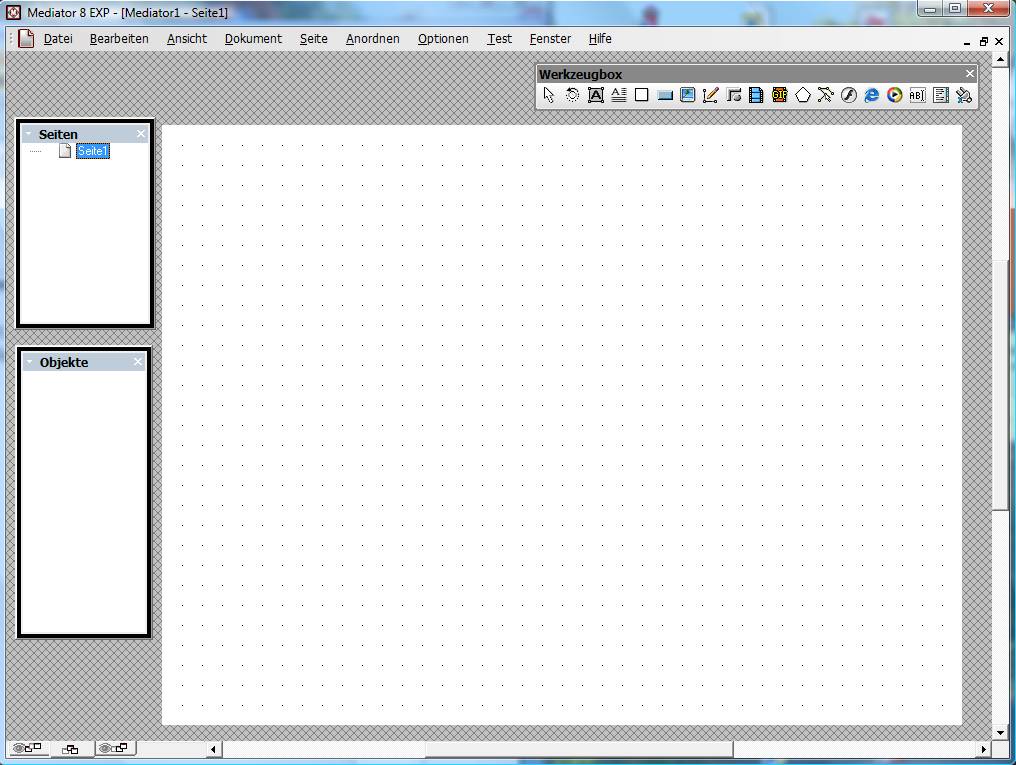
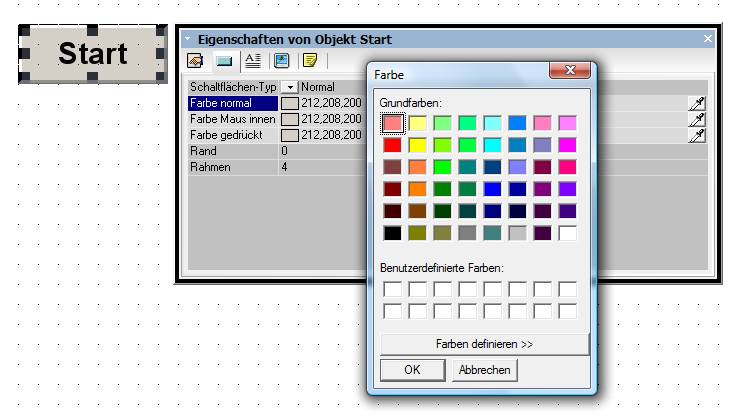
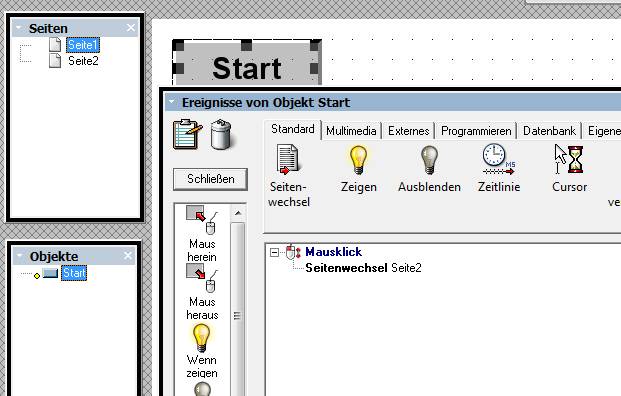
**Mediator** V.8**: Einführung – allererste Schritte und Tipps**

