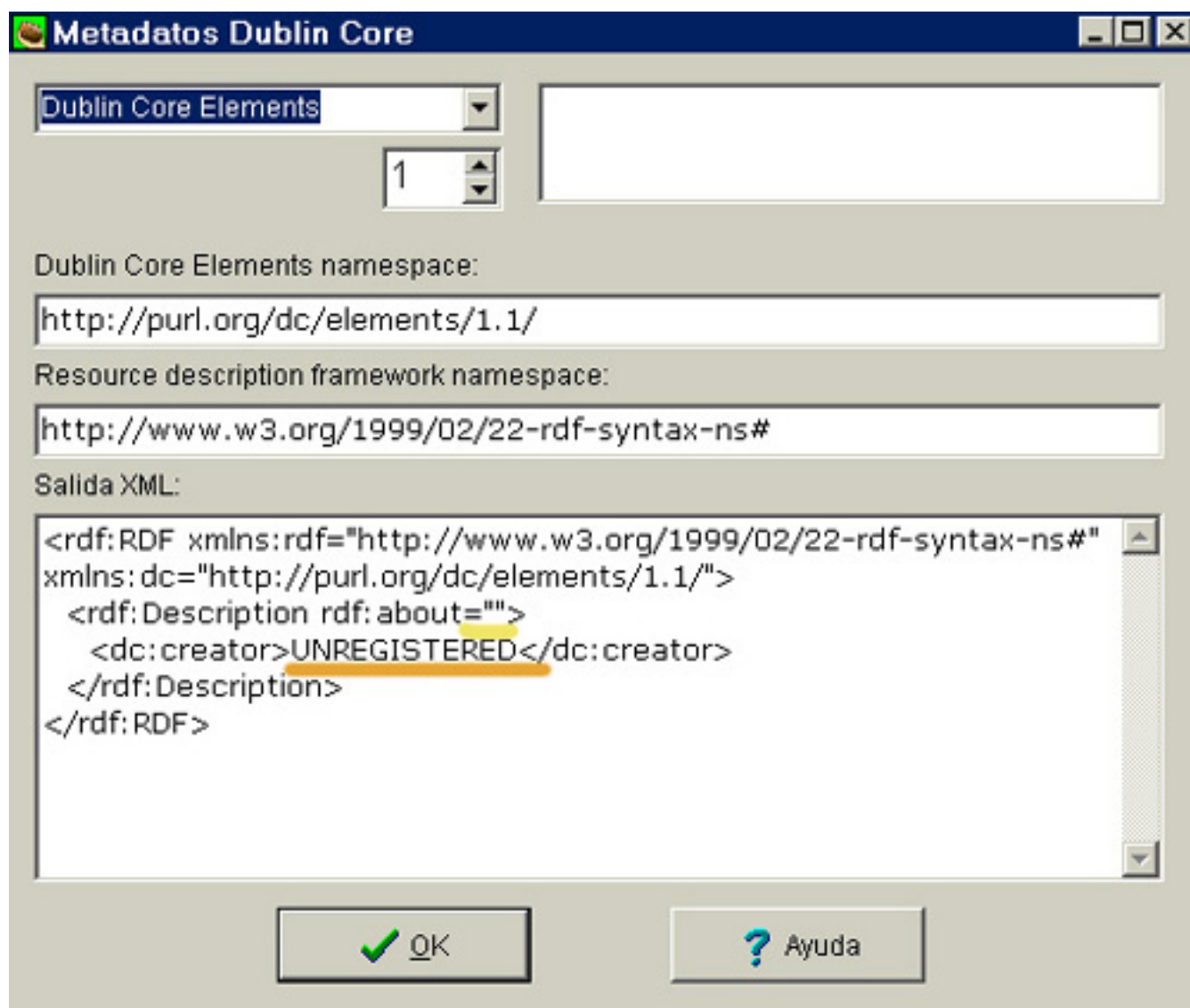
-En el Anexo llamado Multimedia, dentro de la sección Anexos de este curso, encontrarás algo mas de información sobre el modo de obtener imágenes para tus ejercicios.

2.2.1 Introducción de datos

e. Metadatos

Son datos característicos de un documento html y que, por tanto, puedes incluir en tu ejercicio de Hot Potatoes, que aportan información sobre el mismo, que puede percibir por ejemplo un navegador pero que no se ven.

Los encuentras en **Archivo/Añadir metadatos**:



Son, por ejemplo, la descripción de tu ejercicio, que sirve como criterio para su búsqueda en Internet (marcado en la imagen en color amarillo y que incluirías entre las comillas), o tu nombre si eres el creador (marcado en la imagen en color marrón y que incluirías en el lugar de "UNREGISTERED").

2.2.1 Introducción de datos

f. Vínculos

- ¿**Dónde** se pueden insertar? En cualquier parte del ejercicio

Actividad formativa 7

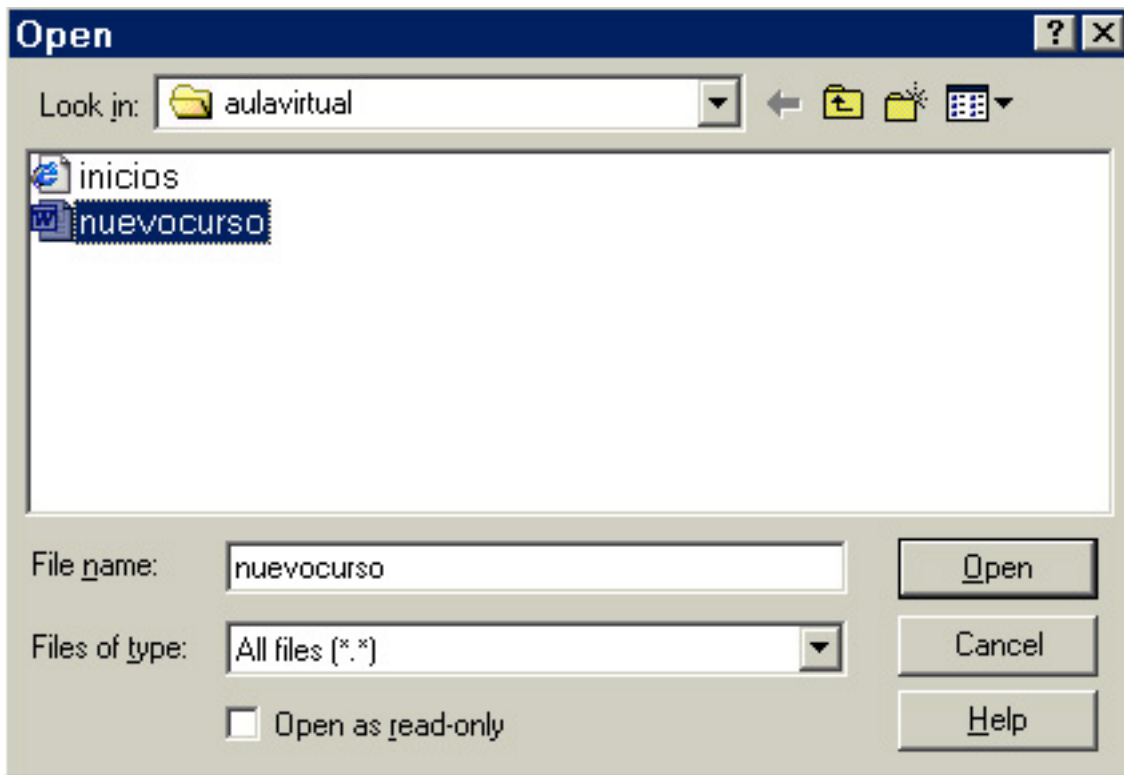
Te mostramos un ejemplo de ejercicio, este de respuestas cortas, en el que hay que navegar por dos páginas web para poder responder a las 3 preguntas planteadas:

- ejercicio de vínculo a web -

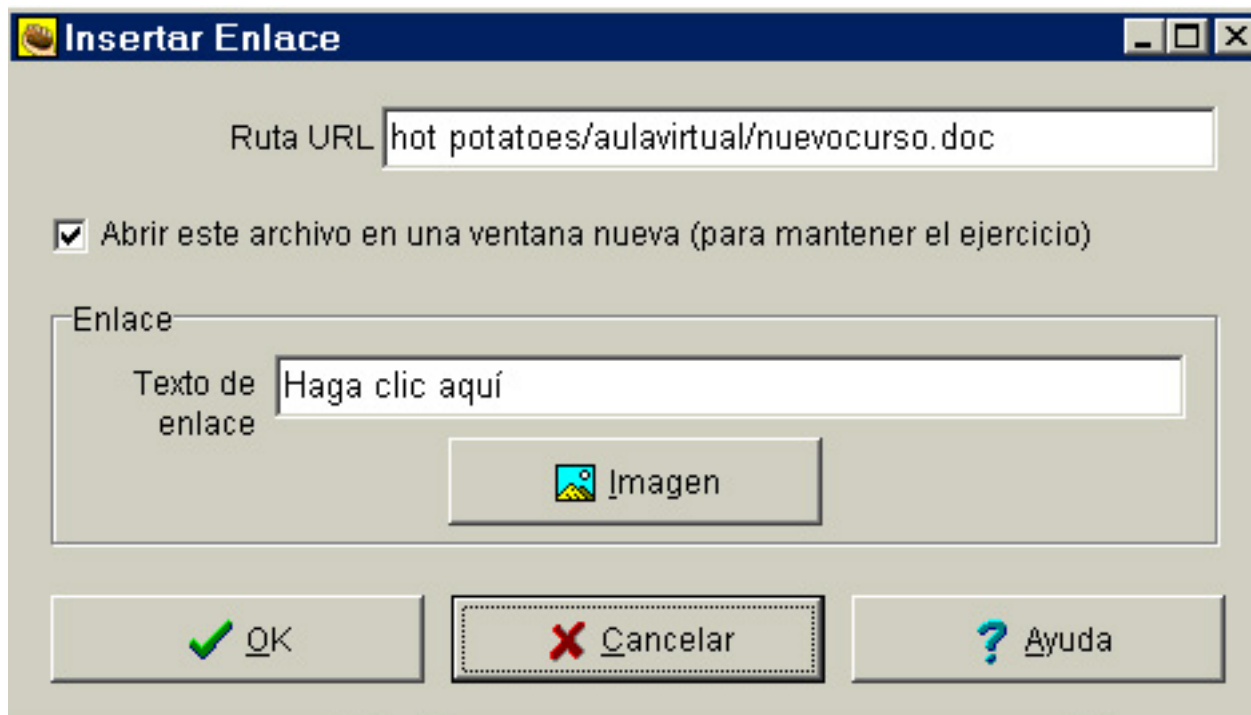
Contesta a esas tres preguntas.

