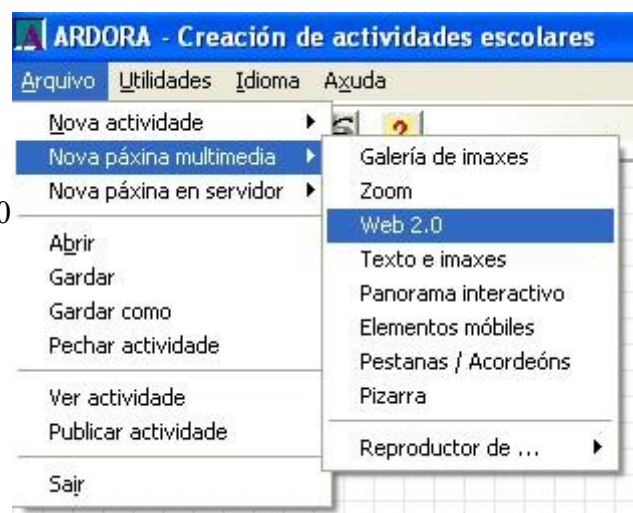
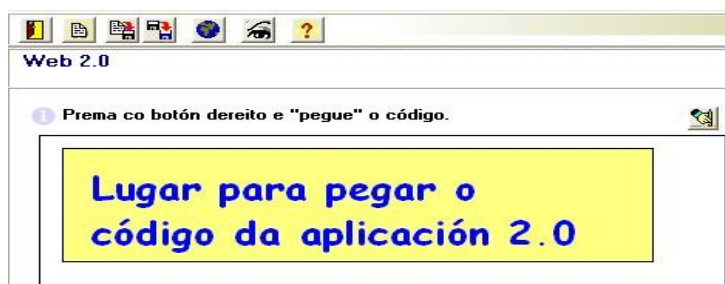


## MANUAL de Ardora para explicar como integrar ou embeber en Ardora unha aplicación Web 2.0 mediante código. Exemplo: Un video Youtube

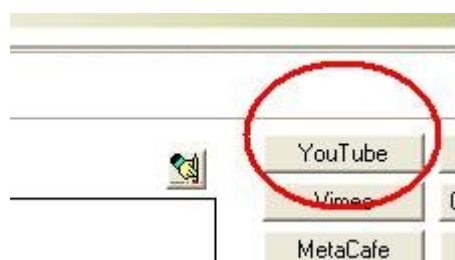
Vaiamos paso a paso:

### 1-Abrimos a aplicación na opción web 2.0

Atoparemonos cunha nova ventá na que teremos que ir mediante os botóns de axuda de Ardora á aplicación web 2.0 correspondente, copiarlle o código que nos oferta e logo pegalo no recado correspondente da aplicación Ardora.



### 2-Copiamos o código.



No exemplo que empregamos, usaremos Youtube como aplicación 2.0 que queremos embeber ou inserir en Ardora



No caso particular de Youtube, primeiro prememos no botón **Engadir**, logo en **Compartir**, despois en **Inserir**, que nos mostrará un **código** que finalmente copiaremos sinalando co rato e co botón dereito copiamos.

### 3- Pegamos o código en Ardora

O código copiado na aplicación web 2.0 correspondente pégase no recadro de Ardora correspondente, que quedará como se ve na imaxe inferior.

#### Web 2.0

1 Prema co botón dereito e "pegue" o código.



```
<iframe width="420" height="315" src="http://www.youtube.com/embed/YmjloUjZU9Q"
frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

### 4- Personalizamos a aplicación embebida

Verdana, Arial, Helvetic. 22

Visualiza o video "Manual de Ardora - Web 2.0" 1

3 Elixo o aspecto da páxina web que contón á actividade

Título da ventá: Web 2.0 2

Liña de separación enunciado/act.

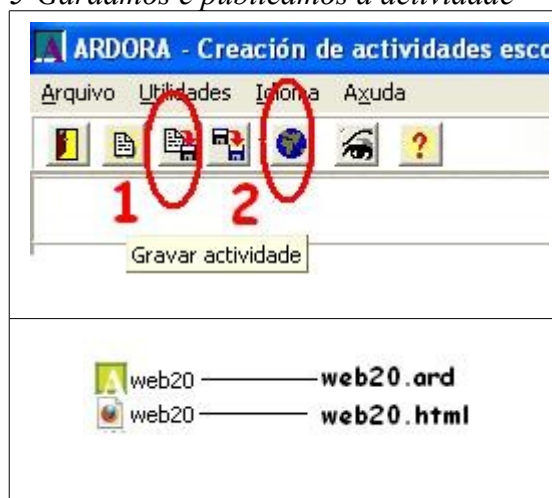
Liña de separación activi./autor.

Autor/a: xaml 3

Indicamos ao usuario o que vai ver ou ten que facer coa aplicación

Poñémoslle un título á actividade e tamén podemos poñer o autor.

### 5- Gardamos e publicamos a actividade



Só falta gardar e publicar a actividade.

Con elo crearemos dous arquivos:  
Un deles tipo **.ard** que é propio de Ardora e outro **.html** que será o que nos servirá para visualizar a actividade.

## 6-Comprobamos o resultado

Visualiza o video "Manual de Ardora -



Unha vez publicada a actividade, simplemente prememos no arquivo **.html** creado e poderemos comprobar se funciona correctamente.

xaml