

Módulo 4

El libro

El Libro

El libro es uno de los objetos más versátiles de **Squeak**. Aunque su función más evidente es la de elaborar presentaciones en pantalla puede utilizarse para elaborar narraciones, juegos tipo trivial, animaciones ...

El objeto simula las páginas de un libro y, como cualquier libro, permite diferentes transiciones entre páginas.

Como herramienta de uso frecuente, la encontraremos en la **Pestaña Provisiones**, aunque también está accesible en la categoría **Útil** del **Catálogo de Objetos**.



Mostrar jerarquía de objetos

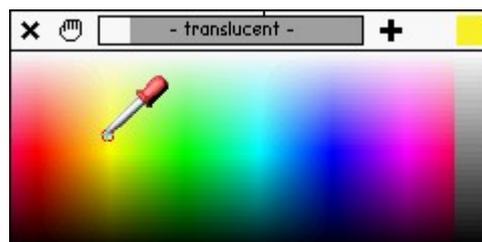
Comenzaremos creando un proyecto nuevo utilizando los menús del **Panel de Squeak**, pulsando consecutivamente sobre **Proyecto > nuevo proyecto**.

Nota: A la derecha de la zona central derecha del **Panel de Squeak** disponemos del botón **Crear un proyecto nuevo** para crear, mediante una única pulsación, un proyecto nuevo.

El siguiente paso consiste en modificar el nombre del nuevo proyecto. Lo llamaremos **miprimer libro** y haremos clic sobre la miniatura del proyecto para entrar en él.

Una vez dentro del proyecto, procederemos a cambiar el color del fondo pulsando sobre el menú **Configuración** del **Panel de Squeak** y seleccionar la opción **cambiar el color del mundo...**

La **paleta de colores** y el **cuentagotas** que se nos mostrarán a continuación permitirán seleccionar el color más apropiado.



Paleta de colores

Nota: Manteniendo pulsado el botón del ratón y moviendo el cuentagotas a lo largo de la paleta podremos comprobar el color que tomaría el **Mundo** al liberar el botón del ratón.

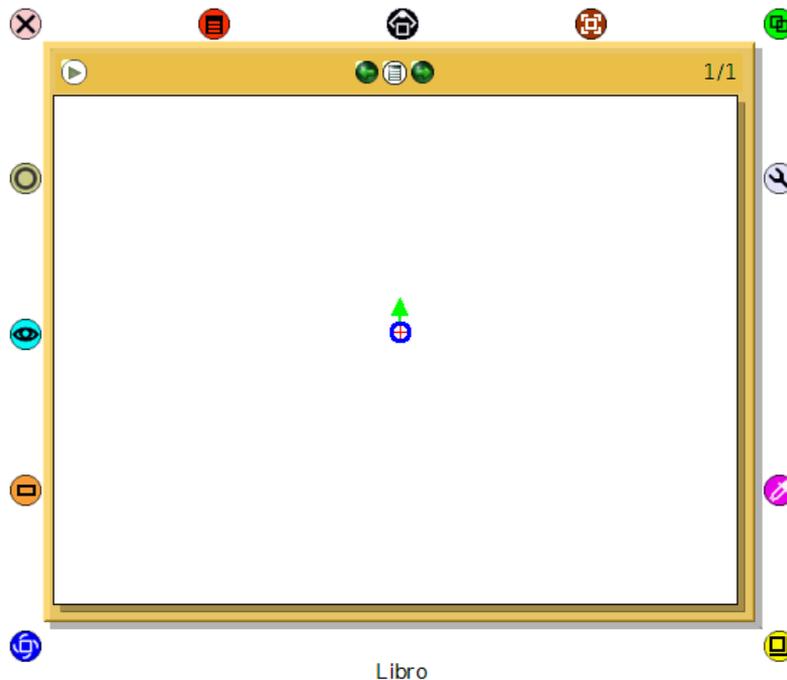


Cuentagotas

Nota: El cuentagotas nos permite seleccionar un color de la paleta de colores o de cualquier lugar de la pantalla de **Squeak**.

Para incorporar un objeto **Libro** a nuestro proyecto, procederemos, de la forma acostumbrada, arrastrando y soltando el objeto, desde la **Pestaña Provisiones**, o desde la categoría **Útil** del **Catálogo de Objetos**, hasta una zona libre del **Mundo**.

Al pulsar con el botón derecho del ratón sobre el **Libro** para pedir su halo observaremos que se muestra el halo correspondiente a este objeto, como podemos leer en el nombre del objeto (zona inferior del halo).

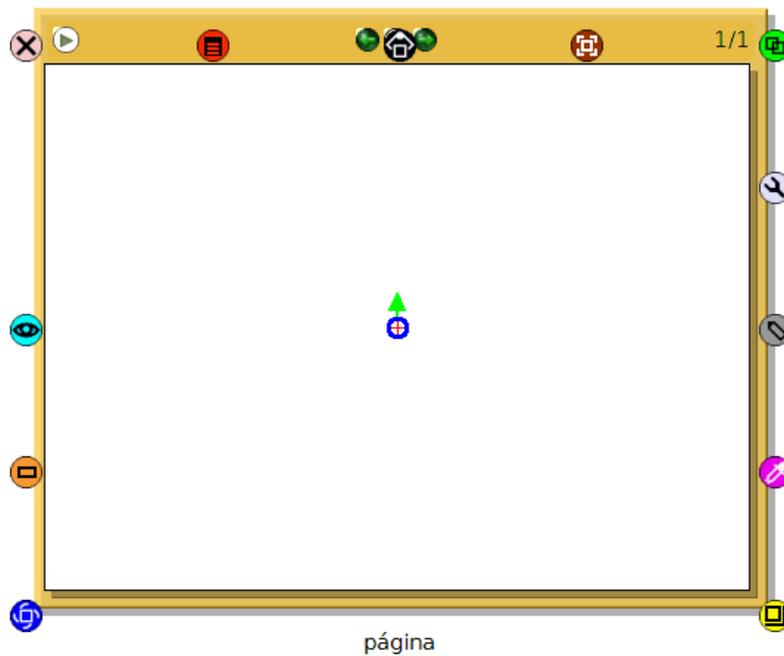


Objeto Libro con su halo

No obstante, debemos observar que se trata un objeto compuesto por tres elementos principales. Si volvemos a pulsar con el botón derecho del ratón sobre el cuerpo central del objeto veremos que, en lugar del halo del objeto **Libro**, obtendremos el halo del objeto **página** que forma parte integrante del **Libro**.

Por tanto, deberemos darnos cuenta de que, para obtener el halo de la **página**, deberemos situarnos sobre la misma y pulsar dos veces sobre el botón derecho del ratón. En el primer clic se selecciona el halo del **Libro** y en el segundo el de la **página**.

Nota: Es importante tener presente siempre qué objeto tenemos seleccionado. Por ello es aconsejable leer el nombre del objeto mostrado en la parte inferior del halo.



Halo de página del Libro

El tercer objeto, integrante del objeto compuesto **Libro**, es su **Panel de control**.. Si pulsamos con el botón derecho sobre la zona superior del **Libro** obtendremos su halo que aparece marcado con el nombre de **Alineación**.