- ¿**Cómo** se incluyen? Desde **Insertar/Vínculo**
- ¿**A qué?** A un archivo local, a una dirección de Internet o a una dirección de correo:
 - **a un archivo local**, es decir, que está en tu ordenador

Para ello hay que hacer clic en "Insertar/Vínculo/Vínculo a un archivo local". Una vez hecho esto hay que seleccionar el archivo que nos interese, al que se irá al pinchar en el enlace:



Al seleccionar "Open" o "Abrir", aparece esta página:



En ella comprobamos que la ruta [URL](#) es relativa, escribimos el texto que queremos que aparezca, en el que haremos clic, y seleccionamos si queremos una imagen que también nos servirá como enlace.

Finalmente aceptamos en "OK".

-

a una **dirección de Internet**: el proceso es el mismo que el anterior

- a una **dirección de correo electrónico**:

Para esto debes insertar la siguiente etiqueta:

```
<A HREF="mailto:tudirección@decorreo">mensaje de texto</A>
```

donde dice "**mensaje de texto**" se escribe por ejemplo: "**contactar**" o "**envía tu correo**", etc.

Al pulsar, se abrirá el programa de correo electrónico instalado en el ordenador en que estás trabajando.

Actividad formativa 8

Si te quedara alguna duda sobre la inserción y creación de vínculos, no dejes de consultar la **Ayuda** desde una de las casillas de las pantallas de **Insertar**.

Finalmente, no olvides que cada tipo de ejercicio tiene sus peculiaridades y que la descripción que acabamos de hacer es general para todos ellos pero que no vas a encontrar en ellos lo mismo y del mismo modo; esto será algo que irás descubriendo en el próximo capítulo 3.

Actividad formativa 9

Para irte anticipando, te proponemos esta actividad de búsqueda y selección de información: averigua qué tipos de ejercicios no permiten las siguientes acciones:

- añadir lectura
- añadir metadatos
- añadir archivo
- insertar vínculo a una dirección de correo

El resultado lo puedes resumir en este cuadro o similar:

Acciones	Patatas
añadir lectura	
añadir metadatos	
añadir archivo	
insertar vínculo a una dirección de correo	

¿Has llegado a alguna conclusión de utilidad?

2.2.1 Introducción de datos

g. Multimedia: imágenes y otros elementos

Desde el menú "Insertar" o desde los iconos de acceso directo puedes incluir:

- **imágenes**
- lo que el programa llama "**Objeto multimedia**": archivos de **sonido** y **vídeo**
- **tablas** html

En el capítulo 3 trabajaremos con estos elementos, por lo que ahora vamos solamente a dar unas pautas generales. Y más adelante también tendremos ocasión de consultar el **Anexo** llamado "**Multimedia**", como complemento y refuerzo a este tema y en paralelo con la elaboración de ejercicios.

Actividad formativa 10

Como actividad previa te proponemos que descubras:

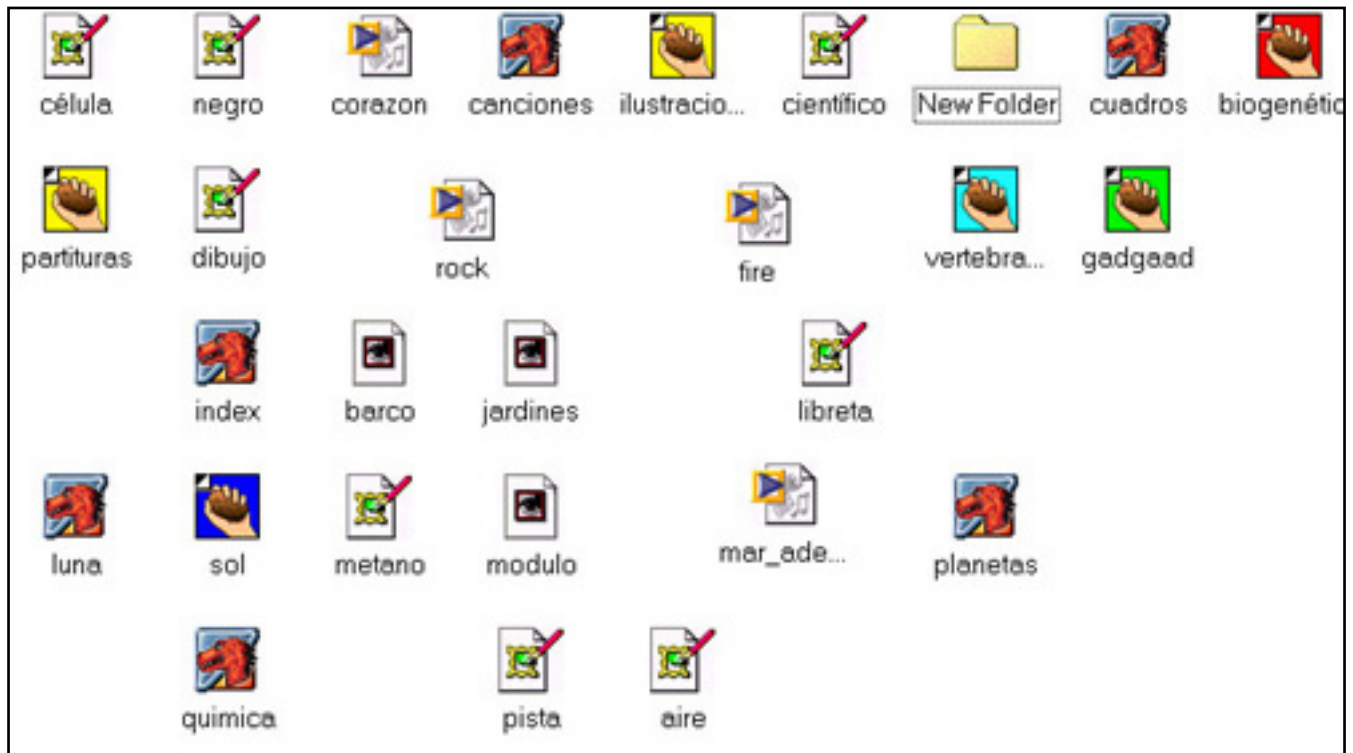
- si se puede insertar multimedia **en todos los tipos** de ejercicios de Hot Potatoes, y cuáles
- si se pueden insertar todos los tipos de multimedia **desde los iconos de acceso directo** en la barra de herramientas, y cuáles
- **en qué partes** de los ejercicios de las patatas se puede insertar multimedia

Después puedes completar esta sencilla tabla u otra similar que crees a tu gusto (puedes seleccionarla y después copiarla y pegarla en un documento normal de texto):

	Insertar multimedia ¿Cuáles?	Iconos de acceso directo ¿Cuáles?
JQuiz		
JMatch		
JCross		
JCloze		
JMix		

coherente antes de empezar los ejercicios, para evitar luego confusiones.

Un ejemplo de organización algo caótica podría ser este:



En donde se mezclan:

- archivos generados con Hot Potatoes:



- documentos html generados al exportar a web tus ejercicios:



- archivos gráficos:

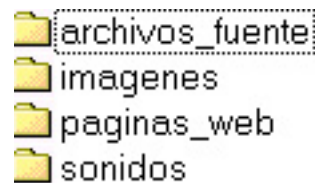


- o archivos de sonido:



¿Cómo prefieres organizarlas?

Un ejemplo de buena organización previa a la elaboración de tus ejercicios de Hot Potatoes sería, por ejemplo, crear una carpeta llamada "nombre_de_tu_pagina", y dentro de ella estas carpetas:



En donde:

- **archivos_fuente** se refiere a los archivos generados con las patatas
- **imagenes** son todas las imágenes incluidas en los ejercicios
- **paginas_web** son los documentos html una vez exportado el ejercicio a web
- **sonidos** son los sonidos incluidos en los ejercicios

Así, cualquier archivo que estuviera fuera de esa carpeta "**nombre_de_tu_pagina**" no podría aparecer en ella.

Debes tener esto en cuenta, especialmente, a la hora de insertar multimedia. Todos los multimedia

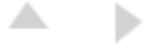
de tus ejercicios deben estar, antes de insertarlos, dentro de carpetas creadas para ese fin, y dentro de la carpeta del ejercicio o página web, y ya no moverlos de ahí.

Actividad formativa 11

¿Qué crees que pasa en este ejercicio? ¿Cómo se puede solucionar?

.....

Ahora iniciamos con las imágenes la explicación de la inserción del multimedia en los ejercicios de Hot Potatoes.



2.2.1 Introducción de datos

h. Imágenes

Los tres pasos previos, cuando quieres incluir una imagen, son:

- decidir **qué** imagen quieres
- **de dónde** la vas a sacar: si ya la tienes, de tus carpetas; o la vas a escanear; si vas a utilizar alguna de Internet.
- **en qué parte** del ejercicio la vas a incluir

La forma y las posibilidades de insertar imágenes varían en unos u otros casos.

