



Tico e1.0

# Manual de usuario

[www.proyectotico.es](http://www.proyectotico.es)

Universidad de Zaragoza

Febrero 2010

Este manual está publicado bajo licencia  
*Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5*.  
Para más información, dirigirse a  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/>.

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>8</b>
<b>2. Instalación y ejecución de la aplicación</b>	<b>8</b>
2.1. En Windows . . . . .	8
2.2. En otros sistemas operativos . . . . .	8
2.3. Aplicaciones requeridas . . . . .	9
<b>3. Manual del editor</b>	<b>10</b>
3.1. Elementos del editor . . . . .	10
3.1.1. Ventana del editor . . . . .	10
3.1.2. Barra de menú . . . . .	10
3.1.3. Barras de herramientas . . . . .	12
3.1.4. Preferencias del editor . . . . .	15
3.2. Edición de proyectos . . . . .	15
3.2.1. Acciones sobre un proyecto . . . . .	15
3.2.2. Lista de tableros . . . . .	16
3.2.3. Propiedades de un proyecto . . . . .	17
3.3. Edición de tableros . . . . .	17
3.3.1. Área de edición . . . . .	17
3.3.2. Orden de barrido . . . . .	18
3.3.3. Propiedades de un tablero . . . . .	18

3.4.	Componentes de un tablero . . . . .	20
3.4.1.	Celdas . . . . .	20
3.4.2.	Celdas de control . . . . .	24
3.4.3.	Áreas de texto . . . . .	24
3.4.4.	Etiquetas . . . . .	25
3.4.5.	Líneas . . . . .	26
3.4.6.	Polígonos . . . . .	26
3.5.	Utilidad de Validación . . . . .	27
3.5.1.	Administración de usuarios . . . . .	28
3.5.2.	Administración de limitaciones . . . . .	30
3.5.3.	Administración de reglas . . . . .	33
3.5.4.	Validación de tableros . . . . .	35
3.5.5.	Validación de proyectos . . . . .	35
3.6.	Utilidad Galería de pictogramas . . . . .	39
3.6.1.	Búsqueda de imágenes en la galería . . . . .	39
3.6.2.	Términos clave . . . . .	43
3.6.3.	Insertar imagen . . . . .	43
3.6.4.	Modificar imagen . . . . .	46
3.6.5.	Eliminar imágenes . . . . .	47
3.6.6.	Importar Base de Datos . . . . .	49
3.6.7.	Exportar Base de Datos . . . . .	50

<b>4. Manual del intérprete</b>	<b>52</b>
4.1. Elementos del intérprete . . . . .	52
4.1.1. Ventana del intérprete . . . . .	52
4.1.2. Barra de menú . . . . .	53
4.1.3. Preferencias del intérprete . . . . .	53
4.2. Configuración del intérprete . . . . .	54
4.3. Validación del intérprete . . . . .	54
<b>5. Créditos</b>	<b>57</b>

## Índice de figuras

1. Ventana del editor . . . . .	11
2. Barras de herramientas . . . . .	12
3. Lista de tableros . . . . .	16
4. Interfaz de edición de orden de barrido . . . . .	19
5. Ejemplos de componentes . . . . .	21
6. Diálogos de propiedades de una celda . . . . .	23
7. Diálogos de propiedades de una celda de control . . . . .	25
8. Menú Validación en el editor . . . . .	27
9. Menú de administración . . . . .	28
10. Menú de validación . . . . .	28
11. Ventana para la administración de usuarios . . . . .	29

12.	Usuario guardado . . . . .	29
13.	Cargar un usuario . . . . .	30
14.	Mensaje de confirmación al borrar un usuario . . . . .	30
15.	Ventana para la administración de limitaciones . . . . .	31
16.	Mensaje de confirmación al borrar una limitación . . . . .	31
17.	Cargar una limitación . . . . .	32
18.	Mensaje de aviso para completar todas las filas . . . . .	33
19.	Error al guardar requisitos . . . . .	33
20.	Ventana para la administracion de reglas . . . . .	34
21.	Ventana para añadir nuevas reglas . . . . .	34
22.	Mensaje de confirmación al cargar las reglas predeterminadas . . . . .	34
23.	Ventana de validación de tableros . . . . .	35
24.	Ventana de resultados para tableros . . . . .	36
25.	Ventana de sugerencias de diseño para tableros . . . . .	36
26.	Ventana de validación de proyecto . . . . .	37
27.	Ventana de resultados para proyectos . . . . .	37
28.	Ventana de sugerencias de diseño para proyectos . . . . .	38
29.	Menú Galeria de pictogramas en el editor . . . . .	39
30.	Ventana de búsqueda de imágenes . . . . .	40
31.	Ejemplo de búsqueda de imagen por nombre . . . . .	41
32.	Ejemplo de búsqueda de imagen por nombre . . . . .	41

33.	Ejemplo de búsqueda de imagen por término clave . . . . .	42
34.	Ejemplo de búsqueda de imagen por término clave . . . . .	43
35.	Ventana para la gestión de términos clave . . . . .	44
36.	Ventana para insertar una imagen en la galería . . . . .	45
37.	Ventana para modificar imágenes de la galería . . . . .	46
38.	Ventana para modificar una imagen de la galería . . . . .	47
39.	Ventana para eliminar imágenes de la galería . . . . .	48
40.	Ventana para importar la galería de pictogramas . . . . .	49
41.	Ventana para exportar la galería de pictogramas . . . . .	50
42.	Ventana del intérprete . . . . .	52
43.	Menú Acciones del intérprete . . . . .	53
44.	Ventana de configuración de las opciones del intérprete . . . . .	54
45.	Ventana del intérprete . . . . .	55
46.	Ventana de validación del intérprete . . . . .	55
47.	Ventana de resultados para el intérprete . . . . .	56
48.	Ventana de sugerencias para el intérprete . . . . .	56

## 1. Introducción

Este es el manual de usuario de **Tico**, para su **versión e1.0**. En él se explica el funcionamiento de la aplicación, su aspecto y las formas de realizar cada una de las posibles acciones.

## 2. Instalación y ejecución de la aplicación

La aplicación se distribuye en dos ficheros diferentes, que corresponden con su instalación en diferentes sistemas operativos, y otro que corresponde con el código fuente de la aplicación.

### 2.1. En Windows

Para instalar **Tico** en *Windows* hay que ejecutar el instalador que se distribuye con la aplicación (**tico-bin-w32-e1.0.exe**) y seguir las instrucciones que ahí se indican.

El instalador crea automáticamente dos ejecutables, uno para el editor y otro para el intérprete dentro de la carpeta de instalación seleccionada. Adicionalmente también crea los accesos directos correspondientes en el *Escritorio* y el *Menú de inicio*. Como argumento de cualquiera de los dos ejecutables, se le puede pasar la dirección de un fichero de proyecto de **Tico** para que sea abierto nada más ejecutar la aplicación.

### 2.2. En otros sistemas operativos

Para instalar **Tico** en cualquier otro sistema operativo hay que descomprimir el archivo comprimido **tico-bin-other-e1.0.zip** en la carpeta elegida para ello.

Para ejecutar la aplicación en otros sistemas operativos se proveen dos ejecutables diferentes. Uno para sistemas operativos *Windows* (**tico.exe**), por si alguien no quiere utilizar el instalador, y otro para sistemas operativos tipo *Unix* (**tico.sh**). Ambos ejecutables sirven tanto para el intérprete como para el editor según los argumentos con los que se invoquen. Para ejecutar el intérprete o el editor hay que utilizar, como primer parámetro, la opciones **-i** y **-e** respectivamente, ejecutándose el editor en caso de que no se utilice ninguna. Como segundo argumento se puede utilizar la dirección de un fichero de proyecto de **Tico**, que será abierto al inicio de la ejecución de la aplicación correspondiente.



### 2.3. Aplicaciones requeridas

Para que la aplicación se pueda ejecutar es necesario tener instalada, en el ordenador en el que se va a utilizar, una versión de la *Máquina Virtual Java* igual o superior a la 1.4.2. Su descarga es gratuita y se puede realizar desde la dirección web <http://www.java.com/es/download/>.

Adicionalmente, para que funcione la reproducción de ficheros de sonido en formato *mp3* en la versión 1.4.2 de la *Máquina Virtual Java*, habrá que instalar *Tritonus*. Se trata de una serie de librerías libres y gratuitas que pueden ser descargadas desde <http://tritonius.org>.

La reproducción de archivos de vídeo únicamente está disponible para sistemas operativos tipo *Microsoft Windows* y es necesario tener instalado el Reproductor de Windows Media 9 o superior, de tal manera que los vídeos que se reproduzcan correctamente con este programa se reproducirán correctamente en el intérprete Tico.

## 3. Manual del editor

### 3.1. Elementos del editor

En esta sección se muestra la aplicación del editor junto con su aspecto, elementos y funcionalidades. También se explica cómo se pueden realizar y qué opciones ofrece para editar proyectos y tableros.

#### 3.1.1. Ventana del editor

La figura 1 muestra el aspecto de la ventana principal del editor. En ella se pueden distinguir los siguientes elementos:

1. **Barra de menú:** Permite realizar la mayoría de las acciones aplicables a un tablero.
2. **Barras de herramientas:** Conjunto de barras de herramientas móviles dirigidas a la edición de tableros y las propiedades de sus componentes.
3. **Lista de tableros del proyecto:** Lista con los tableros pertenecientes al proyecto actual. Permite seleccionar cual es el tablero que se quiere editar en cada momento.
4. **Orden de barrido del proyecto seleccionado:** Muestra y permite editar el orden de barrido de las celdas mostradas en un determinado momento.
5. **Área de edición:** Elemento del editor a través del cual se pueden editar los tableros y sus componentes.

#### 3.1.2. Barra de menú

La barra de menú de la aplicación contiene los siguientes submenús que permiten realizar todo tipo de acciones sobre el editor. Las acciones concretas se mostrarán en los lugares correspondientes según la función que realicen. Los submenús son los siguientes:

- **Archivo:** Acciones a realizar sobre un proyecto. Permite crear un proyecto nuevo, cargarlo, guardarlo, exportarlo a diferentes formatos, importarlo, imprimirlo y salir de la aplicación.

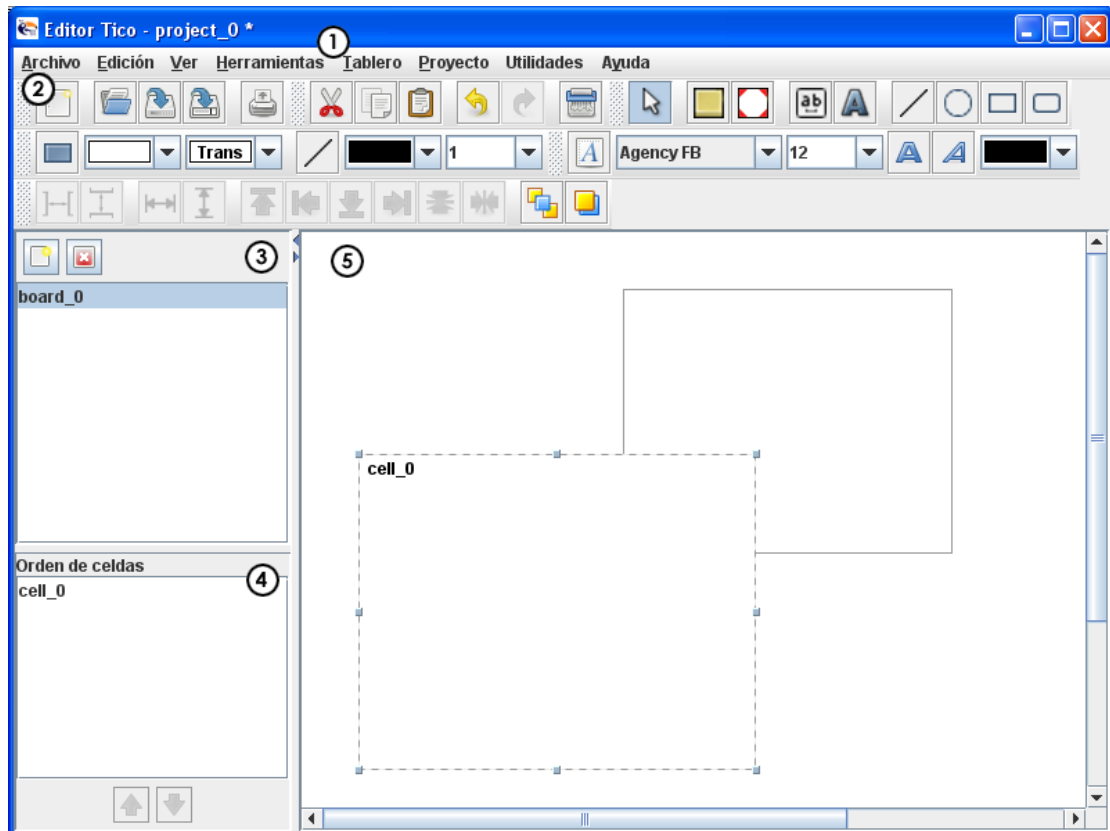


Figura 1: Ventana del editor

- **Edición:** Acciones básicas de edición. Permite hacer y deshacer, borrar los componentes seleccionados, seleccionar todo y editar las preferencias de la aplicación.
- **Ver:** Permite mostrar y ocultar las barras de herramientas de la aplicación.
- **Herramientas:** Especifica la herramienta de edición actual. Una por cada componente que se puede insertar en un tablero y otra para seleccionar componentes, moverlos y redimensionarlos.
- **Tablero:** Contiene las acciones a realizar sobre un tablero.
- **Proyecto:** Contiene las acciones a realizar sobre un proyecto.
- **Ayuda:** Contiene el indispensable "Acerca de..." que muestra información sobre la aplicación.