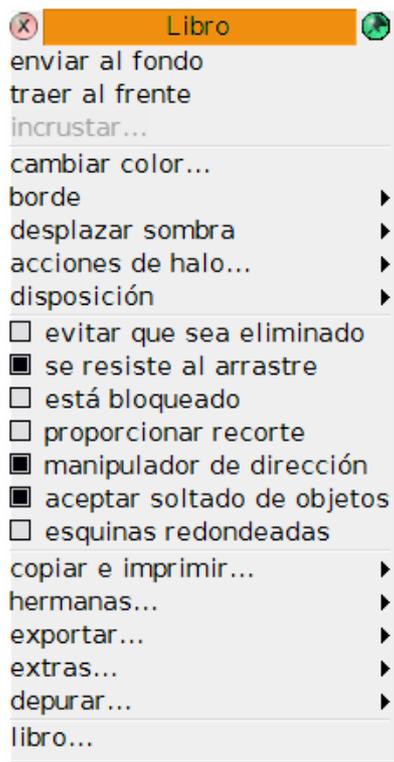


Panel de control Alineación

Observación: Si, con el objeto **Alineación** seleccionado, volvemos a pulsar sobre él con el botón derecho del ratón podremos comprobar que este objeto, a su vez, es un objeto compuesto de diferentes elementos.

Una vez situado el **Libro** en el **Mundo** y establecidas las dimensiones deseadas con ayuda de los botones **Mover** y **Tamaño** del halo del objeto, es conveniente inmovilizarlo de modo que no pueda ser arrastrado accidentalmente a otra ubicación de la pantalla.

El procedimiento consiste en pulsar sobre el botón **Menú** (botón rojo) del **halo** del **Libro** y marcar la opción **se resiste al arrastre**.



Inmovilizar el objeto en pantalla

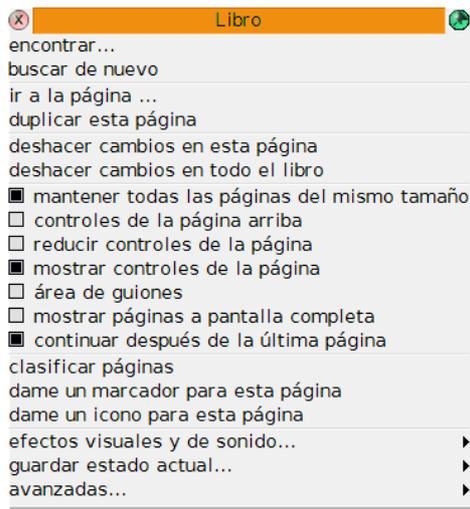
A continuación, comenzaremos a trabajar con el **Libro** estableciendo las características que deseemos posea el **Libro** y todas sus páginas. En primer lugar, con ayuda del botón **Tamaño** del halo del **Libro**, estableceremos las dimensiones deseadas.

Es conveniente que todas sus páginas mantengan el mismo tamaño. Para ello deberemos pulsar sobre el botón **Más controles** del **Libro**, situado en el margen superior izquierdo.



Menú de Mas controles del Libro

En este modo de trabajo, el **Menú opciones del Libro** (botón central) proporciona una ventana con una amplia gama de acciones disponibles, en la que marcaremos la opción **mantener todas las páginas del mismo tamaño**. De esta forma todas las páginas del **Libro** tendrán el mismo tamaño.



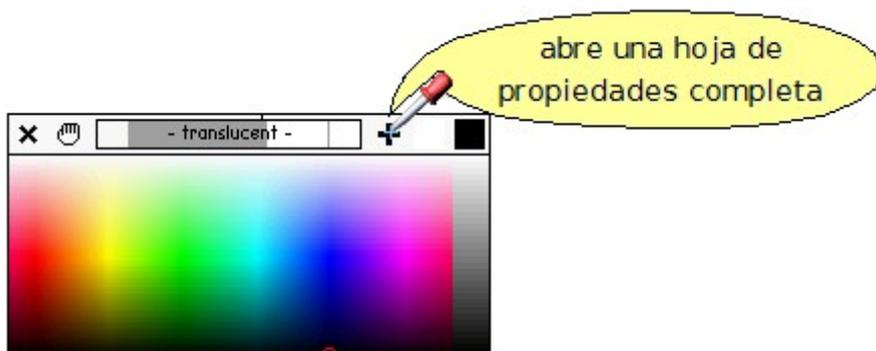
Menú de opciones del Libro

Pidiendo el halo del **Libro**, y pulsando el botón derecho del ratón, modificaremos ahora el color del **Libro**. El botón correspondiente para modificar el color de un objeto es el botón **Colorear**, que nos conduce al panel de propiedades en el que podremos modificar el color del **Libro**.



Botón Colorear

A continuación se despliega la Paleta de colores simple. Podemos abrir una paleta de colores más completa pulsando el botón **más**.



Paleta de colores simple

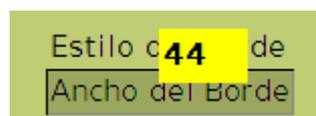
En la Paleta de **Propiedades Gráficas del Libro**, la paleta superior se utiliza para colorear el interior del objeto y el panel inferior para dar color a su marco.



Panel de Propiedades Gráficas del Libro

Nota: Al aplicar color al objeto **Libro** quizás nos sorprenda el efecto conseguido. Aparentemente se colorea el borde del objeto, en tanto el interior del **Libro** (la página actual) permanece del color original. Esto es perfectamente correcto porque, en realidad, estamos coloreando el objeto **Libro**, no sus páginas.

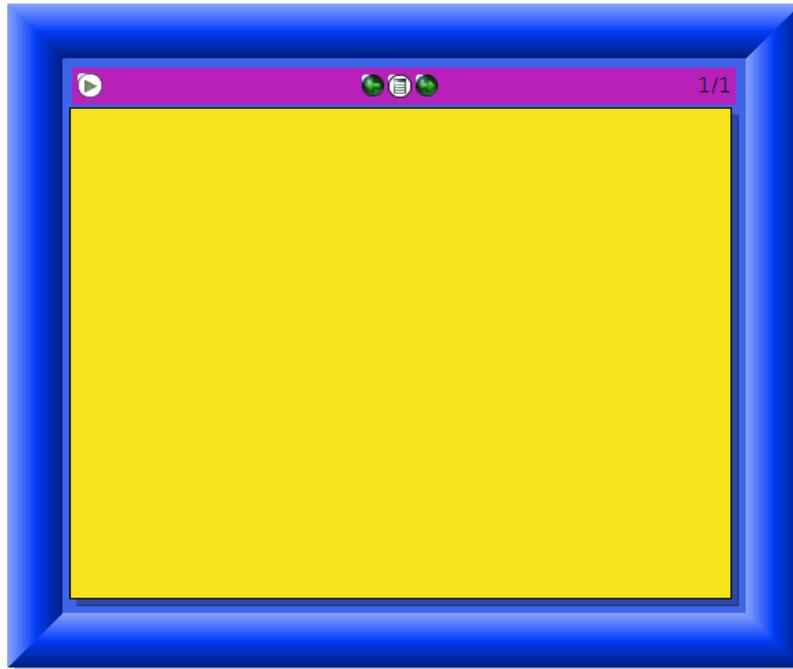
Podemos modificar los colores del **Libro** a nuestro gusto. Para aumentar el grosor del borde pulsaremos sobre el botón **Ancho del borde** y, manteniendo el botón pulsado, arrastraremos el ratón hacia la derecha para aumentar su grosor.



