



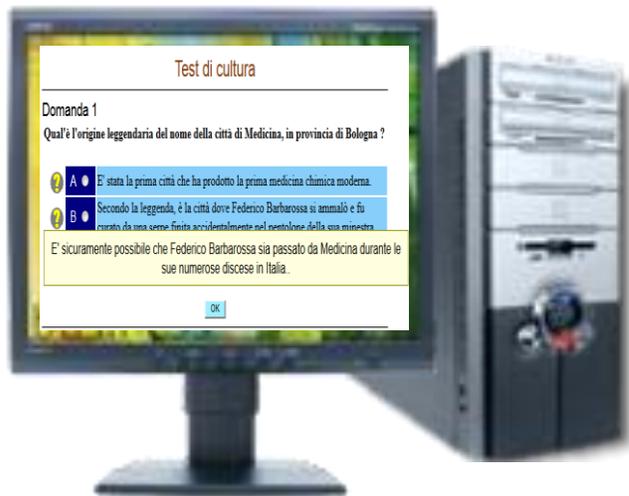
# QuizFaber

Utilizzo di oggetti multimediali  
(proprietà e importazione)



E' possibile inserire, nelle domande e risposte del quiz, i seguenti tipi di oggetti multimediali:

- **Immagini**
- **Suoni** : file audio del tipo WAV o MIDI.
- **Video** : filmati video del tipo AVI , MPEG o Flash Video (FLV).
- **Applet Java** (.CLASS).
- **Shockware Flash**
- **Apple QuickTime**
- **Liveupdate Crescendo**
- **RealAudio o RealVideo** (RealNetworks)
- **Window Media Player** (compresi gli MP3)
- **Foglio di lavoro Excel** (salvato come pagina Web)
- **Flash Video FLV**
- **Oggetto Generico**



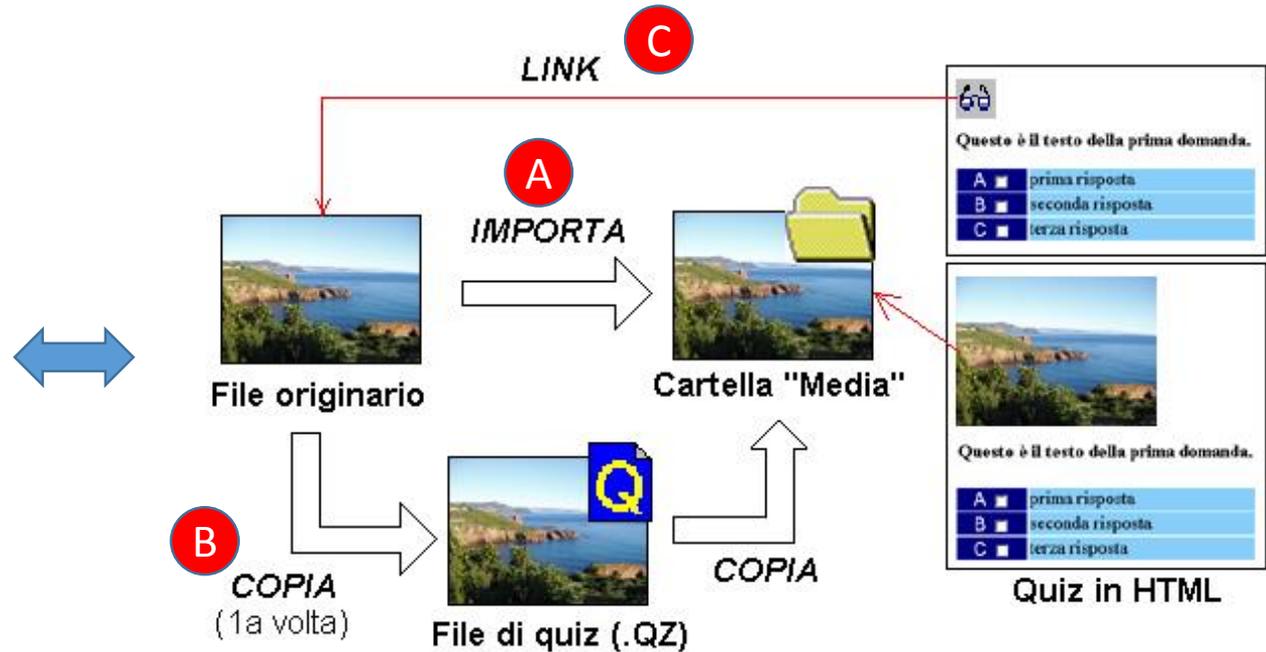


Un oggetto multimediale può essere **importato** dentro una pagina Web oppure può essere creato un **riferimento (link)** al file multimediale oppure **copiato (embedded)** dentro il quiz.

