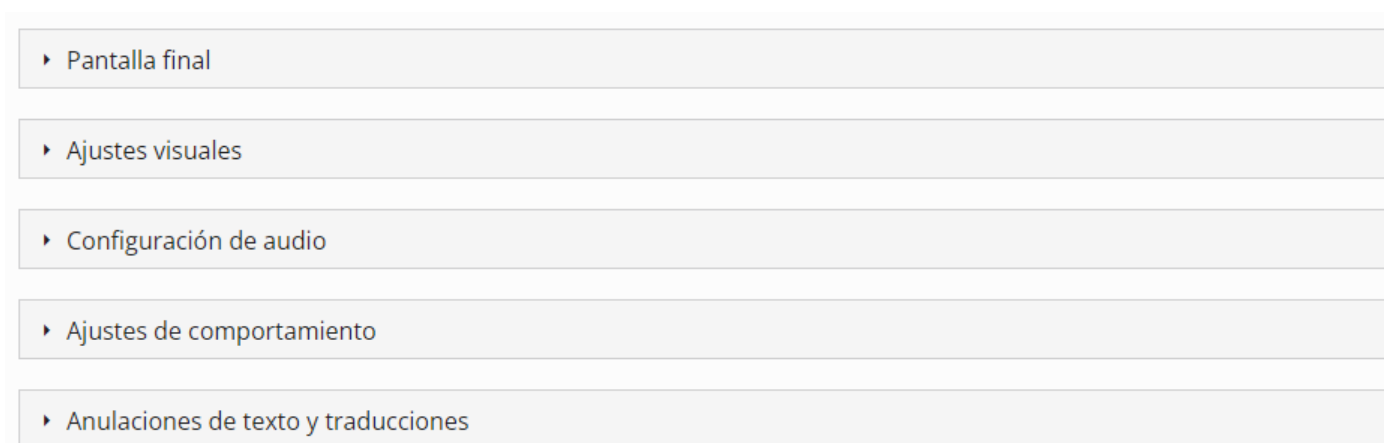


El toque final

Una vez configuradas las etiquetas de cada etapa de nuestro mapa, volveremos a "*Imagen de fondo*" para dar los toques finales a la actividad. Todo lo que viene a continuación es opcional: no es obligatorio completarlo pero enriquece nuestra actividad.



Haremos scroll hacia abajo para encontrar las siguientes opciones:



Pantalla final: en este apartado podremos configurar mensajes para usuarios no exitosos (fallan en la finalización del mapa) y para usuarios exitosos que completan correctamente el mapa. A este mensaje, además, podremos añadirle una imagen o un vídeo (en "*Medio de la pantalla final*"). Finalmente, podremos configurar comentarios personalizados según el rango de puntuación alcanzado en "*Comentarios generales*".

Pantalla final

Usuario no exitoso

Mensaje (usuario no exitoso)

Medio de la pantalla final (el usuario no tuvo éxito)

- ▾

Copiar Pegar

Usuario exitoso

Mensaje (usuario exitoso)

Medio de pantalla final (usuario exitoso)

- ▾

Copiar Pegar

Comentarios generales

Definir comentarios personalizados para cualquier rango de puntuación

Haga click en el botón para "Añadir rango" para añadir cuantos rangos necesite. Ejemplo: 0-20% Mal puntaje, 21-91% Puntaje promedio, 91-100% ¡Magnífico puntaje!

Rango de Puntuación	Realimentación para el rango de puntuación definido
0 % - 100 %	Escribe la retroalimentación

AGREGAR RANGO
Distribuir Uniformemente

Ajustes visuales: en este apartado encontraremos tres subapartados: *Etapas*, *Rutas* y *Misceláneo*

Ajustes visuales


Etapas

Rutas


Misceláneo

En *Etapas*: podremos configurar el color del punto que señala cada etapa en el mapa. Hay tres posibles opciones: etapa de color (color por defecto), etapa de color bloqueada (si la


hemos configurado para que se de alguna condición para poderla despejar), etapa despejada (si ya se han dado las condiciones para el desbloqueo).

 Etapas


Etapa de color

 ▼


Etapa de color bloqueada

 ▼

Etapa de color despejada

 ▼

En *Rutas*: desde aquí podremos configurar si queremos que las rutas (el recorrido entre etapas) se muestre o no en el mapa. Si elegimos que se muestren (marcando el primer check), se nos permitirá elegir el color de la ruta (*Ruta de color*), el *Ancho de ruta* (delgado, medio o grueso) y el *Estilo de Ruta* (sólido, de puntos, con guiones o doble).


 Rutas

☒ **Mostrar rutas**

Elije si las rutas se mostrarán en el mapa. Ten en cuenta que las rutas siempre están visibles en el editor.

▼ Estilo

Ruta de color

 ▼

Ancho de ruta

medio ▼

Estilo de ruta

De puntos ▼

Por último, en *Misceláneo* podremos marcar si queremos que el mapa sea animado.

Misceláneo

☒ Animar mapa

Decide si el mapa debe ser animado. Aunque configures esta opción, el tipo de contenido respetará la configuración del navegador de los usuarios si prefieren movimiento reducido.

