



MulticlassBook 7

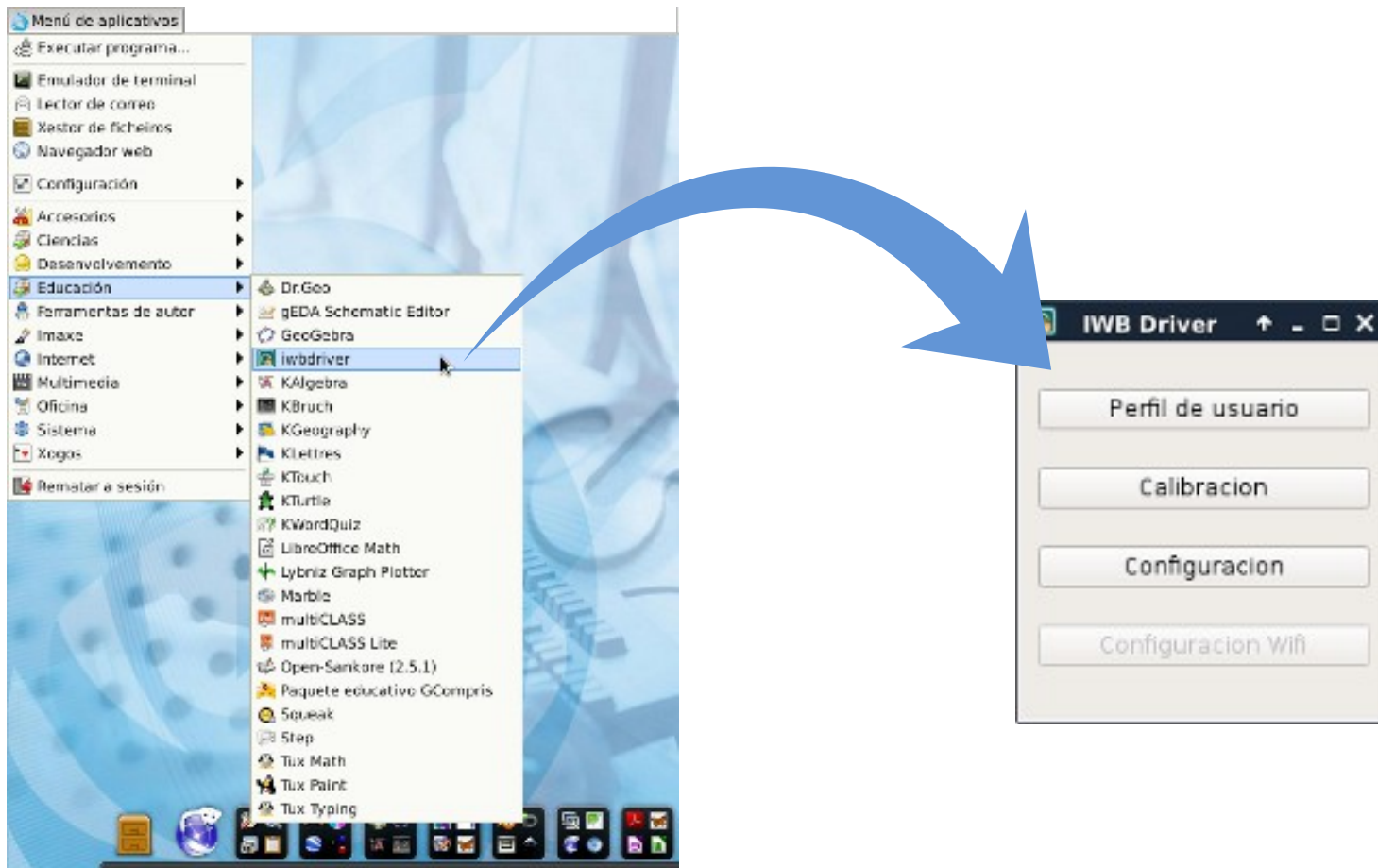
E..podo empregalo na casa?. Alí non teño edi



Si. Podes descargalo da páxina web do fabricante:

<http://multiclass.com/descargas>

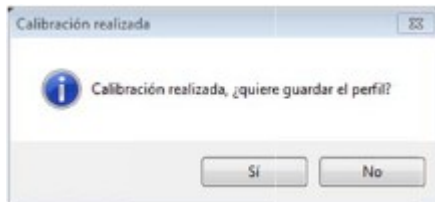
PASO 1. Cargar o driver



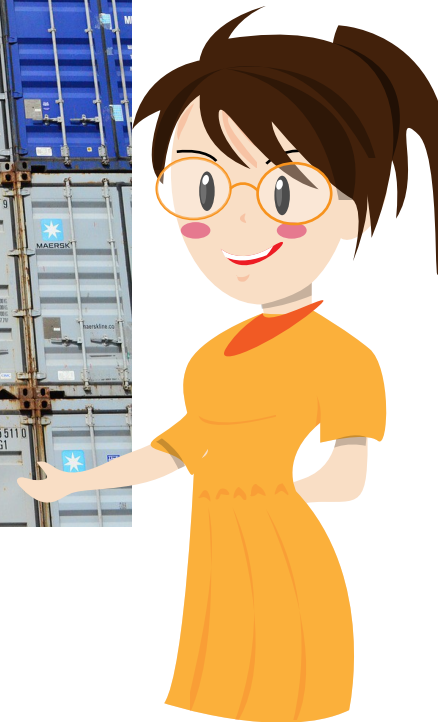
PASO 2. Calibrar (se é necesario)



Por favor, presione en el centro de cada punto rojo para calibrar la pizarra con la mayor precisión posible. Presione ESC si desea salir



Empregalo Multiclassbook como contenedor de recursos



Insertar imag...



Insertar imag...