Modificación del ancho del borde del Libro

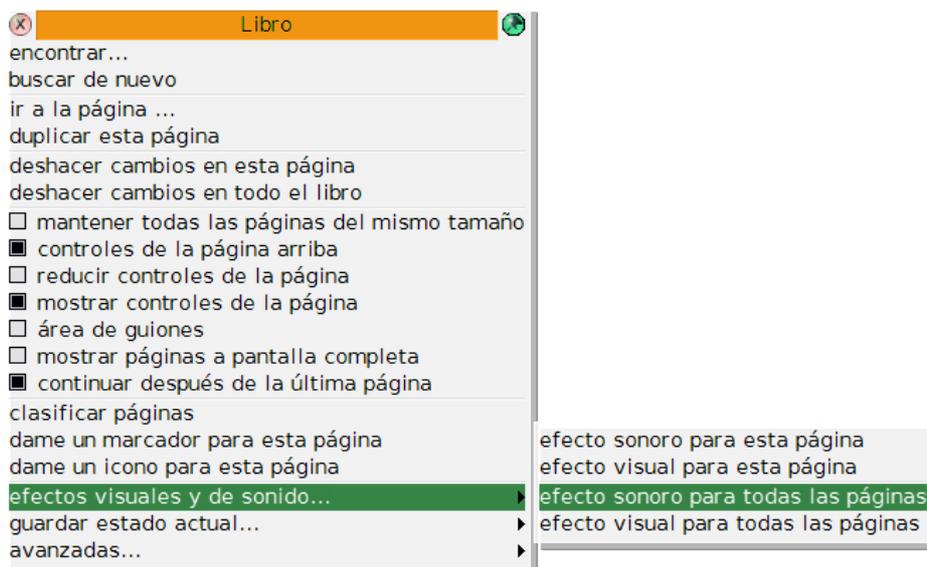
Una vez aplicados los colores deseados al **Libro**, obtendremos el halo de la primera y única página con la que se inicia un **Libro**, que acaba de ser arrastrado al Mundo, y le aplicaremos color en la misma forma en la que procedimos para el objeto **Libro**. Con ello habremos coloreado la única página que posee el **Libro**. Podemos proceder del mismo modo con el **Panel de control del Libro** hasta obtener un aspecto gráfico que nos satisfaga.

Nota: Obsérvese que al seleccionar cualquiera de los elementos del **Libro**, la parte inferior del halo del objeto debe mostrar el nombre de la sección del **Libro** seleccionada (Libro, página, Alineación, PageControls, botones).



Libro y componentes modificados

A continuación, estableceremos un efecto sonoro de transición entre las páginas del **Libro**. A partir del **Menú de opciones del Libro**, pulsaremos sobre **efectos visuales y de sonido > efecto sonoro para todas las páginas**.



Establecer un efecto sonoro de transición entre página en el Menú de opciones del Libro

El submenú que se nos presenta a continuación muestra el valor seleccionado por defecto y permite establecer un efecto sonoro de transición entre páginas, en este caso, establecido para todas las páginas del **Libro**. Marcaremos el efecto sonoro **cámara**.

Selecciona un sonido
(está ahora unstick)

- trino
- picos
- unstick
- casete
- cámara**
- raspado
- sambullida
- silencio
- coyote
- aplausos
- mochi
- flecha
- maullido
- chomp
- arroz
- cork
- risa
- motor
- tintineo
- clic
- graznido
- scritch
- gorjeo
- bocina
- rasguño

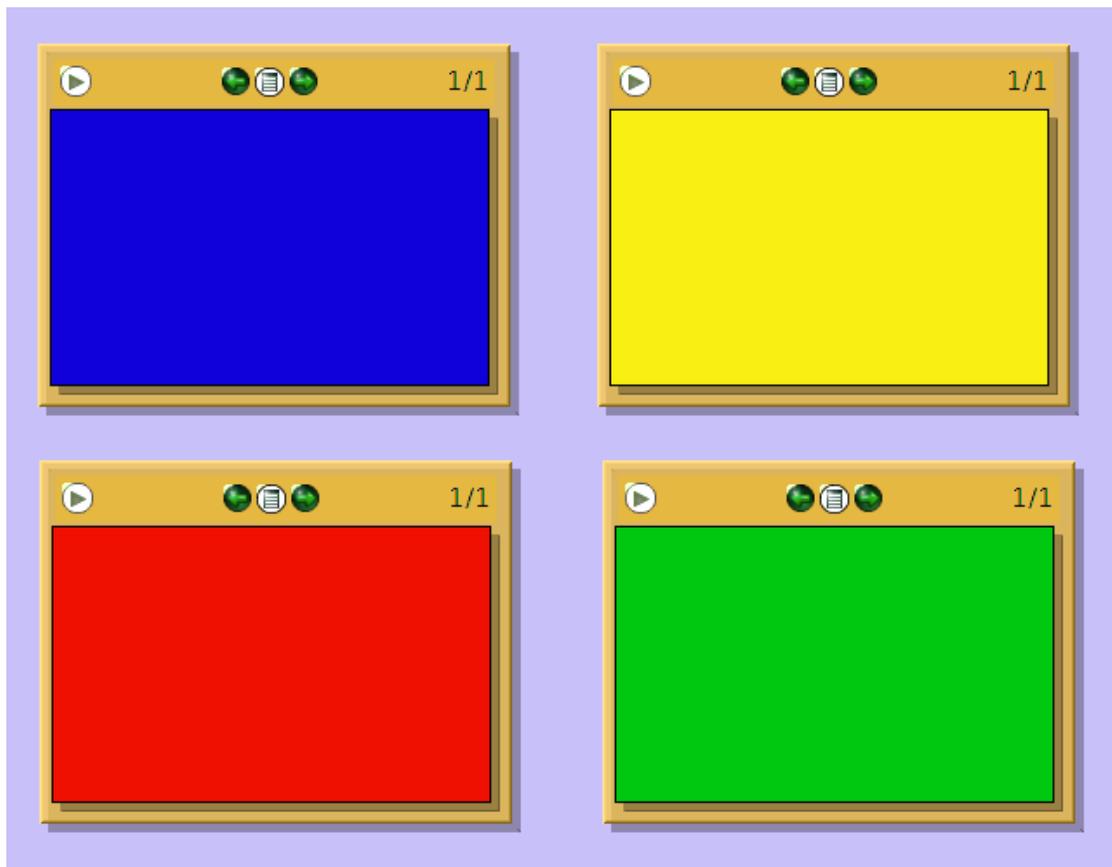
Opciones de efectos sonoros entre páginas.

Por último, y para que todas las páginas del Libro presenten el mismo aspecto, pulsaremos sobre el **Menú opciones** del **Libro** (botón central) y seleccionaremos la entrada **avanzadas ... > usar esta página como plantilla para nuevas páginas**. Ello nos garantizará que las próximas páginas creadas tendrán las mismas características de ésta.

hacer que todas las páginas tengan el mismo tamaño que esta
color de fondo para todas las páginas
sacar clasificador de páginas de la memoria caché
crear un hilo de proyectos en este libro
usar esta página como plantilla para nuevas páginas
mostrar pantalla completa

Usar esta página como plantilla para nuevas páginas

Actividad 4.1: Crea un proyecto nuevo, nómbralo **Proyecto4.1**, y arrastra cuatro libros desde la pestaña **Provisiones** (también puedes arrastrar uno y duplicarlo tres veces), distribuye los **Libros** por el **Mundo** y cambia los colores de cada uno de los **Libros** y de su única página.