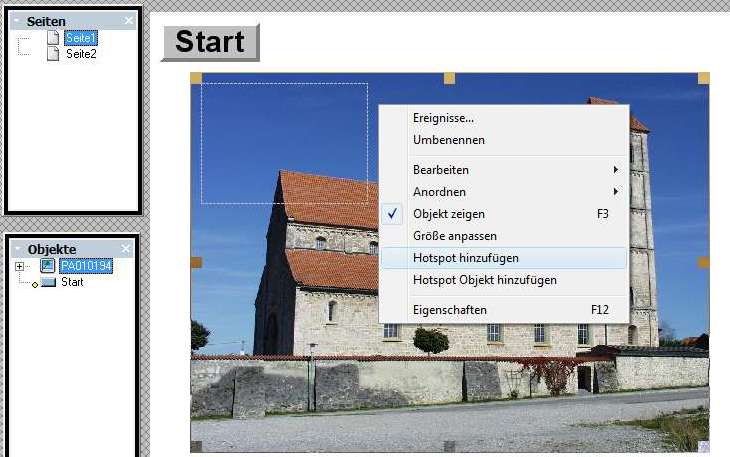
**I. Grundlagen**

* Programmierumgebung und elementare Bedienung
* Objekte und ihre Attribute
* Seitenwechsel
* Ereignisse, speziell Hotspot-Ereignisse
* Nach Programmstart:   
  *Neues Projekt*: *Standard*, *Fenster*-Modus, *800x600* Pixel
* Einrichten der Programmierumgebung:   
  Seitenverzeichnis, Objektliste, Werkzeug-Leiste und weiße Arbeitsfläche:

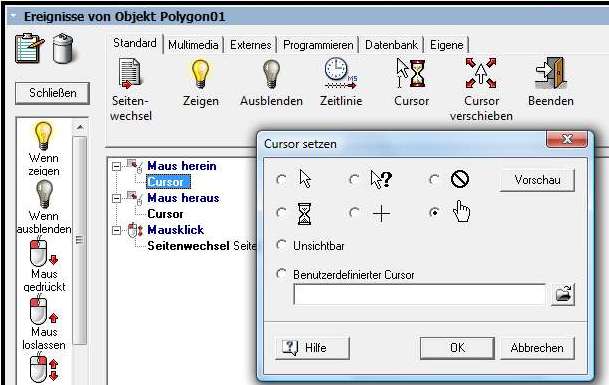


* Werkzeug-Leiste: ein neues Objekt *Schaltfläche* auf der Arbeitsfläche aufziehen
* Schaltfläche: Rechtsklick : *Eigenschaften*: verschiedene Attribute des Objekts verändern, z.B. Schriftgröße, Rand, Farbe bei Maus-Over etc.
* Eine neue, zweite Seite erzeugen
* Auf Seite1: Schaltfläche: Rechtsklick: *Ereignisse* (Registerkarte *Standard*):  
  Bei *Mausklick* (von links auf Arbeitsfläche ziehen) erfolgt *Seitenwechsel* (von oben herunterziehen)   
  [Empfehlung: Wählen Sie im Kontextmenü der Arbeitsfläche von Beginn an die *Scriptansicht*]
* Testen: Menü *Test* (damit wird die fertige Version simuliert)
* Verschiedene Arten des Seitenwechsels ausprobieren (Typen, Dauer, Verlauf)