Insertar flash



Insertar audio



Insertar video

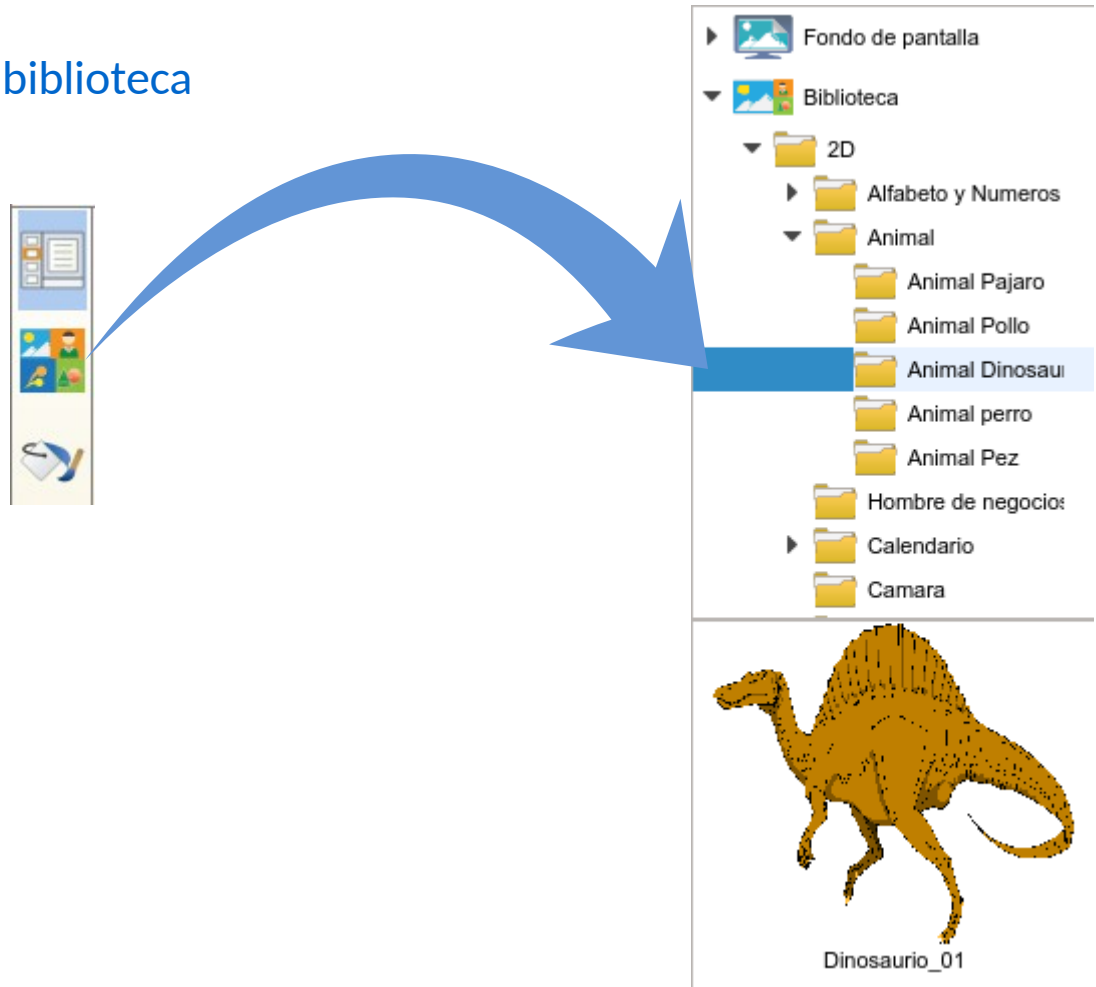
Imaxes

1. Engadimos imaxes propias



Descarga <http://atio.es/aulasdixitais/imaxes/casaman.jpg> e engádea á presentación