Proyecto4.1

Insertar objetos

Una vez creado un patrón de página para todas las páginas del libro, comenzaremos a insertar objetos en la primera página del **Libro**.

Primera página

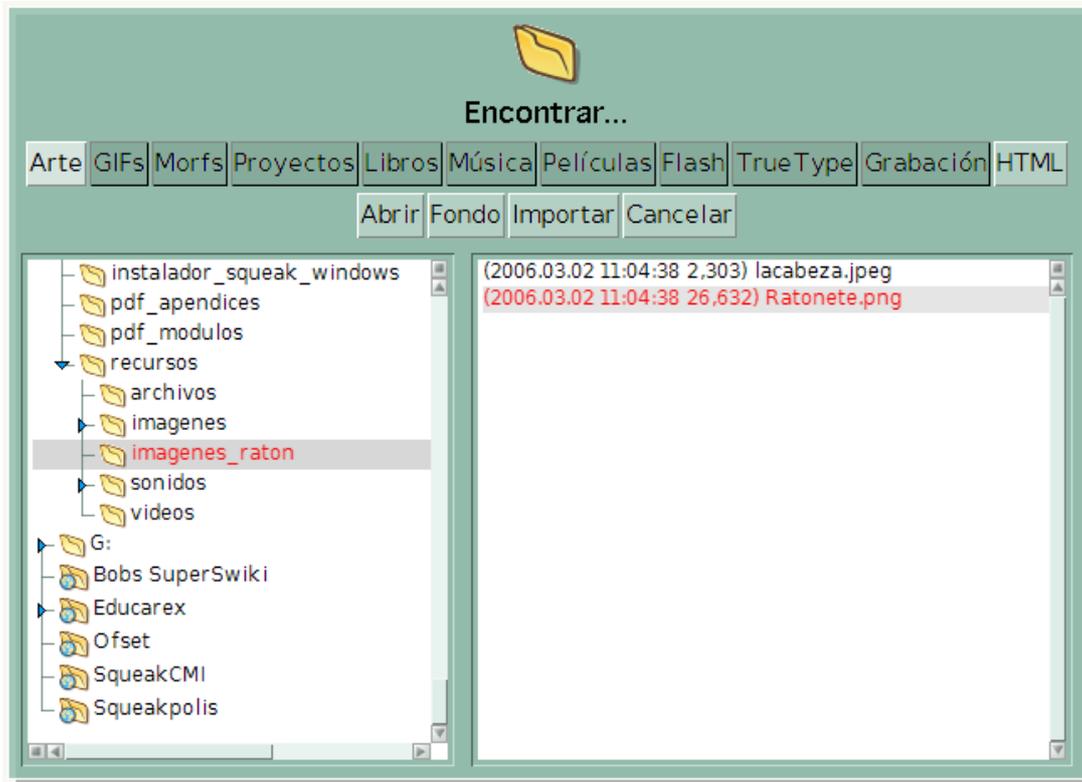
Comenzaremos incluyendo en esta primera página una imagen desde un archivo externo. Existen varios modos de conseguir ésto. Una de las opciones es pulsar el botón del panel **Importar archivo** para que se abra la correspondiente ventana de diálogo.



Botón Importar archivo

En la ventana **Buscar...** nos moveremos, a través del árbol de directorios de nuestro ordenador, localizaremos la unidad lectora de CD y, dentro de ella la carpeta **Recursos > imagenes_ratón**, pulsaremos sobre la categoría **Arte**. A continuación, seleccionaremos la imagen **Ratonete.png** y pulsaremos sobre el botón **Abrir**.

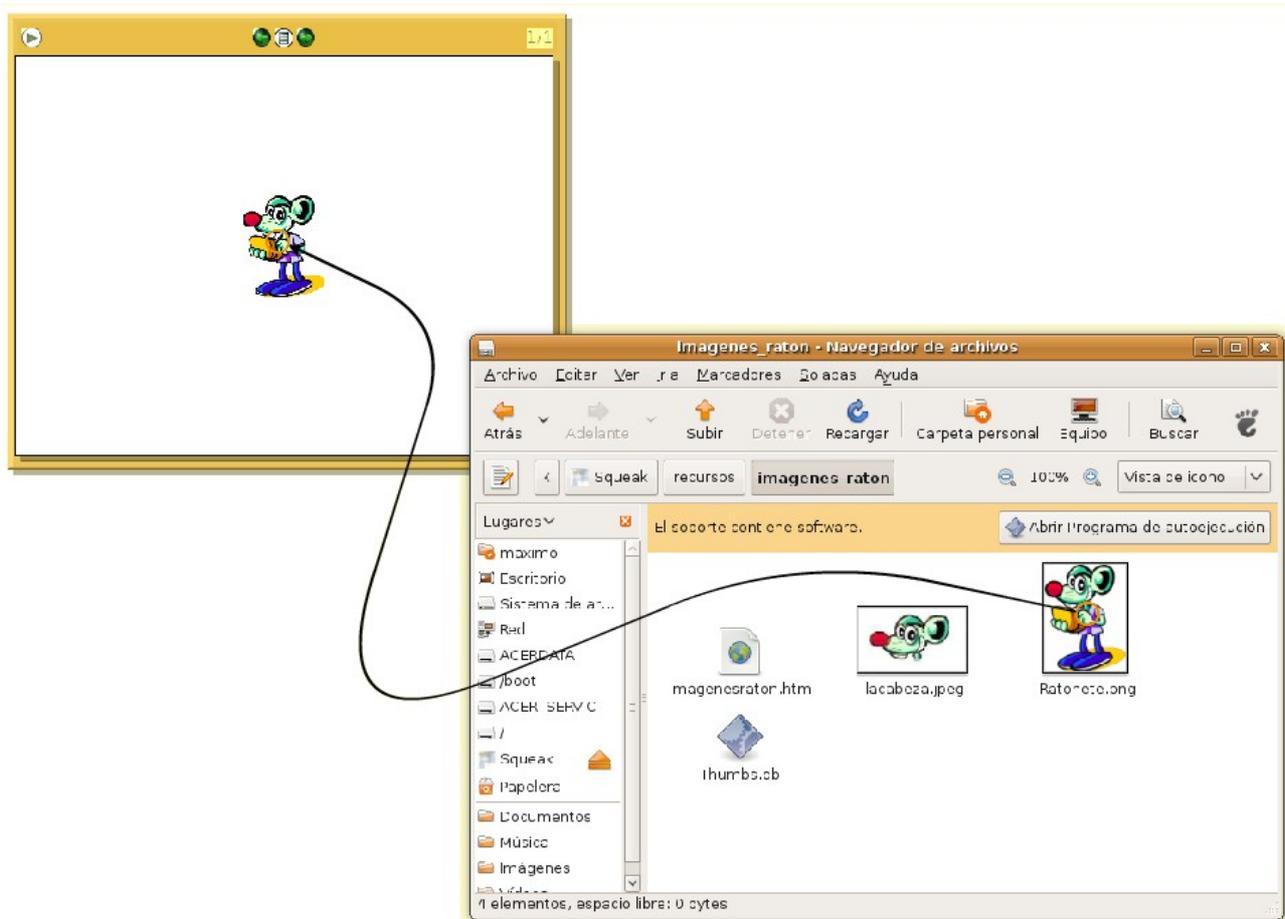
Nota: También podríamos usar el botón **Explorador de imágenes**, aunque es una herramienta que consume muchos recursos del procesador y, aunque es muy intuitiva, puede resultar algo lenta.