Tipo di collegamento

- A** Importa Quando il quiz verrà creato, copia il file nella cartella dei file multimediali del quiz
- B** Copia Come per importa; in più il file verrà anche copiato nel file del quiz (.XQZ)
- C** Link Crea un riferimento (link) al file multimediale

Dimensione dell'immagine di thumb:  
larghezza  altezza





### **Importazione:**

Un oggetto importato dentro una pagina Web viene visualizzato attraverso il plug-in che gestisce quel tipo di oggetto. Per rendere portabile il quiz all'esterno del computer sul quale il quiz è stato creato, gli oggetti multimediali vengono duplicati nella cartella di nome media che accompagna sempre il quiz in HTML.

### **Copia:**

L'oggetto, oltre ad essere importato nella pagina web del quiz, è anche copiato nel file di quiz (.XQZ). In questo modo il file di quiz è portabile interamente su qualsiasi altro PC in quanto il file di quiz contiene tutte le copie dei file multimediali.



**Lo svantaggio consiste nel fatto che il file di quiz potrebbe raggiungere dimensioni molto grandi (specialmente se gli oggetti sono molti oppure "pesanti" come un file video).**

### **Riferimento (link):**

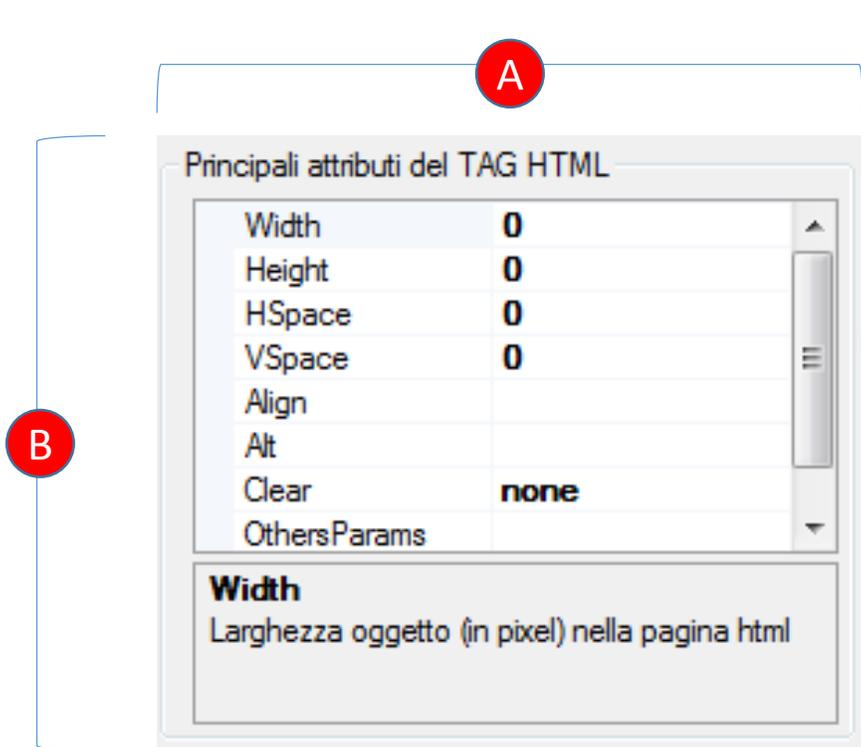
Un oggetto a cui si fa riferimento con un link viene rappresentato nella pagina attraverso un'icona che lo identifica. Cliccando sull'icona l'oggetto multimediale verrà visualizzato (o eseguito) utilizzando il programma che il sistema mette a disposizione (ad esempio, un filmato viene visualizzato attraverso Windows Media Player).



**A differenza dell'importazione, l'oggetto non viene copiato nella cartella "media".**



E' possibile controllare alcuni **attributi** degli oggetti multimediali in fase di inserimento e in fase di modifica una volta inserito nel quiz (doppio click su immagine o sul nome racchiuso tra doppie parentesi quadre [[ ... ]]).



**Width:** (*larghezza in pixel*) **A**

dimensione orizzontale della finestra grafica dell'oggetto

**Height:** (*altezza in pixel*) **B**

dimensione verticale della finestra grafica dell'oggetto

**Hspace:** (*spaziatura orizzontale in pixel*) **C**

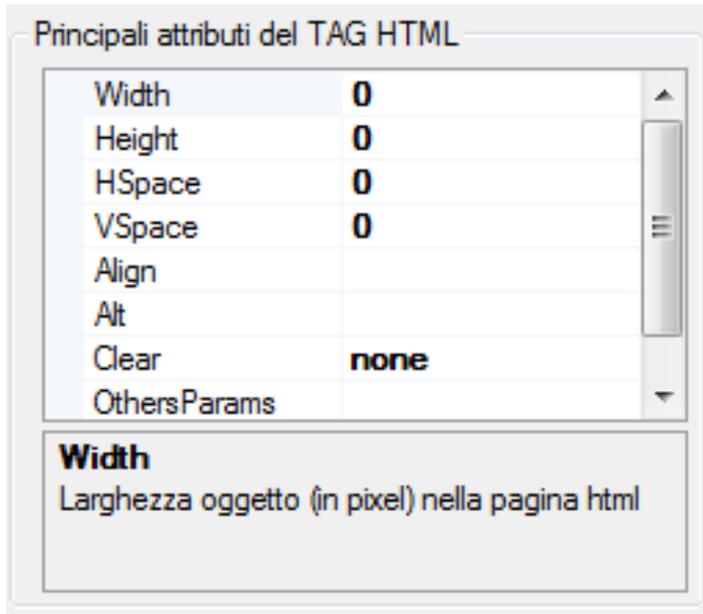
*Inserimento di spazio in orizzontale rispetto al resto*

