

INFORMÁTICA APLICADA (EJERCICIO) IES ALMUDEYNE DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA EVALUACIÓN: 1, EJERCICIO Nº: 1

- 1) Crear un "panel nuevo" con orientación hacia la izquierda
- 2) Cambiar el color del fondo del panel con los siguientes parámetros: Rojo:251, Verde: 206, Azul:64
- 3) Modificar el panel para que aparezcan los botones de ocultación
- 4) Añadir "Barra de menú" al panel nuevo.
- 5) Añadir "Menú principal" a dicho panel (tiene que aparecer en la barra un icono del pingüino)
- 6) Mover el pingüino del panel hacia la parte superior, y la barra de menú justo debajo del mismo
- 7) Insertar en el panel ("Pista:Lanzador de aplicaciones...") el visor de Imágenes gThumb. Mover dicho acceso jdebajo del Menú principal del mismo panel.
- 8) Añadir la herramienta de notas adhesivas al panel, y desplazarlo hacia arriba, justo debajo del acceso a la herramienta "gThumb"
- 9) Añadir Fecha y Reloj al panel. El reloj tendrá que visualizar el campo de segundos (Pista: "Preferencias").
- 10) Bloquear las notas adhesivas del panel (Pista: Tendrás que posicionarte encima de un elemento del panel)
- 11) Crear una nota adhesiva en la que ponga "Nota adhesiva de prueba". Redimensionar y bloquearla (Pista: Icono del candado)
- 12) Hacer una captura de la pantalla completa (Pista: Tecla "Impr pant")
- 13) Seleccionar gráfico capturado y editarlo con la herramienta ("Gimp"). (Pista: Botón derecho >> Abrir con...)
- 14) Crear un lanzador en el escritorio con las siguientes características:
 - a. Nombre: Sudoku
 - b. Comando: gnome-sudoku
 - c. Tipo: Aplicación
 - d. Descripción: Juego de sudoku
 - e. Seleccionar un icono que haga referencia a un videojuego
 - f. "NO" tiene que estar marcada la opción de "Ejecutar en terminal"
- 15) Cambiar la piel de Guadalinex. Seleccionar el "Tema" "Sueño oceánico" (Tendrás que ver las barras de título con la imagen de una playa)