Importar archivo

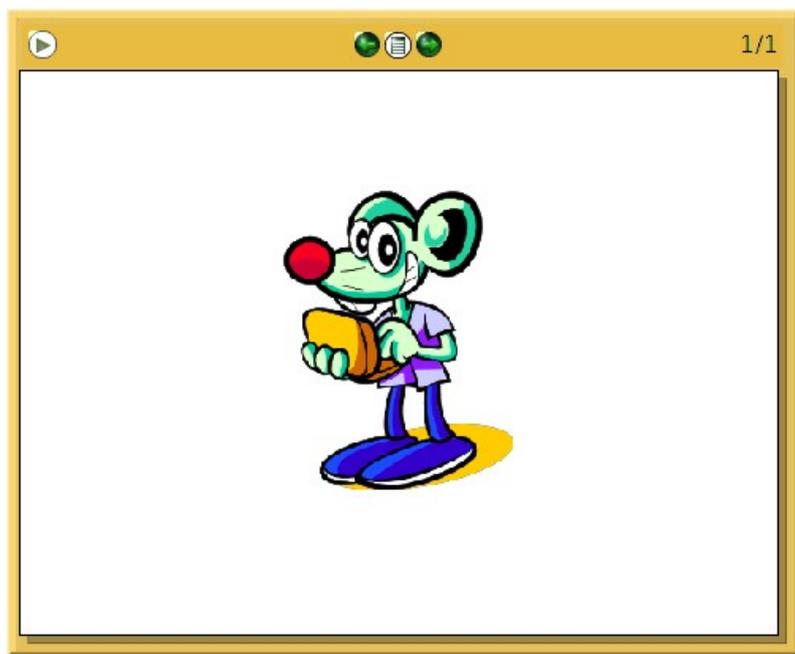
El objeto se incorporará al **Mundo**, desde donde no tendremos más que arrastrarlo sobre nuestra primera página del **Libro**.

Si este procedimiento resulta complejo también cabe la posibilidad de, manteniendo visibles en pantalla, por un lado la ventana de **Squeak** y por otro la ventana del explorador de archivos, localizar y arrastrar hasta la página del **Libro** el icono que representa al objeto **Ratonete.png**. Una vez situado, liberaremos el botón del ratón y el objeto quedará incluido en la página.



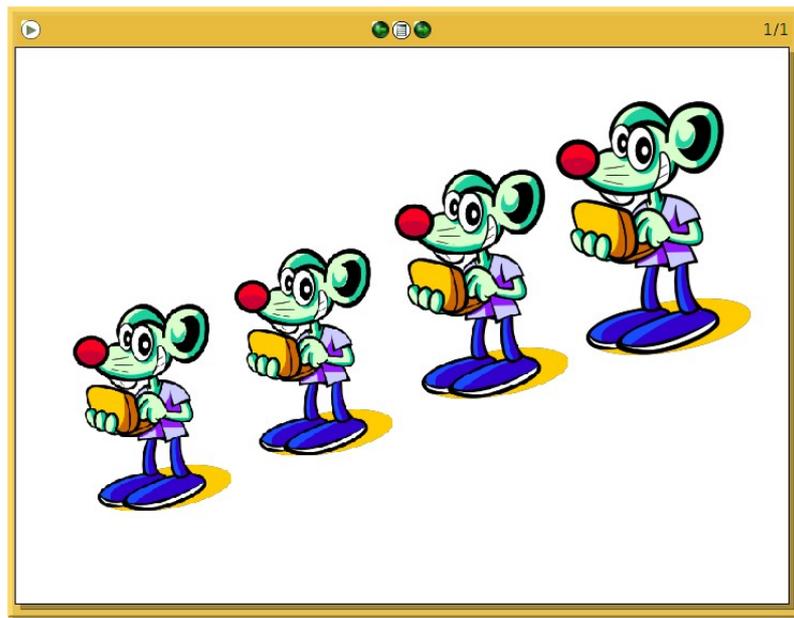
Incluir un objeto en una página del Libro

Al soltar el ratón, el icono del archivo gráfico será sustituido por el dibujo de **Ratonete** a escala real. El aspecto que tendrá ahora el **Libro** será semejante al de la imagen:



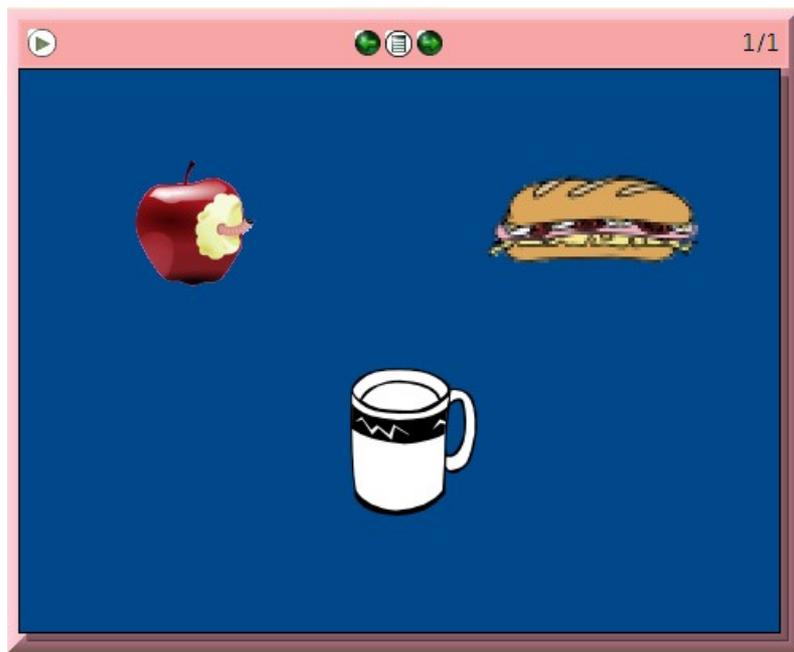
Primera página con un objeto

A continuación, realiza varias copias de **Ratonete** y, con ayuda del botón **Tamaño**, modifica las dimensiones de cada una de las copias de modo que, cada una de ellas, tenga un tamaño diferente.



Primera página con varias copias modificadas de un mismo objeto

Actividad 4.2: Crea un proyecto nuevo, nómbralo **Proyecto4.2** y arrastra un **Libro** desde la pestaña **Provisiones**. Cambia su posición y tamaño de forma que ocupe casi toda la pantalla. Cambia el color del **Libro** y de su única página. Arrastra hasta el interior de esta página tres imágenes desde la carpeta **Recursos** del **CD** del curso.



Proyecto4.2

Completaremos la página introduciendo texto a la composición. Desplegamos la pestaña **Provisiones** y, desde ella, arrastramos hasta la esquina superior izquierda de la página del **Libro** un objeto **Texto**.