2. Imaxes da biblioteca

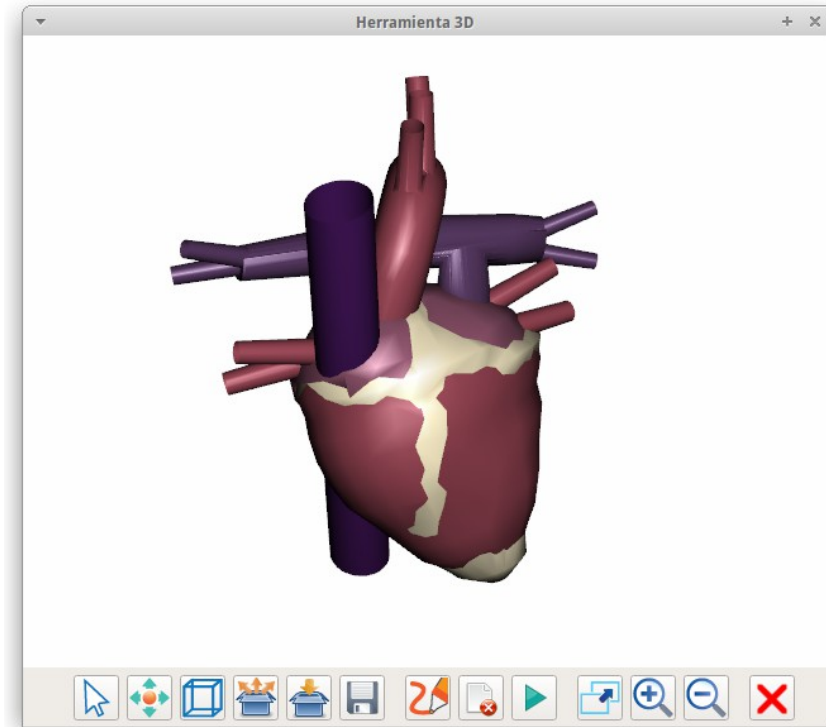


Engade unha imaxe 2d a unha nova diapositiva

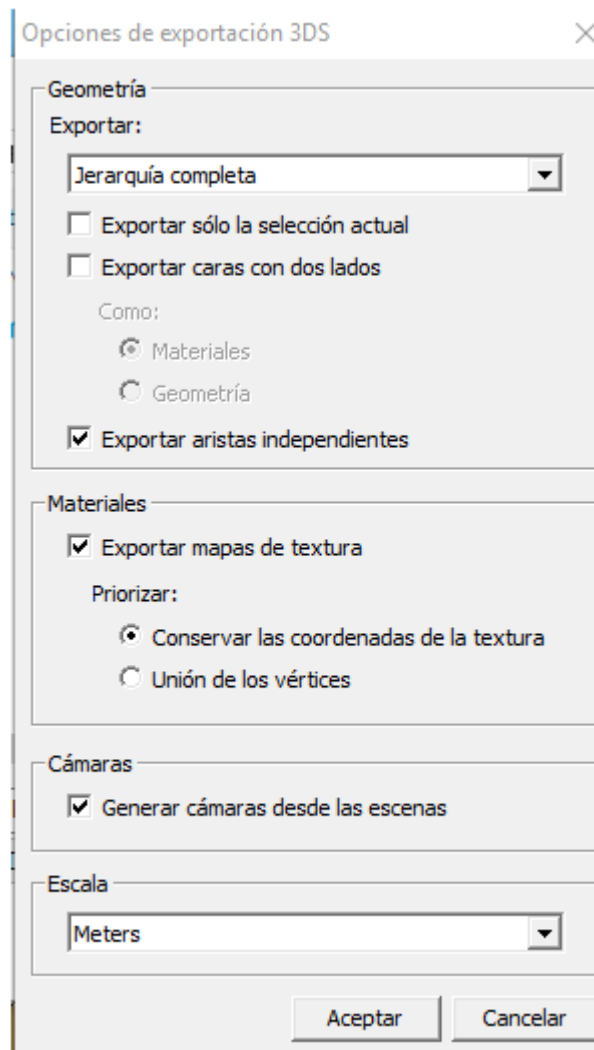
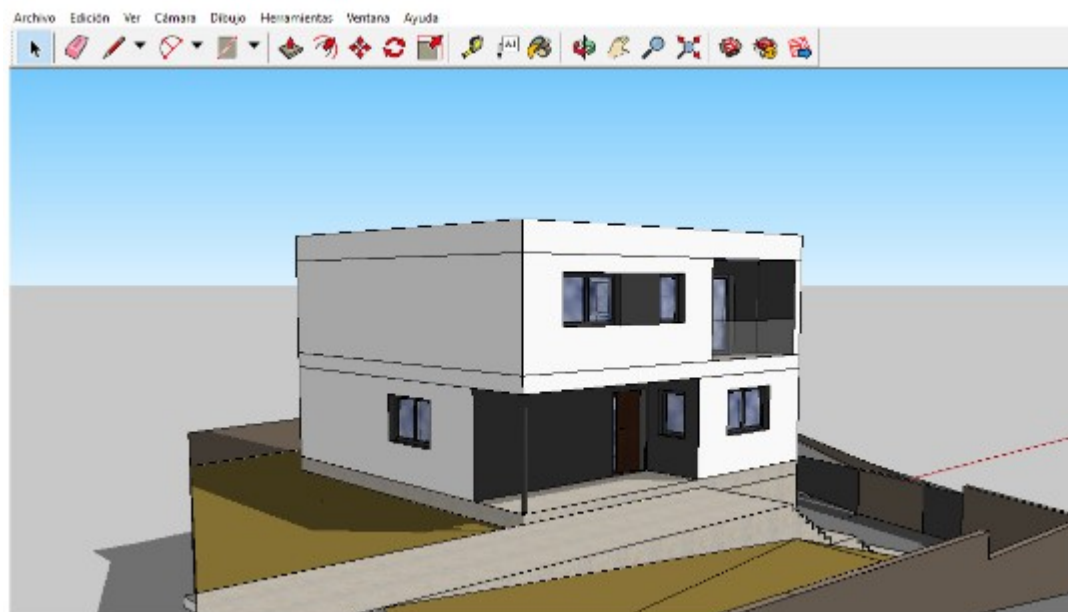
3. Procurámolas en Internet co buscador



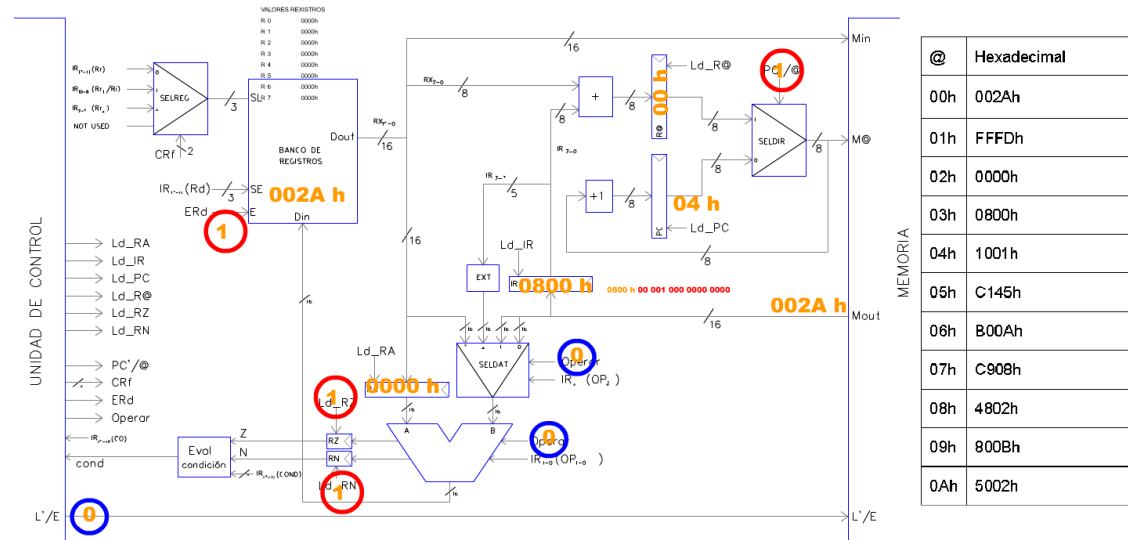
4. Imaxes en 3d



Como se crean as imaxes 3d?



