

DOCUMENTO TÉCNICO

Proxecto: “Pinaeso en 1º”

**Autor: Juan Luis García Díaz
Curso: 2016/2017
CPI Castro Baxoi de Miño**

DOCUMENTO TÉCNICO

Os obxectos dixitais educativos deste proxecto están elaborados sobre eXeLearning 2.1. Para a instalación da devandita ferramenta de código aberto seguiremos os seguintes pasos dependendo do sistema operativo que usemos:

- [GNU Linux](#)
- [Windows](#)
- [Macintosh](#)

GNU Linux

Se o teu sistema operativo é Linux, temos que instalar eXeLearning no noso computador seguindo os seguintes pasos:

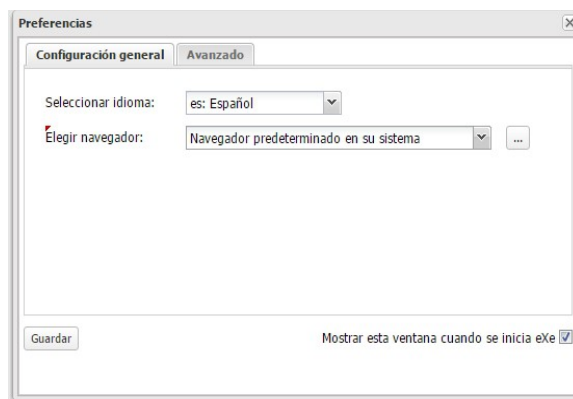
Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> a versión para Linux.

Paso 2. Gardar o arquivo no disco duro.

Paso 3. Instalar o paquete descargado executando o arquivo .deb e lanzarase o xestor de instalación.

Paso 4. Ao finalizar crearase un acceso directo na sección “Educación”.

Paso 5. Executar eXeLearning por primeira vez. Aparécenos a ventá de preferencias onde seleccionaremos o idioma e o navegador sobre o que queremos traballar. Se non queremos que apareza dita ventá cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos a casilla correspondente. Finalmente, gardamos os cambios.



Windows

Se o teu sistema operativo é Windows, temos que instalar eXeLearning no noso computador seguindo os seguintes pasos:

Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> a versión para Windows.

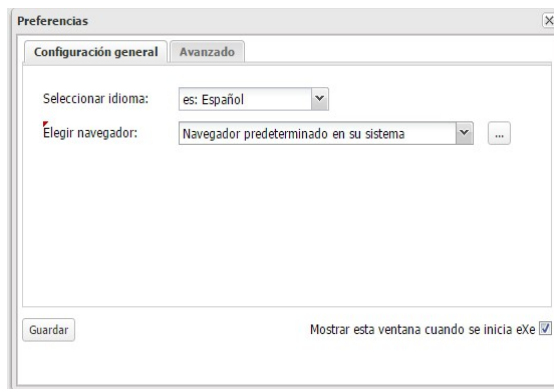
Paso 2. Gardar o arquivo no disco duro.

Paso 3. Instalar o paquete descargado executando o arquivo .exe e lanzarase o xestor de

instalación.

Paso 4. Ao finalizar creárase un acceso directo dentro do menú “Inicio”.

Paso 5. Executar eXeLearning por primeira vez. Aparecéenos a ventá de preferencias onde seleccionaremos o idioma e o navegador sobre o que queremos traballar. Se non queremos que apareza dita ventá cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos a casilla correspondente. Finalmente, gardamos os cambios.



Macintosh

Se o teu sistema operativo é Macintosh, temos que instalar eXeLearning no noso computador seguindo os seguintes pasos:

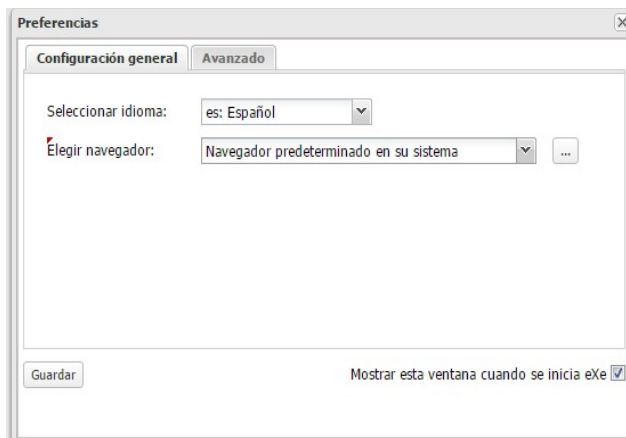
Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> a versión para Apple.

Paso 2. Gardar o arquivo no disco duro.

Paso 3. Pinchar no arquivo .dmg, e na ventá emerxente, arrastrar o icono de eXe ao cartafol “Aplicacións”.

Paso 4. Ao finalizar, eXeLearning estará no cartafol “Aplicacións”.

Paso 5. Executar eXeLearning por primeira vez. Aparecéenos a ventá de preferencias onde seleccionaremos o idioma e o navegador sobre o que queremos traballar. Se non queremos que apareza dita fiestra cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos a casilla correspondente. Finalmente, gardamos os cambios.



Os arquivos xerados probáronse nun ordenador con sistema operativo Windows 7 baixo os navegadores Mozilla Firefox(45.0.1), Internet Explorer(versión 11) e Google Chrome(Versión 58.0.3029.110 (64-bit)). En devanditos sistemas operativos funcionaron sen dificultade.

En dispositivos móbiles con sistema operativo iOS 10 probáronse as aplicacións de Scratch e GeoGebra. A primeira delas utilizouse co navegador Puffin que é un dos que soporta Adobe Flash Player pero ao necesitar pulsar teclas non funciona ben, ata cun teclado inalámbrico. Sobre Safari ou Chrome, non funciona. A aplicación de GeoGebra si funciona sobre Safari e sobre Chrome.