Texto

Objeto de Texto

El objeto de texto muestra por defecto la palabra **Texto**. Para modificar su contenido deberemos pulsar sobre esta palabra y, manteniendo pulsado el ratón, seleccionarla como haríamos en un procesador de texto. Esto hará que la palabra **Texto** aparezca seleccionada sobre fondo amarillo-verdoso.

Texto

Objeto de Texto con el texto seleccionado

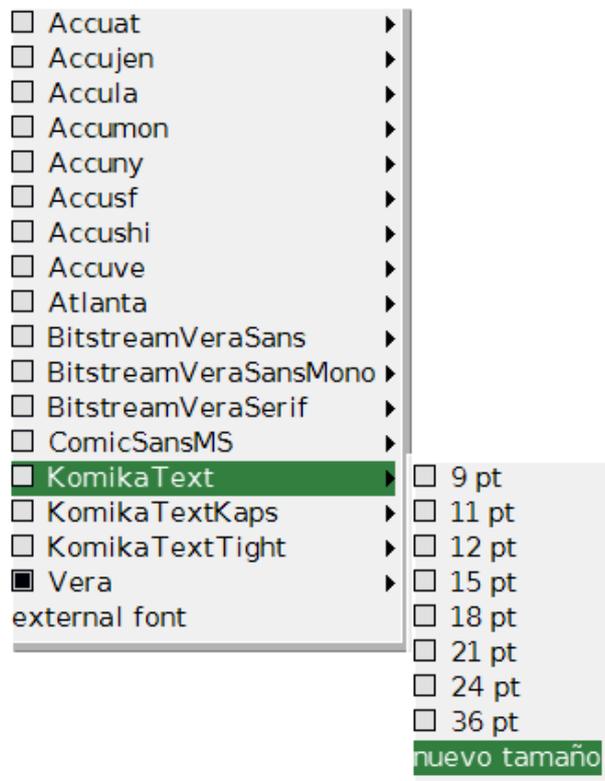
Con el texto seleccionado escribiremos su nuevo contenido. En este caso escribiremos la palabra **Squeak**. A continuación, activamos el halo del objeto y pulsamos sobre el botón **Cambiar fuente**.

Nota: Observa que el halo de un objeto de texto contiene tres botones adicionales en su parte inferior destinados a modificar fuente, estilo, formato y alineación del texto que contienen.



Cambiar fuente

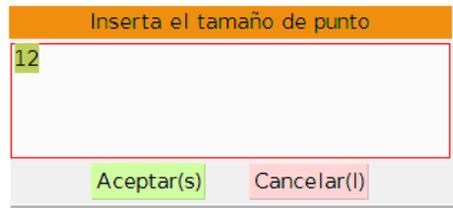
En la ventana que se desplegará a continuación seleccionaremos la fuente **Komika Text** y, sin liberar el botón ratón, escogeremos la opción **nuevo tamaño**.



Selección de fuente y tamaño

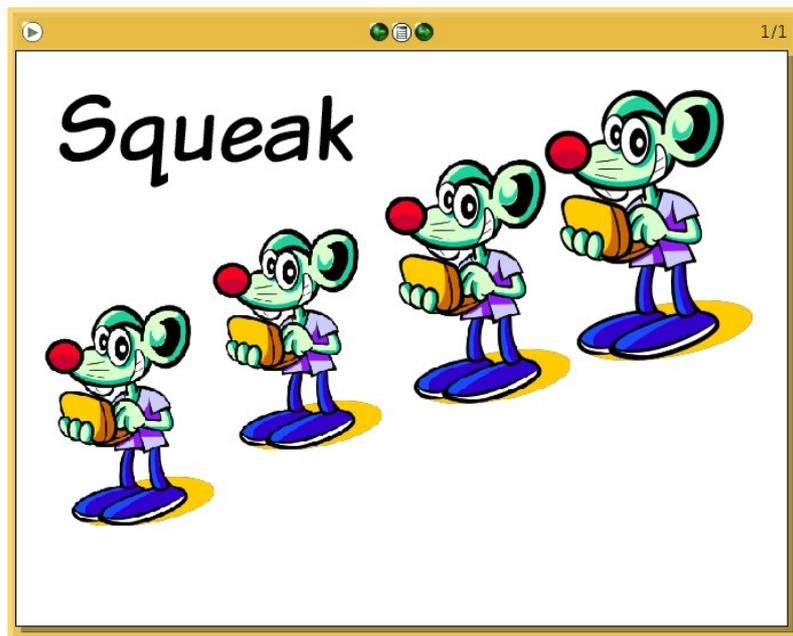
En la ventana emergente que se mostrará a continuación estableceremos las nuevas dimensiones del texto escribiendo la cantidad de **80** y pulsaremos sobre el botón **Aceptar**.

Nota: Para poder sustituir el valor por defecto por la nueva cantidad, aquella deberá aparecer seleccionada. Por ello cuidaremos de que el puntero del ratón se encuentre dentro de la caja de diálogo.



Modificación del tamaño del texto

El último paso que nos queda por realizar consistirá en situar convenientemente el objeto, con ayuda del botón **Mover**, para que tenga un aspecto semejante al de la siguiente imagen.



Incorporación de texto a la página

Para completar nuestra primera página, en la esquina inferior derecha incluiremos otro objeto de texto con el título de **El Libro**, con fuente **Komica Text** y tamaño **60**.

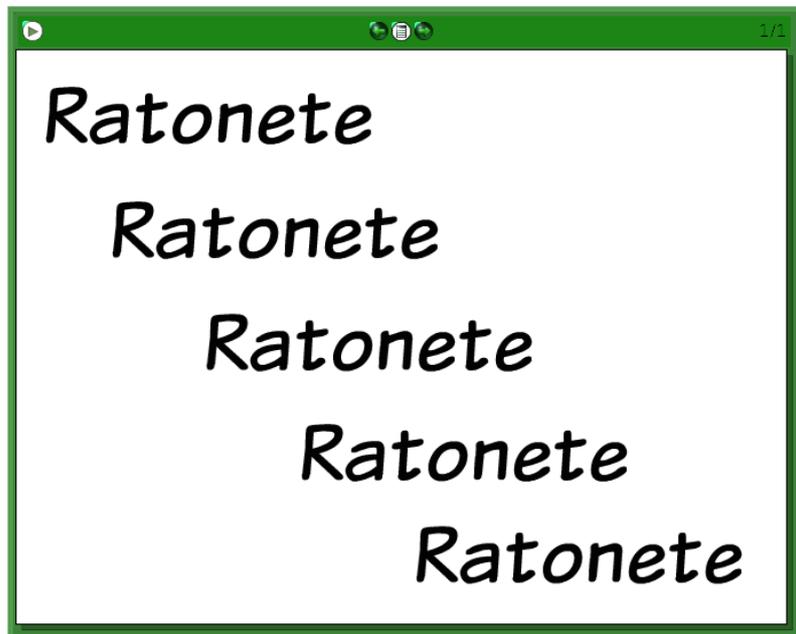
Nota: Podemos obtener el objeto duplicando y modificando el objeto de texto anterior.

El aspecto final de la página deberá parecerse al de la figura *Primera página del Libro*.



Primera página del Libro

Actividad 4.3: Crea un proyecto nuevo, nómbralo **Proyecto4.3** y arrastra un **Libro** desde la pestaña **Provisiones**. Cambia su tamaño, color, color de página e introduce un texto escribiendo tu nombre, usa como fuente **Komika** y tamaño **64**. Duplica el texto varias veces rellenando la página del **Libro**.



