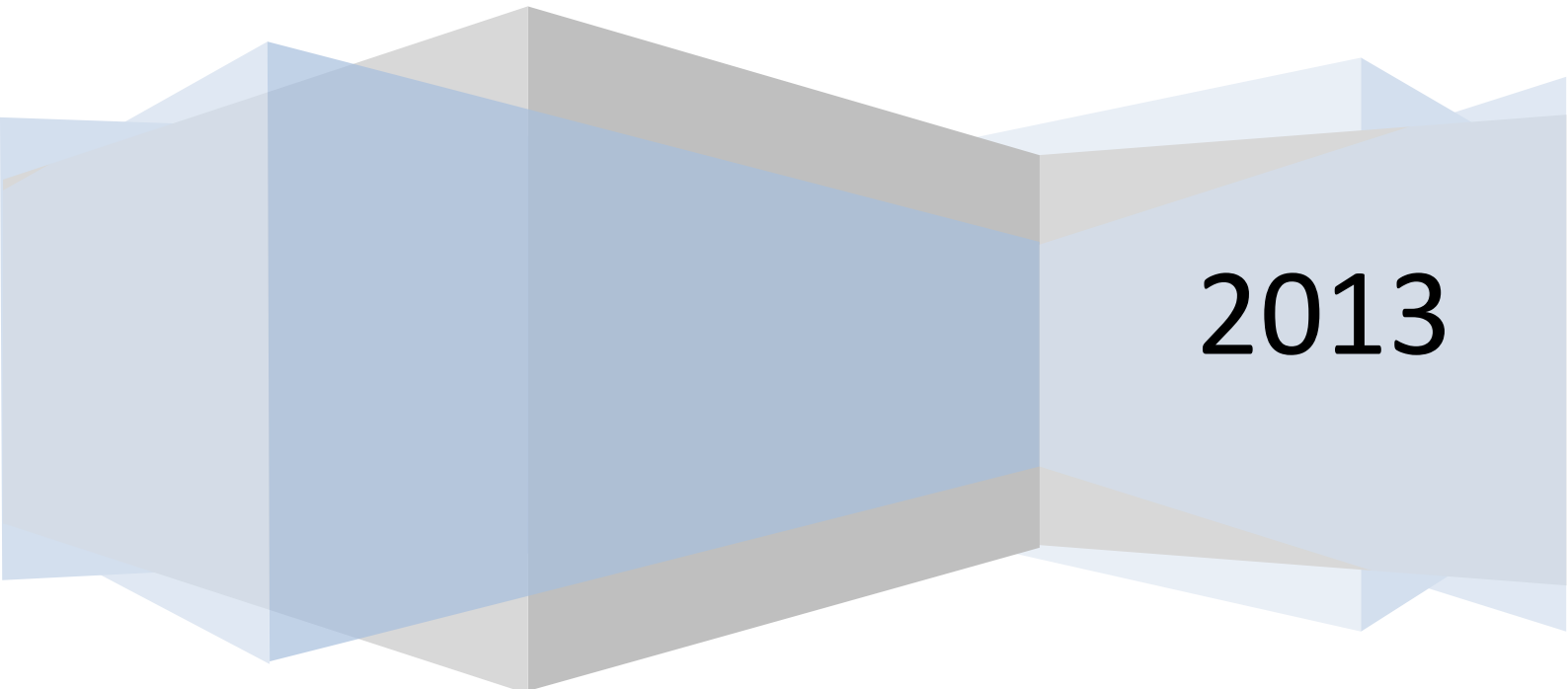


Websoft

CourseLab 2.7 de

Benutzerhandbuch

eLearning



2013

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	1
1. ÜBER COURSELAB	9
1.1 HAUPTMERKMALE VON COURSELAB:	9
1.2 SYSTEMANFORDERUNGEN	9
1.3 UNTERSTÜTZTE STANDARDS.....	10
1.4 COURSELAB UND LMS	10
2. OBERFLÄCHE	11
2.1 KURSÜBERSICHT	12
2.2 MODULFENSTER	13
2.3 AUFGABENLEISTE	14
2.3.1 <i>Framestruktur</i>	15
2.3.2 <i>Objektbibliothek</i>	15
2.3.3 <i>ClipArt</i>	16
2.3.4 <i>Formen</i>	16
2.3.5 <i>Szenarien</i>	17
2.3.6 <i>Vorlagen</i>	17
3. WAS IST EIN E-LEARNING KURS?.....	18
3.1 MODUL	18
3.2 KAPITEL	19
3.3 FOLIE	19
3.4 FRAME	19
3.5 VORLAGE	20
3.6 TITEL-FOLIE	20
4. ERSTELLEN EINES LEHRGANGS.....	20
4.1 E-LEARNING KURS VORBEREITEN	21
4.2 NEUER-KURS-ASSISTENT.....	22
4.3 BEARBEITEN EINES MODULS.....	24
4.3.1 <i>Titelfolie bearbeiten</i>	25
4.3.2 <i>Vorlage bearbeiten</i>	25
4.3.3 <i>Folie bearbeiten</i>	26
4.3.3.1 <i>Foliename</i>	27
4.3.3.2 <i>Vorlage festlegen</i>	27
4.3.3.3 <i>Folieninhalt</i>	28
4.3.3.4 <i>Notizen</i>	29
4.3.3.5 <i>Folienübergang</i>	29
4.3.4 <i>Folien hinzufügen</i>	30
4.3.5 <i>Modul-Vorschau</i>	30
4.4 MODULE HINZUFÜGEN.....	31
4.5 KAPITEL HINZUFÜGEN	32
4.6 KURS VERÖFFENTLICHEN.....	33
4.6.1 <i>Modul Laufzeiteinstellungen</i>	33
4.6.2 <i>Kurs Laufzeiteinstellungen</i>	35

4.6.3 Der Assistent zur Kurs-Publikation	36
4.6.4 Starten von CD.....	39
