



El juego de la energía

Configuración:

Traducción y personalización del Videojuego

Índice

Índice	1
Traducción	2
Instrucciones generales.....	2
Interfaz: traducción del nombre de iconos y menús	2
Glosario	3
Guía didáctica	3
Saber más.....	4
Actividades	4
Evaluación	4
Sustitución de audios.....	6
Personalización de Banner superior.	7

Traducción

Instrucciones generales

El juego de la energía permite, gracias al sistema de carga de textos dinámicos, la traducción de sus contenidos de forma sencilla.

Para ello, deberá dirigirse a la carpeta "textos" que se encuentra en cada carpeta de introducción ("introduccion01"), actividad ("act01"), glosario ("_glosario"), guía didáctica ("_guiaDidactica"), saber más ("_saberMas"). En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados en la actividad o introducción.

Los archivos XML tienen una estructura de etiquetas similar a esta:

```
<etiqueta1> Contenido Etiqueta 01 </etiqueta1>  
<etiqueta2> Contenido Etiqueta 02 </etiqueta2>  
<etiqueta3> Contenido Etiqueta 03 </etiqueta3>
```

...

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta (en el ejemplo de arriba, los textos serían "Contenido Etiqueta 01", "Contenido Etiqueta 02" y "Contenido Etiqueta 03"). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

Interfaz: traducción del nombre de iconos y menús

El nombre de los iconos (botones) y menús puede cambiarse dentro de los archivos "textos_es.xml", en las etiquetas llamadas de la siguiente forma:

```
<texto descripcion="botonMusica">Volumen música</texto>  
<texto descripcion="botonLocucion">Volumen locución</texto>  
<texto descripcion="botonSubtitulos">Subtítulos</texto>  
<texto descripcion="botonTareas" posX="-100">Repetir tarea</texto>  
<texto descripcion="botonReiniciar" posX="-60">Repetir</texto>  
<texto descripcion="botonMapaNavegacion">Mapa de navegación</texto>  
<texto descripcion="botonSiguiente">Siguiente</texto>
```

```
<boton descripcion="mapaConceptual" texto="Mapa Conceptual">Mapa  
Conceptual</boton>  
<boton descripcion="saberMas" texto="Saber Más">Saber Más</boton>  
<boton descripcion="impresion" texto="Imprimir">Imprimir</boton>  
<boton descripcion="glosario" texto="Glosario" >Glosario</boton>  
<boton descripcion="ayudaExtra" texto="Ayuda" >Ayuda</boton >
```

```
<boton descripcion="guiaDidactica" texto="Guía Didáctica">Guía
Didáctica</boton>
<boton descripcion="glosario" texto="Glosario" >Glosario</boton>

<tituloSecuencia>DÓNDE VIVO</tituloSecuencia>
<tituloOA>Mi casa</tituloOA>
<tituloActividad>Mi casa</tituloActividad>
```

Glosario

Deberá dirigirse a la carpeta "textos" que se encuentra en cada carpeta de glosario. En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados.

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta:

```
<etiqueta1> Contenido Etiqueta 01 </etiqueta1>
<etiqueta2> Contenido Etiqueta 02 </etiqueta2>
<etiqueta3> Contenido Etiqueta 03 </etiqueta3>
```

En el ejemplo de arriba, los textos serían "Contenido Etiqueta 01", "Contenido Etiqueta 02" y "Contenido Etiqueta 03"). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

Guía didáctica

Deberá dirigirse a la carpeta "textos" que se encuentra en cada carpeta de guía didáctica. En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados.

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta:

```
<etiqueta1> Contenido Etiqueta 01 </etiqueta1>
<etiqueta2> Contenido Etiqueta 02 </etiqueta2>
<etiqueta3> Contenido Etiqueta 03 </etiqueta3>
```

En el ejemplo de arriba, los textos serían "Contenido Etiqueta 01", "Contenido Etiqueta 02" y "Contenido Etiqueta 03"). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

Saber más

Deberá dirigirse a la carpeta "textos" que se encuentra en cada carpeta de saber más. En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados.

