

SOPA DE LETRAS (15X15) CON IMÁGENES

Actividad para hallar las palabras en la sopa de letras, que identifican las imágenes presentadas.

G	K	J	E	L	E	F	A	N	T	B	J	J	E	C
S	F	M	L	I	U	G	N	A	U	J	N	C	S	Q
F	T	R	S	D	K	R	G	Z	W	I	B	Q	C	S
R	E	R	Í	R	B	I	L	O	C	S	F	O	G	A
R	F	C	O	C	O	D	R	I	L	O	U	F	U	P
H	B	C	E	K	K	D	X	I	K	Ñ	C	A	A	L
Ñ	I	H	R	Z	Ñ	N	T	J	L	E	P	S	C	I
F	Q	Ñ	V	Ñ	R	T	X	Q	T	A	N	O	A	G
J	B	J	M	X	Y	J	N	Ñ	J	M	G	P	M	E
U	G	I	A	W	D	G	G	B	C	D	L	I	A	V
O	Y	I	U	G	A	T	O	G	K	T	Q	R	Y	A
H	Y	W	Y	V	Y	H	Q	T	Ñ	B	T	A	A	Y
Z	Q	Ñ	C	A	M	E	L	L	O	H	V	M	O	D
H	A	Q	V	C	U	Q	G	J	B	I	H	H	E	H
G	O	E	Z	W	H	W	M	W	M	Y	S	L	T	Y

Haz clic en la primera letra de la palabra, luego dirige el ratón a la última letra y vuelve a hacer clic. Palabra colorada es incorrecta, palabra verde es un acierto.

SOPA DE LETRAS

Halla 7 animales. Pueden estar en dirección horizontal o vertical, al derecho o al revés.

INTENTOS = 2

El interactivo permita cambiar el tema de la sopa, las imágenes, el formato de imagen (jpg o gif), el número de palabras y las palabras. Para ello, debes modificar al final del archivo index.html, los siguientes <script>:

Formato de imágenes. El ejemplo está diseñado para mostrar imágenes animadas en formato gif, puedes usar formato jpg cambiando el número “2” por “1”.

```
<script type="descartes/vectorFile" id="
datos/formato.txt">
'Entra el formato de las imágenes, 1 para
jpg o 2 para gif'
2
</script>
```

Número de imágenes. El interactivo permite elegir entre 6 y 9 imágenes

```
<script type="descartes/vectorFile" id="
datos/imagenes.txt">
'Ingresa el número de imágenes, mínimo 6 y
máximo 9'
7
</script>
```

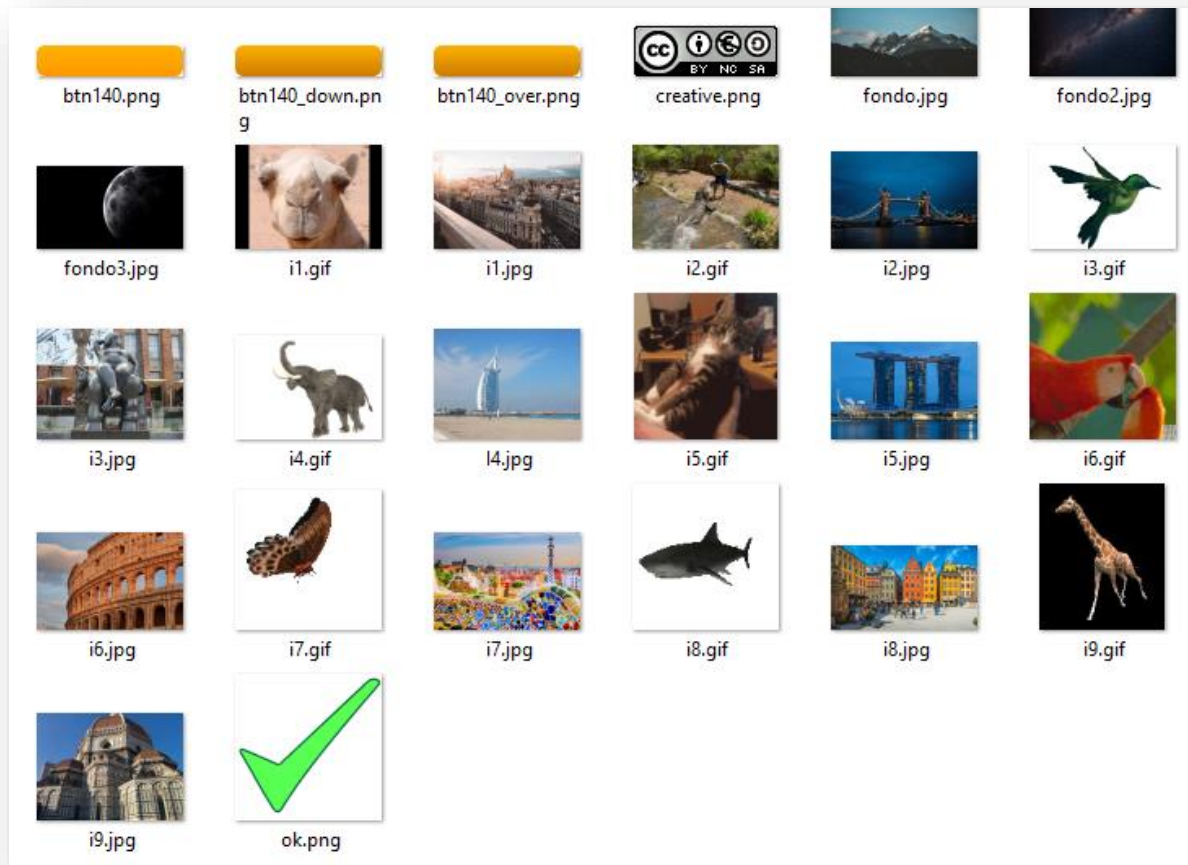
Palabras de la sopa. De acuerdo con el número de palabras, debes escribirlas entre comillas simples.

```
<script type="descartes/vectorFile" id="
datos/palabras.txt">
'animales'
'CAMELLO'
'COCODRILO'
'COLIBRÍ'
'ELEFANTE'
'GATO'
'GUACAMAYA'
'MARIPOSA'
</script>
```

Cada palabra no puede ser superior a diez letras

Imágenes. En la carpeta "imagenes" debes incluir las imágenes correspondientes a las palabras y al formato seleccionado, todas ellas con nombre in.gif o in.jpg, donde n es el número de imagen que corresponde a la palabra. Para el ejemplo, i1.gif es la imagen animada de un camello, i6.gif de una guacamaya.

En el ejemplo, hemos incluido los dos tipos de imágenes, para que practiques con diferentes alternativas.



Fondo. Si deseas, puedes cambiar el fondo de la sopa de letras, siempre que pongas el nombre fondo.jpg.