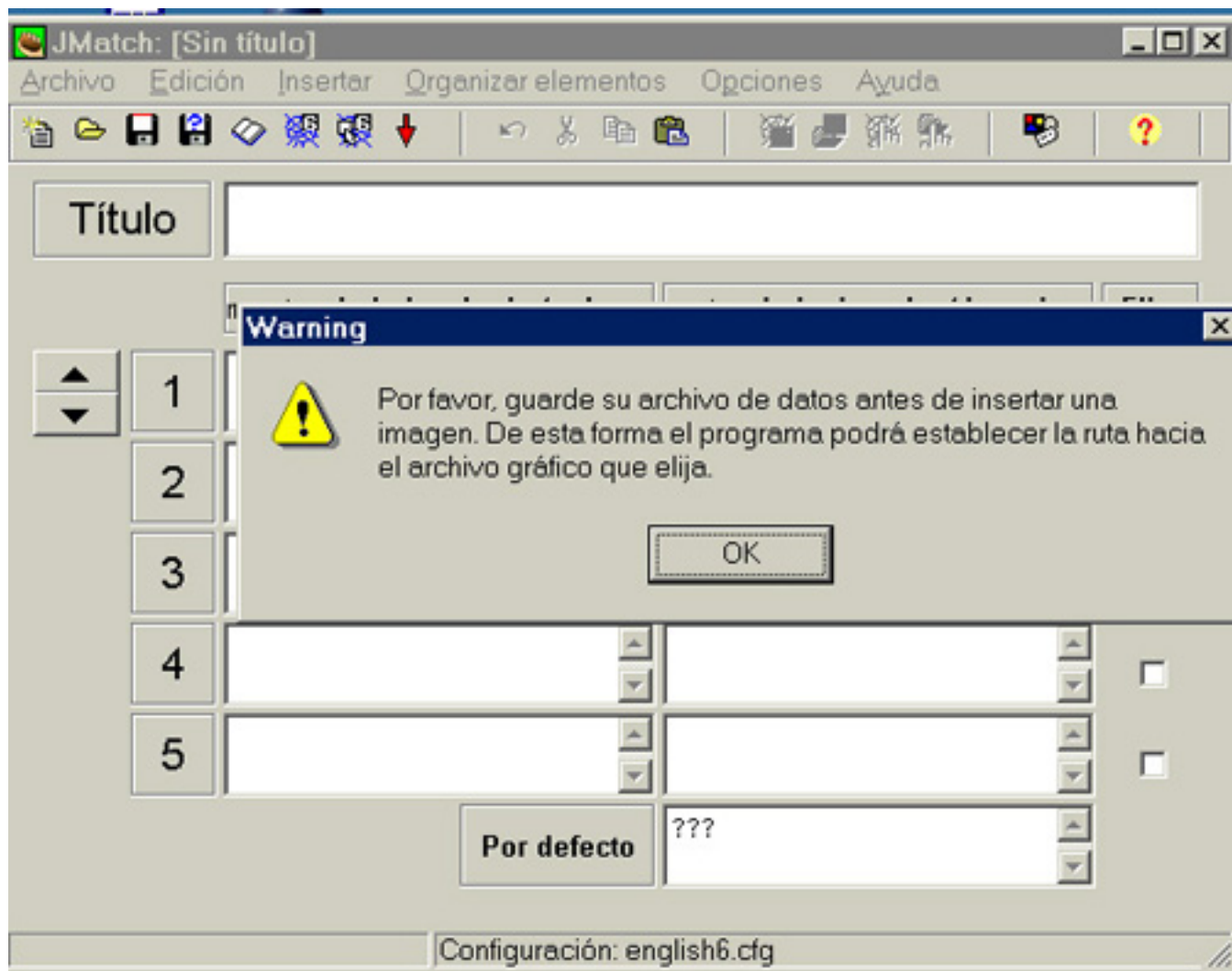
Las imágenes se insertan así:

1. decide en qué parte del ejercicio la quieres y coloca ahí el cursor. Nosotros la vamos a insertar, por ejemplo, en la casilla de **Instrucciones**
2. selecciona el menú **Insertar**
3. elige una de las dos opciones:

-**desde una página web**: es decir, desde un archivo en una página de Internet

-**desde un archivo local**: es decir, desde un archivo gráfico que tengas en tu ordenador

El programa recordará que hay que guardar el archivo antes de insertar una imagen:

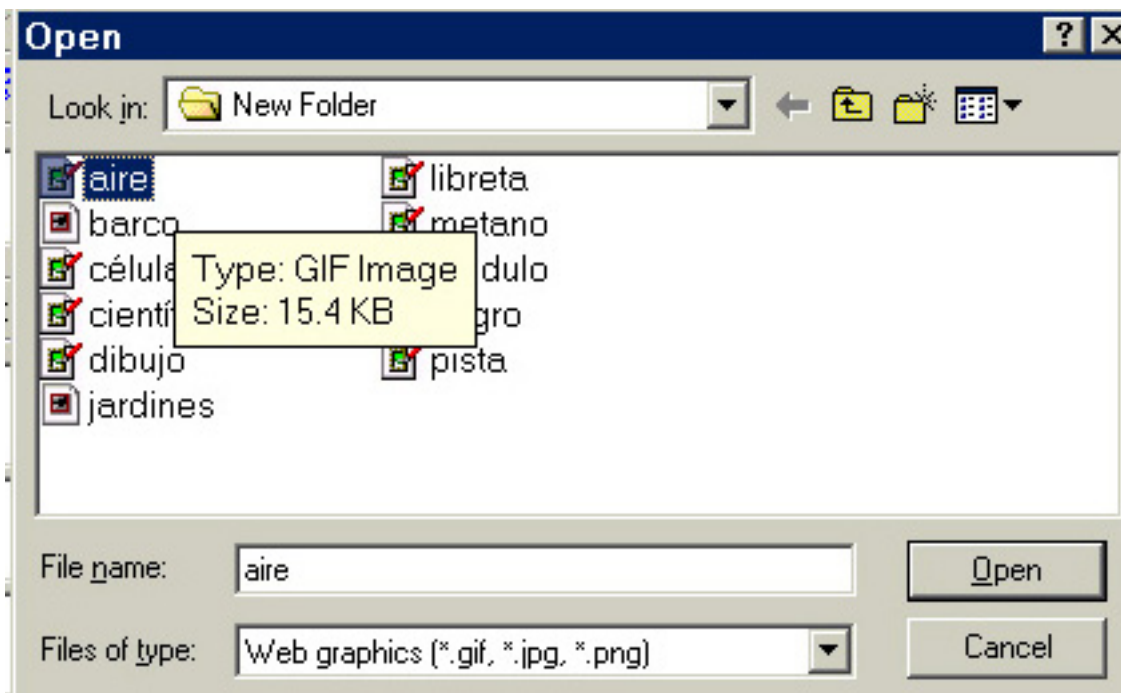


Así, el programa puede reconocer en qué carpeta está tu archivo gráfico y encontrar la **ruta relativa** de dicha imagen.

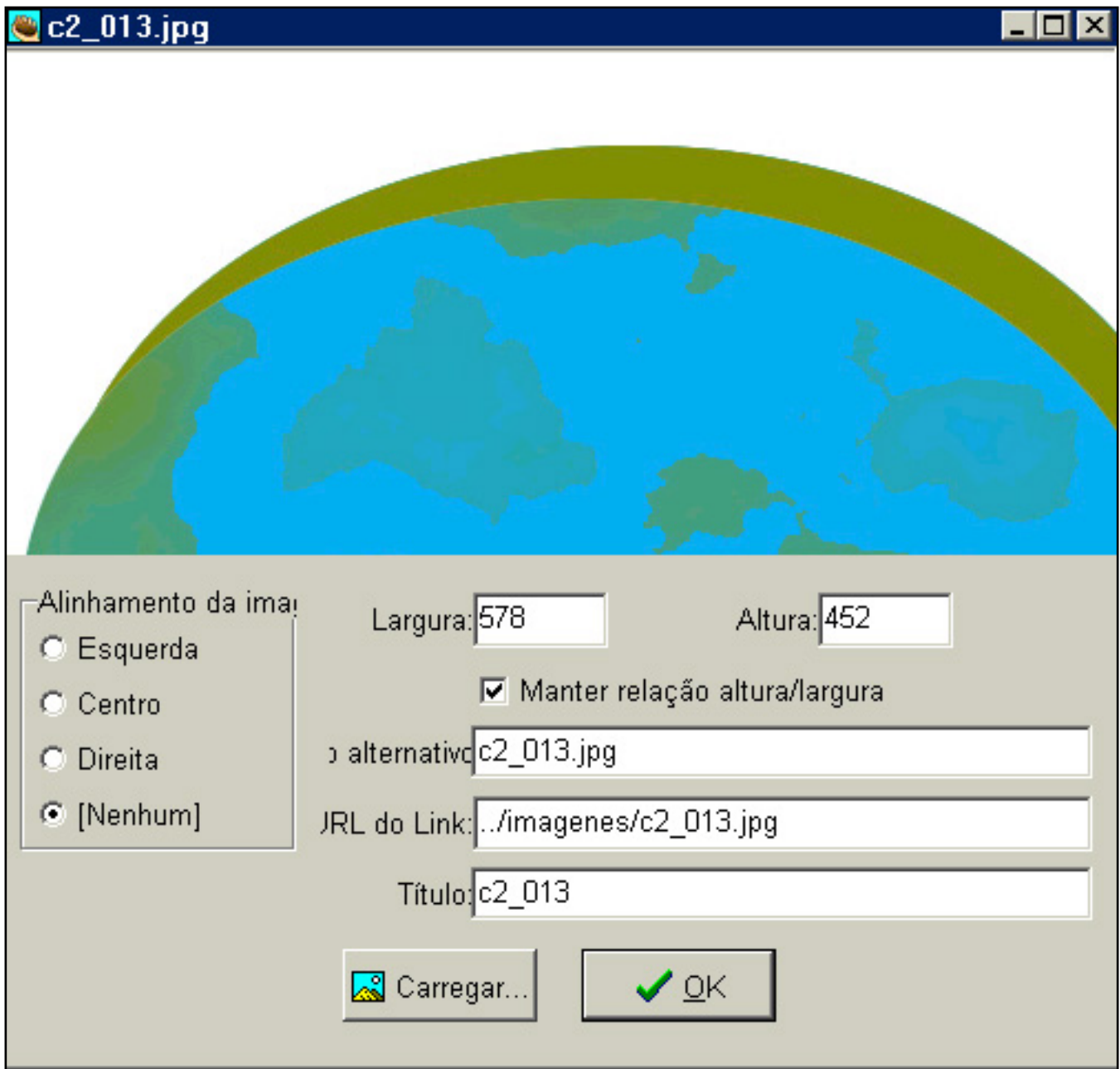
Guarda, por tanto, tu ejercicio. Después repite los pasos 1, 2 y 3.

A continuación vamos a elegir una **imagen desde un archivo local**.