Figura 2: Barras de herramientas






### 3.1.3. Barras de herramientas

La ventana del editor contiene una serie de barras de herramientas independientes para realizar diferentes tipos de acciones sobre el proyecto que se está editando. Estas barras se muestran en la figura 2 y su función es:

1. **Archivo:** Acciones que se pueden realizar sobre un proyecto.

-  **Nuevo proyecto:** Crea un nuevo proyecto.
-  **Abrir proyecto:** Carga un proyecto desde un fichero de proyecto.
-  **Guardar proyecto:** Graba el proyecto en un fichero con el nombre actual o pregunta el nombre si aún no ha sido especificado.
-  **Guardar proyecto como:** Graba el proyecto en un fichero preguntando el nombre del mismo
-  **Imprimir proyecto:** Imprime el proyecto de forma que cada tablero queda en una página diferente.

2. **Acciones:** Acciones que se pueden realizar sobre el tablero en edición.

-  **Cortar:** Corta los elementos del área de edición que estén seleccionados en el porta papeles.
-  **Copiar:** Copia los elementos del área de edición que estén seleccionados en el porta papeles.
-  **Pegar:** Pega en el tablero que se está editando el contenido del porta papeles.
-  **Deshacer:** Deshace la última modificación realizada en el tablero en edición.
-  **Rehacer:** Rehace la última modificación deshecha en el tablero en edición.



**Borrar:** Borra los elementos seleccionados en el área de edición.

3. **Herramientas:** Selecciona la herramienta que se va a utilizar para interactuar con el área de edición. Las herramientas se utilizan pulsando con el ratón sobre el área de edición y arrastrando hasta conseguir el tamaño deseado. Cuando se haya insertado un componente, la herramienta activada cambiará automáticamente a la de selección. El botón que corresponde con la herramienta seleccionada en el momento actual está siempre resaltado.



**Selección:** Permite seleccionar, redimensionar y mover componentes o conjuntos de ellos. Realizando *double-click* sobre cualquier componentes se muestran sus propiedades y pulsando con el botón derecho ofrece una serie de acciones a realizar relacionadas con el componente.



**Celda:** Herramienta para crear celdas.



**Celda de control:** Herramienta para crear celdas de control.



**Área de texto:** Herramienta para crear áreas de texto.



**Etiqueta:** Herramienta para crear etiquetas.



**Línea:** Herramienta para crear líneas.



**Óvalo:** Herramienta para crear óvalos.



**Rectángulo:** Herramienta para crear rectángulos.



**Rectángulo redondeado:** Herramienta para crear rectángulos redondeados.

4. **Formato:** Determina las propiedades del fondo y borde que tendrán los nuevos componentes. Cuando se selecciona algún componente en el área de edición, esta barra de herramientas se actualiza automáticamente para reflejar las propiedades de fondo y borde de ese componente. Si se quieren cambiar las propiedades del fondo y borde de todos los componentes seleccionados en el área de edición hay que modificar los parámetros correspondientes y pulsar sobre el botón que corresponda a las propiedades que se quieren modificar.



**Aplicar fondo:** Modifica las propiedades del fondo de los componentes seleccionados a los elegidos en el resto de elementos de la barra de herramientas a la que pertenece.



**Aplicar borde:** Modifica las propiedades del borde de los componentes seleccionados a los elegidos en el resto de elementos de la barra de herramientas a la que pertenece.

5. **Texto:** Determina la fuente de texto que tendrán todos los nuevos componentes. Cuando se selecciona algún componente en el área de edición, esta barra de herramientas se actualiza automáticamente para reflejar la fuente de ese componente. Si se quiere cambiar la fuente de todos los componentes seleccionados en el área de edición, hay que modificar los parámetros correspondientes y pulsar sobre el botón *Aplicar fuente*.



**Aplicar fuente:** Modifica las fuente de los componentes seleccionados a los elegidos en el resto de elementos de la barra de herramientas a la que pertenece.

6. **Alineación:** Opciones de alineación entre grupos de componentes seleccionado de un tablero.



**Separación horizontal:** Distribuye los componentes seleccionados horizontalmente de forma que los de los extremos se queden en su sitio y el resto se distribuyan para que el espacio que los separe sea idéntico para todos ellos.



**Separación vertical:** Distribuye los componentes seleccionados verticalmente de forma que los de los extremos se queden en su sitio y el resto se distribuyan para que el espacio que los separe sea idéntico para todos ellos.



**Ajustar anchura:** Asigna a todos los elementos seleccionados la anchura del primero que se seleccionó.



**Ajustar altura:** Asigna a todo los elementos seleccionados la altura del primero que se seleccionó.



**Alinear arriba:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus lados superiores queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Alinear izquierda:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus lados izquierdos queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Alinear abajo:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus lados inferiores queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Alinear derecha:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus lados derechos queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Alinear centro horizontal:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus ejes horizontales queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Alinear centro vertical:** Alinea todos los elementos seleccionados de forma que sus ejes verticales queden en línea con el del primero que se seleccionó.



**Enviar al frente:** Envía al frente todos los objetos seleccionados de forma que se muestran por encima de los demás.



**Enviar al fondo:** Envía al fondo todos los objetos seleccionados de forma que se muestran debajo de los demás.

Todas ellas pueden ser mostradas u ocultas a través del menú *Ver* de la aplicación. Por defecto se sitúan en la parte superior de la ventana del editor, pero pueden ser desplazadas a cualquier punto de la pantalla pulsando y arrastrando en la parte punteada situada a la izquierda de cada una de ellas.

Si las acciones que corresponden a cada uno de los elementos de una barra de herramientas no se pueden realizar, esta será deshabilitada y el botón que la invoca se mostrará en blanco y negro.

#### 3.1.4. Preferencias del editor

Las preferencias del editor se pueden modificar pulsando *Editar - Preferencias*. Las preferencias son:

- **Idioma:** Especifica el idioma de ejecución de la aplicación. Para que el cambio surta efecto hay que reiniciar la aplicación.

### 3.2. Edición de proyectos

La aplicación del editor está diseñada para editar proyectos y los tableros que los componen. Para añadir y borrar tableros a un proyecto se utiliza la *lista de tableros*, la cual también permite seleccionar qué tablero se va a mostrar en el área de edición.



#### 3.2.1. Acciones sobre un proyecto

A través de la barra de menú y en algunos casos de su correspondiente botón en la barra de herramientas, se pueden realizar las siguientes acciones sobre el proyecto actual:

- **Guardarlo:** Guarda el proyecto en un fichero para que pueda ser abierto, ya sea para ser interpretado o seguir siendo editado posteriormente.

- **Imprimirlo:** Imprime el proyecto entero de forma que cada tablero se imprima en una hoja diferente.
- **Importar un proyecto:** Importa un proyecto guardado previamente y añade todos sus tableros a la lista de tableros del proyecto manteniendo las relaciones de navegación entre ellos.
- **Importar un tablero:** Importa un tablero exportado previamente y lo añade a la lista de tableros del proyecto.
- **Exportar el tablero seleccionado:** Exporta el tablero seleccionado a un fichero para que pueda ser importado y reutilizado posteriormente en otro proyecto.
- **Exportar el tablero seleccionado a una imagen:** Exporta el tablero seleccionado a un fichero de imagen en formato *JPG* o *PNG*.
- **Modificar sus propiedades:** Las propiedades de un proyecto se pueden modificar a través de una ventana que se abre ejecutando *Proyecto - Propiedades*.

### 3.2.2. Lista de tableros

La lista de tableros se muestra en la figura 3. Tiene dos botones que permiten añadir y borrar tableros del proyecto y una lista en la cual se selecciona el tablero que se quiere editar en cada momento. El botón  añade un nuevo tablero vacío al proyecto y el botón  borra el tablero seleccionado. La acción de borrar un tablero no se puede deshacer, así que antes de realizarla habrá que cerciorarse de que el tablero seleccionado no se necesita.

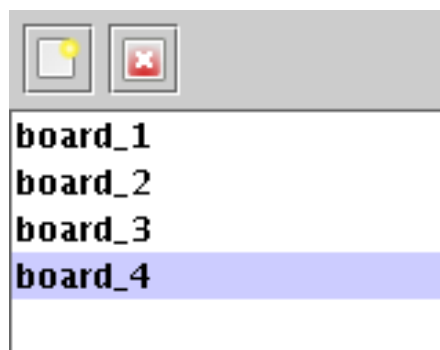


Figura 3: Lista de tableros



### 3.2.3. Propiedades de un proyecto

Las propiedades de el proyecto actual se pueden modificar pulsando *Proyecto - Propiedades*. Estas propiedades son:

- **Tablero inicial:** Determina el primer tablero que se abrirá cuando se inicie la interpretación del proyecto.

## 3.3. Edición de tableros

Para editar un tablero se proveen una serie de herramientas que permiten al usuario interactuar con él *área de edición*. Su funcionamiento se explica en los siguientes apartados.

### 3.3.1. Área de edición

El área de edición muestra el tablero seleccionado en la *lista de tableros* del proyecto actual. Para interactuar con ella hay que elegir la herramienta que se quiere utilizar, ya sea a través del submenú *Herramientas* de la aplicación o de la barra de herramientas del mismo nombre.



Las herramientas se pueden dividir en dos grupos:

- **Herramientas que sirven para insertar nuevos componentes en el tablero.** Dentro de este grupo existe una herramienta diferente para cada tipo de componente, pero todas ellas funcionan de manera similar. Una vez seleccionada, se pulsa con el ratón en un punto del tablero y se arrastra hasta haber obtenido el tamaño deseado.
- **Herramientas para interactuar con el tablero.** Dentro de este grupo únicamente está la herramienta de selección. Las utilidades de esta herramienta son muchas:
  - **Seleccionar componentes:** Permite seleccionar componentes y grupos de ellos. Esto se puede realizar de varias formas. Pulsando con el botón derecho del ratón sobre un componente, lo seleccionas y deseleccionas todos los demás. Si además estás pulsando la tecla *control*, añades el nuevo componente a la selección actual. Lo mismo se puede realizar pulsando y arrastrando, en este

caso se seleccionaran todos los componentes que se encuentren dentro del cuadrado de selección.

- **Redimensionar componentes:** Los componentes individuales seleccionados se pueden redimensionar pulsando y arrastrando en cualquiera de las pequeñas marcas que aparecen en las esquinas del rectángulo de selección y en el centro de cualquiera de sus lados. El icono que aparece al poner el ratón sobre ellas muestra las direcciones en las que permiten redimensionar.
- **Mover componentes:** Un componente o conjunto de componentes seleccionados se puede desplazar en el tablero pulsando sobre cualquiera de ellos y arrastrándolo hasta situarlo en el lugar deseado.
- **Mostrar ventana de propiedades de componentes:** Haciendo *doble-click* con el ratón sobre cualquier componente del tablero se abre la ventana que permite editar las propiedades de ese componente.
- **Mostrar menús desplegables:** Pulsando el botón derecho del ratón sobre cualquier punto del tablero o cualquiera de sus componentes se muestra un menú desplegable que permite realizar diferentes acciones relacionadas con el componente pulsado o con el tablero.

### 3.3.2. Orden de barrido

Determina el orden de barrido de las celdas del tablero actual. Cuando una de ellas se añade a un tablero también se añade automáticamente al final del orden de barrido del mismo. Se puede modificar el orden seleccionando el componente que se quiere mover y pulsando sobre los botones  o  para adelantarlo o retrasarlo en el orden respectivamente.

### 3.3.3. Propiedades de un tablero

Para mostrar la ventana de propiedades del tablero se puede pulsar *Tablero - Propiedades* o, con la herramienta de selección activada, pulsar el botón derecho sobre el fondo del tablero en el área de edición y seleccionar *Propiedades*.

Las propiedades de un tablero son:

- **Nombre:** Nombre del tablero que se mostrará en la lista de tableros.
- **Tamaño:** Tamaño del tablero en *pixels*.
- **Color de fondo:** Color de fondo del tablero. También se puede seleccionar un color de gradiente para hacer un degradado en el tablero.