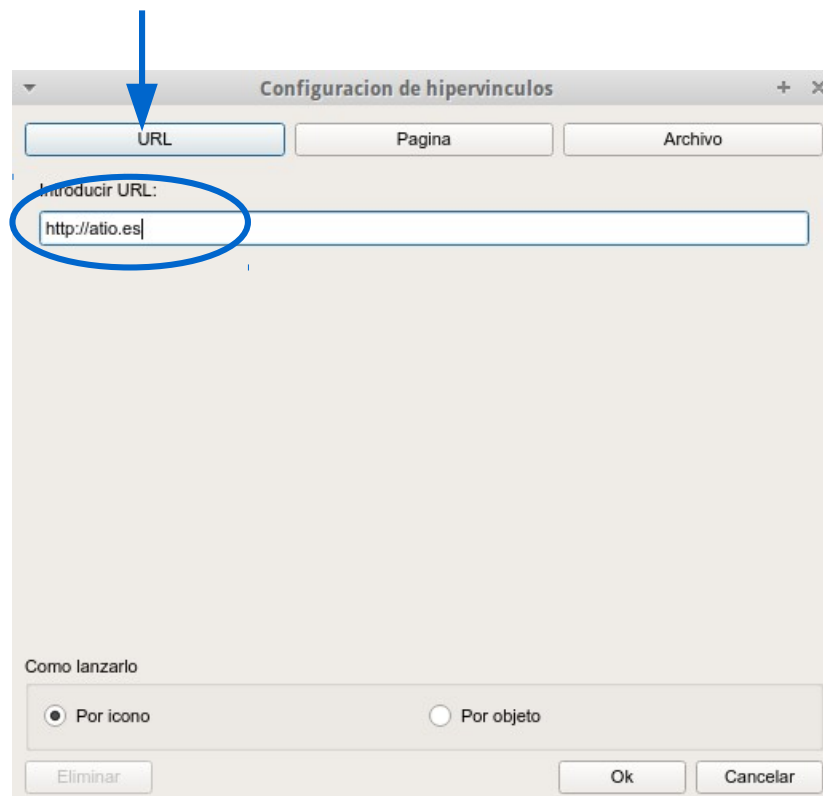
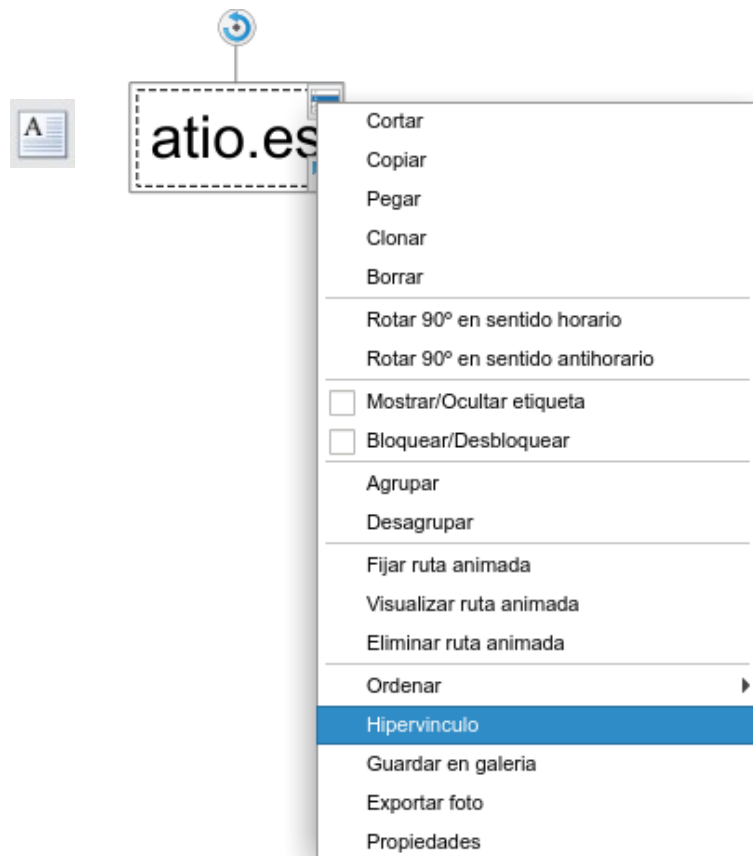
Flash



Descarga <http://atio.es/aulasdixitais/imaxes/deco.swf> e engádeaa á presentación

Ligazóns a páxinas web

Inserimos un texto ou unha imaxe



Audio, vídeo, pdf, etc

Empregamos o multiclass como contenedor. Empregamos novamente a ferramenta hipervínculo.



- Cortar
- Copiar
- Pegar
- Clonar
- Borrar

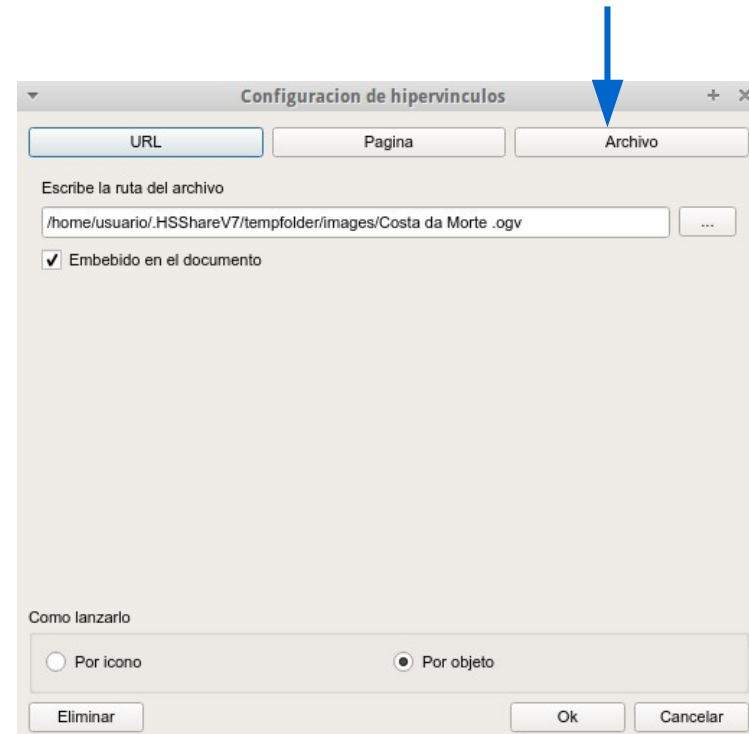
- Rotar 90° en sentido horario
- Rotar 90° en sentido antihorario