En el siguiente cuadro hay que buscar la imagen que quieres, seleccionarla y después hacer clic en **Open** o **Abrir**:



Entonces aparece una nueva pantalla similar a esta:



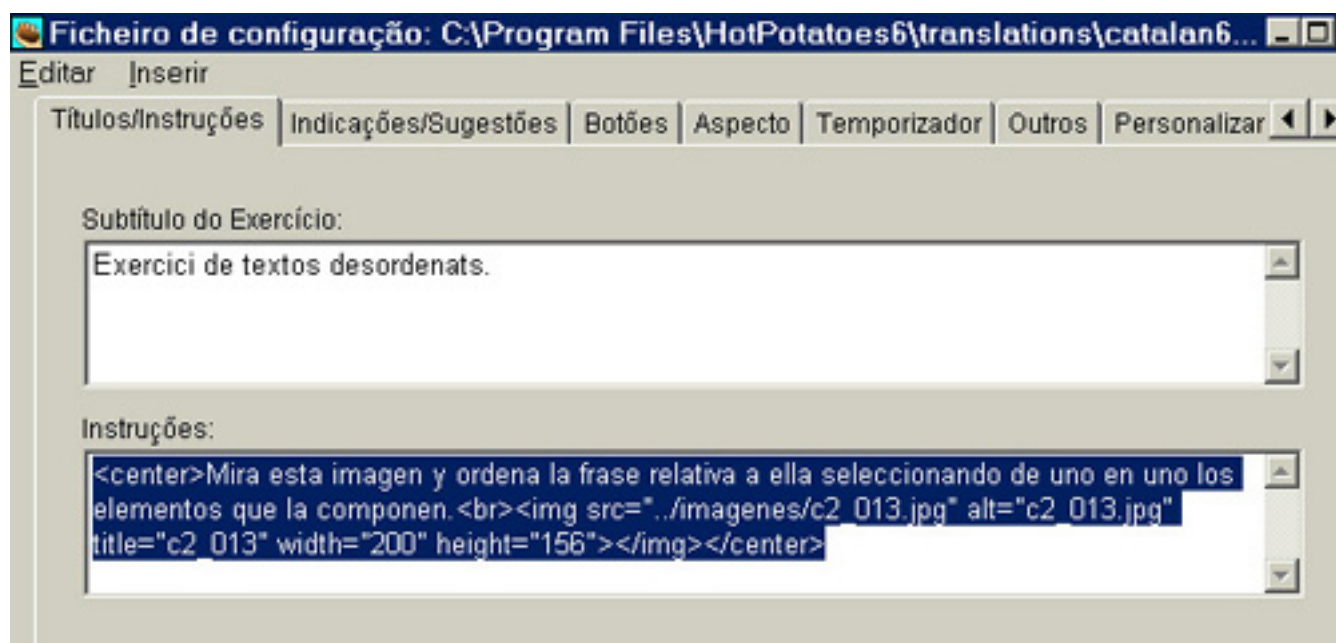
De esta ventana vamos a destacar lo siguiente:

- **Alineamiento de la imagen:** te permite colocar la imagen a la izquierda, al centro o a la derecha dentro del lugar del ejercicio donde has decidido insertarla. Nosotros vamos a elegir en el centro; queremos que esté centrada
- **Largo y ancho:** para modificar la imagen. En nuestro caso lo vamos a hacer porque nos parece muy grande y le vamos a dar más o menos 200 x150
- **URL del vínculo:** esto es lo más importante: la referencia debe ser solamente a la carpeta donde está incluida tu imagen; nada más. Si la cambiaras de carpeta, deberías comprobar que el camino de búsqueda es correcto

Cuando pulses **OK**, habrá quedado insertada en el ejercicio y terminado el proceso.

Cuando se inserta un archivo multimedia por primera vez, llaman la atención los códigos que aparecen en el ejercicio.

Este ejercicio, de ordenamiento de elementos en una frase, es el que hemos generado nosotros después de haber insertado la imagen seleccionada:



Actividad formativa 12

En la imagen anterior hemos marcado los códigos *htm* aparecidos al insertar el archivo gráfico.

¿Sabes qué quieren decir esos códigos y qué efectos han producido?

Actividad formativa 13

Este ejercicio, de ordenación de elementos en una frase es el que nos ha resultado a nosotros después de haber insertado la imagen seleccionada y haberlo convertido en una página html.

- ejercicio de ordenar con imagen -

Ésta es una prueba que hicimos, previa al resultado final, en la que probamos a insertar la imagen tal cual y en el título; y comprobamos que era demasiado grande, y que iría mejor en otra parte del ejercicio.

En realidad, el resultado final fue este ejercicio.

Queremos que te fijes bien, por cierto, en los elementos para ordenar: no hay solamente palabras, ¿verdad?

Toma nota de este detalle porque en este tipo de ejercicios es importante todo lo que se incluya... incluso el punto y cualquier otro signo de puntuación.

.....

A continuación vamos a elegir una **imagen a través de una dirección web**.

El proceso para insertar una imagen desde una página web es similar al que acabamos de describir, es decir: pasos 1, 2 y 3.

En el siguiente cuadro hay que seleccionar la imagen y darle los parámetros respecto al alineamiento, al tamaño, al nombre y a la dirección web http:// de referencia:

The image shows a dialog box titled "Inserir imagem através de um URL" (Insert image through a URL). It contains the following elements:

- Alinhamento da Imagem:** A group box containing four radio buttons: "Esquerda", "Centro", "Direita", and "[Nenhum]". The "[Nenhum]" option is selected.
- Largura:** A text input field containing "???"
- Altura:** A text input field containing "???"
- Texto alternativo:** A text input field containing "???"
- URL da ligação:** A text input field containing "http://"
- Título:** A text input field containing "???"
- Buttons:** Two buttons at the bottom: "OK" with a green checkmark icon and "Cancelar" with a red X icon.

Y, para finalizar, seleccionar **Ok**.



2.2.1 Introducción de datos

i. Sonido y vídeo

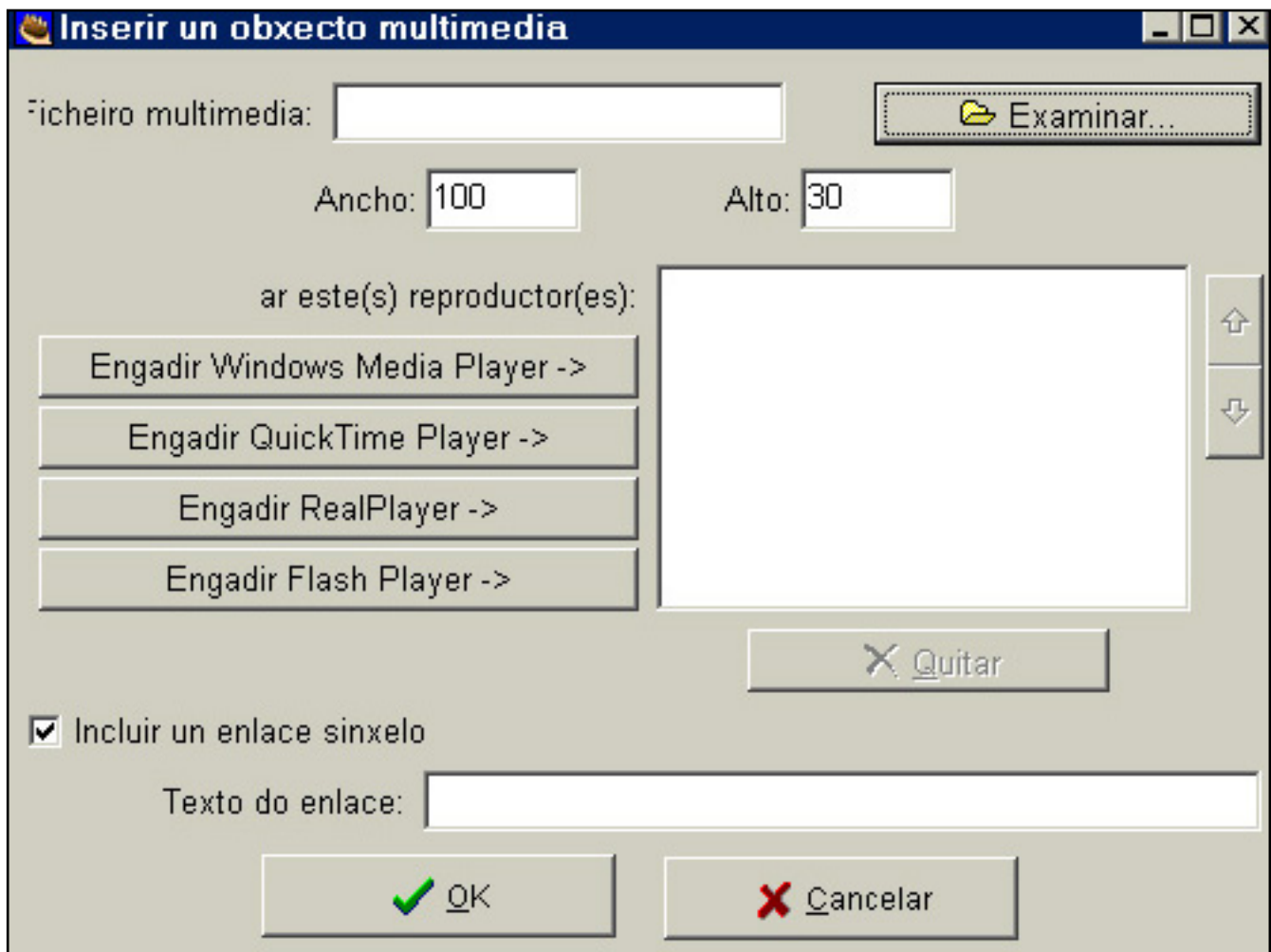
El proceso para la inserción de **Objetos multimedia** (sonidos y vídeos) es parecido al de ficheros gráficos.

Los cuatro pasos previos son:

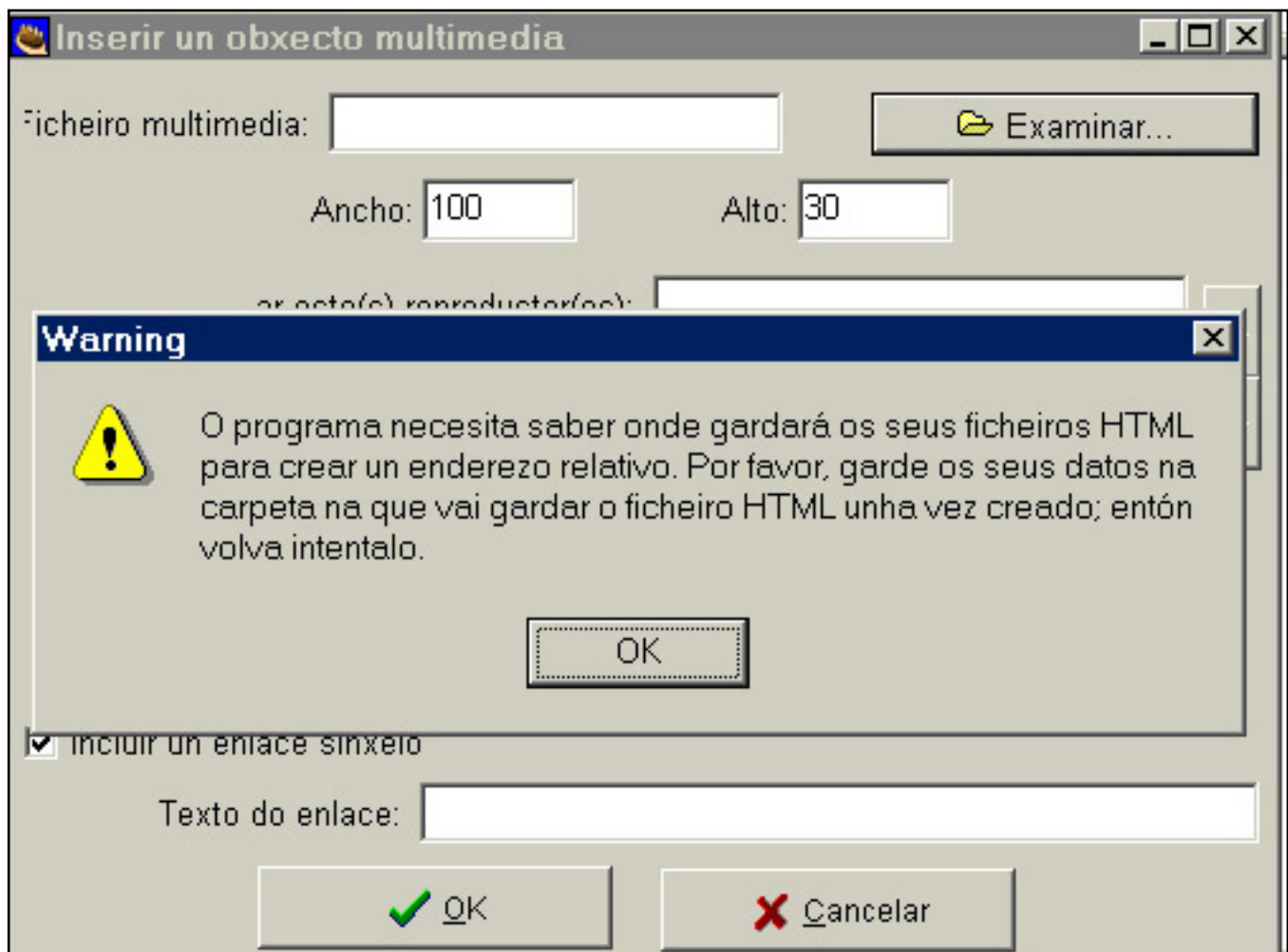
- decidir qué sonido o vídeo quieres
- de dónde lo vas a sacar: es decir, si ya lo tienes en tus carpetas o lo vas a tener (si lo vas a grabar, por ejemplo)
- en qué parte del ejercicio lo incluirás
- si quieres que aparezca como sonido que complementa a la actividad o como sonido de fondo