- **Sonido de fondo:** Sonido que se reproducirá al cargar el tablero en el intérprete.
- **Imagen de fondo:** Imagen de fondo del tablero. Para seleccionar como se ajusta la imagen al tamaño del tablero se ofrecen tres opciones:
  - **Centrada:** La imagen se centra dentro del tablero. Si la imagen es mayor que el tablero se reduce, pero sin perder sus proporciones.
  - **Redimensionada:** La imagen se redimensiona para que se ajuste al ancho o al alto del tablero de forma que no pierda sus proporciones.
  - **Ajustada:** La imagen se redimensiona de forma que cubra todo el fondo del tablero.
- **Orden de barrido:** Determina el orden de barrido de las celdas del tablero. Esta lista es la misma que se permite editar a través de la ventana principal. El interfaz que permite modificarlo se muestra en la figura 4. La lista inferior es idéntica a la mostrada en la ventana principal del editor. La superior contiene las celdas que no se quiere que sean barridas. Para moverlas de una lista a otra se utilizan los botones y que permiten añadir a la lista inferior el elemento seleccionado de la superior y o viceversa.

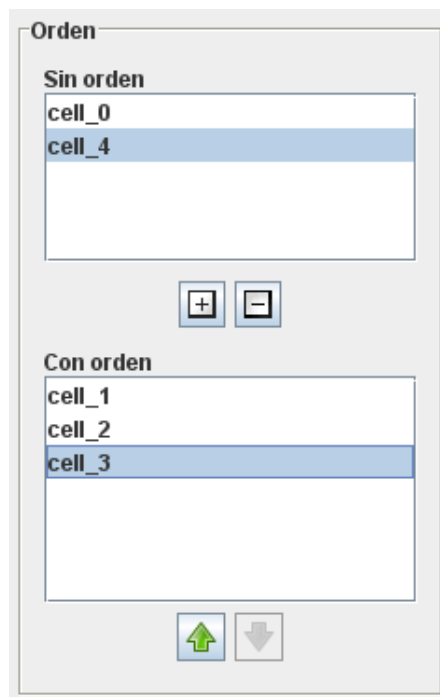


Figura 4: Interfaz de edición de orden de barrido

### 3.4. Componentes de un tablero

En esta sección se definen todos los posibles componentes de un tablero y sus propiedades. Como ya se ha explicado en la sección 3.3, para insertar un nuevo componente hay que utilizar la herramienta correspondiente al tipo de componente que se quiere insertar. En la figura 5 se puede ver un ejemplo de cada tipo de componente.

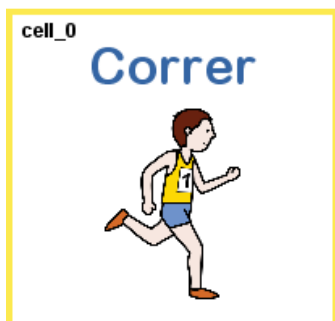
Para mostrar la ventana de propiedades de un componente, con la herramienta de selección activada, hay que hacer *doble-click* o pulsar el botón derecho y seleccionar *Propiedades* sobre el componente que se quiere modificar. Todas las ventanas de propiedades son muy similares. Todas ellas están formadas por un componente en el que las propiedades están agrupadas por solapas, tres botones que permiten aceptar, aplicar o cancelar respectivamente las propiedades elegidas y, en algunos casos, un campo de texto que permite especificar el identificador del componente. La figura 6 muestra un ejemplo de la ventana de propiedades de una celda.

#### 3.4.1. Celdas

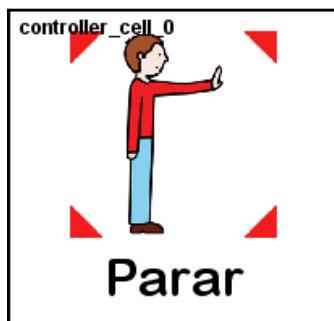
Las celdas son los componentes principales de un tablero. Junto con las celdas de control son los elementos con los que el usuario puede interactuar directamente durante la interpretación.

Las propiedades de una celda son:

- **Identificador:** Identificador único que determina la celda y que se muestra en todos los interfaces donde ésta puede ser seleccionada.
- **Texto:** Texto que se muestra centrado verticalmente.
- **Fuente:** Fuente que se aplica al texto de la celda.
- **Borde:** Anchura y color del borde rectangular que rodea la celda.
- **Efectos de barrido:** Anchura y color del borde rectangular que rodea la celda en el momento del barrido en el intérprete.
- **Fondo:** Color del fondo de la celda. También se puede seleccionar un color de gradiente para hacer un degradado en el fondo de la celda.
- **Imagen:** Imagen que se mostrará dentro de la celda. Puede seleccionarse una imagen existente en el ordenador o bien desde la Galería de pictogramas (sección 3.6). Si la celda también tiene texto se ofrecen tres opciones de posicionamiento de ambos:



Celda



Celda de control



Etiqueta



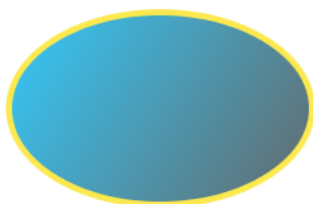
Área de texto



Rectángulo redondeado



Línea



Óvalo



Rectángulo

Figura 5: Ejemplos de componentes

- **Imagen arriba:** La imagen se sitúa encima del texto dejando un margen entre ambos.
  - **Imagen abajo:** La imagen se sitúa debajo del texto dejando un margen entre ambos.
  - **Texto centrado:** Ambos elementos se centran en la celda superponiéndose el texto encima de la imagen.
- **Acciones de interpretación:** Estas propiedades determinan las acciones dinámicas que realiza la celda durante la interpretación:
    - **Acumular:** Cuando la celda es pulsada se añade a una lista que se muestra por pantalla.
    - **Ir a otro tablero:** Cuando la celda es pulsada se termina la interpretación del tablero actual y se comienza la del tablero seleccionado. Ambos tableros deberán pertenecer al mismo proyecto.
    - **Imagen alternativa:** Imagen que se muestra cuando el barrido está sobre la celda.
    - **Sonido:** Sonido que se reproduce cuando se pulsa la celda.
    - **Texto a enviar:** Cuando la celda es pulsada el texto que contiene se envía al área de texto seleccionada durante el tiempo especificado. Este texto se mostrará en el área en vez del suyo propio original.
    - **Vídeo:** Vídeo que se reproduce cuando se pulsa la celda durante el barrido.
  - **Entorno:** Esta propiedad determina la acción de control de entorno que debe realizarse al pulsar la celda durante el barrido.

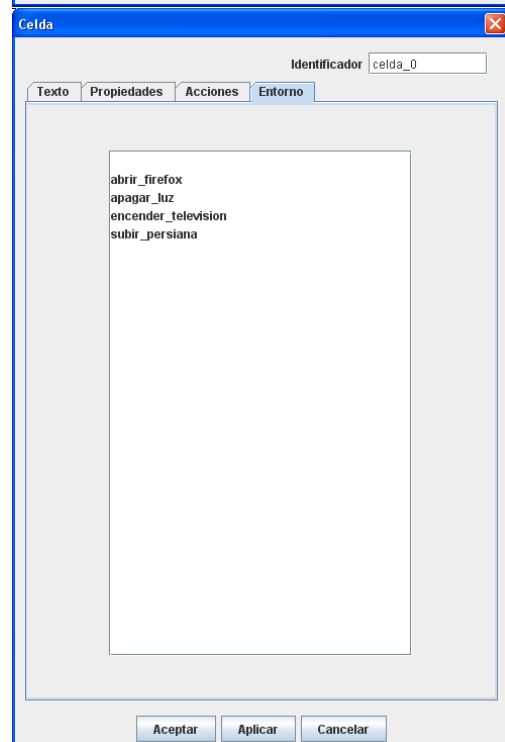
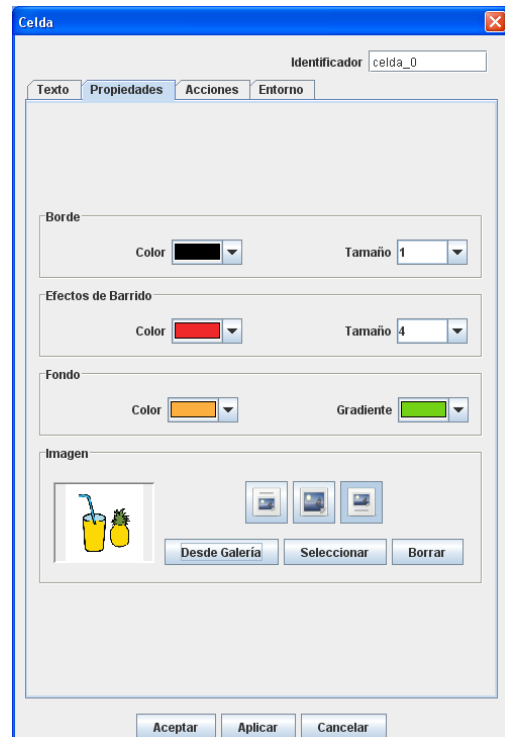
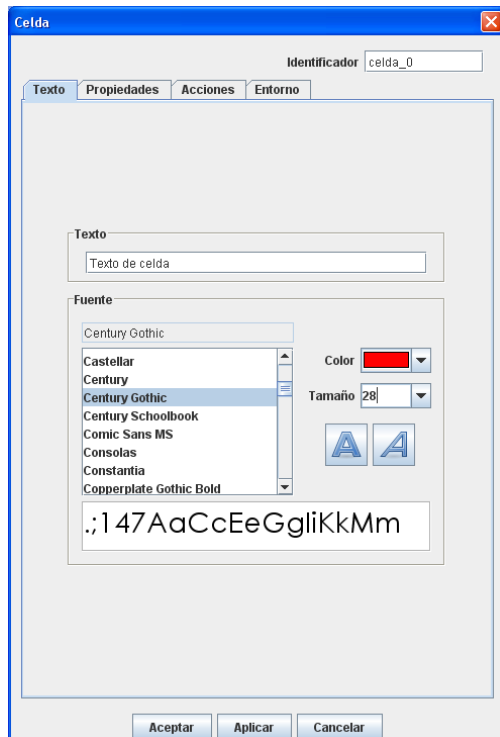


Figura 6: Diálogos de propiedades de una celda

### 3.4.2. Celdas de control

Las celdas de control son un tipo específico de celdas. Junto con las celdas son los elementos con los que el usuario puede interactuar directamente durante la interpretación y permiten controlar las acciones a realizar en el intérprete. La figura 7 muestra la ventana a través de la que se configura una celda de control.

Las propiedades de una celda de control son:

- **Identificador:** Identificador único que determina la celda de control y que se muestra en todos los interfaces donde ésta puede ser seleccionada.
- **Texto:** Texto que se muestra en la parte inferior de la celda de control. Este texto no se puede modificar y se corresponde con la acción de la celda de control.
- **Fuente:** Fuente que se aplica al texto de la celda de control.
- **Acción:** Acción que realiza la celda de control cuando es pulsada durante la interpretación de un proyecto. Las acciones que se pueden realizar son:
  - **Leer:** Realiza una lectura de las celdas acumuladas en el área de acumulación del intérprete Tico (ver sección 4). La lectura consiste en reproducir por orden el sonido, si lo tienen, de las celdas acumuladas.
  - **Volver:** Vuelve al tablero que se interpretó de forma inmediatamente anterior al tablero actual.
  - **Inicio:** Vuelve al tablero inicial del proyecto que se está interpretando.
  - **Borrar celda:** Borra la última celda acumulada en el área de acumulación.
  - **Borrar celdas:** Borra todas las celdas acumuladas en el área de acumulación.
  - **Parar:** Termina la interpretación del proyecto actual.
  - **Salir:** Cierra el intérprete Tico.

### 3.4.3. Áreas de texto

Las áreas de texto son componentes rectangulares que pueden contener varias líneas de texto con diferentes alineaciones. Durante la interpretación de un tablero pueden recibir un texto temporal que se mostrará durante un tiempo determinado.