- Mostrar/Ocultar etiqueta
- Bloquear/Desbloquear

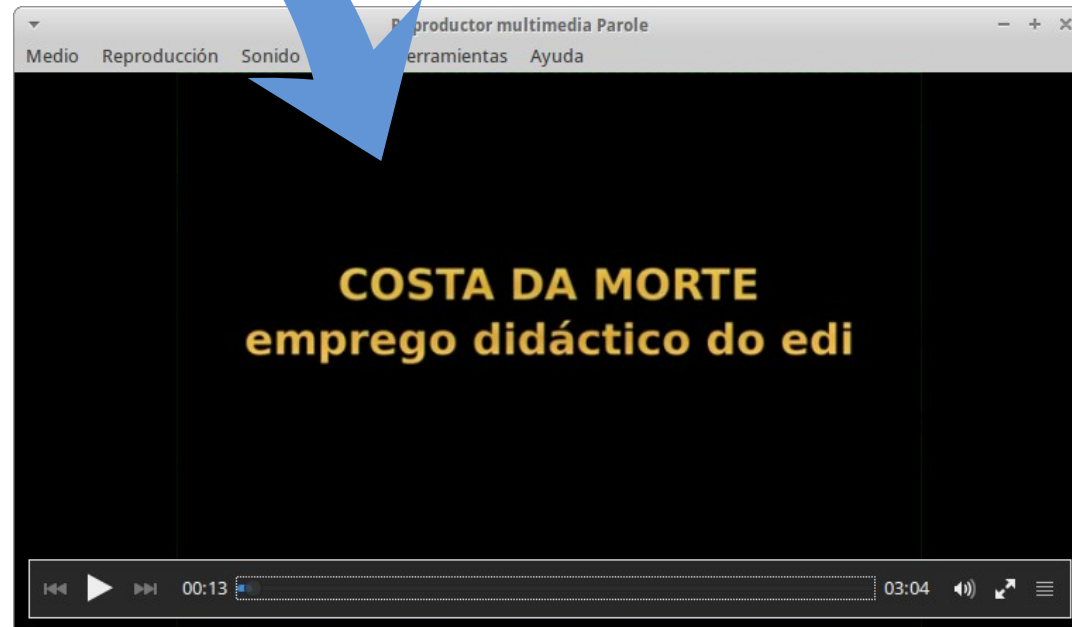
- Agrupar
- Desagrupar

- Fijar ruta animada
- Visualizar ruta animada
- Eliminar ruta animada

- Ordenar
- Hipervínculo**
- Guardar en galería
- Exportar foto
- Propiedades



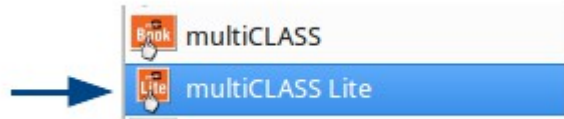
O ficheiro ábrese co visor do sistema operativo



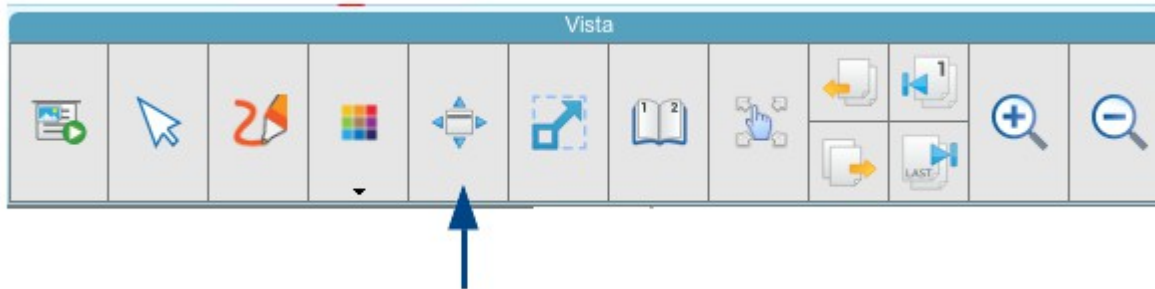
Descarga <http://atio.es/aulasdixitais/imaxes/mates.pdf> e insertao

Multiclass Lite

Pódese abrir desde o menú de aplicativos



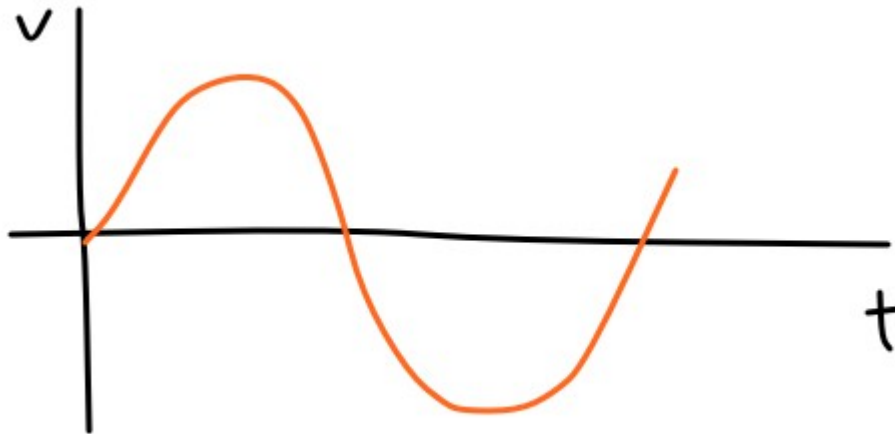
Ou ben desde a aplicación de Multiclassbook



