

INSTRUCCIONES PARA USAR MODELLUS 2.5

1. Observación previa

Modellus 2.5 se diseñó para funcionar en ordenadores de 32 bits (la mayoría). En los ordenadores de última generación (de 64 bits) no se deja instalar. Si usas uno de estos nuevos ordenadores, puedes dejar de lado estas instrucciones y leer en su lugar las que corresponden a esa situación. En nuestra Web puedes descargar una carpeta que incluya *Modellus 3* (con el que funcionan las animaciones de *Modellus 2.5* en los nuevos ordenadores) y las instrucciones correspondientes a esa situación.

2. Modo de empleo de las animaciones con *Modellus 2.5*

Hay que seguir los siguientes pasos:

- 1) Instalar *Modellus2.5*
- 2) Las animaciones marcadas con el símbolo  se pueden ver y manipular directamente en la red. Sólo hay que hacer doble clic encima de la imagen que se indica en la propia Web (puede ser la de la animación o el propio símbolo ).
- 3) Para usar las animaciones señaladas con el símbolo , primero hay que descargar el archivo *zip* y seguidamente se ha de descomprimir. Obtenemos una carpeta con la animación, que podemos copiar cuantas veces queramos, la podemos usar en diferentes ordenadores, etc. Conviene colocar dicha carpeta en un directorio raíz tipo C, D, etc. Luego entraremos en la carpeta, y, dentro de ella, hacemos doble clic encima del archivo de extensión *mdl* para abrir la animación.

3. Interactividad

Usando *Modellus 2.5*, todas las animaciones tienen un alto grado de interactividad. El usuario puede modificar parámetros sobre la marcha manipulando cursores que hemos colocado en la pantalla de la animación y también puede entrar en la ventana destinada a las condiciones iniciales para modificarlas. Esto permite probar todo tipo de ejemplos de cada caso presentado en una animación (por ejemplo, estudiar todas las posibles trayectorias de un satélite lanzado a cierta altura de la superficie terrestre).

4. Estabilidad de los vínculos

Bastantes animaciones incorporan imágenes y/o clips de video. Para evitar que se pierdan los vínculos que ligan la animación con dichas imágenes y/o clips, se requiere no alterar el contenido de la carpeta de cada animación, ni tampoco su título.

5. Otras cuestiones a tener en cuenta

Nada más abrir toda animación se abre la ventana del modelo matemático. Resulta molesto porque tapa una parte de la pantalla. Esta ventana molesta se esconde al primer clic en el botón izquierdo del ratón.

Todas las animaciones llevan una contraseña con el único objetivo de protegerlas si las modificamos. Quienes conozcan el funcionamiento del programa y quieran modificar nuestras animaciones, sepan que la contraseña de la mayoría de ellas es la palabra “mecanica” (sin tilde). Si no podéis entrar a modificar cualquier otra animación nuestra, preguntadnos su contraseña en: manuelalonso@inicia.es