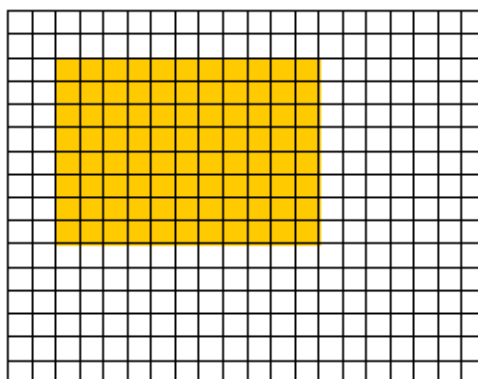


El pixel como unidad de medida

Podemos imaginarnos un gráfico pixelado como una grilla formada por pequeños mosaicos de colores. La **cantidad** de esos pequeños mosaicos debería convertirse en una nueva **unidad de medida**, que usaremos mientras trabajemos con imágenes destinadas a verse en el monitor.

Así, los gráficos tendrán n pixels de ancho y n de alto. No más centímetros, milímetros, pulgadas, yardas, millas náuticas o años luz.



El rectángulo mide 11 pixels de ancho por 8 de alto.

No importa en qué monitor lo veamos. No importa qué resolución esté configurada para el monitor. El gráfico ocupará 11 pixels de ancho y 8 de alto.

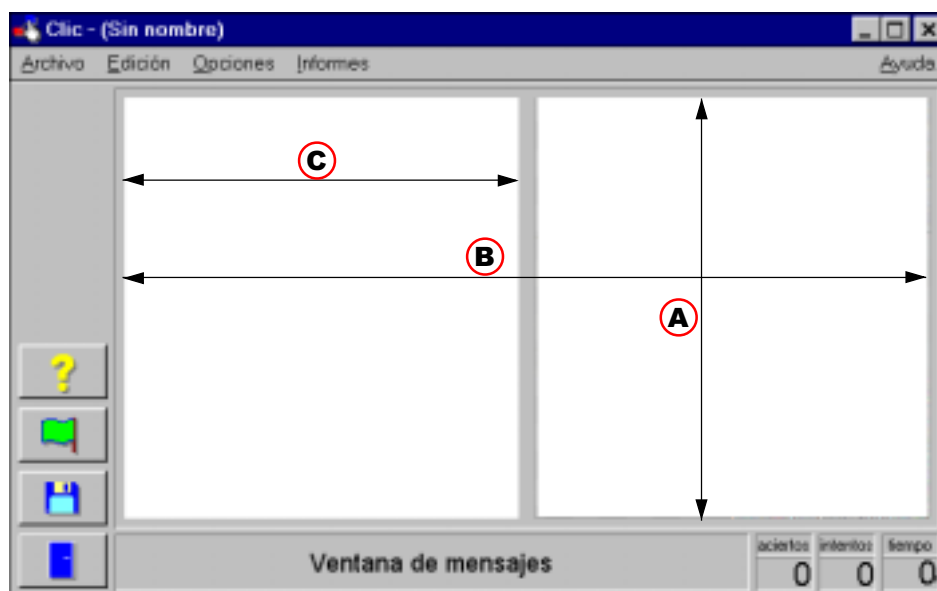
Las medidas en pixels en Clic

Aunque no siempre lo aclara, las medidas de casillas y pantallas en Clic se establecen en pixels. He aquí una guía con los valores recomendados por un material elaborado por el propio autor de Clic, Francesc Busquets Burgera.

El tema de los valores máximos que pueden tener los gráficos o las ventanas en Clic está ligado a la resolución configurada para el monitor en que se mostrarán. Como hemos visto, las resoluciones más comunes para monitores son:

- 640 x 480 pixels
- 800 x 600 pixels
- 1024 x 768 pixels

Aunque la resolución más frecuente es hoy 800 x 600, en las escuelas hay todavía muchas máquinas que sólo alcanzan los 640 x 480. Nuestra recomendación es tomar como valores máximos los que corresponden a esa resolución de monitor, para asegurarnos que las actividades se vean correctamente en cualquier computadora.



BOTONES A LA IZQUIERDA

	Pantalla 640x480	Pantalla 800x600
A	320	440
B	540	700
C	260	340



NO SOBREPASAR

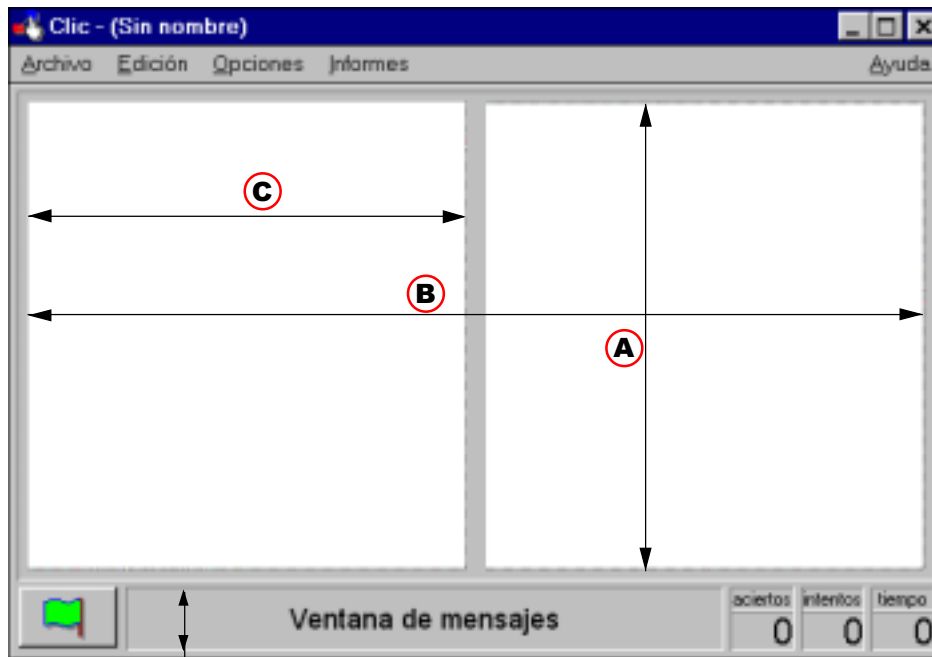


BOTONES ARRIBA

	Pantalla 640x480	Pantalla 800x600
A	280	500
B	610	770
C	300	380



NO SOBREPASAR



UN SOLO BOTON A LA IZQUIERDA (O SIN BOTONES)

	Pantalla 640x480	Pantalla 800x600
A	320	440
B	610	770
C	300	380



NO SOBREPASAR

La ventana de mensajes mide **40** pixels de alto