e..para que serve



A.Podemos “substituír” ao encerado tradicional



B. Podemos debuxar sobre unha páxina web ou calquera outra aplicación



```
Archivo Editar Sketch Herramientas Ayuda
practica_motores_m45
#include <Stepper.h> //Cargamos a librería de motores paso a paso
#define STEPS 1000 //Número de pasos que necesita para dar unha volta. Dependendo o tipo de motor este valor cambia
Stepper stepper(STEPS, E, R, IO, II); //Stepper nome motor (Número de pasos por volta, pins de control);

//definimos variables
int sensor = 0; // entrada analoxica
int tempc = 0; // Lecturas de temperatura
int banco[8]; // Definimos un vector de 8 elementos nos cal gardamos 8 valores de temperatura
int temp_media = 0; // Lecturas de temperatura media cos 8 resistores (un resistor por segundo)
int last_media = 0; // Registro da última media de temperatura
// e non coincide a sponseira ata que se actualizan os valores max e min
int i; // Testigo para o for do loop de lectura
int n = 0;

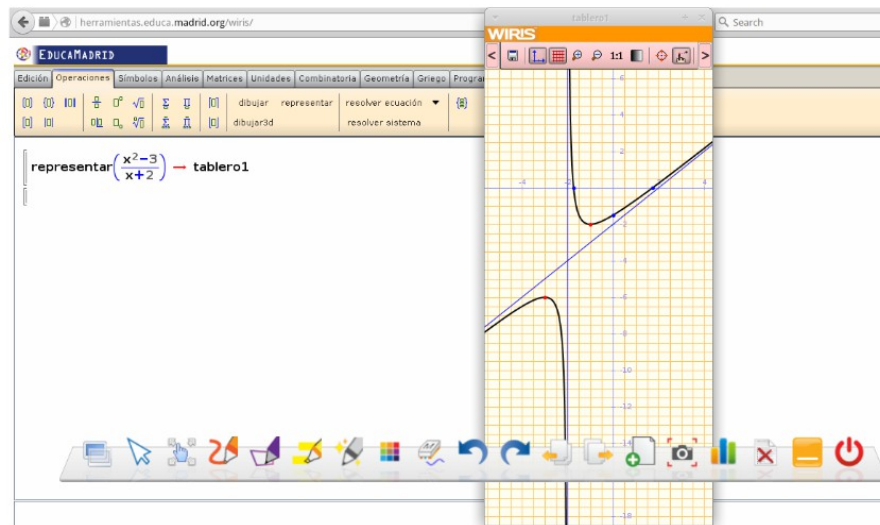
int stepCount = 0; // Número de pasos do motor da:

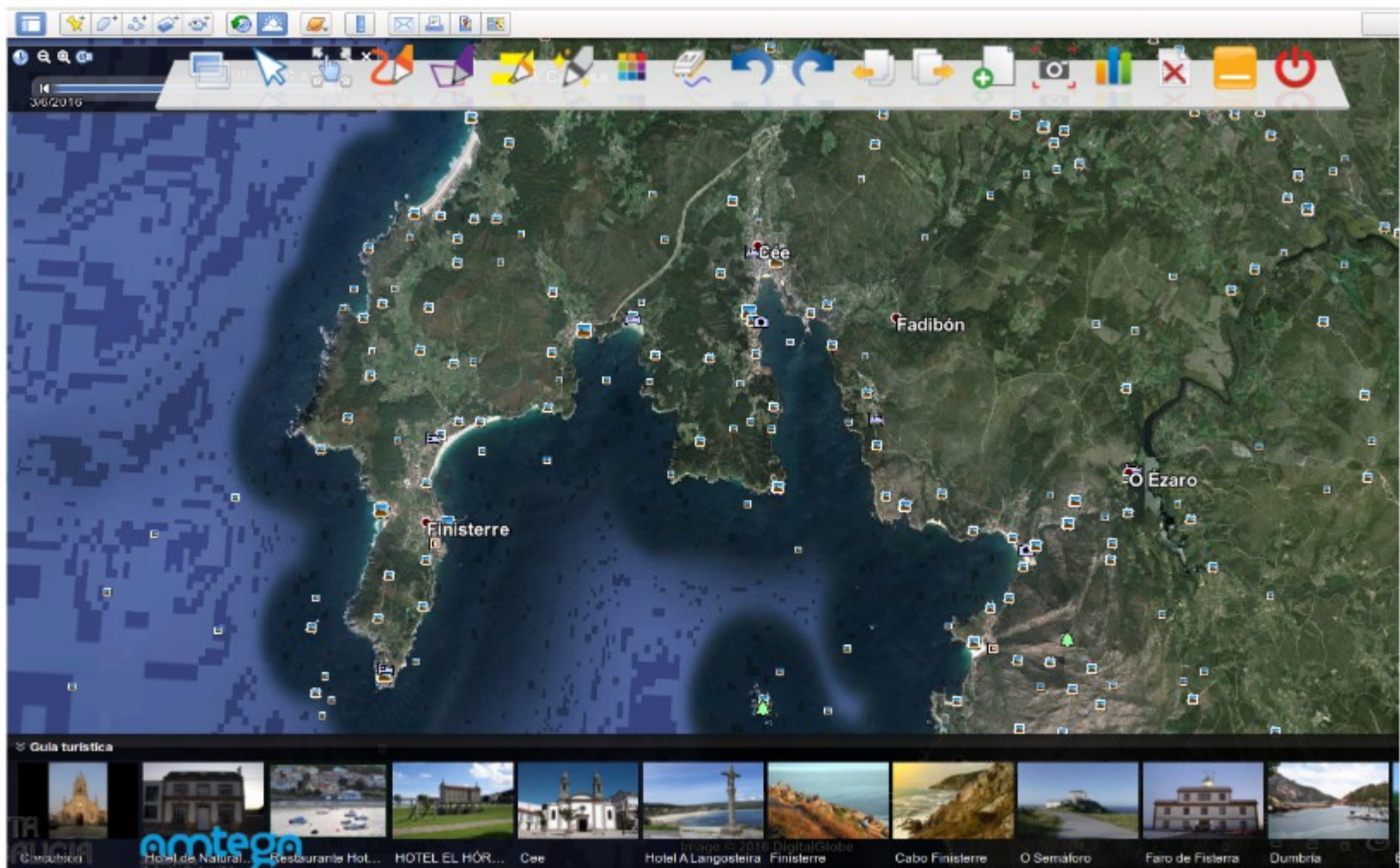
void setup() {
  stepper.setSpeed(100); // Velocidade do motor en RPM
}

void loop() {
  //Cando se conecta o programa, no primeiro bucle actualizamos a temperatura last_media
  //que servirá de referencia a temperatura suba ou baxa.
  //Co resto de bucles, evitamos que o motor faga a sponseira máis conectalo.
  if (n==0){
    last_media = ( 5.0 * analogRead(sensor) + 100.0 ) / 1004.0;
    n++;
  }

  for(i = 0;i<=7;i++){ // Fazemos unha lectura de 8 valores de temperatura de 1a85 na entrada analoxica
    // co obxectivo de que o motor non estes continuamente a sponseira
    banco[i] = ( 5.0 * analogRead(sensor) + 100.0 ) / 1004.0; //escalamos valor de entrada, tendo en conta que a voltaxe da entrada oscila dos 0 aos 5 voltios.
    tempc = tempc + banco[i]; //sumamos os 8 valores do vector
    delay(100); //esperamos un segundo
  }
}
```

