

## DICTADO IMÁGENES Y SONIDO

Actividad en la que se escucha una palabra y el usuario debe hacer clic en la imagen correspondiente.

Haz clic sobre el altavoz, escucha y luego haz clic sobre la imagen que corresponde al sonido.

Si es necesario, haz clic dos veces.


2/3 




¡Incorrecto!

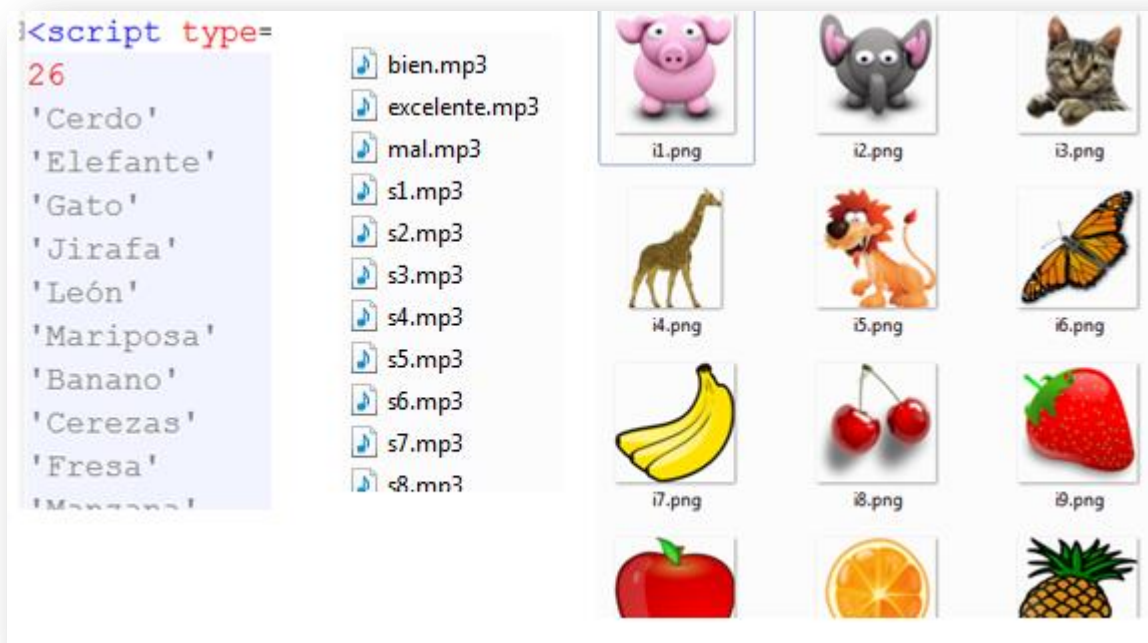
Otro ejercicio



Para cambiar los datos debes tener en cuenta:

El script respuestas.txt que contiene un primer dato que es la cantidad de textos, imágenes y sonidos que se usarán en la escena (debe ser superior a cuatro). A continuación se escriben los textos que deben corresponder en número al valor dado al inicio del fichero.

Las imágenes (ver carpeta de imágenes) deben tener un tamaño no superior a 80x80 píxeles (la imagen i15, por ejemplo, es de 55x80) y en formato png, se deben nombrar como i1.png, i2.png, i3.png, etcétera, correspondiendo, en orden, a las palabras anteriores.



La carpeta de sonidos contiene ficheros de formato mp3, hay dos ficheros que no se deben modificar, a no ser que el usuario desee utilizar otros sonidos para anunciar respuesta correcta (bien.mp3) o incorrecta (mal.mp3). Los otros ficheros deben ser grabados por el usuario (s1.mp3, s2.mp3, etc.), para lo cual puede recurrir a:

- Utilizar sonidos de repositorios subidos a la web y de uso libre
- Utilizar un software especializado de grabación y edición de sonido
- Utilizar software libre como el Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>) que hemos utilizado para esta plantilla. Un manual en español se puede descargar desde: <http://5lineas.com/files/curso/cfie-valladolid/curso-web20-manual-audacity.pdf>. Cuando se intente guardar en formato mp3 un sonido creado en Audacity, te exigirá un fichero “encoder” llamado lame, lo puedes descargar desde [http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?lame\\_enc](http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?lame_enc)
- Una última opción (más simple) es usar la grabadora de sonidos del sistema y luego hacer la conversión a mp3 a través de algún conversor en línea. Por ejemplo, la grabadora de Windows (carpeta accesorios), crea un fichero en formato “Windows Media Audio” o WMA que podemos convertir a mp3 desde <http://audio.online-convert.com/convert-to-mp3>