**Vspace:** (*spaziatura verticale in pixel*) **D**

*Inserimento di spazio in verticale rispetto al resto*

**Align:**

Allineamento rispetto al testo, a sinistra del testo (**LEFT**), a destra (**RIGHT**) o centrato (**CENTER**)



L'attributo **Alt** fornisce informazioni alternativa a un'immagine se un utente per qualche motivo non può vederlo (a causa della connessione lenta, un errore l'attributo src, ecc...).

La proprietà **Clear** specifica da quale parte di un elemento non sono ammessi altri elementi.

none	Predefinito. Permette altri elementi su entrambi i lati
left	Nessun altro elemento nel lato sinistro
right	Nessun altro elemento nel lato destro
both	Nessun altro elemento nel lato sinistro e nel lato destro



### Principali attributi del TAG HTML

Width	0
Height	0
HSpace	0
VSpace	0
Align	
Alt	
Clear	<b>none</b>
OthersParams	

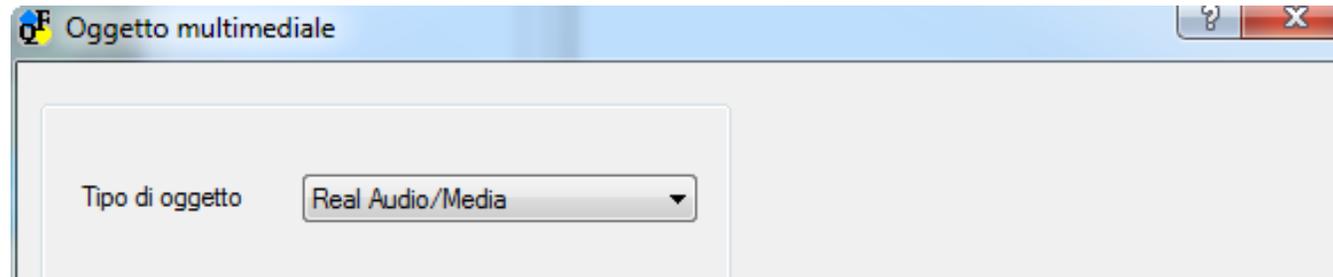
#### **Width**

Larghezza oggetto (in pixel) nella pagina html

Come opzione avanzata, è possibile aggiungere altri attributi (**OthersParams**) se si conosce la sintassi del tag HTML EMBED specifico per quel tipo di oggetto.



Ad esempio, per un oggetto di tipo «Real Audio/Media» ...



E' possibile copiare ed inserire nella casella di testo OthersParms («Altri attributi») uno dei seguenti testi:

**CONTROLS=ImageWindow:** visualizza una finestra per la riproduzione del video. Non sono presenti i pulsanti di controllo: per iniziare o interrompere la riproduzione del video cliccare col tasto destro del mouse quando il cursore è all'interno della finestra video: apparirà un menù con i comandi disponibili.

**CONTROLS=All:** visualizza il pannello di controllo completo (solo per file audio, senza video).

**CONTROLS=ControlPanel:** visualizza il pannello di controllo ridotto (solo per file audio, senza video)

**CONTROLS=PlayButton:** visualizza solo il pulsante di play (solo per file audio, senza video)



## Attributi consigliati per "Larghezza" e "Altezza":

**CONTROLS=ImageWindow:** larghezza=maggiore o uguale a 176, altezza=maggiore o uguale a 132

**CONTROLS=All:** larghezza=375, altezza=100

**CONTROLS=ControlPanel:** larghezza=350, altezza=36

**CONTROLS=PlayButton:** larghezza=36, altezza=26

Se si lascia il campo "Altri attributi" vuoto, verrà automaticamente scelto **CONTROLS=All**.

Per maggiori dettagli e informazioni sull'elenco completo degli attributi del plug-in di RealMedia, si veda il sito internet: [Real](#).



Esempio di altri parametri per oggetto di tipo RealMedia

```
<EMBED height="240" width="320" controls="ImageWindow" src="http://my.server.com:http port/ramgen/path/filename.rm?embed" type="audio/x-pn-realaudio-plugin" autostart=true>
```

Esempio di altri parametri per oggetto di tipo Flash Video

```
<EMBED src="/attachment/261584100000/4882/honda-ad.swf" play="true" loop="false" quality="high" pluginspage="https://www.macromedia.com/go/getflashplayer"; type="application/x-shockwave-flash" width="700" height="500">
```



## Consiglio

Per sapere, per ogni oggetto multimediale che volete utilizzare, quali sono (se presenti) i suoi parametri che potete inserire in OtherParams, fate una ricerca su Google inserendo nella barra di ricerca le parole «html embed» seguite dal tipo di oggetto di cui volete sapere i suoi parametri