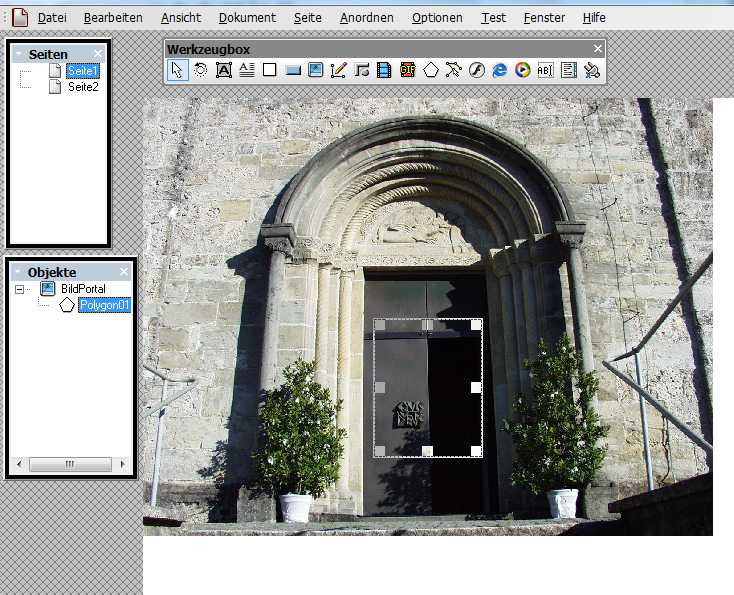
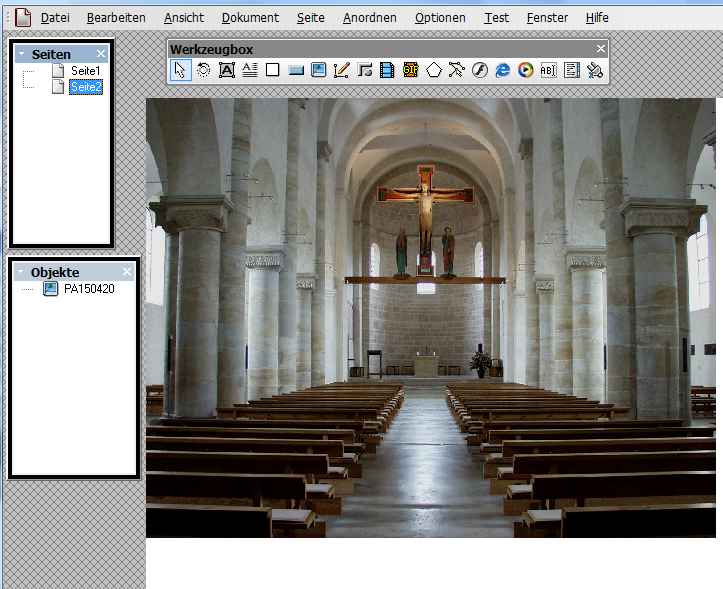


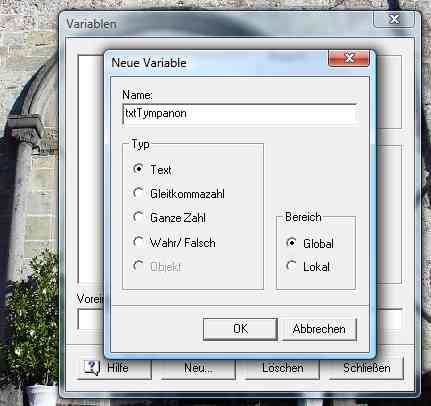
* Werkzeug-Leiste: ein neues Objekt *Bild* erzeugen (nicht "Rahmen an Bild anpassen", wenn das Bild größer als Fenster ist)
* Auf dem Bild Rechtsklick : *Hotspot hinzufügen*: ein schraffierter Rahmen erscheint, der Hotspot
* Hotspot: Rechtsklick: *Ereignisse*:   
  1. Bei *Maus herein* – *Cursor* wird zu Hand