4.6.5 Verteilung in LMS, welche den AICC-Standard unterstützen	40
4.6.6 Verteilung in LMS, welche den SCORM 1.2-Standard unterstützen.....	41
4.6.7 Verteilung in LMS, welche den SCORM 2004-Standard unterstützen.....	41
4.6.8 Kurs übertragen zu CourseLab TeamWork.....	43
4.7 KURSÜBERSICHT EXPORTIEREN.....	44
5. OBJEKTE.....	46
5.1 TEXT	47
5.1.1 Text verwenden	47
5.1.2 Bearbeiten des Textes	47
5.2 BILDER.....	48
5.2.1 Bilder verwenden.....	48
5.2.2 Gültige Bilddatei-Formate	48
5.2.3 Bildoptimierung.....	50
5.2.3.1 Ändern der Bildgröße	50
5.2.3.2 Bildoptimierung.....	50
5.2.4 Clipart	51
5.3 KOMPLEXE OBJEKTE	52
5.3.1 Schnellzugriff.....	52
5.3.1.1 Bildergalerie 1 (mit Seitenverwaltung)	52
5.3.1.2 Bildergalerie 2 (mit Symbolblock)	58
5.3.1.3 Hinweis	65
5.3.1.4 Tabs links	69
5.3.1.5 Tabs oben	74
5.3.1.6 Schaltflächen (unten)	79
5.3.1.7 Akkordeon	84
5.3.1.8 Zeitleiste	90
5.3.1.9 Gesteuerte Tabs (links).....	96
5.3.1.10 Gesteuerte Tabs (Reihenfolge)	103
5.3.1.11 Gesteuerte Registerkarten (Akkordeon).....	109
5.3.1.12 Gesteuerte Registerkarten (Prozess)	116
5.3.1.13 Führungsmarke	123
5.3.1.14 Bild mit Führungsmarken	124
5.3.1.15 Steuerblock.....	130
5.3.2 Visualisierung	136
5.3.2.1 Tortendiagramm	136
5.3.2.2 Pyramide	142
5.3.2.3 Ringdiagramm	149
5.3.2.4 Balkendiagramm	154
5.3.2.5 Radar	160
5.3.3 Extern.....	167
5.3.3.1 Externe Datei.....	167
5.3.3.2 Externe URL	168
5.3.3.3 IFRAME	169
5.3.4 Fragen.....	171
5.3.4.1 Wahr-Falsch.....	171