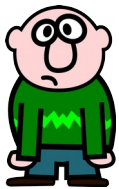
Para escribir na aplicación que teñamos de fondo, debemos de poñela en primeiro plano





Captura de pantalla

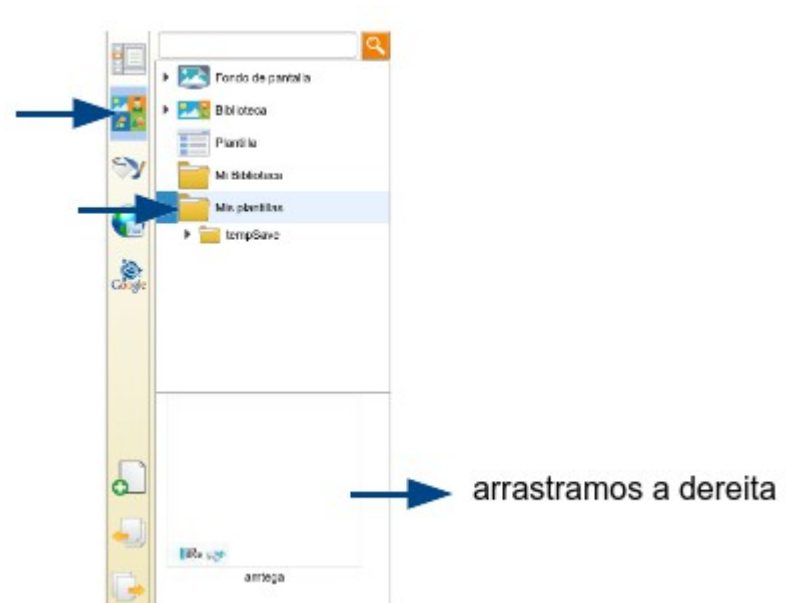
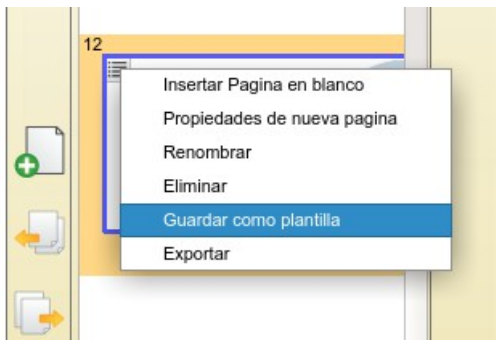
Inserimos a icona de captura de pantalla na barra de edición. Par iso vamos ao repositorio de iconas e arrastrámola á barra de edición.



ATENCIÓN. Que non te leve a equivocación o ruído do disparador. Primeiro reproduce o son e logo capturamos

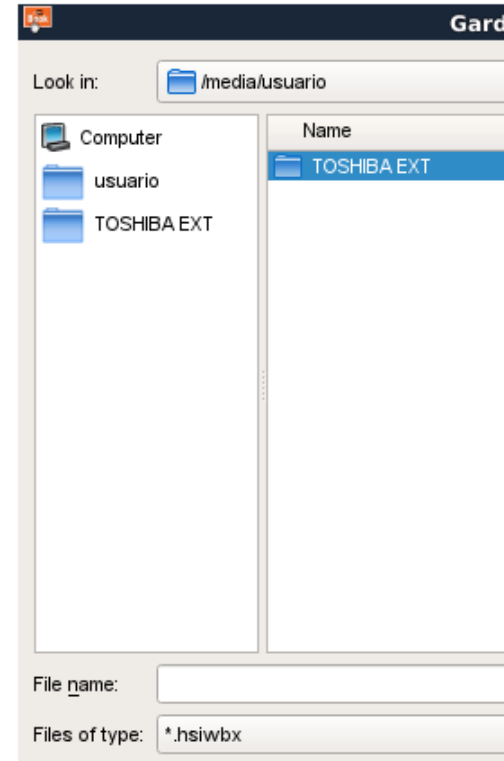
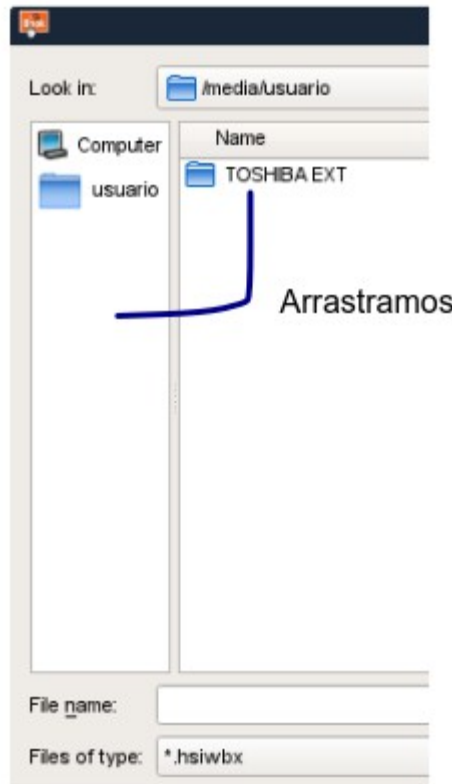
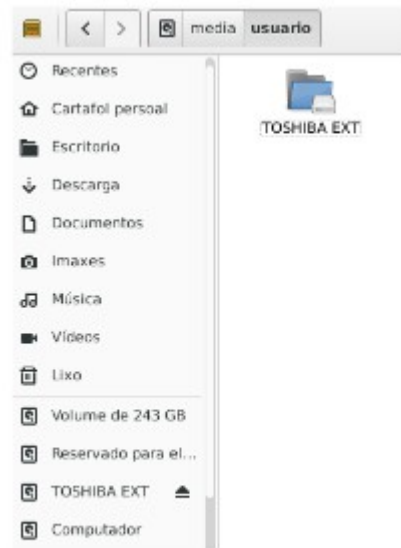
Emprego das plantillas