Las propiedades de una área de texto son:



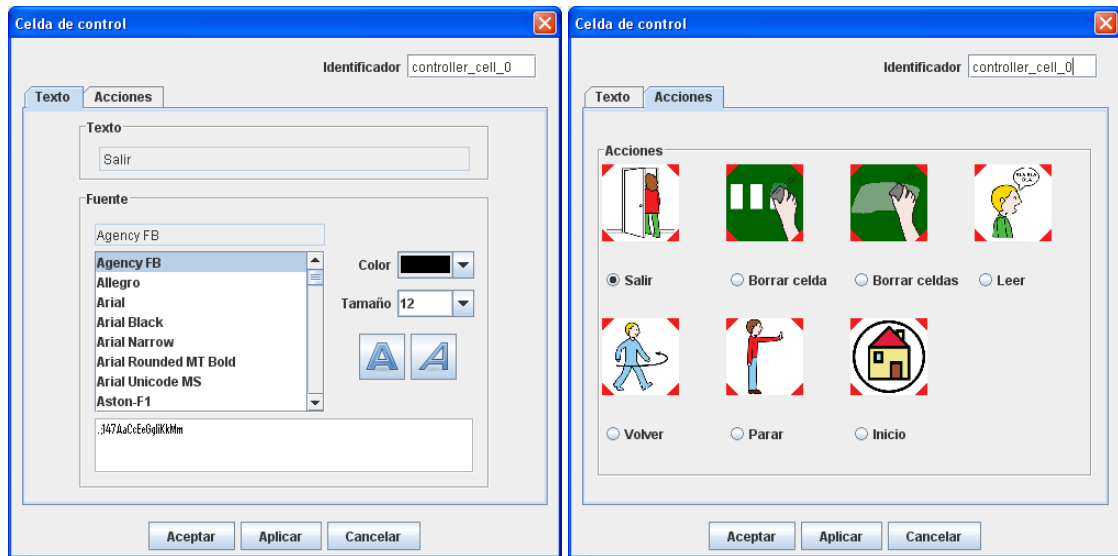


Figura 7: Diálogos de propiedades de una celda de control

- **Identificador:** Identificador único que determina el área de texto y que se muestra en todos los interfaces donde ésta puede ser seleccionada.
- **Texto:** Texto que se muestra.
- **Alineación:** Determina la alineación vertical y horizontal del texto.
- **Fuente:** Fuente que se aplica al texto.
- **Borde:** Anchura y color del borde rectangular que rodea el área de texto.
- **Fondo:** Color del fondo de el área de texto. También se puede seleccionar un color de gradiente para hacer un degradado en el fondo del área de texto.

#### 3.4.4. Etiquetas

Las etiquetas son componentes de texto cuyo tamaño se ajusta automáticamente. Las propiedades de una etiqueta son:

- **Texto:** Texto que se muestra en la etiqueta.
- **Fuente:** Fuente que se aplica al texto de la etiqueta.
- **Borde:** Anchura y color del borde rectangular que rodea la etiqueta.
- **Fondo:** Color del fondo de la etiqueta. También se puede seleccionar un color de gradiente para hacer un degradado en el fondo de la etiqueta.

### 3.4.5. Líneas

Las líneas son componentes visuales cuya representación es una línea que une dos de las esquinas del componente.

Las propiedades de una línea son:

- **Color:** Color de dibujo de la línea.
- **Anchura:** Anchura de la línea.

### 3.4.6. Polígonos

Dentro de este grupo se incluyen todos los componentes visuales que tienen idénticas propiedades y que únicamente varía su forma de representación. Los posibles polígonos son: rectángulo, rectángulo redondeado y óvalo, teniendo cada uno la forma que su nombre indica.

Las propiedades de un polígono son:

- **Borde:** Anchura y color del borde rectangular que rodea el polígono.
- **Fondo:** Color del fondo del polígono. También se puede seleccionar un color de gradiente para hacer un degradado en el fondo del polígono.

### 3.5. Utilidad de Validación

Esta opción del menú valida tableros y proyectos y administra los elementos relacionados con la validación. La figura 8 muestra la integración de la herramienta en el editor.

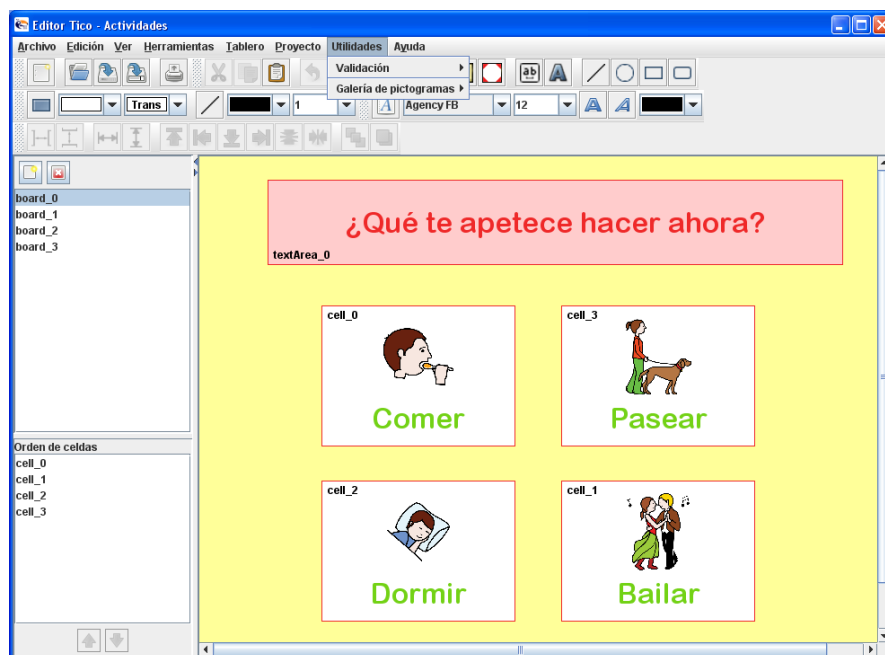


Figura 8: Menú Validación en el editor

Dentro de esta opción se encuentran las distintas alternativas a las que se puede acceder para manejar la información que proporciona esta herramienta:

- **Administrar:** Facilita el acceso al módulo de administración para la edición de los distintos elementos de que está compuesto (figura 9).
  - **Usuarios:** Añade, modifica o borra usuarios.
  - **Limitaciones:** Crea o borra limitaciones y permite editar los atributos propios dentro de cada una de ellas.
  - **Reglas:** Crea, modifica y borra reglas para posteriores validaciones.

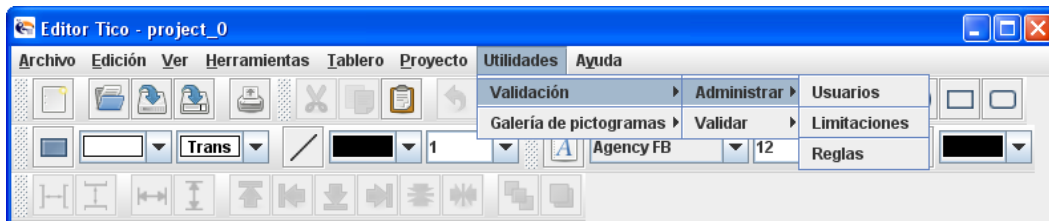


Figura 9: Menú de administración

- **Validar:** Esta opción da paso a la validación completa de tableros y proyectos (figura 10).
  - **Tablero:** Hace una validación de los elementos que componen el tablero.
  - **Proyecto:** Valida el conjunto de tableros de los que está formado el proyecto y cada tablero por separado.

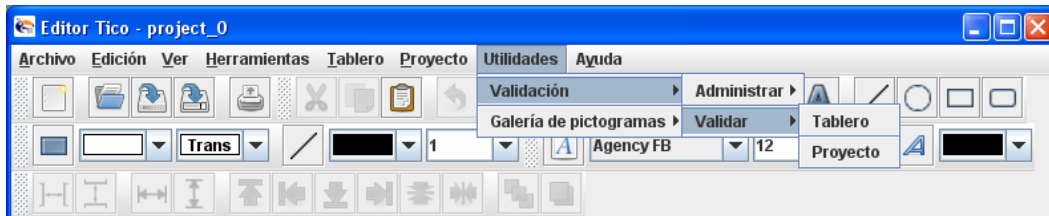


Figura 10: Menú de validación

### 3.5.1. Administración de usuarios

La opción de administrar usuarios permite al usuario intermedio introducir, modificar o borrar alumnos junto con sus características. Accediendo a través del menú *Utilidades - Validación - Administrar - Usuarios* se alcanzan las opciones de la ventana de la figura 11:

- **Guardar usuario:** Esta opción permite:
  - **Añadir:** Se añade un nuevo alumno dando valores a las distintas limitaciones que se muestran en pantalla dentro del rango permitido, escribiendo su nombre en el cuadro editable de la derecha y pulsando el botón *Guardar usuario*.
  - **Modificar:** Se modifica un alumno que ya se encuentra en la base de datos. Para esto hay que dar valores a las distintas limitaciones dentro del rango

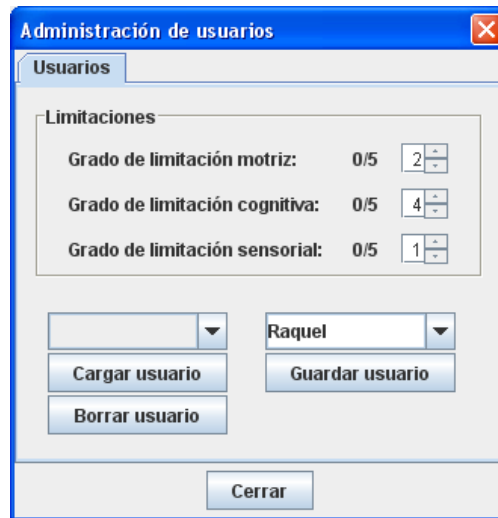


Figura 11: Ventana para la administración de usuarios

permitido, eligiendo en la lista desplegable de la derecha un nombre de entre los que se muestran y pulsando el botón *Guardar usuario*. Como resultado se mostrará un mensaje informativo si se ha guardado correctamente (figura 12) o un mensaje de error en caso contrario.

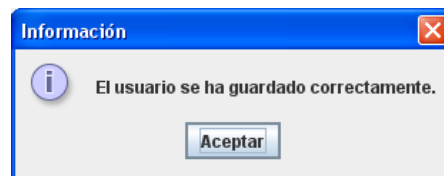


Figura 12: Usuario guardado

- **Cargar usuario:** En este caso se cargan los datos de un alumno. Los valores de las limitaciones que aparecen en pantalla se actualizarán con los que posee el alumno elegido de la lista desplegable de la parte izquierda al pulsar este botón (figura 13). Esto permite ver las características de un usuario concreto y, si creemos conveniente, modificarlo en base a los valores que ya poseía tal y como se ha explicado anteriormente.
- **Borrar usuario:** Eligiendo un alumno de la lista desplegable izquierda y pulsando el botón se puede eliminar definitivamente. Antes de eliminarlo el sistema muestra un mensaje de confirmación como el de la figura 14.

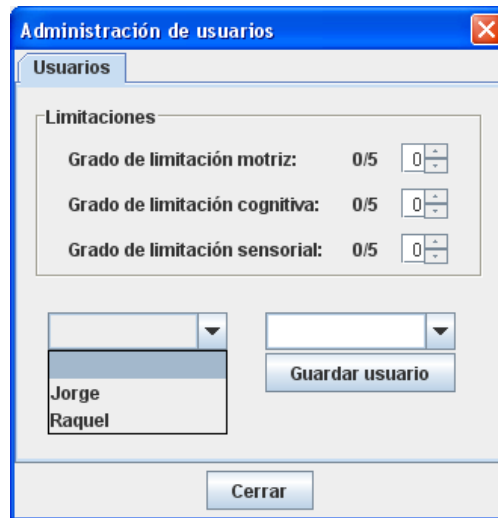


Figura 13: Cargar un usuario

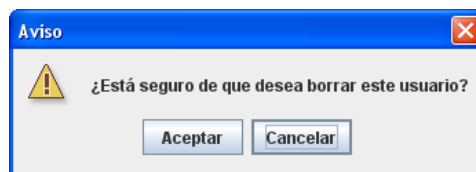


Figura 14: Mensaje de confirmación al borrar un usuario

### 3.5.2. Administración de limitaciones

Esta ventana, mostrada en la figura 15, permite al usuario visualizar y modificar las limitaciones y sus propiedades. Está compuesta de distintas listas con los nombres de cada limitación y una tabla con los valores dentro de éstas.

Esta ventana permite:

En la sección *Limitaciones*.

- **Añadir limitación:** La nueva limitación queda almacenada escribiendo la su nombre en el cuadro editable y pulsando el botón.
- **Borrar limitación:** Permite borrar una limitación seleccionada de entre las que se encuentran en la lista desplegable al pulsar el botón, inmediatamente aparece un mensaje confirmación como el de la figura (16).

**Administración de limitaciones**

**Limitaciones**

Limitación:  **Añadir limitación** **Borrar limitación**

**Parámetros**

Limitación: **cognitiva** Parámetro:  **Añadir parámetro** **Borrar parámetro**

☒ Tipo numérico  
☐ Tipo verdadero/falso

**Requisitos a cumplir**

**Añadir fila** **Borrar fila completa**

rango	sin imagen C	texto C	mayúscula C	número tableros P	sin imagen T	palabras acumuladas I
0	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	100	<input type="checkbox"/>	10
1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	15	<input checked="" type="checkbox"/>	9
2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10	<input checked="" type="checkbox"/>	8
3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	5	<input checked="" type="checkbox"/>	7
4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	6
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	5

**Guardar modificaciones** **Cargar valores predeterminados**

**Cerrar**

Figura 15: Ventana para la administración de limitaciones

**Aviso**

¿Está seguro de que desea borrar esta limitación?