Los "**Objetos multimedia**" **complemento a una actividad** se insertan así:

1. decide en qué parte del ejercicio lo quieres y coloca ahí el cursor. Nosotros lo vamos a insertar, por ejemplo, en la casilla de **Instrucciones**
2. selecciona el menú **Insertar**. Aparece entonces esta imagen:

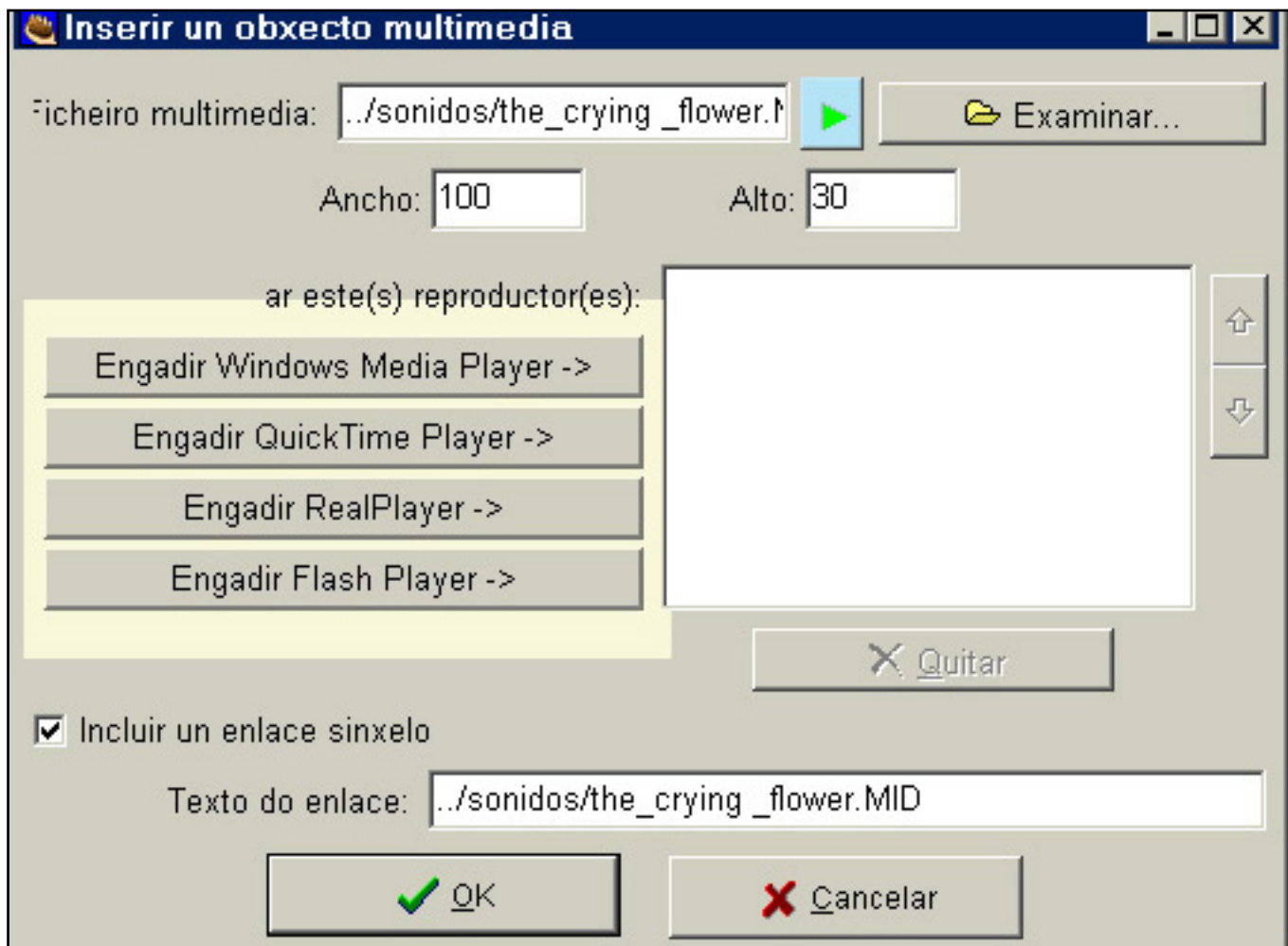


Tendrás que colocar el cursor en la casilla superior y después seleccionar **Examinar** para buscar tu archivo. Pero si no has guardado el archivo de datos todavía, te recordará que lo hagas antes de seguir adelante:



Así, el programa puede reconocer dónde está tu archivo multimedia dentro de tu carpeta, es decir, encontrar la ruta relativa de dicho archivo.

Guarda, por tanto, tu ejercicio. Después repite los pasos 1 y 2. Verás que ahora sí te permite colocar el cursor en la casilla superior y seleccionar **Examinar** para buscar tu archivo. Nosotros ya lo hemos insertado:



Dentro de un rectángulo azul hemos enmarcado el signo que te permite reproducir el sonido para comprobar que es el que quieres.

Enmarcados por un rectángulo amarillo tienes los **Reproductores multimedia** que puedes seleccionar para escucharlo. Con las flechas azules de la derecha cambias el orden de preferencia una vez seleccionados.

Después de estas selecciones, sólo hay que decir **OK** y se termina el proceso.

El ejercicio que nos ha resultado a nosotros es éste:

- [ejercicio original de prueba de sonido](#) -

en el que el usuario tiene que interactuar con el ejercicio para que comience a sonar. Por cierto, lo que nos ha salido no nos ha gustado nada porque aparece ahí la ruta donde está insertado y sólo queremos, sin embargo, que aparezca el nombre del sonido. Así que hemos vuelto a él y hemos hecho una pequeña modificación en la configuración al insertarlo, y el resultado ya nos ha gustado un poco más:

- [ejercicio modificado de prueba de sonido](#) -

Actividad formativa 14

Seguimos compartiendo nuestra propia experiencia con vosotros.

Os contamos que hemos estado haciendo pruebas y comprendemos que no es tan sencillo como podría parecer.

En concreto hablamos ahora de los "Reproductores de sonido". Por ejemplo, primero pensamos en seleccionar sólo uno de los reproductores, y los códigos html que generó esta acción fueron estos:

```
<object classid="CLSID:CFCDAA03-8BE4-11cf-B84B-0020AFBBCCFA"
width="100" height="30"> <param name="src" value="../sonidos/
the_crying_flower.MID" /> <param name="autostart" value="false" />
<param name="controls" value="ControlPanel" /> <a href="../sonidos/
the_crying_flower.MID" alt="../sonidos/the_crying_flower.MID">The
crying flower</a></object>
```

Hace falta saber un poco de html para descifrar estos códigos; te ayudamos y así comprenderemos que:

- hay sólo un objeto multimedia insertado, indicado y delimitado por las etiquetas `<object>` al principio y `</object>` al final para cerrar
- el objeto se llama `the_crying_flower`
- el objeto es un sonido porque tiene la extensión `.MID`
- se ha insertado como vínculo a algo porque tiene el código `<a href>` y `` al final para cerrar

Después, pensamos seleccionar los 4 reproductores, ¿por qué no?, ¡no queríamos que nadie se quedara sin escucharlo!

Haz tú lo mismo. Abre cualquier patata e inserta un sonido en ella. (Puedes cogerlo de la carpeta de "Recursos" del CD). Selecciona 1º un solo Reproductor y comprueba los resultados.

Después selecciona cuatro Reproductores: Windows Media, Quick Time, Real Player y Flash Media.

Comprueba el resultado y compáralo con el anterior. Comprueba exactamente, como hemos hecho nosotros antes, qué códigos han aparecido y cuántos.

A nosotros nos sale como si hubiéramos insertado 4 archivos de sonido diferentes:

`<object>` y `</object>` se repiten 4 veces; también la URL o ruta: `<a href="../sonidos/the_crying_flower.MID"`; algo así:

Título

e26

```
<object classid="CLSID:6BF52A52-394A-11d3-B153-00C04F79FAA6" width="100"
height="30"> <param name="url" value="../sonidos/King of Another Country.MID" /> <param
name="autostart" value="false" /> <param name="showcontrols" value="true" /> <object
classid="Texto del ejercicio de rellenar huecos" bddc6b" width="100" height="30"> <param
name="src" value="../sonidos/King of Another Country.MID" /> <param name="autoplay"
value="false" /> <param name="controller" value="true" /> <object classid="CLSID:CFCDAA03-
8BE4-11cf-B84B-0020AFB8C8FA" width="100" height="30"> <param name="src"
value="../sonidos/King of Another Country.MID" /> <param name="autostart" value="false" />
<param name="controls" value="ControlPanel" /> <object classid="clsid:d27c6b6e-ae6d-11cf-
96b8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,
0,14,0" type="application/x-shockwave-flash" width="100" height="30"> <param name="movie"
value="../sonidos/King of Another Country.MID" /> <a href="../sonidos/King of Another
Country.MID" alt="../sonidos/King of Another Country.MID">../sonidos/King of Another
Country.MID</a></object></object></object></object>
```

Extrae tus propias conclusiones: ¿cuándo se seleccionan unos u otros reproductores?
¿Para qué sirve exactamente: para que tú lo oigas o para que los usuarios lo oigan?