5.3.4.2 Einfachauswahl.....	178
5.3.4.3 Mehrfachauswahl.....	190
5.3.4.4 Reihenfolge	201
5.3.4.5 Numerischer Lückentext	212
5.3.4.6 Lückentext	223
5.3.4.7 Zuordnung (Eins-zu-eins).....	234
5.3.4.8 Gruppenzuordnung (eins-zu-viele)	244
5.3.4.9 Mehrfache Zuordnung (viele-zu-viele).....	256
5.3.5 <i>Dialogfenster</i>	268
5.3.5.1 Dialogfenster "Standard"	268
5.3.5.2 Dialogfenster "Relief"	271
5.3.5.3 Dialogfenster "Farbverlauf"	274
5.3.6 <i>Sprechblasen</i>	278
5.3.6.1 Einfache Sprechblase	278
5.3.6.2 Standard Sprechblase.....	279
5.3.6.3 Gewölbte Sprechblase.....	280
5.3.6.4 Verlaufende Sprechblase	282
5.3.6.5 Ideen Sprechblase	283
5.3.7 <i>Design</i>	284
5.3.7.1 Verlauf	284
5.3.7.2 Klickbereich	285
5.3.7.3 Aktive Zone.....	286
5.3.7.4 Benachrichtigung.....	292
5.3.7.5 Farbverlaufshintergrund mit runden Ecken.....	294
5.3.7.6 Miniaturbilder mit Vergrößerungsfunktion	296
5.3.7.7 Schaltfläche	298
5.3.8 <i>Titelfolie</i>	299
5.3.8.1 Modul starten.....	299
5.3.8.2 Dialogfenster "Folientitel"	300
5.3.9 <i>Medien</i>	302
5.3.9.1 Flash-Film	302
5.3.9.2 Shockwave.....	304
5.3.9.3 Video Clip	305
5.3.9.4 Java- Applet	309
5.3.9.5 Flash Video	311
5.3.10 <i>Navigation</i>	315
5.3.10.1 Universelle Schaltfläche	315
5.3.10.2 Navigationsmenü	317
5.3.10.3 Aktuelle Position	320
5.3.10.4 Registerkarte "Inhalt"	322
5.3.10.5 Registerkarte "Hilfe"	326
5.3.10.6 Registerkarte "Rechner".....	330
5.3.10.7 Registerkarte "Einstellungen"	334
5.3.10.8 Registerkarte "Suche"	341
5.3.10.9 Registerkarte "Info".....	347
5.3.10.10 Schaltfläche "Weiter"	351
5.3.10.11 Schaltfläche "Vorherige"	354
5.3.10.12 Foliename.....	357

5.3.10.13	Fenstertitel	358
5.3.10.14	Schaltfläche "Ton"	359
5.3.10.15	Schaltfläche "Modul schließen"	363
5.3.10.16	Schaltfläche "Wiederholen"	364
5.3.10.17	Einfacher Fortschrittsbalken	367
5.3.10.18	Erweiterter Fortschrittsbalken	368
5.3.10.19	Dialogfenster "Hilfe"	371
5.3.10.20	Dialogfenster "Inhalte"	377
5.3.10.21	Dialogfenster "Suche"	382
5.3.10.22	Dialogfenster "Glossar"	389
5.3.10.23	Einfache Suche	396
5.3.10.24	Ladefortschritt Anzeige	401
5.3.10.25	Alternativer Pfad	404
5.3.10.26	Frame-Navigation	407
5.3.10.27	Timer	409
5.3.10.28	Notizen	411
5.3.10.29	Registerkarte "Notizen"	413
5.3.11	Akteure	417
5.3.11.1	Akteur	417
5.3.11.2	Sprechender Kopf	422
5.3.11.3	Akteur 2	428
5.3.11.4	Sprechender Kopf 2 (unterschiedliche Charaktere)	433
5.3.11.5	Akteur (unterschiedliche Charaktere)	439
5.3.11.6	Sprechender Kopf (unterschiedliche Charaktere)	445
5.3.11.7	Araber	450
5.3.11.7.1	Reihenfolge von Aktionen	451
5.3.11.8	Tiere	452
5.3.11.9	Hase	456
5.3.12	Listen	458
5.3.12.1	Aufzählung	458
5.3.12.2	Einfache Liste	465
5.3.12.3	Standardliste	472
5.3.12.4	Standard Blockliste	477
5.3.12.5	Standard Listenelement	478
5.3.12.6	Einfaches Listenelement	479
5.3.12.7	Animierte Liste	480
5.3.13	Textboxen	482
5.3.13.1	Textbox (Schatten)	482
5.3.13.2	Textbox (Relief)	486
5.3.13.3	Einfache Textbox	489
5.3.13.4	Farbverlaufsbox	492
5.3.14	Test	495
5.3.14.1	Test	495
5.3.14.2	QTI Test	503
5.3.14.3	Aktuelles Ergebnis	513
5.3.14.4	Ergebnisse nach Zielen	515
5.3.14.5	Detail-Ergebnisse	516
5.3.15	Formular	519