**Aceptar** **Cancelar**

Figura 16: Mensaje de confirmación al borrar una limitación

En la sección *Parámetros*.

- **Añadir parámetro:** Se ha de elegir a través de la lista desplegable situada a la izquierda, la limitación en la que se quiere añadir un parámetro (figura 17); después se escribe en el cuadro editable el nombre del nuevo parámetro y se elige el tipo de dato que va a guardar (numérico o verdadero/falso); finalmente se pulsa el botón.
- **Borrar parámetro:** De la misma forma que para añadir, se elige la limitación, se busca el parámetro de la lista desplegable contigua que se desea borrar y se pulsa el botón.

**Administración de limitaciones**

**Limitaciones**

Limitación:

**Parámetros**

Limitación:  Parámetro:

☒ Tipo numérico ☐ Tipo verdadero/falso

**Requisitos a cumplir**

rango	ancho C	alto C	ancho borde C	sonido C	sin imagen C	tamaño texto C	Arial/Verdana C	sin format
0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	115	115	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	185	185	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	250	250	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	280	280	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	35	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	380	380	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	40	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Figura 17: Cargar una limitación

La sección *Requisitos a cumplir* muestra en una tabla los parámetros que contiene cada limitación, cuando en la sección *Parámetros* se selecciona alguna de ellas. También refleja los cambios que se producen al añadir o borrar parámetros. La tabla permite modificar el valor de los parámetros y aumentar o disminuir el rango de la limitación.

- **Añadir una fila:** En el caso de querer añadir un nuevo grado al rango de la limitación se ha de pulsar el botón *Añadir fila* con lo que, automáticamente, aparecerá una nueva fila en la tabla, la cual habrá que rellenar completamente con nuevos datos.
- **Borrar una fila completa:** A la hora de disminuir el número de grados de la limitación puede seleccionarse una fila completa, pinchando sobre ella y pulsando el botón *Borrar una fila completa*.
- **Guardar modificaciones:** Una vez modificados los valores de la tabla se pueden guardar pulsando el botón. Si se ha añadido una nueva fila y no se ha completado aparece el mensaje de aviso de la figura 18 y el mensaje de error de la figura 19.
- **Cargar valores predeterminados:** Los parámetros y los valores que poseía cada limitación de las que existían al inicio de la instalación y que todavía se encuentran



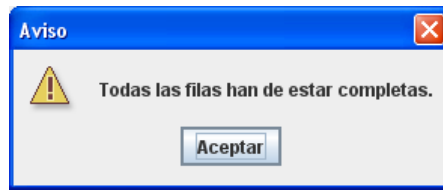


Figura 18: Mensaje de aviso para completar todas las filas

disponibles, son cargados mediante el botón *Cargar valores predeterminados* en la tabla para su visualización o para ser guardados.

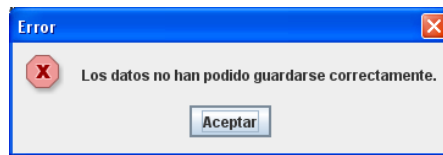


Figura 19: Error al guardar requisitos

### 3.5.3. Administración de reglas

La opción encargada de administrar las reglas que servirán para la validación de proyectos, da acceso a una ventana (figura 20) que permite al usuario lo siguiente:

- **Modificar regla:** Se puede editar la regla seleccionada mediante la lista desplegable, que puede mostrar todas o sólo las clasificadas por: reglas para celdas, para tableros o para proyecto mediante los botones de selección. Se muestran sus atributos, parámetros, función utilizada y mensaje a mostrar en sus correspondientes posiciones. Además, para cada una de estas propiedades de la regla se da la opción de cambiar cada una de ellas y guardar la regla modificada pulsando el botón.
- **Borrar regla:** Permite borrar una regla, seleccionando la regla a eliminar de la lista desplegable y pulsando el botón.
- **Añadir nueva regla:** Se puede insertar una nueva regla pulsando esta opción, la cual da paso a una nueva ventana para crear reglas. Como se muestra en la figura 21 existen listas desplegables para elegir el tipo de función, el/los atributo/s relacionado/s con las características de los componentes del tablero o proyecto que se quieren comprobar, el parámetro con el que se va a hacer la comparación y el mensaje que se quiere mostrar por pantalla. La nueva regla quedará guardada pulsando el botón *Guardar regla* de esta última ventana.

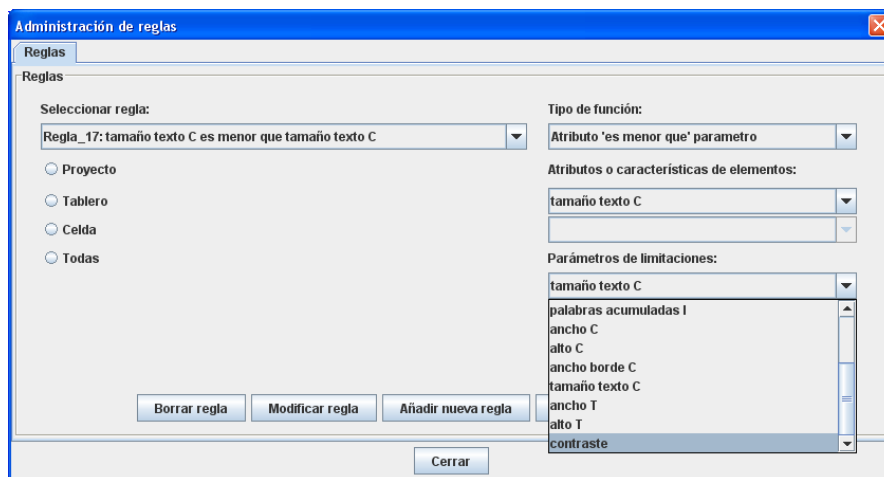


Figura 20: Ventana para la administracion de reglas

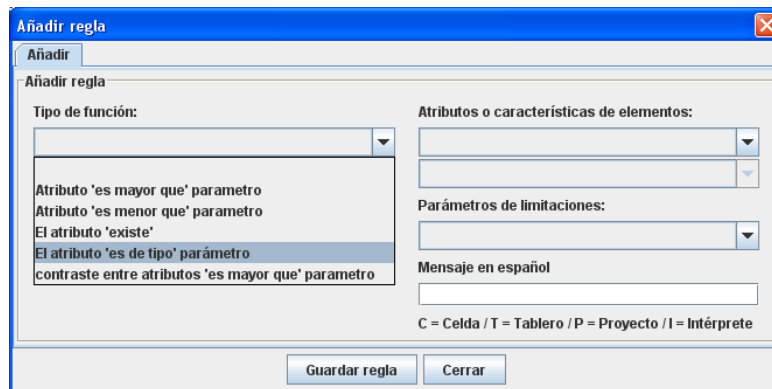


Figura 21: Ventana para añadir nuevas reglas

- **Cargar reglas predeterminadas:** Se cargarán las reglas iniciales (y se borrarán las añadidas posteriormente a la instalación de la aplicación) automáticamente con sólo pulsar el botón, avisando al usuario mediante el mensaje de la figura 22 si desea continuar con la operación.

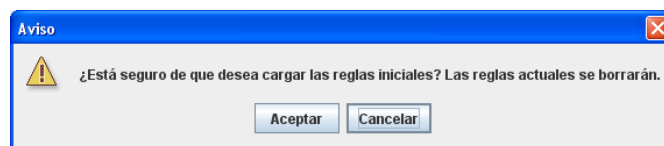


Figura 22: Mensaje de confirmación al cargar las reglas predeterminadas

#### 3.5.4. Validación de tableros

La opción de validación de tableros, analiza el tablero en sí y todos los componentes dentro de él. Mediante la figura 23 se muestra el aspecto de la ventana.

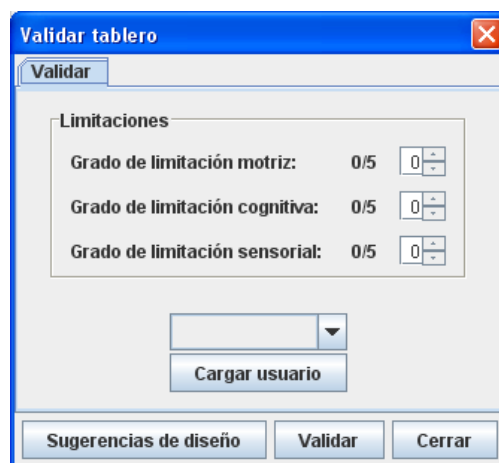


Figura 23: Ventana de validación de tableros

Para comenzar a validar, es necesario dar valor a cada limitación o cargar estos valores de alguno de los usuarios que se encuentran en la base de datos, seleccionándolos desde la lista desplegable y cargándolos mediante el botón *Cargar usuario*. Seguidamente se puede validar el tablero mediante el botón *Validar*, se mostrará una nueva ventana con los resultados del análisis, como en la figura 24; o pedir al sistema un conjunto de sugerencias de diseño de tableros para poder adaptar nuestro diseño a los requisitos mostrados. La figura 25 muestra esta última opción.

#### 3.5.5. Validación de proyectos

La validación de proyectos se realiza de la misma manera que la validación de tableros, sólo que en esta ocasión se analiza el proyecto en general y cada uno de los distintos tableros que lo componen en particular. La ventana de validación, que puede verse en la figura 26, es similar que en el caso de los tableros, con la opción de validar (figura 27) y de mostrar sugerencias (figura 28).