Proyecto4.3

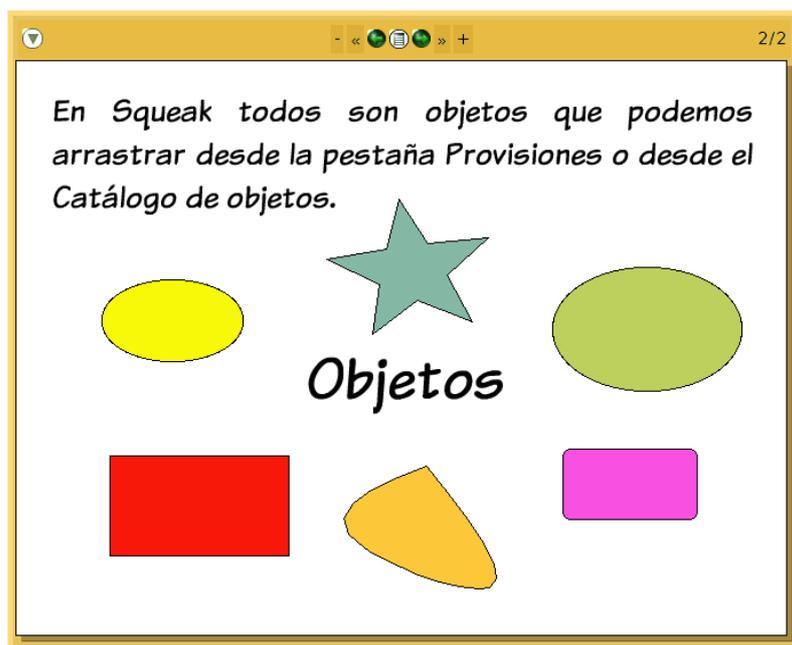
Segunda página

Completada la primera página del **Libro** procederemos a añadirle una nueva página. Para ello pulsaremos sobre el botón **Más controles** del Panel del control del Libro y, a continuación, sobre el signo **más**. Como podremos observar, el indicador situado en la esquina superior derecha del libro indicará 2/2 para expresar que el Libro se encuentra abierto por su segunda y última página.

En la nueva página insertaremos dos documentos de texto en la forma descrita anteriormente. En el primer texto escribiremos la frase: ***En Squeak todos son objetos que podemos arrastrar desde la pestaña Provisiones o desde el Catálogo de Objetos.*** Estableceremos que la fuente del texto sea letra **Komica Text 24**.

El segundo objeto de texto, en **Komica Text 50**, con el texto **Objetos** lo situaremos en posición central de la página.

Por último, desde la pestaña **Provisiones**, arrastraremos dos elipses, una estrella, un rectángulo, una curva y un rectángulo redondeado mediante el procedimiento de arrastrar y soltar. Modificaremos colores y dimensiones y los dispondremos en torno al texto **Objetos**. Con ello pretendemos que la página presente un aspecto semejante al de la imagen.



Segunda página del Libro

Nota: Si observamos que tras colocar un objeto (texto o imagen) en una página, aparece en todas o simplemente no queda dentro de la página, deberemos ir a la página en que queramos que aparezca únicamente, solicitar el halo de dicho objeto y, usando el botón Menú (rojo) seleccionar la opción **incrustar... > página**.



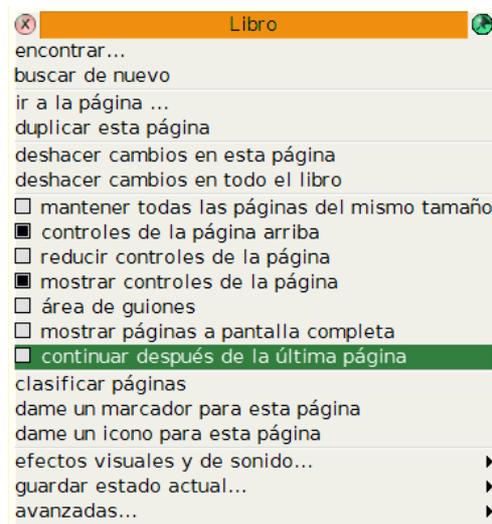
Incrustar objeto en una página

Ya podremos comprobar que los controles situados en la parte superior del **Libro** (flechas verdes) nos servirán para movernos entre páginas y nos conducirán cíclicamente hasta la otra página.



Controles de página (flechas verdes)

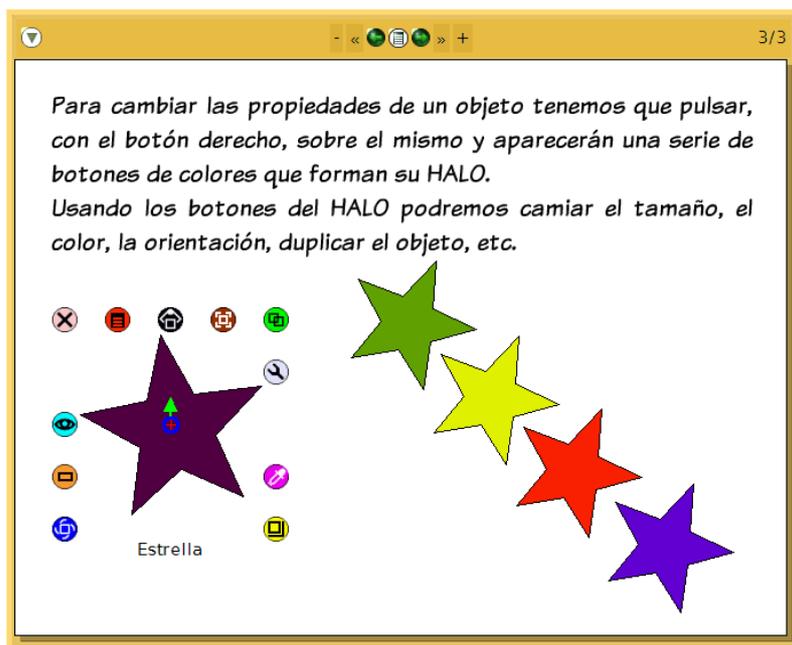
Si deseamos que la navegación entre páginas se detenga en la última, pulsaremos sobre el botón el **Menú opciones del Libro** (botón central) y, dejando sin seleccionar la opción **continuar después de la última página del menú emergente**.



Parar en la última página

Tercera página

Del mismo modo en que hemos añadido una segunda página por el procedimiento descrito anteriormente, insertaremos una tercera e incluiremos en la misma los objetos que se muestran en la imagen.