5.3.15.1 Text Feld	519
5.3.15.2 Versteckte Eingabe.....	522
5.3.15.3 Textbereich.....	524
5.3.15.4 Kontrollkästchen	527
5.3.15.5 Optionen	530
5.3.15.6 Drop-down Menu	534
5.3.15.7 Schaltfläche	537
5.3.16 Benutzerdefinierte Kopien von Objekten erstellen.....	539
5.4 MAUSZEIGER	544
5.4.1 Mauszeiger verwenden	544
5.4.2 Dauer der Mauszeiger-Bewegung.....	545
5.5 SZENARIEN	546
5.5.1 Produktkatalog.....	546
6. UMGANG MIT OBJEKTEN	547
6.1 OBJEKTPosition INNERHALB EINES FRAMES	547
6.1.1 Objekt-Auswahl	547
6.1.2 Rahmen, Füllfarben und Transparenz	548
6.1.3 Ändern der Größe eines Objekts.....	548
6.1.4 Bewegen eines Objektes.....	550
6.1.5 Ausrichtung von Objekten	552
6.1.6 Drehen eines Objekts.....	553
6.1.7 Ändern der Reihenfolge (Sichtbarkeit) der Objekte	554
6.2 STEUERUNG DER ANZEIGEZEIT	555
6.2.1 Effekte	555
6.2.2 Objekt-Anzeigedauer.....	556
6.2.3 Zeitleiste	557
6.3 OBJEKTEIGENSCHAFTEN.....	558
6.3.1 Allgemeine Objekteigenschaften	558
6.3.2 Objektspezifische Eigenschaften	559
6.4 SOUND AN OBJEKTE BINDEN	559
7. ANIMATION	560
7.1 FRAMES VERWENDEN	560
7.2 FRAME-ANZEIGE-DAUER.....	560
8. EREIGNISSE UND AKTIONEN	561
8.1 EREIGNISSE.....	562
8.1.1 Folien und Frame Ereignisse.....	562
8.1.2 Allgemeine Ereignisse aller Objekte	563
8.1.3 Objektspezifische Ereignisse.....	564
8.1.4 Tastaturereignisse verwenden	565
8.2 AKTIONEN	566
8.2.1 EXTERNAL URL.....	568
8.2.2 RETURN	568
8.2.3 ROTATE - START.....	569
8.2.4 ROTATE - STOP	569
8.2.5 CALL	570
8.2.6 MOVE - START	571

8.2.7 MOVE - STOP	572
8.2.8 IF	573
8.2.9 IF COMPLETION STATUS.....	573
8.2.10 IF SCORE	574
8.2.11 IF SUCCESS STATUS.....	575
8.2.12 SET COMPLETION STATUS	576
8.2.13 SOUND.....	577
8.2.14 ELSE	577
8.2.15 METHOD	578
8.2.16 NAVIGATION.....	578
8.2.17 PARALLEL	579
8.2.18 SET SCORE.....	579
8.2.19 DELAY	580
8.2.20 VARIABLE.....	581
8.2.20.1 Variablen in Ausdrücken verwenden	581
8.2.21 GOTO	582
8.2.22 PRINT	582
8.2.23 DISPLAY.....	583
8.2.24 SEQUENTIALLY.....	583
8.2.25 MSGBOX	584
8.2.26 CHECKHIT.....	584
8.2.27 SIZE - START.....	585
8.2.28 SIZE - STOP.....	586
8.2.29 TIMER	586
8.2.30 SET SUCCESS STATUS.....	587
8.2.31 FOR	587
8.2.32 JAVASCRIPT.....	588
8.2.33 Z - INDEX.....	588
8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden	589
9. BEWERTUNG.....	592
9.1 ZIELE	592
9.2 REGELN	594
10. BILDSCHIRMAUFZEICHNUNG	598
10.1 WAS SOLLTE MAN FÜR DIE AUFEICHNUNG EINER SIMULATION VORBEREITEN?	598
10.2 BILDSCHIRMAUFZEICHNUNGS-ASSISTENT	598
10.3 BILDSCHIRMAUFZEICHNUNG.....	602
10.4 ÄNDERN DER AUFNAHMEEINSTELLUNGEN WÄHREND EINER AUFNAHME	603
10.5 BILDAUSSCHNITT AUFEICHNEN	606
10.6 BEARBEITEN AUFGEZEICHNETER FRAMES	608
11. AUS POWERPOINT IMPORTIEREN.....	609
11.1 Assistent für PowerPoint-Import	609
12. LIZENZVERWALTUNG	613
12.1 HASP HL-SCHLÜSSEL (USB-DONGLE).....	613
12.2 HASP SL SCHLÜSSEL (SOFTWARE SCHLÜSSEL)	613
12.2.1 Lizenz aktivieren	614

