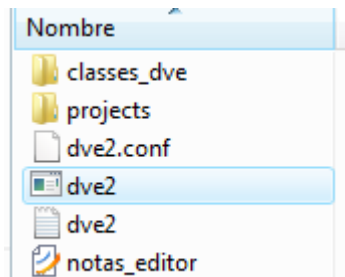


EDITOR DE UNIDADES Y ESCENAS MALTED 3

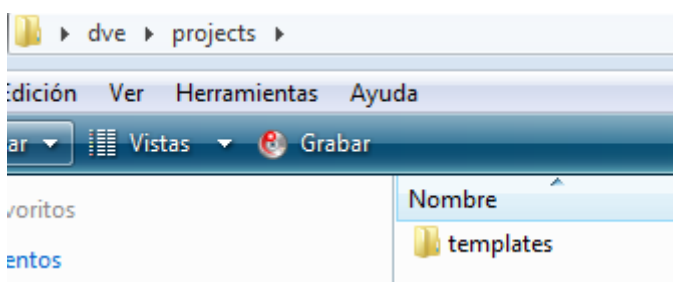
INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DEL EDITOR



Los ficheros que forman parte del **Editor Malted** son . Para que el **editor de unidades y escenas Malted 3** funcione con normalidad en tu equipo es necesario copiar la carpeta **classes_dve**, el fichero **dve2.conf** y la aplicación **dve2.exe** y pegarlos dentro de un directorio Malted.

Si vas a crear ese directorio Malted por primera vez, entonces deberás copiar también en este directorio la carpeta **projects** con todo su contenido.

Si ya cuentas con un directorio Malted entonces sólo será necesario que pegues la carpeta **templates** que se encuentra dentro de **projects**:



La carpeta **templates** contiene todas las plantillas para crear actividades con Malted.

Para abrir el editor, simplemente haz doble clic sobre la aplicación **dve2.exe**.



En la web del proyecto [MALTED](#) encontrarás manuales, tutoriales, documentos y cursos de formación que pueden servirte de referencia para conocer el funcionamiento del editor.

NOTIFICACIÓN DE ERRORES

Si encuentras algún fallo de funcionamiento en el editor, por favor notifícalo a la siguiente dirección de correo electrónico: webmastermalted@boj.pntic.mec.es

Si es posible acompaña la notificación con una descripción detallada de lo que estabas haciendo cuando ocurrió el error, el fichero **dve2.log**, que está en la raíz de Malted, e incluso el proyecto comprimido en el que estabas trabajando.