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta:

```
<etiqueta1> Contenido Etiqueta 01 </etiqueta1>  
<etiqueta2> Contenido Etiqueta 02 </etiqueta2>  
<etiqueta3> Contenido Etiqueta 03 </etiqueta3>
```

En el ejemplo de arriba, los textos serían "Contenido Etiqueta 01", "Contenido Etiqueta 02" y "Contenido Etiqueta 03"). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

Actividades

Deberá dirigirse a la carpeta "textos" de la actividad que quiera traducir. En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados.

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta:

```
<etiqueta1> Contenido Etiqueta 01 </etiqueta1>  
<etiqueta2> Contenido Etiqueta 02 </etiqueta2>  
<etiqueta3> Contenido Etiqueta 03 </etiqueta3>
```

En el ejemplo de arriba, los textos serían "Contenido Etiqueta 01", "Contenido Etiqueta 02" y "Contenido Etiqueta 03"). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

Evaluación

Deberá dirigirse a la carpeta "textos" que se encuentra en cada carpeta de actividad. En esta carpeta, encontrará el archivo "textos_es.xml" que contiene los textos cargados.

Los textos a traducir se encuentran entre los nodos de apertura y cierre de la etiqueta:

En el ejemplo de arriba, los textos serían “Contenido Etiqueta 01”, “Contenido Etiqueta 02” y “Contenido Etiqueta 03”). Una vez cambiados los textos veremos la actividad en el nuevo idioma.

```
<textoSistema>
  <textoCargandoSonidos>Cargando sonidos...</textoCargandoSonidos>
  <textoCargandoVideos>Cargando videos...</textoCargandoVideos>
  <textoCargandoVideosAyuda>Cargando          videos          de
ayuda...</textoCargandoVideosAyuda>
  <textoCargandoImágenes>Cargando imágenes...</textoCargandoImágenes>
  <textoCargandoActividad>Cargando actividad...</textoCargandoActividad>
  <textoAciertos>Aciertos:</textoAciertos>
  <textoErrores>Errores:</textoErrores>
  <textoTiempoInvertido>Tiempo invertido:</textoTiempoInvertido>
  <textoTiempoOptimo>Tiempo óptimo:</textoTiempoOptimo>
  <textoNumeroTareas>Nº de tareas:</textoNumeroTareas>
  <textoEvaluacion>Evaluación:</textoEvaluacion>
</textoSistema>
```

NOTA IMPORTANTE: Nunca se deben cambiar los textos de denominación de las etiquetas, es decir el texto que aparece entre los símbolos '<' y '>'.

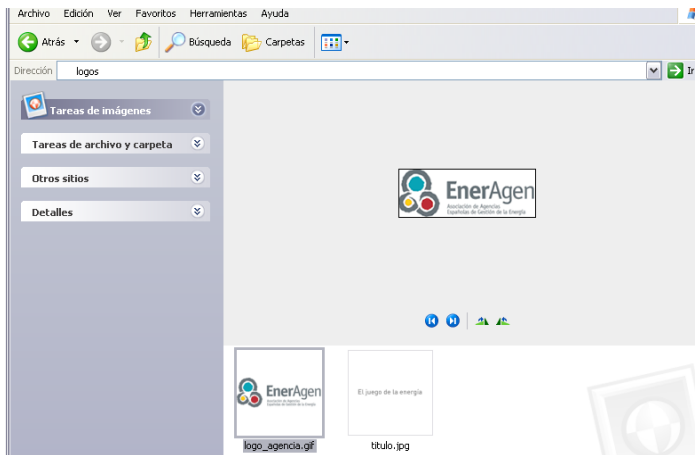
Sustitución de audios

Las locuciones correspondientes a cada carpeta pueden ser cambiadas en la ruta sonidos/locuciones/es, siempre y cuando se mantenga la nomenclatura del archivo .mp3 correspondiente.

Por ejemplo: "info01.mp3"

Personalización de Banner superior.

Para la personalización del banner superior del videojuego basta con sustituir la imagen “logo_agencia.gif” situada en la carpeta “selectorSD\logos” por la de la agencia correspondiente. Esta imagen deberá tener un tamaño de 155 píxeles de ancho por 55 píxeles de alto y preferiblemente fondo blanco o transparente.



En caso de visualizar el juego por SD, OA o directamente por actividad se deberá localizar y remplazar el archivo “logo_agencia.gif” en la carpeta “logo” de cada bloque.