2. Bei *Maus heraus* – *Cursor* wird wieder zu Pfeil  
3. Bei *Mausklick* – *Seitenwechsel* (wie oben)

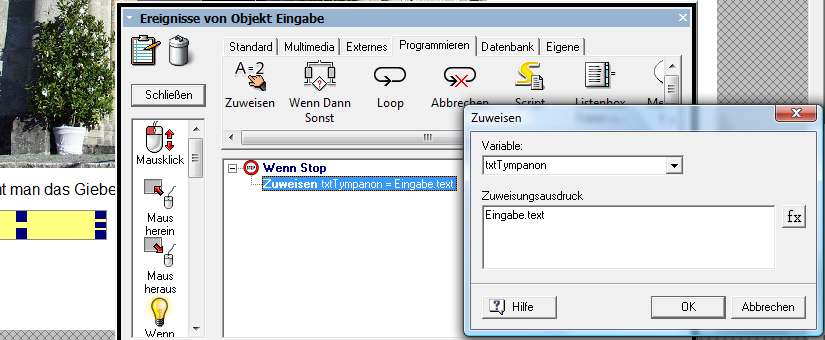


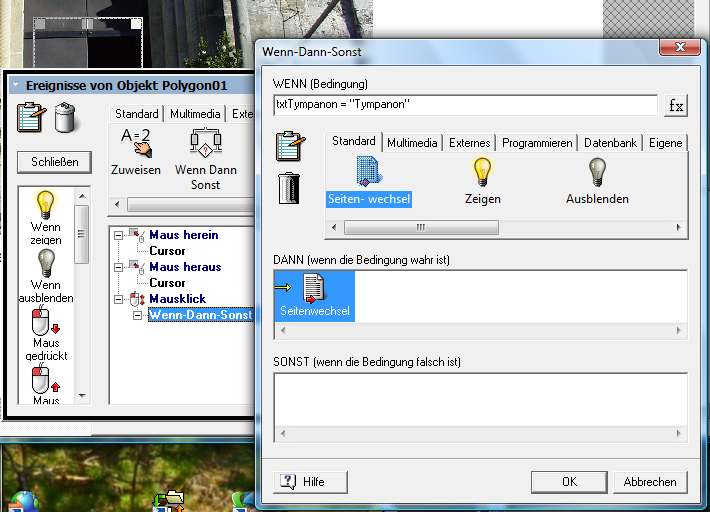
**II. Bedingte Ereignisse programmieren**

* Eingabe-Feld
* Variable als Zwischenspeicher: Zuweisung und Abfrage
* Zeitgesteuerte Abläufe
* *Neues Projekt* (Einstellungen wie oben bei I.)
* Zwei *Seiten* anlegen
* Ein *Bild*-Objekt auf jeder Seite einfügen, in der Ecke oben links
* Seite1: einen *Hotspot* aufziehen (z.B. auf dem Portal)
* Menü *Dokument*: *Variablen*: Neu... : *Name* "txtTympanon", *Typ: Text,   
  Bereich: Global* (dann gilt die Variable im gesamten Projekt und ist überall verfügbar)



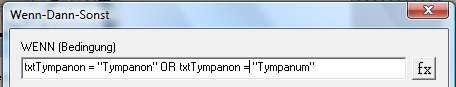
* Werkzeug-Leiste: ein *Textfeld* aufziehen (unter dem Bild) und eine Frage eingeben
* Werkzeug-Leiste: Objekt *Eingabefeld* erzeugen (unter oder neben dem Textfeld mit der Frage)
* Eingabefeld Rechtsklick: *Ereignisse*:   
  Bei Ereignis *Wenn Stop* (von links holen)– *Zuweisen* (oben aus der Registerkarte *Programmieren*):  
  In der Maske *Zuweisen*:  
  Die *Variable* txtTympanon auswählen;   
  *Zuweisungsausdruck* (Wert): Eingabe.text  
  Dadurch wird bei Ende der Texteingabe, d.h. Enter oder Verlassen des Eingabefeldes, unserer Variable "txtTympanon" der Text-Wert des Eingabefeldes zugewiesen.

Natürlich wäre es auch möglich, direkt den Eintrag des Textfeldes abzufragen, aber der Umweg über die Variable hat den Vorteil, dass die Variable auch auf anderen Seiten des Projekts zur Verfügung steht oder erst später verarbeitet werden kann.