Configuración de audio: encontraremos los subapartados de *Música de fondo* y *Eventos*.

Configuración de audio

▶ Música de fondo


▶ Eventos

En *Música de fondo*: podremos añadir una música de fondo a nuestro mapa y elegir si deseamos que se pause mientras el alumnado realiza los ejercicios. Es posible que la configuración del navegador interfiera en estos ajustes.

Música de fondo

Música de fondo

La música de fondo se reproducirá automáticamente, pero ten en cuenta que la Política de Reproducción Automática del navegador puede impedir la reproducción automática antes de que el usuario haya interactuado con el contenido.



☒ Silencio al hacer ejercicios

En *Eventos*: podremos subir clips de audio para que se ejecuten en ciertos eventos del mapa. Estos eventos son: Haz clic en la etapa bloqueada, Comprobar ejercicio (no puntuación completa), Comprobar ejercicio (puntuación completa), Desbloqueo de una etapa, Ejercicio abierto, Ejercicio cerrado, Mostrar cuadro de diálogo, Puntuación completa, Pierdes una vida, Juego terminado, Advertencia de límite de tiempo, Pantalla final (puntuación no completa), Pantalla final (puntuación completa).

Puedes encontrar efectos de sonido en bancos como [Pixabay](#).

Por último, tenemos las configuraciones habituales de *Ajustes de comportamiento* y *Anulaciones de texto y traducciones*.

▸ Ajustes de comportamiento

▸ Anulaciones de texto y traducciones

Ajustes de comportamiento: desde este apartado (que está traducido parcialmente) podemos establecer las siguientes configuraciones opcionales:

Vidas: podremos establecer el número de vidas que queremos que tenga la persona usuaria. Si lo dejamos en blanco, las vidas serán infinitas. Las vidas se pierden al no obtener la puntuación completa y no se puede continuar una vez se pierden todas.

Habilitar botón "*Reintentar*".

Habilitar botón "*Mostrar soluciones*".

Puntuación final: es una puntuación opcional que puede ser más baja que la puntuación máxima sumada de todos los ejercicios, de manera que los usuarios puedan recibir la puntuación completa sin completar todos los ejercicios.

Dentro de "*Mapa*" tendremos estas opciones:

Show stage levels/ Mostrar etiquetas de etapa: configuramos, al pasar el ratón por encima de la etapa podremos ver la etiqueta. Esta opción no está disponible en dispositivos táctiles.

Roaming/Itinerancia: elige si los usuarios pueden moverse libremente por todas las etapas, necesitan terminar una etapa para tener acceso a las etapas vecinas o necesitan pasar una etapa para tener acceso a las vecinas de esa etapa. Las opciones son "Moverse libremente", "Completar para despejar etapa", "Tener éxito para despejar el escenario".

Rango de visibilidad: desde aquí podemos ver a qué distancia puede ver el usuario (todas las etapas, etapas desbloqueadas y sus adyacentes o solo etapas desbloqueadas).

Ajustes de comportamiento

Vidas

Establece el número de vidas para un usuario o déjalo en blanco para vidas ilimitadas. Los usuarios perderán una vida cuando no obtengan la puntuación completa y no podrán continuar una vez que hayan perdido todas las vidas.

Habilitar el botón "Reintentar"

Optional time limit in seconds for the whole game. If a user exceeds this time, the game will be over immediately.

Habilitar botón "Mostrar soluciones"

Optionally set when a timeout warning audio should be played (number of remaining seconds). An audio needs to be set in the audio settings.

Puntuación final

Puntuación opcional que puede ser más baja que la puntuación máxima sumada de todos los ejercicios, de manera que los usuarios puedan recibir la puntuación completa sin completar todos los ejercicios.

☒ Mapa

☒ Enable "Show solutions" button

Map

☒ Show stage labels

Choose whether a stage's label will be shown on hovering a stage with the mouse. The label will not show on touch devices.

Roaming *

Choose whether users can roam all stages freely, need to finish a stage to get access to that stage's neighbors, or need to pass a stage to get access to that stage's neighbors.

Roam freely

Por último, en **Parámetros y textos** podremos editar parámetros o traducir textos de todos los tipos de contenidos que hayas insertado en el mapa.

Parámetros y textos

Aquí puedes editar parámetros o traducir textos utilizados en este contenido.

Idioma:

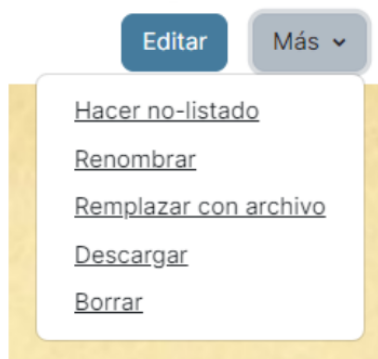
Spanish (Español)

Una vez revisado todo, ya tendrías tu mapa listo para usar.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".



Al final de este curso aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace en este capítulo.

Revision #10

Created 26 March 2024 12:51:36 by Paola G

Updated 22 May 2024 13:11:55 by Paola G