Creamos unha dispositiva que serva de patrón e gardámola

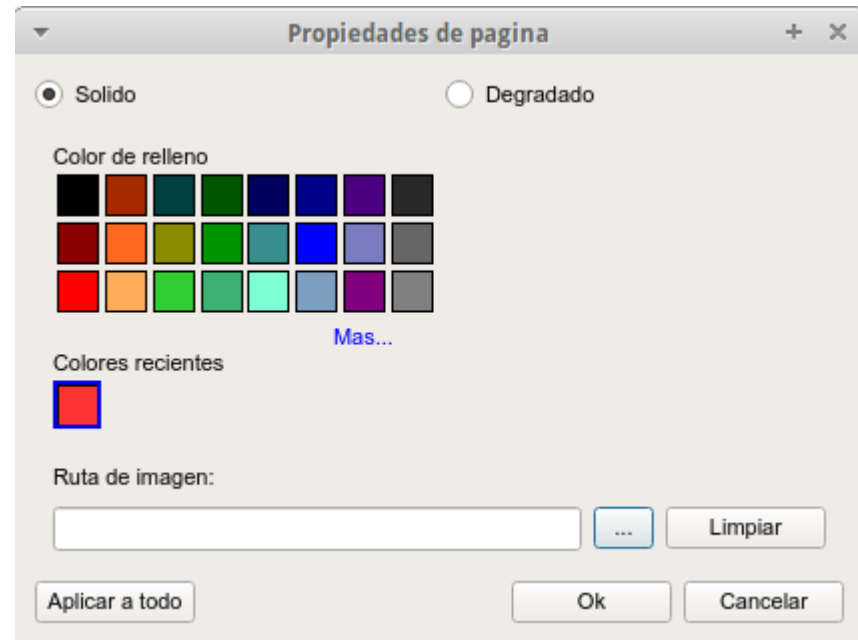
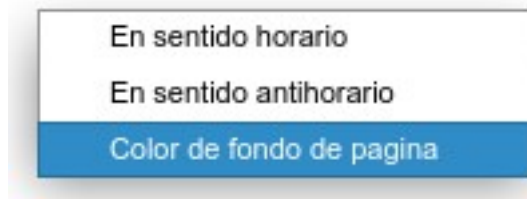


Unidades usb

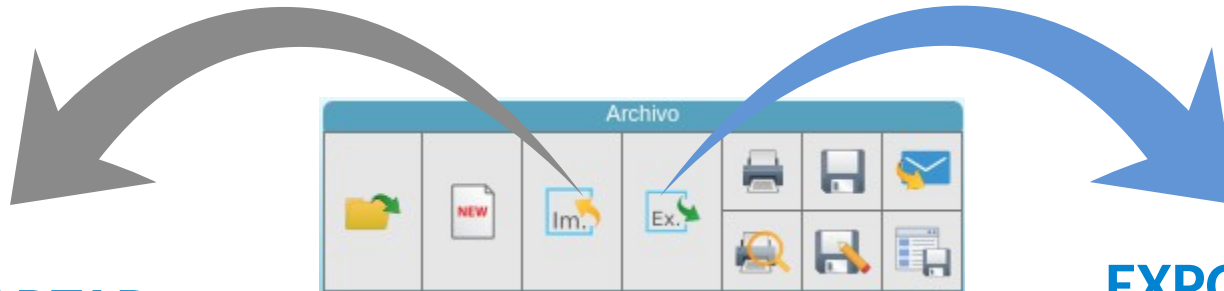
Debian monta as unidades usb en /media/usuario



Cambiala cor do fondo de pantalla



Importar e exportar en distintos formatos



IMPORTAR

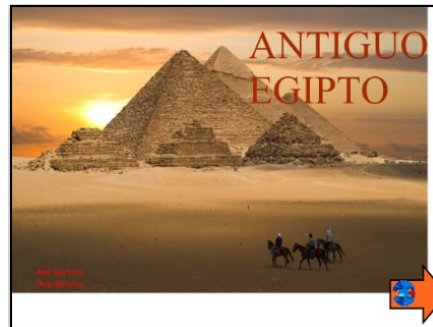
- PDF
- NOTEBOOK
- IWB
- HSIWBL

EXPORTAR

- PDF
- IWB
- DOCX
- PPTX
- XLSX
- HTML
- SVG
- JPG
- JPEG
- BMP
- PNG

Importamos recursos de Smart

1. Accede á web de descarga de recursos de Smart: <http://exchange.smarttech.com>
2. No buscador desta web teclea “antiguo egipto”.
3. Descarga o primeiro que aparece nos resultados da busca



4. Importa este recurso usando o botón “Importar”
5. Garda
6. Redimensiona o espazo que ocupan os textos para adaptalos á pantalla

Importar unha presentación en Impress

1. Descarga a seguinte presentación Impress:

<http://atio.es/aulasdixitais/imaxes/centro.odp>

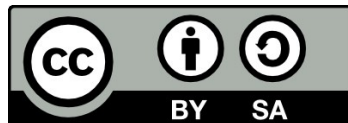
2. Exporta en formato pdf desde o Impress

3. Importa o ficheiro a Multiclass



Licencia

Esta obra, elaborada por AMTEGA, está bajo una licencia Reconocimiento-CompartirIgual 3.0 España de Creative Commons.



Para ver una copia de la licencia, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