Volviendo a nuestro ejercicio anterior, el [ejercicio de prueba de sonido](#) ¿el sonido incluido aporta algún valor pedagógico al ejercicio?

Creemos que no, ni sirve como motivación ni forma parte del contenido de la pregunta en sí; en realidad, iría mejor como sonido de fondo que, además, se iniciara automáticamente, sin darle más importancia.

Actividad formativa 15

Anota 5 propuestas en las que la inserción de un sonido cobraría pleno sentido pedagógico. Con estas condiciones:

- deben ser para diferentes materias curriculares
- deben hacerse con diferentes aplicaciones de Hot Potatoes
- deben insertarse en diferentes partes del ejercicio o de su configuración
- debes explicar en qué consiste el ejercicio

Te damos un ejemplo:

- Ejercicio para la especialidad de Música, de respuestas cortas con 4 preguntas por ejemplo, en el que se escuche una música y haya que adivinar su compositor. El sonido se insertaría en el enunciado de cada

pregunta

Si quieres, desarrolla uno de ellos con Hot Potatoes.

NOTA: Como complemento a este tema, lee dentro del **Anexo Multimedia** el apartado dedicado al sonido y al vídeo. Cuando hagamos ejercicios de inserción de sonido en el capítulo 3 volveremos, de todas formas, a hacer referencia a él.

Hay dos posibilidades de **insertar un sonido** como música de fondo:

- para que se reproduzca automáticamente al cargar la página: tendrás que escribir manualmente este código:

```
<bgsound src="nombre_de_archivo.mid"LOOP=n ó INFINITE>
```

Fíjate dónde tienes el archivo de sonido; si está dentro de una carpeta que, a lo mejor, se llama "sonidos", la ruta sería:

```
<bgsound src="../../sonidos/nombre_de_archivo.mid"LOOP=n ó INFINITE>
```

Por otro lado, donde dice LOOP=n ó INFINITE> tienes que elegir y escribir cuántas veces quieres que se repita la música: si sólo 1, escribirías LOOP=1; si son 2, escribirías LOOP=2; etcétera. Y si fuera infinito escribirías:

```
LOOP= INFINITE
```

Es fundamental que respetes todos los signos y todos los espacios de este código.

- para que no se reproduzca automáticamente, sino que el usuario pueda interactuar con él y controlarlo mediante una consola:

```
<EMBED SRC="nombre_del_archivo.mid" CONTROLS=SMALLCONSOLE>
```

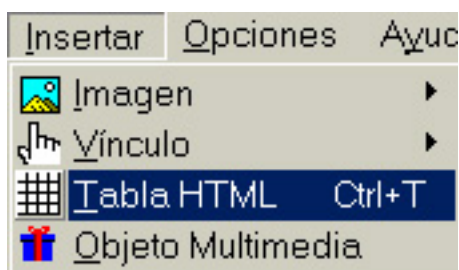


2.2.1 Introducción de datos

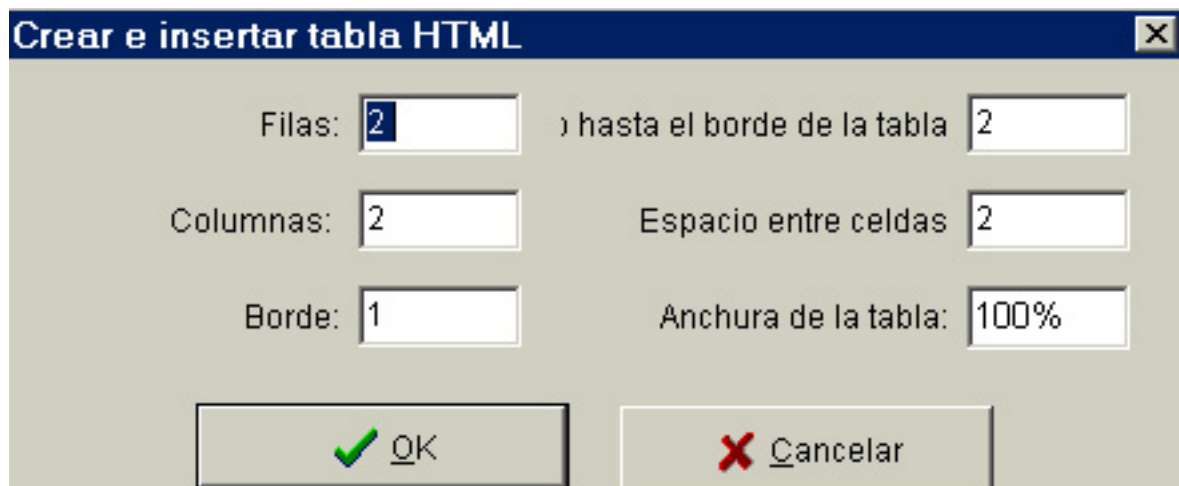
j. Tablas

Primero sitúa el cursor en el lugar donde quieres insertar la tabla HTML. Nosotros lo vamos a hacer en la pregunta 1 de un ejercicio de respuestas múltiples.

Después selecciona **Insertar/Tabla HTML**:



Una vez establecidos los parámetros:



y seleccionado **OK**, el programa insertará el código HTML automáticamente; en este caso el resultado sería:

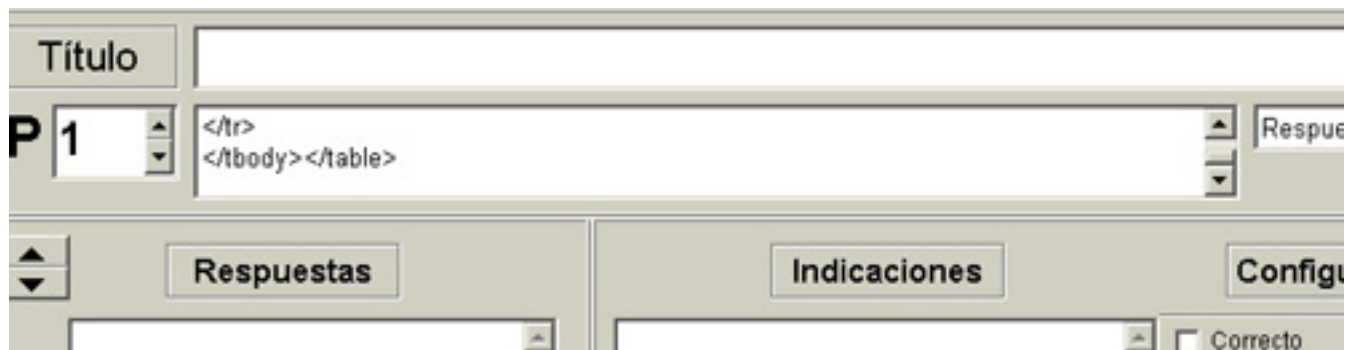
```
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2" width="100%"><tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
```

```
</tbody></table>
```

En donde:

- **<table>** quiere decir "tabla" y **</table>** "fin de tabla"
- **<tr>** quiere decir "fila" y **</tr>** "fin de fila"
- **<td>** quiere decir "celda" y **</td>** "fin de celda"

Aunque si miramos en el ejercicio sólo vemos esto:



Para verlo entero, y también para modificarlo después, tendrás que subir o bajar por las flechas de la derecha.

En esta tabla de 2x2 no hay datos: las celdas están vacías. Por eso no se verá nada cuando se exporte a web: [ejercicio c27](#).

Actividad formativa 16

Viendo dichos códigos html anteriores:

```
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2" width="100%"><tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody></table>
```

podemos deducir que:

- hay una tabla: marcados sus límites en color naranja
- hay dos filas: marcados sus límites en color rojo

- hay cuatro celdas en cada fila: marcados sus límites en color morado

Ahora, abre cualquiera de las patatas y crea dos ejercicios con JCloze. El primero con estos parámetros:

- 3 filas y 4 celdas (es decir, 4 columnas) cada una
- borde de tabla: 5
- anchura de tabla: 25%

El otro con los siguientes parámetros:

- 3 filas y 4 celdas (es decir, 4 columnas) cada una
- borde de tabla: 20
- anchura de tabla: 25%

Ahora dos preguntas:

- ¿cuál de los dos se corresponde con este ejemplo de tabla?
- ¿qué diferencia encuentras entre el ejemplo de tabla anterior y este segundo ejemplo de tabla?

Te damos una pista: la respuesta a la segunda pregunta tiene que ver con códigos html pero no de tablas.

¿Cómo se introducen los datos? A mano. En esta tabla, por ejemplo, los datos en marrón son los que hemos añadido nosotros en nuestro ejercicio:

```
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2" width="100%"><tbody>
<tr>
<td>celda 1</td>
<td>celda 2</td>
</tr>
<tr>
<td>celda 3</td>
<td>celda 4</td>
</tr>
</tbody></table>
```

Mira [el resultado](#).

Para poder introducir más datos en tu tabla, como por ejemplo color de fondo de las celdas, tipos de letra, etc., es necesario que sepas código HTML.

Actividad formativa 17

Busca, en la Ayuda de las **patatas**, cualquier información de utilidad para mejorar tus tablas: por ejemplo, consulta **HTML tags** (**Tag** quiere decir **etiqueta**).

Incluye alguna de estas etiquetas en la tabla que hayas creado.



2.3 Configuración del ejercicio

a. Qué es

"Configuración" significa:

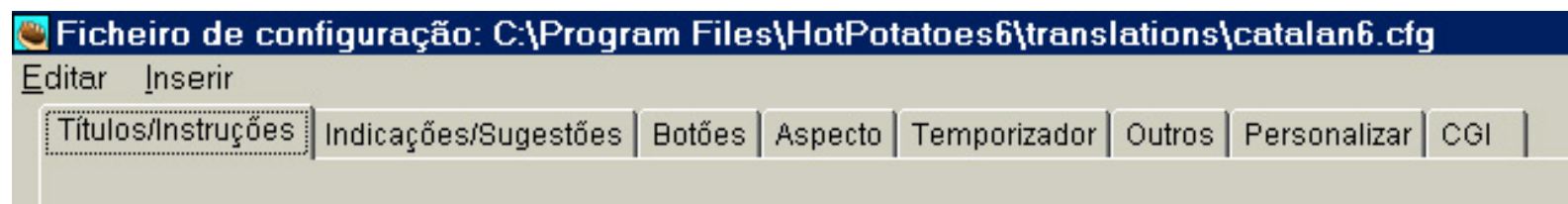
- el **aspecto** del ejercicio: color de fondo, tipo de letra, botones de navegación, etc.
- y las distintas **instrucciones e indicaciones** que lo acompañan: subtítulo, mensajes de respuestas, correcto o incorrecto...

