

Instalación del programa DEDOS-Player

El programa DEDOS-Player nos permitirá realizar las actividades educativas previamente creadas con el programa DEDOS-Editor en superficies multicontacto. También permitirá la realización de actividades en cualquier ordenador personal o en una pizarra digital.

Cuando estamos diseñando actividades educativas, como profesores necesitamos saber cómo quedarán estas actividades en la mesa multicontacto. Por este motivo, aunque las actividades se realicen en una mesa, se recomienda tener instalado el programa DEDOS-Player en nuestro ordenador personal para comprobar cómo quedará la actividad en estos dispositivos. Al guardar un proyecto educativo con DEDOS-Editor, nos aparecerá una pantalla donde se nos pide seleccionar la carpeta donde queremos guardar nuestro proyecto en el ordenador y el nombre del proyecto educativo. Una vez facilitados estos datos, se creará un fichero en nuestro ordenador con extensión .xml (*nombreProyectoEducativo.xml*). Este fichero es el que utiliza la aplicación DEDOS-Player para mostrar las actividades educativas en la mesa multicontacto.

Antes de comenzar con la instalación del programa DEDOS-Player es imprescindible que tengamos instalado en nuestro ordenador Adobe Air. Este programa se puede descargar de la Web oficial de Adobe sin coste alguno. La versión actual se puede descargar de la siguiente página Web: <http://get.adobe.com/es/air/>. Si ya tenemos instalado este programa anteriormente, no es necesario volver a instalarlo.

Si tienes instalada en tu equipo otra versión del programa DEDOS-Player es conveniente que la desinstales antes de instalar una nueva, ya que puede ocasionar conflictos en la ejecución del programa. Para desinstalar la versión antigua en Windows, acude a *Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas*. Dentro del listado de programas instalados en tu ordenador, selecciona la aplicación "DEDOS-Player.version" y pulsa sobre el botón Quitar. Así, se desinstalará la versión antigua.

Una vez que tengamos instalado Adobe Air y no tengamos versiones previas de del programa DEDOS-Player en nuestro ordenador, procedemos a instalar la nueva versión de este programa. Para ello, tendremos que pulsar sobre el fichero "DEDOS-Player.version.air". A continuación, nos aparecerá una pantalla similar a la que se muestra en la figura 1 donde se confirma que se desea iniciar la instalación de nuestra aplicación.

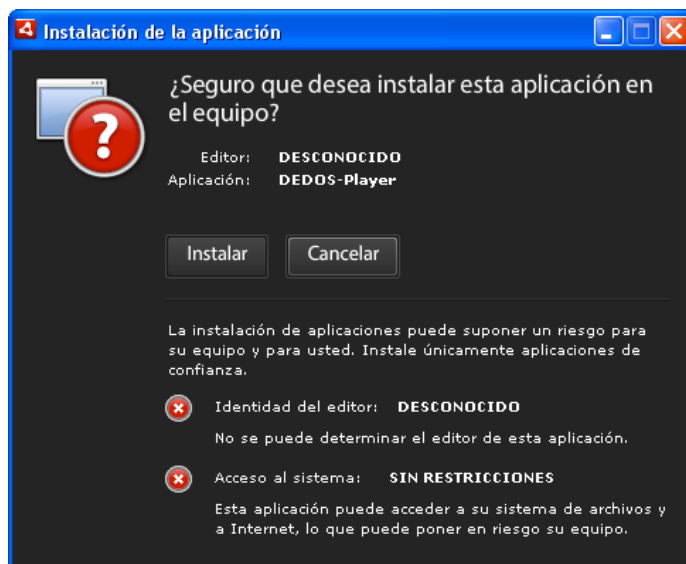


Figura 1. Pantalla inicial de la instalación del programa DEDOS-Player

El siguiente paso será la configuración de las preferencias de instalación (si queremos que se nos cree un acceso directo en el escritorio y si una vez finalizada la instalación se iniciará la aplicación) y el directorio donde se realizará la instalación de nuestro programa. La pantalla que se nos mostrará será similar a la que aparece en la figura 2. Si no queremos realizar ninguna acción especial, pulsamos sobre el botón de Continuar y la aplicación se instalará por completo. En caso que queramos cambiar el directorio de instalación o modificar alguna preferencia en la instalación, realizaremos las modificaciones pertinentes y luego pulsaremos el botón de continuar.

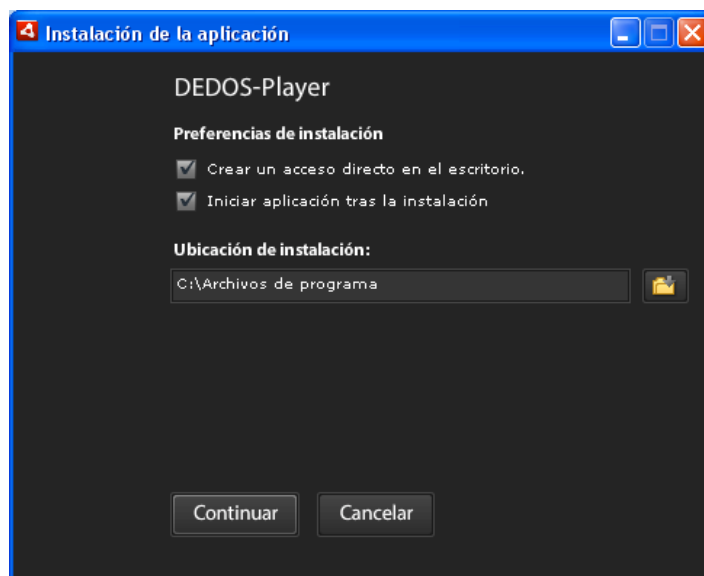


Figura 2. Configuración de la instalación

Una vez instalada la aplicación DEDOS-Player, y en el caso que hayamos dejado seleccionada la opción “Iniciar aplicación tras instalación”, se nos abrirá la herramienta que nos permitirá realizar actividades educativas para superficies multicontacto. Esta pantalla será la misma en el caso de las mesas multicontacto que en un ordenador personal o en una pizarra digital. Lo primero que nos pide esta aplicación es que le indiquemos dónde está el proyecto educativo que hemos creado con DEDOS-Editor (véase la figura 3).

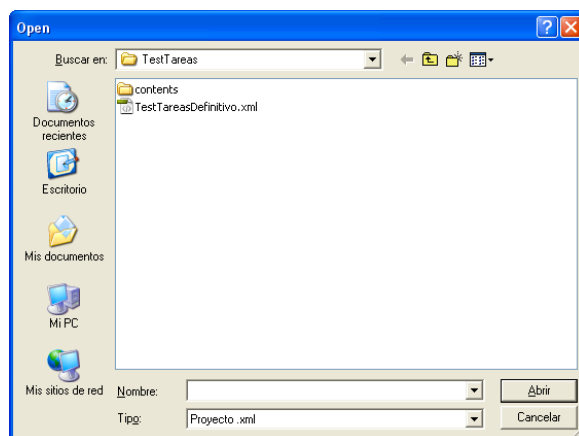


Figura 3. Petición del proyecto educativo a abrir con DEDOS-Player

A continuación se nos mostrará la pantalla inicial de la aplicación donde tendremos que seleccionar distintas opciones del proyecto educativo (véase la figura 4). Para más información sobre las distintas opciones del proyecto educativo, consultad la documentación relativa a los modos de juego.



Figura 4. Pantalla inicial del DEDOS-Player