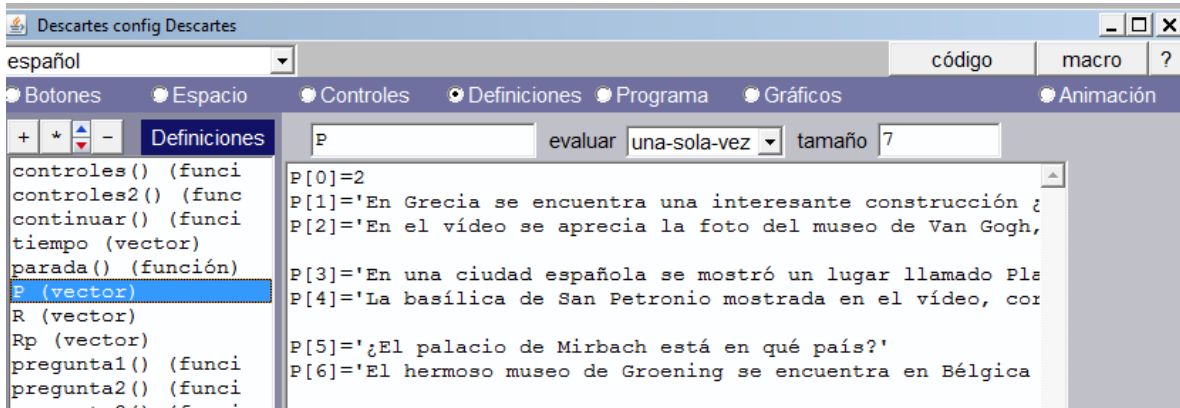


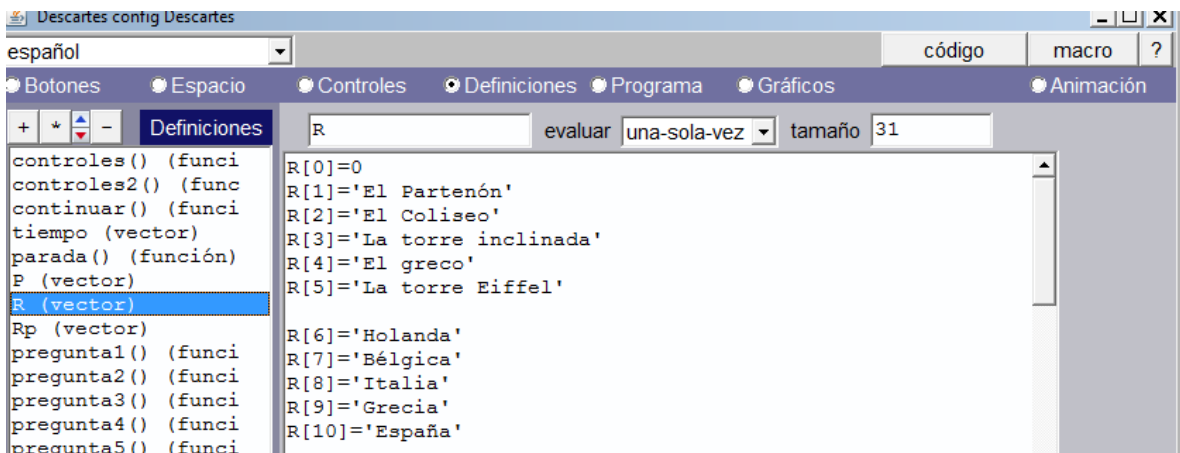
MODIFICACIÓN DE LA ESCENA

Preguntas. Las preguntas se modifican en el vector P. La escena está diseñada para un máximo de seis preguntas, que se presentan en tres momentos de corte del vídeo. Se han utilizado funciones de cadena, que permitan preguntas de texto largo, obviamente sin abusar de los mismos.



```
Descartes config Descartes
español
Definiciones
P evaluar una-sola-vez tamaño 7
P[0]=2
P[1]='En Grecia se encuentra una interesante construcción ¿'
P[2]='En el vídeo se aprecia la foto del museo de Van Gogh,'
P[3]='En una ciudad española se mostró un lugar llamado Pla'
P[4]='La basílica de San Petronio mostrada en el vídeo, cor'
P[5]='¿El palacio de Mirbach está en qué país?'
```

Respuestas. Cada pregunta tiene cinco respuestas asociadas, donde la primera es la correcta, la cual no se presentará, necesariamente, en esa misma posición, pues se distribuyen aleatoriamente.



```
Descartes config Descartes
español
Definiciones
R evaluar una-sola-vez tamaño 31
R[0]=0
R[1]='El Partenón'
R[2]='El Coliseo'
R[3]='La torre inclinada'
R[4]='El greco'
R[5]='La torre Eiffel'
R[6]='Holanda'
R[7]='Bélgica'
R[8]='Italia'
R[9]='Grecia'
R[10]='España'
```

Tiempo para presentar las preguntas. Cada pregunta aparecerá en un momento determinado de la reproducción del vídeo, que para nuestro ejemplo se ha determinado a los 5, 10 y 15 segundos. El vídeo de este ejemplo nada tiene que ver con las preguntas, es sólo ilustrativo.

La modificación de estos tiempos se hace en el algoritmo de INICIO.

Descartes config Descartes

español código macro ?

Botones Espacio Controles Definiciones Programa Gráficos Animación

+ - Programa INICIO evaluar una-sola-vez

INICIO (algoritmo)
CALCULOS (algoritmo)
e3 (evento)
Cambia_src (evento)

inicio

```
organiza4()  
L5=_longitud_(P[5])  
pregunta5()  
organiza5()  
L6=_longitud_(P[6])  
pregunta6()  
organiza6()  
hacer  
largo=_length_(titulo)  
t='seguir'  
otro=1  
tiempo[1]=5  
tiempo[2]=10  
tiempo[3]=15  
muestra=0  
cambia=1
```

mientras