La configuración se cambia desde "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**".

b. Cómo se hace

El proceso para configurar un ejercicio es el siguiente:

- abrimos cualquiera de las patatas y entramos en la pestaña: "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**"
- Y se abre la ventana **Fichero de configuración** con una serie de **menús** que tienes que ir seleccionando para hacer los cambios que quieras:



Estos menús son comunes a todas las patatas, pero dentro de cada uno hay diferencias, lógicamente, según el tipo de ejercicio.

La mayoría de las posibilidades de configuración son bastante intuitivas, por lo que no nos extenderemos en su explicación. Sin embargo, sí vamos a proponerte actividades que te ayuden a familiarizarte con ellas.

Por su parte, las opciones que sean específicas de cada tipo de ejercicio las veremos en el capítulo 3.

- una vez cambiados los datos que queramos, guardamos la configuración con el botón inferior llamado "**Guardar como**":



NOTA: Para estos archivos que tienen la extensión *.cfg te recomendamos que crees una carpeta nueva llamada por ejemplo "**configuraciones**", dentro, como siempre, de la carpeta de tus ejercicios.

Si modificas esta configuración después sólo tienes que guardarla con el botón "Guardar".

Una vez decidida la configuración, ya puedes introducir los datos que faltan.

Y finalmente, guardar el ejercicio desde "**Archivo/Guardar**".

c. ¿Configuración nueva o antigua?

Hay dos posibilidades:

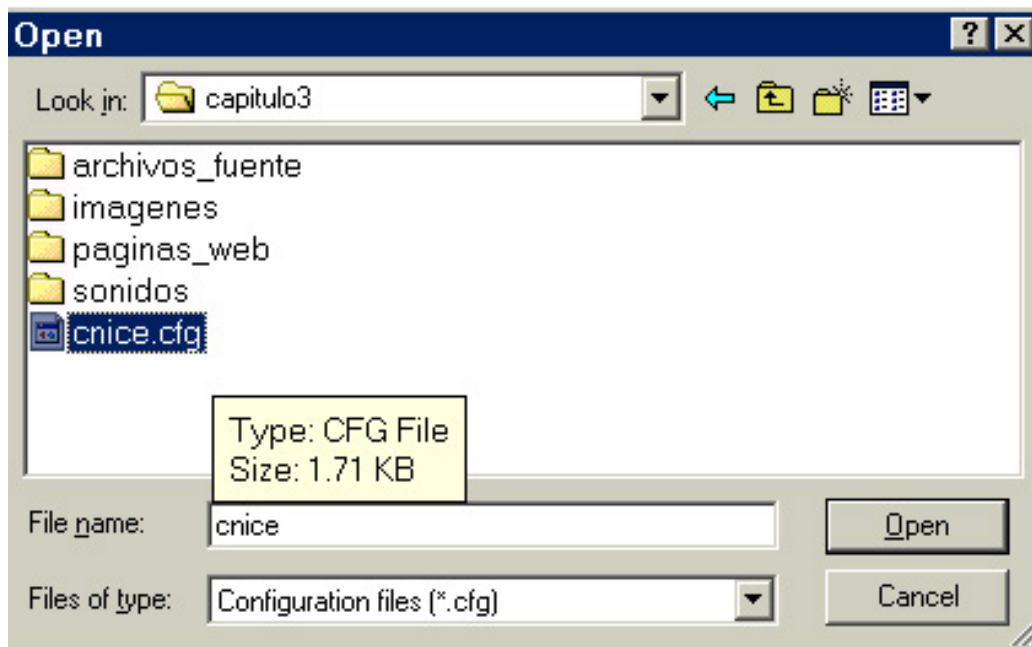
- **crear una configuración nueva.** Por ejemplo ahora, cuando todavía no hemos hecho ningún ejercicio y empezamos de cero.

En este caso tendrías que seguir las instrucciones anteriores

- **elegir una configuración que ya tenías hecha y guardada.** Por ejemplo, si estás creando una serie de ejercicios que van a formar parte de un mismo proyecto o de una misma web, tal vez te interesará que presenten un estilo y aspecto uniforme.

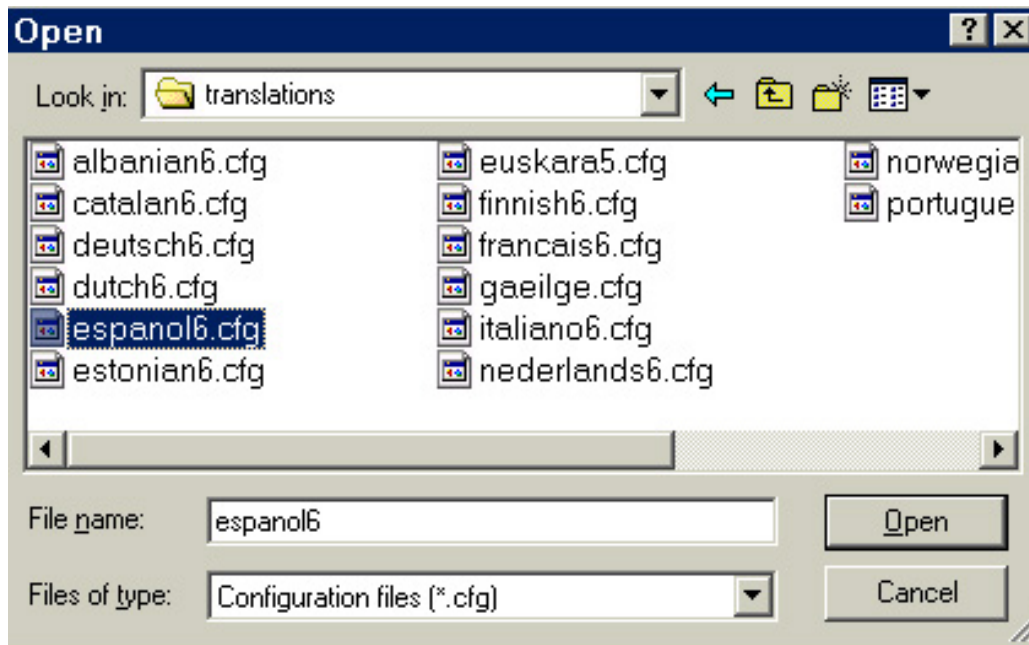
En este caso se haría, una vez dentro de "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**", desde el botón inferior "**Cargar**" (o "Cargar un archivo de configuración diferente").

Ahí se abre una ventana nueva en la que tienes que buscar el archivo de configuración que quieres. En nuestro caso tenemos uno guardado, lo hemos buscado por las carpetas y lo hemos seleccionado:



Inmediatamente hemos comprobado al volver al ejercicio que los datos de las casillas son ahora los que tenía ese archivo, "*cnice.cfg*".

Cargar un archivo de configuración para cambiar **su idioma** también se puede hacer de este modo: como antes, desde "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Cargar**"; y desde la pantalla que se acaba de abrir, buscar una carpeta específica dentro del programa Hot Potatoes que instalamos en nuestro disco duro, llamada "**Hot Potatoes\translations**" (en nuestro caso sería exactamente en C: , en "C:\Program Files\HotPotatoes6\Translations"):



Tras seleccionar este archivo con "**Open**", comprobamos que volvemos al ejercicio y que todas las casillas han cambiado a español.

En cualquiera de estos casos en los que hemos optado por una configuración que ya teníamos, **tendremos que comprobar** de todos modos que todos los datos son los que nos interesan.

Después, podemos mantenerla porque nos gusta así o podemos modificarla. Para mantenerla, simplemente aceptamos en "**Ok**".

Para modificarla, introducimos los cambios que queramos y después la guardamos. Es mejor guardarla en "**Guardar como**", para poder diferenciarla de la otra y conservar las dos.

Dentro de "**Opciones**" tenemos otra función llamada "**Cambiar la información de la configuración desde un archivo**":

- La "información de la configuración" se refiere al aspecto que tendrán los ejercicios, el idioma, los colores empleados y a los avisos e indicaciones que se dan a los que tendrán que realizar los ejercicios diseñados con las patatas"

El "archivo" es donde se guardará toda esa información de configuración para que pueda ser utilizada en el diseño de otros ejercicios".

Y, finalmente, utilizamos esta función siempre que se desee conservar dichos datos para futuras modificaciones de los ejercicios o para otros ejercicios, y para "conservar los datos de configuración que hemos definido y/o diseñado".

d. Profundizamos

Os comentamos brevemente algunos de los menús de la **Configuración**:

Botones

Los botones permitirán al usuario de tu ejercicio interactuar y navegar en él.

Podemos distinguir dentro de este menú (en "Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Botones") dos partes:

Archivo de configuración: C:\PROGRAM FILES\HOTPOTATOES6\english6.cfg

Editar Insertar

Títulos/Instrucciones Avisos/Feedback **Botones** Aspecto Contador Otro Personalizar CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":
comprueba

Texto para el botón "Siguiete" tarjeta flash
siguiete

Texto para el botón "Correcto":
vale

Texto para el botón "Borrar" tarjeta flash
borrar

Navegación

Incluir botón "Siguiete Ejercicio" Texto: =>

URL del Siguiete ejercicio: nextpage.htm Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Index

URL de la página de contenidos: contents.htm Buscar...

Incluir botón "Atrás" Texto: <=

Cargar Guardar Guardar como OK Ayuda

Personalizar

Es una de las pestañas de "Archivo de Configuración". Permite hacer modificaciones personalizadas en los archivos fuente, que se comportarían como una característica más de la configuración. Por ejemplo, si necesitas que aparezca siempre determinado texto.

Desde "Personalizar" también se puede incluir algunos códigos al comienzo del texto en el archivo fuente: por ejemplo definir tus propias funciones JavaScript.

Para más información, busca dentro de la "Ayuda" de Hot Potatoes la palabra "Custom", que es el término original utilizado por el programa.

CGI

Es una de las pestañas de "Archivo de Configuración".

Significa "Common Gateway Interface", o "Interfaz de Acceso Común" en español.

