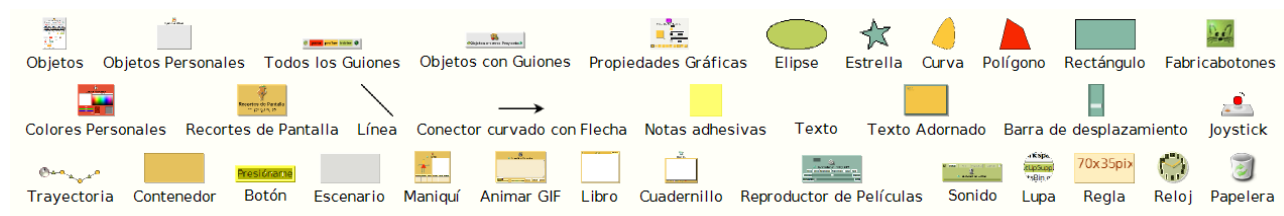


Apéndice 8

Pestaña Provisiones

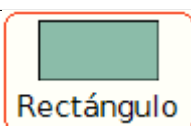
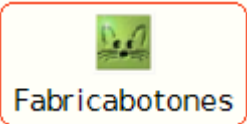
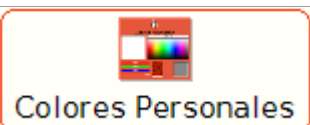
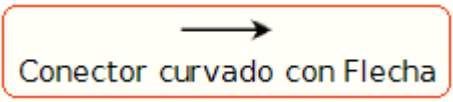
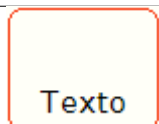
Pestaña Provisiones

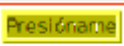
La pestaña **Provisiones** proporciona un acceso rápido a los objetos de más frecuente uso. Se encuentra situada, por defecto, en el marco inferior derecho de **Squeak**. Para desplegarla basta con pulsar sobre ella. Si no se muestra la totalidad de los objetos que contiene basta con pulsar y arrastrar la pestaña hacia arriba. Para replegarla haremos clic sobre la solapa.

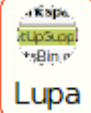
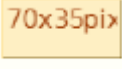


Pestaña Provisiones

OBJETOS	NOMBRE	FUNCIÓN
 Objetos	Catálogo de objetos	Acceso al Catálogo de Objetos.
 Objetos Personales	Objetos Personales	Almacén de recursos personales. Al arrojar sobre este objeto otros objetos procedentes del Mundo funcionará como una pestaña de recursos del usuario.
 Todos los Guiones	Todos los guiones	Herramienta de control de todos los guiones de su proyecto.
 Objetos con Guiones	Objetos con Guiones	Muestra todos los objetos que tienen guiones.
 Propiedades Gráficas	Propiedades Gráficas	Permite establecer un conjunto de propiedades gráficas. Una vez formuladas, al pasar el modelo sobre un objeto, hará que éste adopte las propiedades determinadas.
 Elipse	Elipse	Región con forma de elipse. Para mantener la proporción del modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.
 Estrella	Estrella	Estrella de cinco puntas

OBJETOS	NOMBRE	FUNCIÓN
 Curva	Curva	Región curvada acotada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Polígono	Polígono	Línea poligonal cerrada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Rectángulo	Rectángulo	Forma rectangular con estilo de borde y llenado. Para mantener la proporción de l modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.
 Fabricabotones	Fabricabotones	Creador de réplicas de objetos.
 Colores Personales	Colores Personales	Paleta para crear y guardar colores personalizados.
 Recortes de Pantalla	Recortes de Pantalla	Herramienta destinada a realizar recortes de pantalla siguiendo diferente tipo de trazos.
 Línea	Línea	Línea recta deformable. Para hacer aparecer los manipuladores pulsar sobre ella manteniendo pulsada la tecla mayúsculas.
 Conector curvado con Flecha	Conector curvado con Flecha	Conector de objetos en forma de flecha modificable.
 Notas adhesivas	Notas adhesivas	Cuadrados semitransparentes sin borde de diferentes colores al azar, en forma de hojas tipo post-it.
 Texto	Texto	Objeto de texto modificable.

OBJETOS	NOMBRE	FUNCIÓN
 Texto Adornado	Texto Adornado	Objeto de texto con marco.
 Barra de desplazamiento	Barra de desplazamientos	Barra de desplazamientos para controlar el valor numérico de una variable mediante el arrastre del ratón.
 Joystick	Joystick	Control tipo joystick.
 Trayectoria	Trayectoria	Línea manipulable destinada a controlar el movimiento de un objeto.
 Contenedor	Contenedor	Objeto contenedor de los objetos alternativos de una animación u otros objetos.
 Botón	Botón	Botón para controlar la ejecución de un guión.
 Escenario	Escenario	Espacio rectangular destinado a escenario de animaciones, e-toys, ...
 Maniquí	Maniquí	Recurso para construir figuras humanas.
 Animar GIF	Creador de GIFs Animados	Recurso para componer animaciones.
 Libro	Libro	Objeto con estructuras de libro para realizar presentaciones.
 Cuadernillo	Cuadernillo	Libro en miniatura que permite realizar pequeñas presentaciones.

OBJETOS	NOMBRE	FUNCIÓN
 Reproductor de Películas	Reproductor de Películas	Panel reproductor de vídeos mpg y sonidos en formato mp3.
 Sonido	Grabador de Sonido	Panel de grabación y reproducción de sonidos.
 Lupa	Lupa	Objeto con la funcionalidad de una lupa manual. Admite diferentes configuraciones.
 Regla	Regla	Rectángulo redimensionable que informa de sus dimensiones en píxeles.
 Reloj	Reloj	Reloj analógico. Toma la hora del sistema.
 Papelera	Papelera	Herramienta destinada a conservar provisionalmente objetos eliminados.

Nota: Cualquier objeto que arrojemos sobre la pestaña **Provisiones** se convertirá automáticamente en un Morph, una fuente que nos permitirá crear nuevos objetos con sus mismas características. Esto permite personalizar la pestaña añadiendo los objetos que el usuario utilice más frecuentemente.