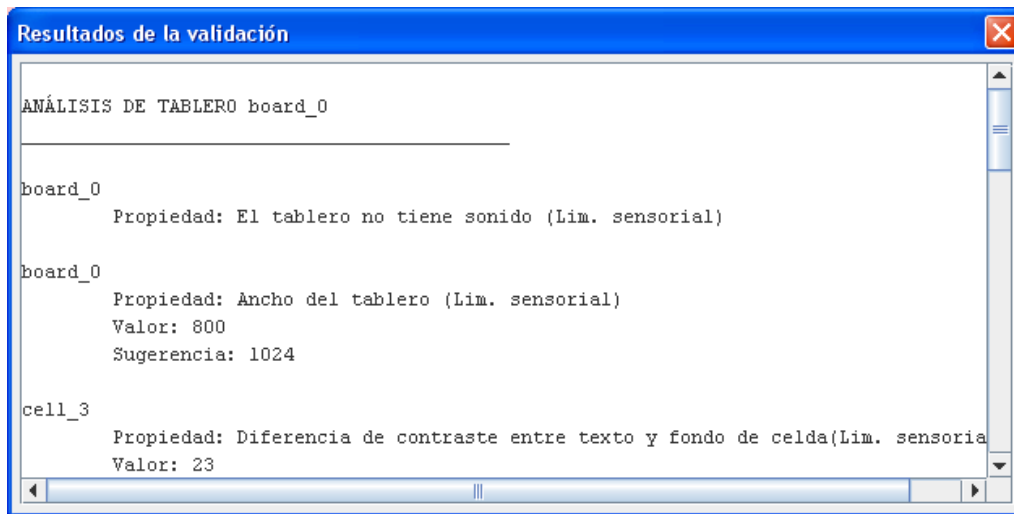


Figura 24: Ventana de resultados para tableros

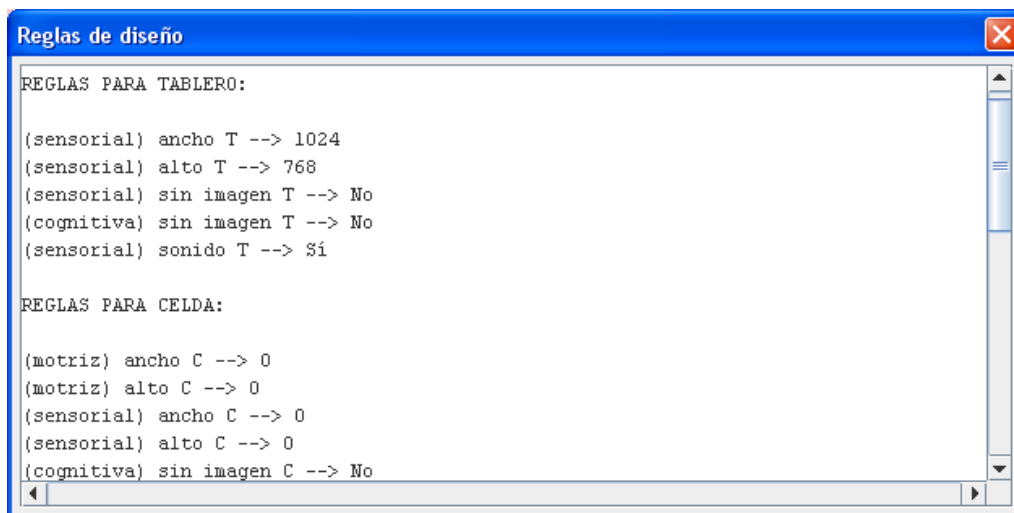


Figura 25: Ventana de sugerencias de diseño para tableros

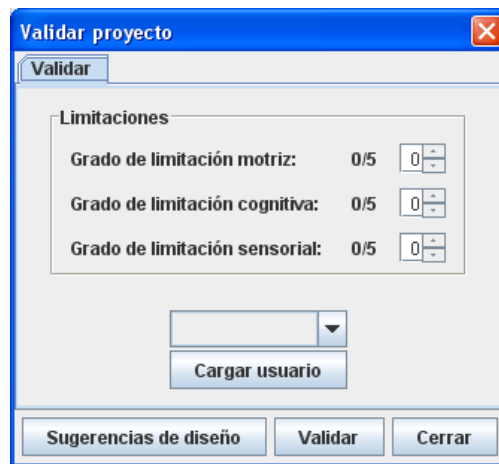


Figura 26: Ventana de validación de proyecto

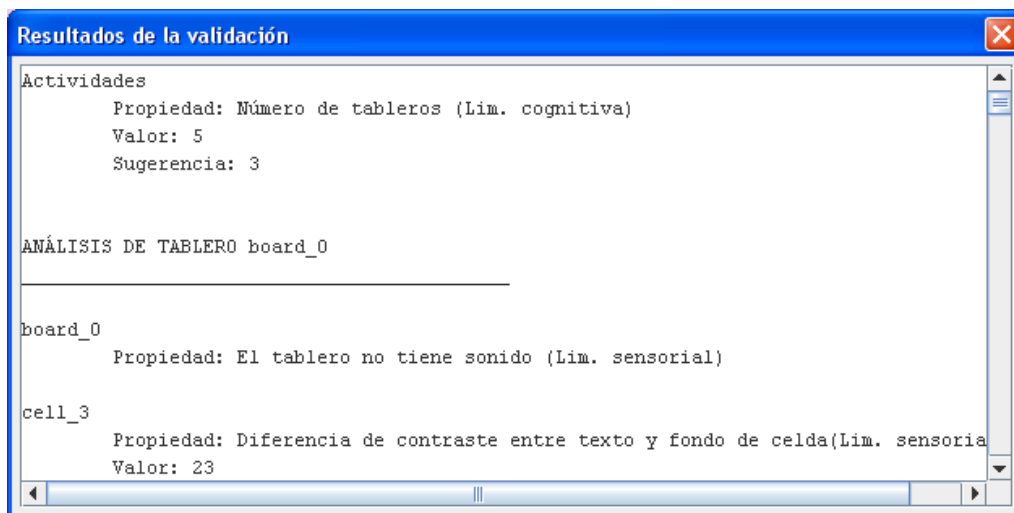


Figura 27: Ventana de resultados para proyectos

Reglas de diseño									
REGLAS PARA PROYECTO:									
(cognitiva) número tableros P --> 10									
Combinaciones de color adecuadas:									
FONDO	TEXTO								
	negro	blanco	magenta	cian	amarillo	verde	rojo	azul	
negro		x	x	x	x	x	x	x	
blanco	x		x				x	x	
magenta	x	x		x	x	x			
cian	x		x				x	x	
amarillo	x		x				x	x	
verde	x		x					x	

Figura 28: Ventana de sugerencias de diseño para proyectos

### 3.6. Utilidad Galería de pictogramas

Este menú permite la gestión de la Galería de pictogramas a través de diferentes opciones. La figura 29 muestra la integración de esta opción en el editor.

Dado que el número de pictogramas es muy elevado, la galería permite la búsqueda de imágenes, tanto por nombre de la imagen, como por términos clave asociados a las mismas. Estos términos clave, que caracterizan una imagen, pueden ser definidos y modificados desde el editor y son, en principio, los conceptos representados por las imágenes: sinónimos, traducciones a otros idiomas, etc.

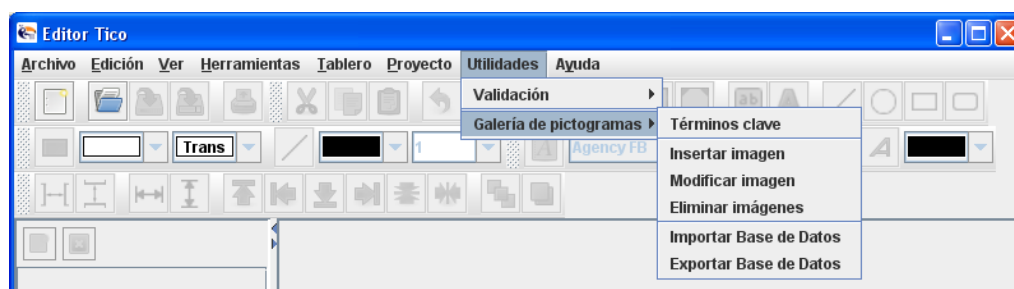


Figura 29: Menú Galeria de pictogramas en el editor

#### 3.6.1. Búsqueda de imágenes en la galería

La figura 30 muestra la ventana de búsqueda de imágenes. En ella se pueden distinguir los siguientes elementos:

1. **Panel de búsqueda por nombre:** Permite introducir el nombre de la imagen que se quiere buscar y pulsando en el botón se realiza la búsqueda.
2. **Panel de búsqueda por términos clave:** Permite introducir la combinación de términos clave que se quiere buscar y pulsando en el botón se realiza la búsqueda.
3. **Panel de imágenes:** Muestra el resultado de las diferentes búsquedas en grupos de cuatro. Para ver el resto de las imágenes se pueden usar las flechas situadas en la parte inferior o las flechas izquierda y derecha del teclado. En este panel también se puede pulsar una letra y automáticamente se mostrarán las imágenes cuyo nombre comienza por la letra pulsada.



Figura 30: Ventana de búsqueda de imágenes

#### ■ Búsqueda por nombre de imagen

- **Por nombre exacto de la imagen:** basta con poner el nombre de la imagen que queremos buscar y pulsar en Buscar.
- **Por nombres que empiecen por una letra o conjunto de letras:** si queremos todos los instrumentos musicales buscaremos por instrumento\* y si queremos todas las imágenes que empiecen por la letra 'a' buscaremos a\*.
- **Por nombres que finalicen por una letra o conjunto de letras:** si queremos todas las palabras que finalicen en 'tor' buscaremos \*tor y si queremos todas las palabras que acaban en la letra 'e' buscaremos \*e.
- **Por nombres que contengan una letra o conjunto de letras:** si queremos todas las palabras que contengan la sílaba 'de' buscaremos \*de\* y si queremos todas las palabras que contengan una letra 'y' buscaremos por \*y\*.

Se pueden introducir tantos asteriscos como se quiera, y en todas las posiciones. La búsqueda por '\*' mostrará como resultado todas las imágenes de la galería.

Cuando se busca por nombre la letra ñ debe sustituirse por ny.



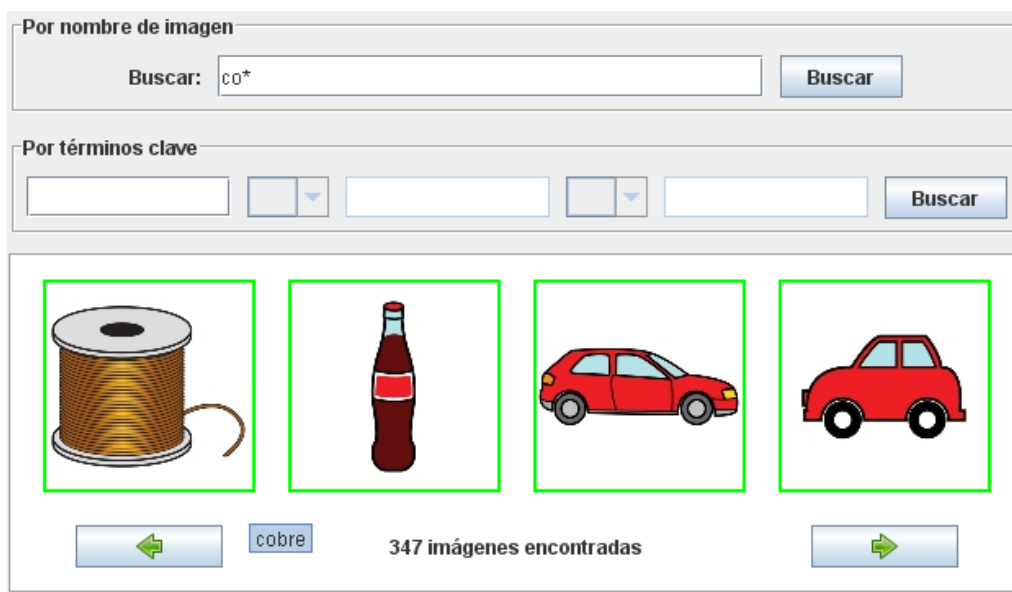


Figura 31: Ejemplo de búsqueda de imagen por nombre

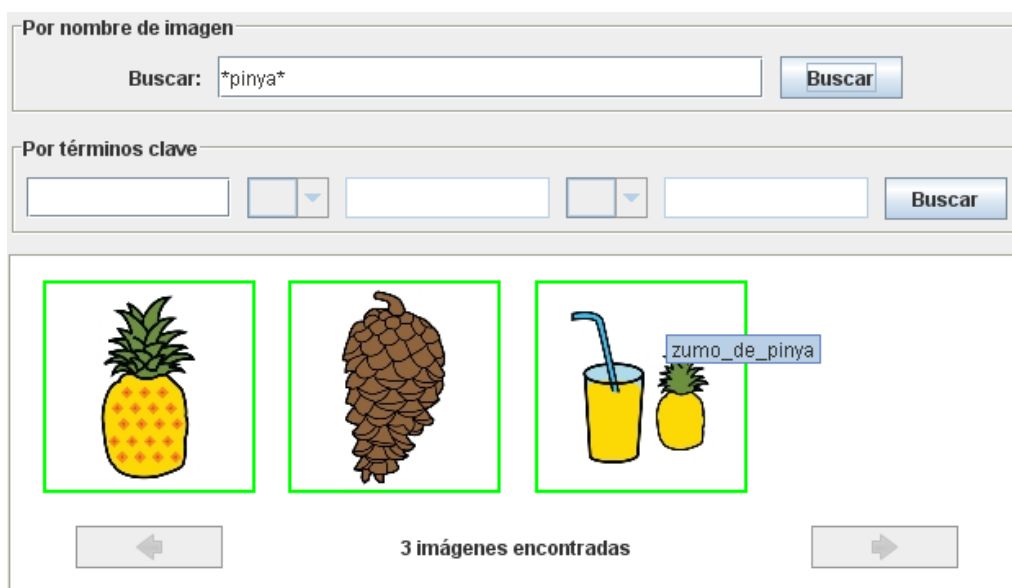


Figura 32: Ejemplo de búsqueda de imagen por nombre

### ■ Búsqueda por términos clave

Permite buscar hasta por tres términos clave.

Cuenta con tres cuadros de texto donde se pueden introducir los términos a buscar y dos menús desplegables donde se puede elegir entre las opciones 'y' y 'o'. Si se elige 'y' se mostrarán como resultado las imágenes que pertenezcan a todos los términos clave introducidos. Si se elige 'o', se mostrarán como resultado las imágenes que pertenezcan a alguno de los términos clave introducidos. Estas opciones se pueden combinar para realizar búsquedas más complejas.

Como en la búsqueda por nombre se puede utilizar el símbolo '\*' para seleccionar los términos clave que empiezan, acaban o contienen la letra o conjunto de letras introducido.



Figura 33: Ejemplo de búsqueda de imagen por término clave

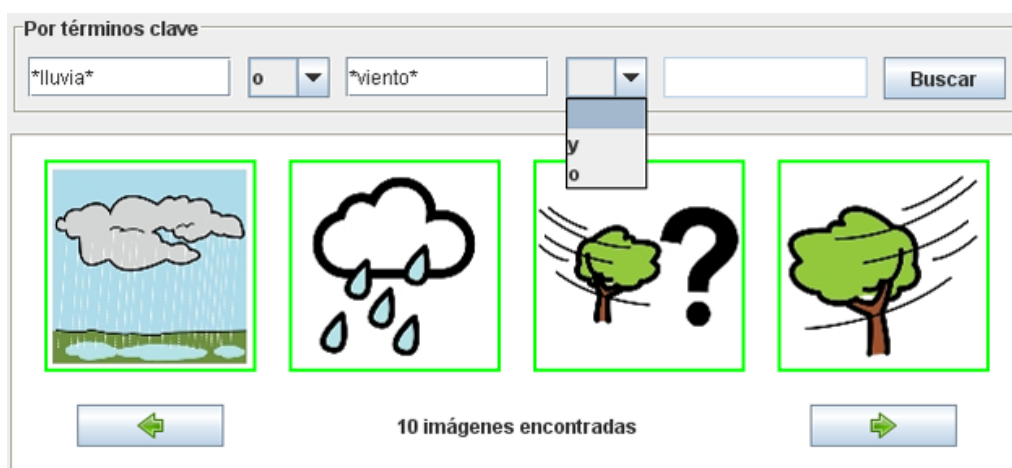


Figura 34: Ejemplo de búsqueda de imagen por término clave

### 3.6.2. Términos clave

Esta ventana, mostrada en la figura 35 permite gestionar los términos clave existentes en la galería de imágenes. Las acciones que se pueden realizar son:

- **Añadir:** Se pueden introducir nuevos términos clave escribiéndolos en el cuadro de texto separados por comas y pulsando después el botón Añadir.
- **Modificar:** Permite modificar un término clave. Para esto hay que seleccionarlo previamente en la lista lo que provocará que aparezca escrito en el cuadro de texto. Después de modificarlo en el cuadro de texto pulsamos el botón Modificar.
- **Eliminar:** Permite eliminar el término clave que se seleccione en la lista. El programa pedirá confirmación de que se desea eliminar el término.