* Hotspot (auf dem Portal): Rechtsklick: *Ereignisse*:  
  1. Bei *Maus herein* – *Cursor* wird zu Hand  
  2. Bei *Maus heraus* – *Cursor* wird wieder zu Pfeil  
  3. Bei *Mausklick* – *Wenn Dann Sonst* (von oben aus der Registerkarte *Programmieren*):  
  In der Maske *Wenn-Dann-Sonst*:  
  Bei WENN: txtTympanon = "Tympanon"   
  bei DANN: Seitenwechsel (das Symbol von oben hereinziehen)  
  SONST: (bleibt vorerst leer)

Dadurch wird der Wert unserer Variable geprüft (Bedingung);   
der zu prüfende Text muss in Anführungszeichen gesetzt werden.

* Testen der Programmierung (F5).  
  Der Seitenwechsel mit Klick auf den Hotspot der Tür erfolgt nur, wenn der Texteintrag genau stimmt, also auch Groß-, Kleinschreibung korrekt ist.
* Tipp zum Testlauf:   
  Es ist günstig, auf Seite2 einen Button zu programmieren, der einen Seitenwechsel zurück zu Seite1 auslöst.
* Für die Eingabe des Lösungswortes kann eine Alternative programmiert werden:  
  Hotspot auf der Tür: Rechtsklick: *Ereignisse*: *Wenn-Dann-Sonst* doppelklicken:   
  Erweiterung der Bedingung:   
  txtTympanon = "Tympanon" OR txtTympanon = "Tympanum"

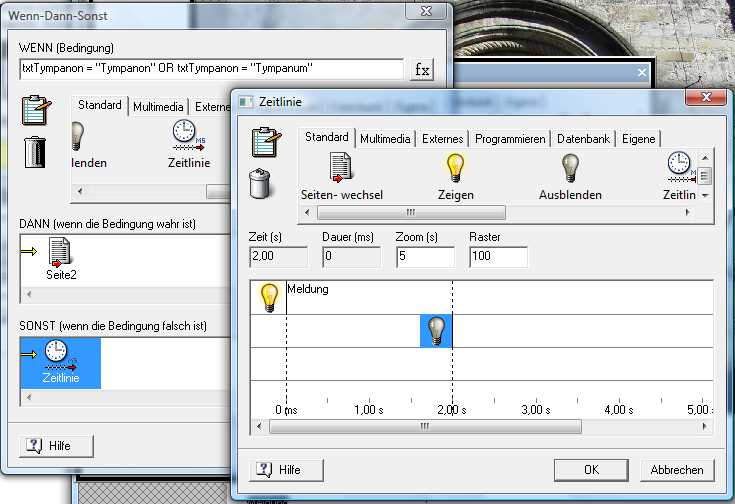


* Es fehlt noch für den Nutzer eine Rückmeldung bei fehlerhaftem Eintrag:  
  Werkzeug-Leiste: *Textfeld* neu aufziehen: *Text* "Leider falsch";   
  Eigenschaften: erstes Register: *Name*: Meldung; viertes Register: *Transparenter Hintergrund* aktivieren



* Dieses Text-Objekt unsichtbar machen:   
  entweder über Eigenschaften: erstes Register,  
   oder Rechtsklick: *Objekt zeigen* deaktivieren

TextUnsichtbar.jpgDadurch ist die Rückmeldung normalerweise unsichtbar, denn sie soll ja nur erscheinen, wenn die Eingabe des Nutzers falsch ist.

* Hotspot auf der Tür: Rechtsklick: *Ereignisse*:   
  *Wenn-Dann-Sonst* doppelklicken:  
  von oben aus dem Register Standard eine *Zeitlinie* in das SONST-Fenster ziehen.
* Zeitlinie-Maske:  
  1. von oben das Symbol *Zeigen* auf Position 0 ms ziehen, als Objekt das Textobjekt "Meldung" wählen (die Einblend-Optionen zunächst einfach übernehmen)  
  2. das Symbol *Ausblenden* auf Position 2 Sekunden setzen, Objekt ist wieder "Meldung"