Tercera página del Libro

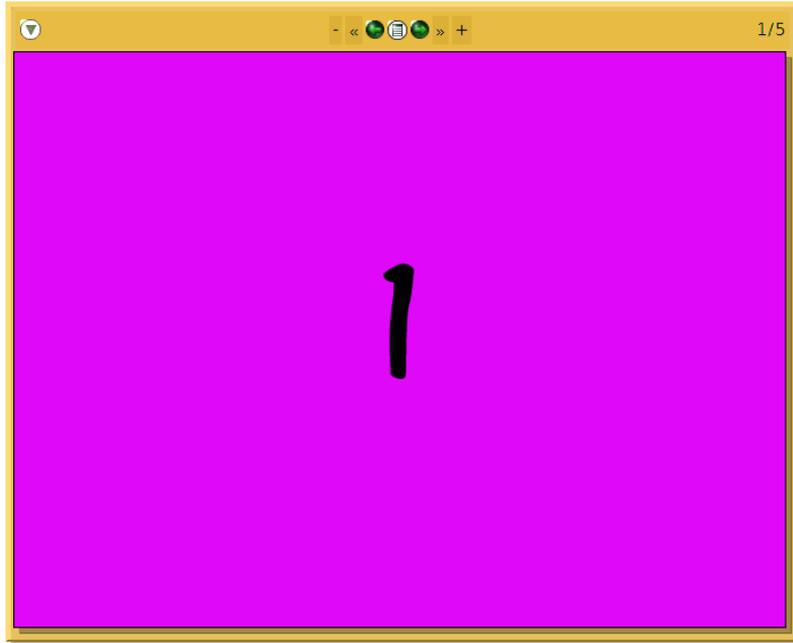
Cuarta página

En la cuarta página del **Libro**, además, incluiremos un objeto diseñado previamente con la herramienta **Pintor**. Una vez realizado el dibujo con el **Pintor** deberemos arrastrarlo hasta el interior de la página.



Cuarta página del Libro

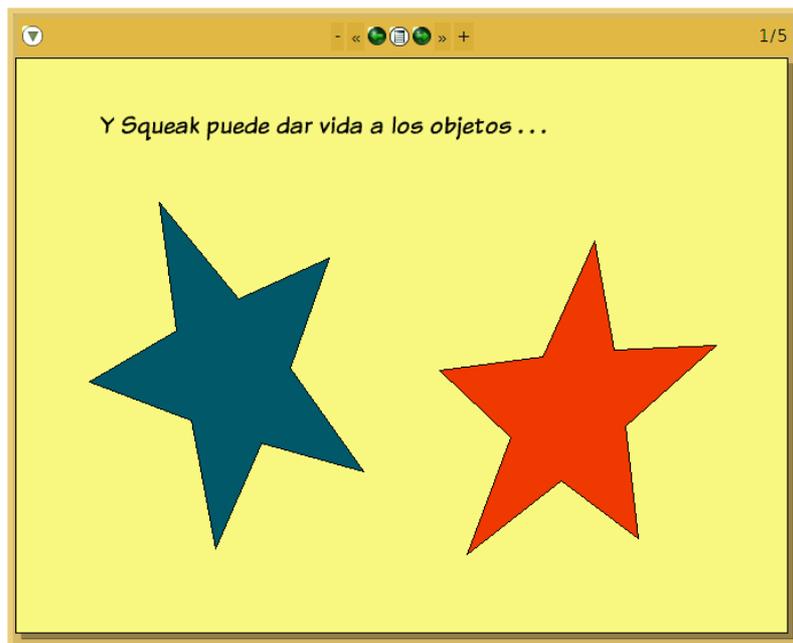
Actividad 4.4: Crea un proyecto nuevo, nómbralo **Proyecto4.4** y arrastra un **Libro** desde la pestaña **Provisiones**. Inserta cuatro páginas más en el **Libro** de modo que tengamos un **Libro** con cinco páginas, cada una con un color diferente. Coloca en cada una de ellas un **texto** y sitúalo en el centro de la página. Este texto será un número que indicará el número de la página (1 para la página 1, 2 para la página 2, y así sucesivamente). Usa la fuente **Kómika 150**.



Aspecto de la página 1 del Libro del PROYECTO 4.4.

Quinta página

Para concluir, insertaremos una nueva página y, dentro de ella, además del objeto de texto explicativo, desde la pestaña **Provisiones** arrastraremos y soltaremos un objeto estrella. A continuación, lo duplicamos con ayuda del botón **Duplicar** del halo del objeto y modificamos dimensiones y color de cada una de las estrellas.



Última página del Libro

Para dotar de movimiento a las estrellas, con ayuda del **Visor** de cada una de ellas, crearemos dos sencillos guiones.

La estrella de color verde oscuro (**Estrella**) deberá girar en sentido horario. En este caso, en el guión se especificará que el giro sea de 5 grados, arrastrando la expresión **Estrella gira 5**, desde la **categoría básico** del **Visor**.



Guión del objeto Estrella (verde oscuro)

La estrella de color rojo (Estrella1) deberá girar contrario a las agujas del reloj. El guión será exactamente igual al anterior, salvo que deberemos modificar el valor del giro a **-5** pulsando sobre la punta de flecha que precede al número y apunta hacia abajo.



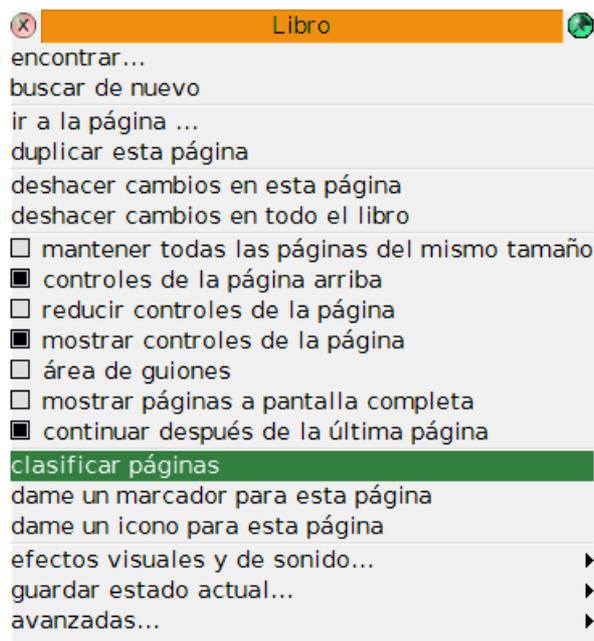
Guión del objeto Estrella (rojo)

Nota: Si la modificación del valor numérico de giro de 5 a -5 se realiza manualmente no deberemos olvidar pulsar la tecla **Intro** para que nuevo valor se incorpore realmente al guión.

Estableciendo que ambos guiones se ejecuten continuamente (valor **latiendo**), como se muestra en ambas imágenes, conseguiremos que se produzca la animación ininterrumpida de ambos objetos.

Con esta página hemos concluido la elaboración de un pequeño libro con cinco páginas que integra diferentes tipos de objetos.

En el **Menú** del **Libro** la opción **clasificar página** nos proporciona una ventana en la que, mediante el procedimiento de arrastrar y soltar, podremos alterar el orden y eliminar páginas del **Libro**.



Clasificar páginas



Clasificador de páginas del Libro

Actividad 4.5: Crea un proyecto nuevo y nómbralo como **apellidos4** (sustituyendo **apellidos** por tus dos apellidos sin espacio entre ellos). Arrastra un **Libro** desde **Provisiones** y modifica su tamaño para que ocupe más espacio en pantalla. Inserta cuatro nuevas páginas para que el **Libro** tenga un total de cinco páginas con los contenidos que quieras.

Las características del **Libro** deben ser:

- Páginas de diferente color.
- Contener algunas imágenes de la carpeta **Recursos** del CD del curso (más de tres imágenes y menos de ocho).
- Contener, al menos, un dibujo realizado con el **Pintor**.
- Insertar texto.
- Contener algunos objetos de la pestaña **Provisiones**.