### 3.6.3. Insertar imagen

Esta opción permite añadir una imagen en la galería de pictogramas. La figura 36 muestra la ventana que permite realizarlo. En ella se pueden distinguir los siguientes elementos:

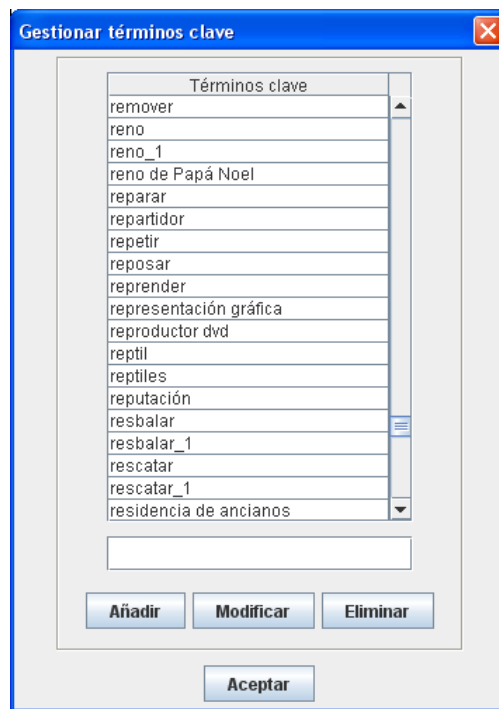


Figura 35: Ventana para la gestión de términos clave

1. **Panel de selección de imagen:** Permite seleccionar la imagen que se desea añadir a la galería.
2. **Opciones de inserción:** Al añadir una imagen a la galería puede ser que ya exista otra con el mismo nombre. Este panel permite seleccionar qué hacer en este caso. Las opciones disponibles son:
  - **Reemplazar imagen:** Elimina la imagen que había en la galería con sus términos clave y añade la nueva imagen con sus términos clave.
  - **Añadir imagen:** Añade a la galería la nueva imagen con sus términos clave renombrándola. El renombrado de la imagen consiste en añadir un número al final del nombre de la imagen.
3. **Panel de términos clave:** Permite seleccionar los términos clave que queremos que se asocien con la imagen que vamos a insertar. Además permite añadir nuevos términos escribiéndolos en el cuadro de texto separados por comas y pulsando en el botón Añadir.

**Insertar Nueva Imagen**

**Imagen ①**

Sin imagen

**Si la imagen existe ②**

☒ Reemplazar imagen ☐ Añadir imagen

**Términos clave ③**

Términos clave	Asociar
0	<input type="checkbox"/>
0_1	<input type="checkbox"/>
0 dado	<input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/>
1-2	<input type="checkbox"/>
1-4	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>
100 euros	<input type="checkbox"/>

Añadir nuevo término clave:

Figura 36: Ventana para insertar una imagen en la galería

### 3.6.4. Modificar imagen

Esta opción permite modificar una imagen de la galería de pictogramas. La figura 37 muestra la ventana que permite realizarlo. A través de ella se pueden realizar búsquedas de imágenes tal y como se explica en la sección 3.6.1. Los resultados de las búsquedas se muestran en el panel de imágenes y pinchando sobre ellas se pueden seleccionar para su modificación.

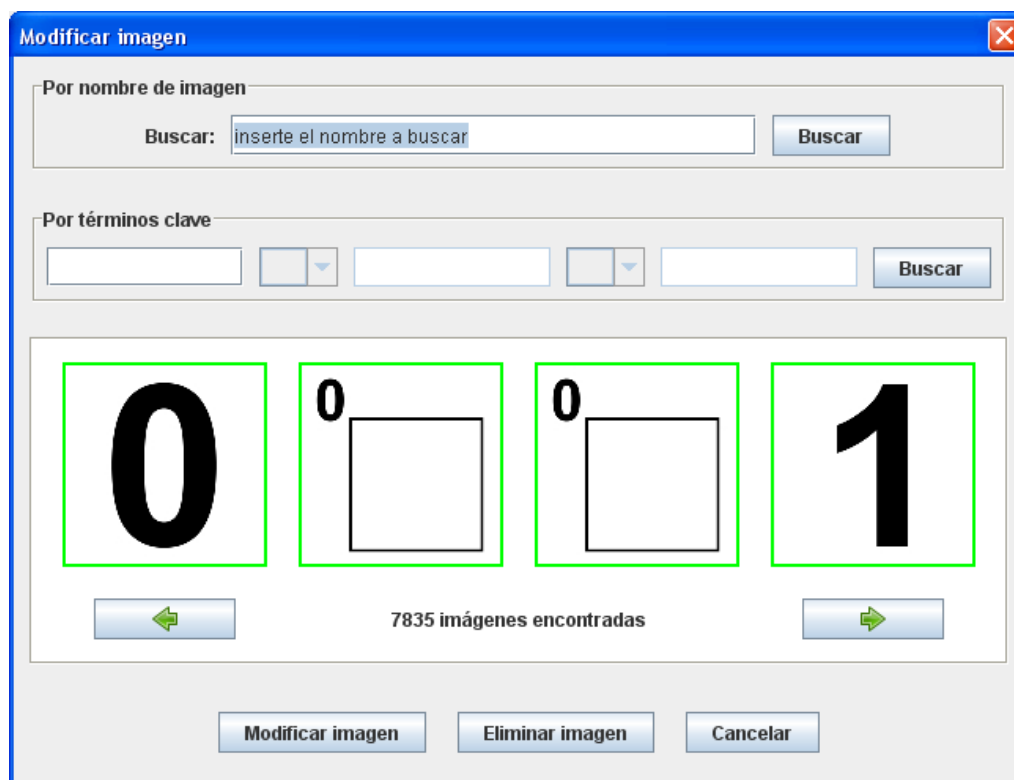


Figura 37: Ventana para modificar imágenes de la galería

Las opciones existentes son:

- **Modificar imagen:** La figura 38 muestra la ventana que se abre al pulsar sobre esta opción. A través de ella se pueden modificar los términos clave que están asociados a la imagen seleccionando o deseleccionando de la lista de términos. Además se pueden introducir nuevos términos a través del cuadro de texto escribiéndolos separados por comas y pulsando el botón Añadir.
- **Eliminar imagen:** Pulsando sobre este botón se puede eliminar una imagen de la galería. El programa pide confirmación al usuario.



Figura 38: Ventana para modificar una imagen de la galería

### 3.6.5. Eliminar imágenes

Esta opción permite eliminar varias imágenes de la galería de pictogramas. La figura 39 muestra la ventana que permite realizarlo. A través de ella se pueden realizar búsquedas de imágenes tal y como se explica en la sección 3.6.1 para ser eliminadas. Los resultados de las búsquedas se muestran en el panel de imágenes y se eliminan pulsando sobre el botón *Eliminar imágenes*. La ventana incorpora una barra de progreso para saber en cada momento la evolución del borrado de imágenes.

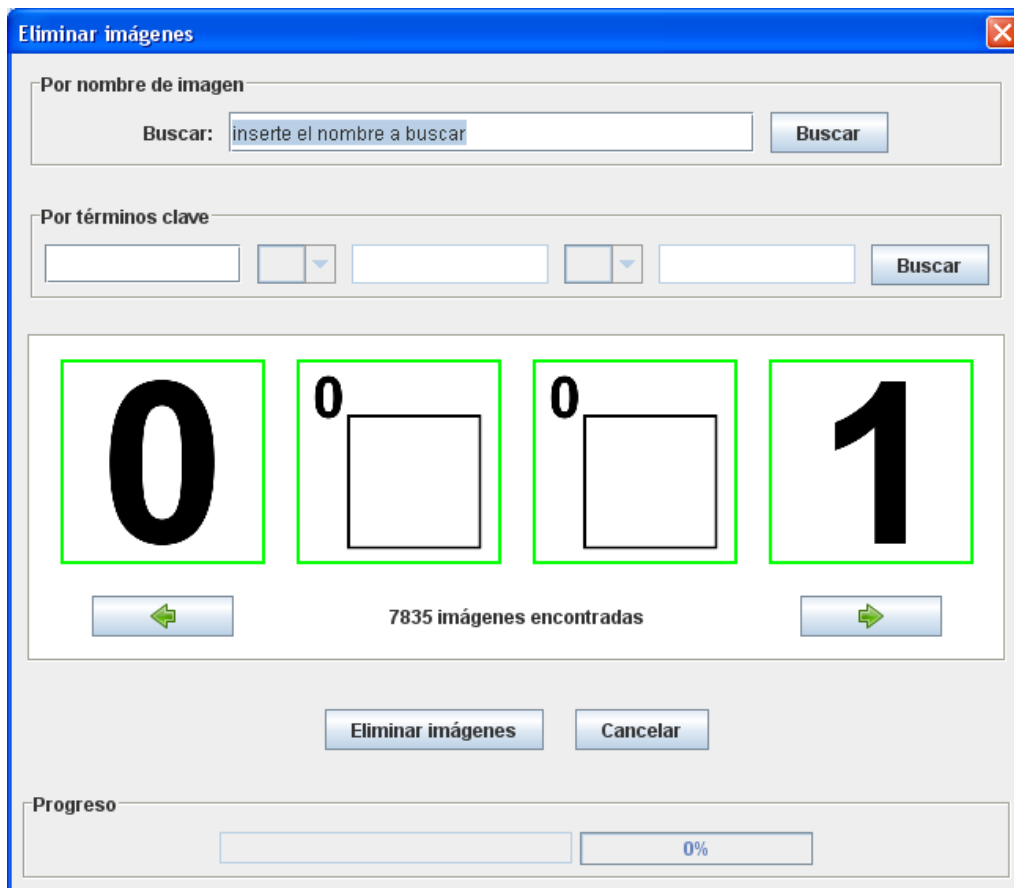


Figura 39: Ventana para eliminar imágenes de la galería



### 3.6.6. Importar Base de Datos

Esta opción permite importar una base de datos con el formatos adecuado para Tico. Esta base de datos se puede obtener o bien de la página web de Tico o exportando la galería de pictogramas del editor (ver sección 3.6.7). La figura 40 muestra la ventana que permite realizarlo.

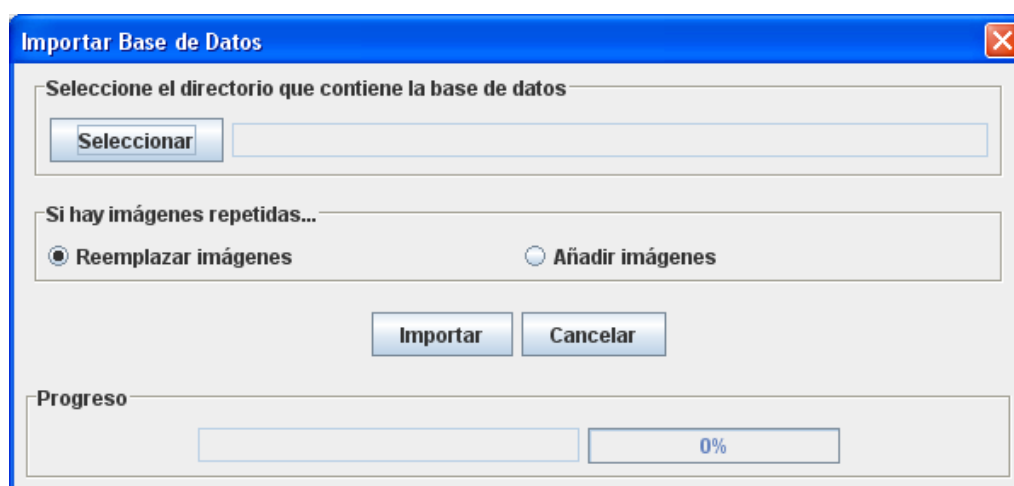


Figura 40: Ventana para importar la galería de pictogramas

En esta ventana se distinguen los siguientes elementos:

1. **Panel de selección de directorio:** Este panel permite la selección del directorio donde se encuentra la base de datos a importar.
2. **Opciones de importación:** Al importar la base de datos de imágenes en la galería puede ser que ya existan imágenes con el mismo nombre. Este panel permite seleccionar qué hacer en este caso. Las opciones disponibles son:
  - **Reemplazar imagen:** Elimina la imagen que había en la galería con sus términos clave y añade la nueva imagen con sus términos clave.
  - **Añadir imagen:** Añade a la galería la nueva imagen con sus términos clave renombrándola. El renombrado de la imagen consiste en añadir un número al final del nombre de la imagen.