Se utiliza para poder enviar los resultados del ejercicio por correo electrónico. Es muy útil, por ejemplo, si tienes clases "on line" y tus alumnos hacen tus exámenes de ese modo.

Para saber más, pulsa en el botón "Información" de la pestaña.

Unicode

Unicode es un sistema estándar de codificación de caracteres de casi todas las lenguas del mundo, de modo que permite que en un mismo documento aparezcan distintas lenguas sin ningún problema.

Hot Potatoes permite esta posibilidad y podrías por tanto crear ejercicios, en teoría, en cualquier lengua o mezclando lenguas.

Nota: puede haber algún sistema operativo que no permita esta función.

Para saber más, busca "Unicode" en la "Ayuda" de Hot Potatoes y lee la información.

e. Cuestión de orden

Hemos visto dos fases en la creación de ejercicios con Hot Potatoes: la introducción de los datos y la configuración de su aspecto, de su formato.

El orden en que se hace depende de cada uno: puede pensarse que el orden lógico es escribir primero el título, luego el contenido y después decidir sobre el aspecto del ejercicio, es decir, su configuración.

Pero puede que te interese más hacerlo al contrario: determinar primero la configuración y después rellenarlo con los datos.

¿Por qué le estamos dando importancia al orden a la hora de introducir los datos?

Verás: abre, en cualquier patata, el menú de la configuración (recuerda: "Opciones/configurar el formato del archivo originado"). Nosotros hemos abierto este por ejemplo:

Archivo de configuración: C:\Program Files\HotPotatoes6\translations\catala... Editar Insertar

Títulos/Instrucciones Avisos/Indicaciones **Botones** Aspecto Contador Otros Personalizar CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":

Incluir el botón "Pista"
 Leyenda:

Incluir el botón "Mostrar respuesta"
 Leyenda:

Leyenda para el botón "Mostrar todas las preguntas"

Texto para el botón "Correcto":

Leyenda para el botón "Siguiete pregunta":

Leyenda para el botón "Pregunta anterior":

Leyenda botón "Mostrar preguntas de una en una"

Navegación

Incluir botón "Siguiete Ejercicio" Texto:

URL del Siguiete ejercicio:

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto:

URL de la página de contenidos:

Incluir botón "Atrás" Texto:

Cualquier cambio que realices en los datos de configuración (en la imagen dentro de un recuadro naranja en la parte superior), deberás confirmarlos o guardarlos desde las pestañas de la parte inferior (dentro de un recuadro amarillo).

¿Y? Pues que esta nueva configuración guardada se va a conservar para los próximos ejercicios que hagas: estamos hablando de toda la configuración, es decir, no sólo el color de fondo o el tipo de letra, que quizá es en lo primero en que estés pensando; también otros datos de configuración que aparecen en estas pestañas, por ejemplo el título o las instrucciones.

Actividad formativa 18

Hemos elaborado un ejercicio pero el resultado no es el que esperábamos.

Míralo aquí: [abs0](#).

Por un lado, parece que se montan unas cosas con otras y no se ve bien un botón. Por otro lado, hay partes que están en italiano.

Ah, claro, ahora nos acordamos de que estábamos probando a cambiar distintas configuraciones, insertando códigos en el título, cargando archivos de interfaz distintos en distintas lenguas, y que después hicimos este ejercicio sin revisarlo.

En realidad, lo que nosotros queríamos era algo así: [abs2](#).

¿Cómo lo mejoramos? ¿Cómo hacemos para que se vea mejor y para volver a ponerlo en español?

Aquí terminamos el apartado 2.3 sobre la "configuración del ejercicio", bastante importante no sólo para que el ejercicio funcione correctamente sino también para que sea portador de un valor estético y pedagógico añadido. Lo mejor, como siempre, para conocerlo es hacer múltiples pruebas con él.

A continuación, y para finalizar el capítulo 2, vamos a aprender un poco más acerca del modo de exportar el ejercicio para convertirlo en una página web visible para cualquier navegador.





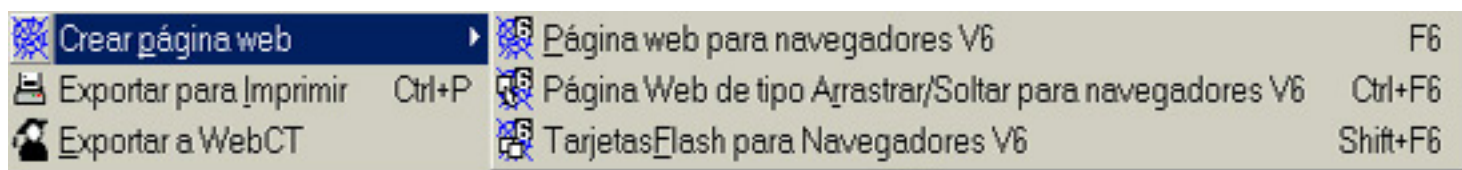
2.4 Creación de una página web

Estamos en el paso final en la creación de los ejercicios: la creación de una página web.

Para ello, primero hay que guardarla en el formato de la "patata".

Después hay que darle las instrucciones correspondientes.

Hay dos caminos para hacerlo. Uno es desde "**Archivo\Crear página web**":

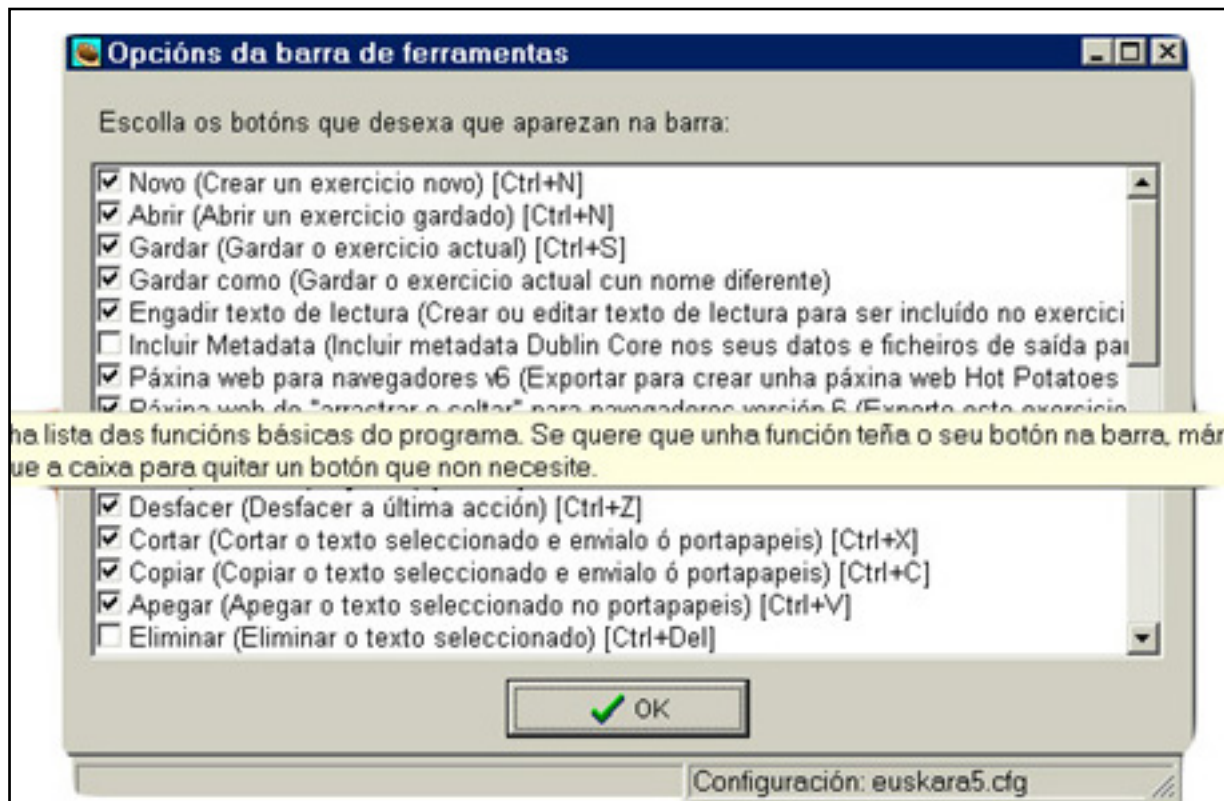


Y el otro sería seleccionando directamente el **icono** correspondiente en la barra de herramientas:



Las posibilidades de generar páginas web no coinciden en todas las "patatas". Para saber las opciones existentes en cada una, hay 3 caminos:

- uno, desde el menú "**Archivo\Crear página web**" como acabamos de ver
- otro, desde el menú "**Opciones/Opciones de la barra de herramientas**":



- Y el tercero, viendo cada aplicación una por una

Actividad formativa 19

Averigua cuáles son esas posibilidades y cuáles permite cada "patata" de Hot Potatoes.

¿Puedes sacar alguna conclusión al respecto?

El proceso para generar páginas web es el siguiente:

1. una vez introducidos los datos y guardada la configuración, se guarda el ejercicio con el formato de la "patata" correspondiente, en "**Archivo/Guardar**"
2. se selecciona "**Crear página web**"; y dentro de ésta elegimos en las opciones, si hay más de una
3. se guarda el ejercicio, normalmente con el mismo nombre anterior
4. a la pregunta: "¿Visualizar el ejercicio en su navegador?", normalmente se responde que sí, para comprobar que el resultado responde a nuestro proyecto.

Ahora, el ejercicio está listo para ser enviado a la red.

Actividad formativa 20

Puedes crear diferentes tipos de ejercicios , dándoles una configuración y después exportándolos a web.

En el siguiente capítulo tendremos ocasión de profundizar en todos ellos.

Otros destinos

Además de crear una página web, el programa también nos ofrece la posibilidad de exportar para imprimir y de exportar a [WebCT](#). Las dos opciones se encuentran en el menú "Archivo".

Actividad formativa 21

Para saber más sobre WebCT, consulta su página web.



Recapitulación

Objetivos cumplidos

Cuando finalices este capítulo, serás capaz de crear ejercicios con cualquiera de las aplicaciones de **Hot Potatoes**, de cambiar con cierta soltura su configuración y de darle las instrucciones precisas para convertirlo en una página web apta para su visualización en Internet.

Para un óptimo seguimiento del siguiente capítulo, el 3, se requiere que hayas afianzado esos conocimientos, porque vamos a seguir profundizando.

Es conveniente mantener un orden fácil de recordar en la clasificación de tus carpetas y archivos.

Actividades: recordatorio

Si no lo has hecho todavía, este es un buen momento para retomar las actividades iniciales, las que planteábamos al comienzo del capítulo; seguro que ahora ya sabes resolverlas.

Puedes comprobar la solución en la sección **Actividades**.