Pulsando el botón *Importar* comienza la importación de la base de datos. La ventana lleva incorporada una barra de progreso para que el usuario conozca en cada momento el estado de la importación.

### 3.6.7. Exportar Base de Datos

Esta opción permite realizar búsquedas de imágenes tal y como se explica en la sección 3.6.1. para exportarlas a una base de datos que podrá ser importada posteriormente. La figura 41 muestra la ventana que permite realizarlo.

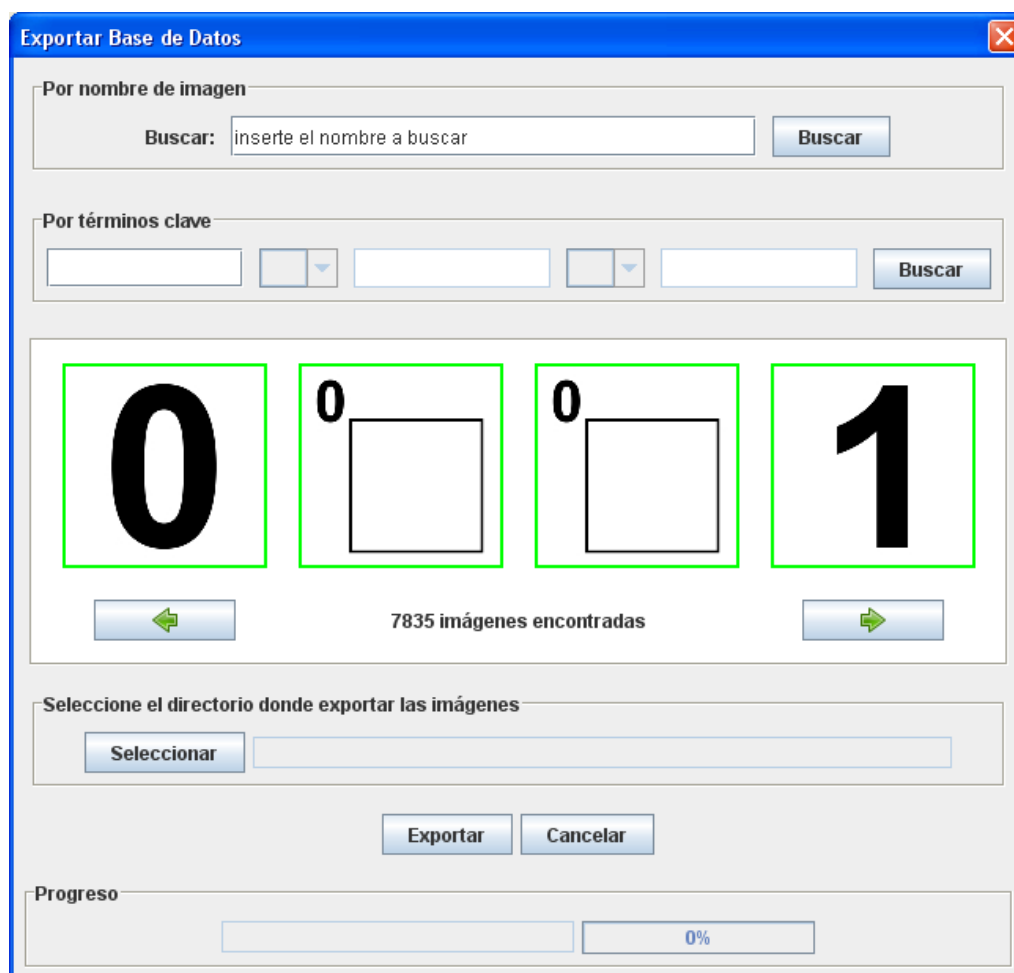


Figura 41: Ventana para exportar la galería de pictogramas

En esta ventana se distinguen los siguientes elementos:

1. **Panel de búsqueda de imágenes:** Este panel permite la búsqueda de imágenes por nombre de imagen o por término clave. Es necesario realizar una búsqueda que indique las imágenes a exportar.
2. **Panel de selección de directorio:** Este panel permite la selección del directorio

donde se guardará la galería de pictogramas exportada.

Pulsando el botón *Exportar* comienza la exportación de la base de datos. La ventana lleva incorporada una barra de progreso para que el usuario conozca en cada momento el estado de la exportación.

## 4. Manual del intérprete

### 4.1. Elementos del intérprete

En esta sección se muestra la aplicación del intérprete junto con su aspecto y funcionalidades. También se explican las opciones de configuración para su uso.

#### 4.1.1. Ventana del intérprete

La figura 42 muestra el aspecto de la ventana principal del intérprete. En ella se pueden distinguir los siguientes elementos:



Figura 42: Ventana del intérprete

1. **Barra de menú:** Permite configurar las opciones del intérprete para la interpretación de los proyectos.
2. **Área de interpretación:** Lugar donde se colocan los distintos tableros de un proyecto Tico cuando es cargado y durante la interpretación.

3. **Área de acumulación:** Lugar donde se colocan las celdas acumulables que han sido seleccionadas por el usuario.

#### 4.1.2. Barra de menú

La barra de menú de la aplicación contiene los siguientes submenús que permiten realizar todo tipo de acciones sobre el intérprete. Los submenús son los siguientes:

1. **Archivo:** Acciones a realizar sobre un proyecto. Permite la carga de un proyecto ya creado en el editor, así como salir de la aplicación.
2. **Configuración:** Permite configurar las opciones de la aplicación: cursor de barrido, espera del cursor durante el barrido y número máximo de celdas a acumular, así como las preferencias de la aplicación.
3. **Acciones:** Acciones de interpretación sobre un proyecto. Entre estas acciones se encuentran el comienzo de la interpretación, el fin de la interpretación, la lectura de la zona acumulada, el borrado de la última celda acumulada, el borrado de todas las celdas acumuladas y la elección del modo de acceso a las celdas (barrido, o selección directa).

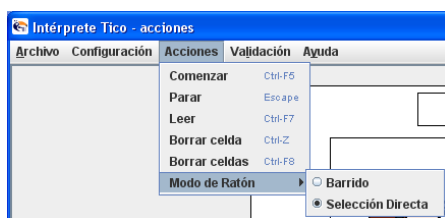


Figura 43: Menú Acciones del intérprete

4. **Validación:** Permite realizar la validación de la configuración del intérprete de acuerdo con las limitaciones específicas de los usuarios.
5. **Ayuda:** Contiene el indispensable “Acerca de...” que muestra información sobre la aplicación.

#### 4.1.3. Preferencias del intérprete

Las preferencias del intérprete se pueden modificar pulsando *Configuración - Preferencias*. Las preferencias son:

- **Idioma:** Especifica el idioma de ejecución de la aplicación. Para que el cambio surta efecto hay que reiniciar la aplicación.

## 4.2. Configuración del intérprete

La figura 44 muestra las opciones que se pueden configurar en el intérprete a través del menú *Configuración - Opciones del intérprete* que son:

- **Imagen del cursor:** Permite seleccionar la imagen para el cursor del ratón. Si no se configura se cargará una imagen por defecto.
- **Número máximo de celdas acumuladas:** Indica el número máximo de celdas que pueden acumularse en el área de acumulación hasta un máximo de 10. El valor que trae por defecto es 5.
- **Espera del cursor:** Si se selecciona como modo de ratón el barrido, indica el número de segundos que debe esperar el cursor antes de saltar al siguiente elemento del tablero. El valor por defecto es 1.



Figura 44: Ventana de configuración de las opciones del intérprete

## 4.3. Validación del intérprete

Esta opción permite la validación de las propiedades del intérprete para ver si se adaptan a las características del alumno. La figura 45 muestra el menú en la ventana del

intérprete a través del que se accede a esta funcionalidad.



Figura 45: Ventana del intérprete

Este menú da paso a la validación de la configuración del intérprete mediante la ventana que aparece en la figura 46. Se deben introducir a mano los valores de las limitaciones del usuario o cargar un usuario de la base de datos, seleccionándolo desde la lista desplegable y mediante el botón *Cargar usuario*.

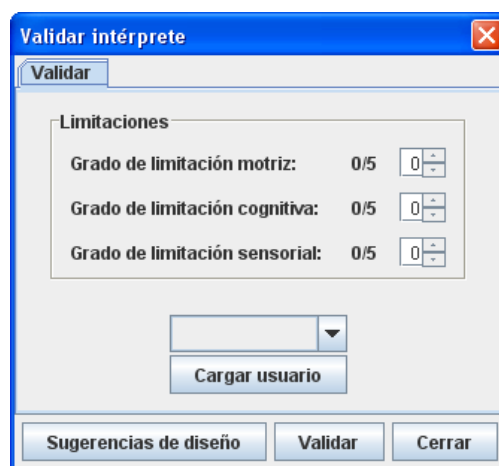


Figura 46: Ventana de validación del intérprete

A continuación se puede optar por realizar la validación mediante el botón *Validar* o mostrar las sugerencias de diseño para el intérprete mediante el boton *Sugerencias de diseño*, mostrando la información en ambos casos de la misma manera que se muestra en el caso del editor.

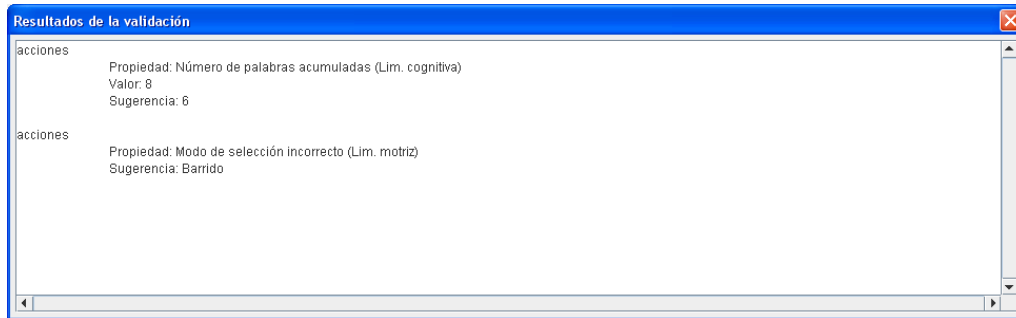


Figura 47: Ventana de resultados para el intérprete

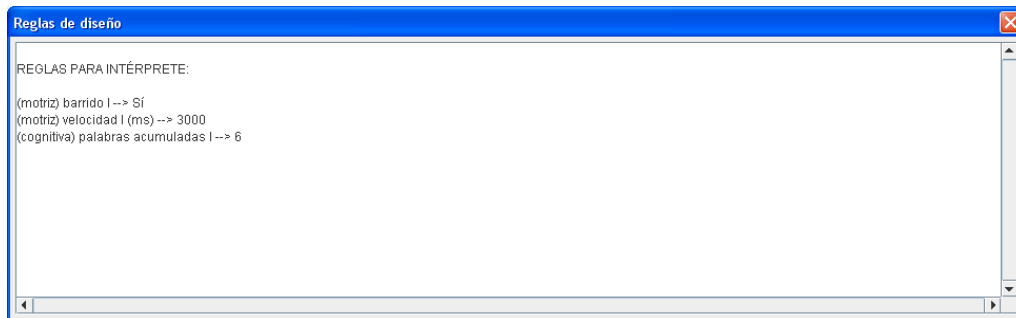


Figura 48: Ventana de sugerencias para el intérprete



## 5. Créditos

Tico es fruto de una serie de Proyectos Fin de Carrera de Ingeniería Informática del Centro Politécnico Superior de la Universidad de Zaragoza. Todos se han desarrollado bajo la dirección del Dr. Joaquín Ezpeleta Mateo, profesor de esta Universidad, junto con la colaboración de César Canalís Casasús y José Manuel Marcos Rodrigo, profesores del Colegio Público de Educación Especial Alborada de Zaragoza.

- **Tico 1.0**, desarrollado por Fernando Negré Ramos y David Ramos Siguín. Noviembre de 2005.
- **Editor Tico 2.0**, por Pablo Muñoz Orbañanos. Noviembre 2006.
- **Intérprete Tico 2.0**, por Antonio Rodríguez Villanueva. Agosto 2007.
- **Validación de proyectos Tico**, por Beatriz Mateo Mendaza. Junio 2008.
- **Galería de imágenes para Tico**, por Patricia Martínez Jaray. Septiembre 2008.
- **Tico e1.0**, por Carolina Palacio Julián. Junio 2010.