12.2.2 Vorübergehende Entfernung der Lizenz	617
12.2.3 Rückgabe einer entfernten Lizenz	619
12.2.4 Lizenz deaktivieren	621
12.3 COURSELAB REGISTRIERUNG.....	623

1. Über CourseLab

CourseLab ist ein umfangreiches und bedienungsfreundliches E-Learning-Autorensystem mit einer WYSIWYG-Oberfläche. Mit diesem System können Sie auch ohne Programmierkenntnisse hochwertige interaktive E-Learning-Kurse erstellen, die im Internet, in Lernmanagement-Systemen (LMS), auf CD-ROMS oder anderen Plattformen und Geräten veröffentlicht werden können.

1.1 Hauptmerkmale von CourseLab:

Eine WYSIWYG (What you see is what you get; übers.: Was Sie sehen, ist was Sie bekommen)-Oberfläche, um einen hochwertigen und interaktiven E-Learning-Inhalt zu erstellen und zu verwalten.

- Keine HTML- oder andere Programmierkenntnisse erforderlich
- Objektorientiertes Modell, das den Aufbau des E-Learning-Inhalts fast jeder Komplexität erlaubt - so einfach wie Bausteine zusammenfügen
- Das Interface basiert auf einem Open-Object-Model, mit welchem Sie die mitgelieferten Objekte und Vorlagen einfach erweitern und eigene Objekte und Vorlagen erstellen können
- Eingebettete Mechanismen für animierte Objekte
- Einfaches Einfügen von Rich-Media-Inhalten, wie Flash, Shockwave, Java und Video in verschiedenen Formaten
- Einfaches Einfügen und Synchronisierung von Tondateien
- Importieren von PowerPoint-Präsentationen in das Lernmaterial
- Bildschirmaufzeichnung ermöglicht die Nachbildung von Software-Funktionalitäten (dh. Simulation) unterschiedlicher Programme
- Eingebettete Mechanismen für Events und Aktionen
- Erfahrene Benutzer können auf die CourseLab Objekte und die Laufzeitvariablen über Javascript zugreifen

1.2 Systemanforderungen

Mindest-Systemanforderungen für das Arbeiten mit CourseLab:

- Microsoft Windows 2000/XP/2003/Vista/Windows 7/2008
- Internet Explorer 6.0 oder eine neuere Version
- 80 MB Festplattenspeicher
- 1 freier USB-Anschluss (falls Hardware Schlüssel verwendet wird)

1. Über CourseLab

Mindest-Systemanforderungen für das Ausführen von Lern-Modulen (für Computer und mobile Geräte*):

- Betriebssystem:
 - Microsoft Windows 98, Me, NT 4.0, 2000, XP, 2003, Vista, 7, 2008, MacOSX
 - iOS *
 - Linux
- Browser:
 - Internet Explorer 6.0 oder höher (8.0 und höher empfohlen) **
 - Mozilla FireFox 3.0 oder höher (4.0 und höher empfohlen) **
 - Google Chrome 1.0 oder höher (7.0 und höher empfohlen)
 - Apple Safari 4.0 oder höher (5.1 und höher empfohlen)
 - Opera 11.0 oder höher (12.0 und höher empfohlen)
- JavaScript Unterstützung
- XML Unterstützung

** Einige Effekte funktionieren möglicherweise nicht. Z.B. wird Adobe Flash auf manchen mobilen Geräten nicht unterstützt.*

*** Das lokale Aufrufen des Kurses wird nur für diese Browser unterstützt. Der Benutzer muss das Ausführen von aktiven Inhalten von der lokalen Platte in den Browsereinstellungen erlauben.*

1.3 Unterstützte Standards

Lern-Module, die mit CourseLab hergestellt werden, sind mit den folgenden E-Learning-Standards kompatibel (dies hängt von der Publikationsmethode ab):



- AICC (<http://www.aicc.org/>)
 - SCORM 1.2 (<http://www.adlnet.org/>)
 - SCORM 1.3 (SCORM 2004) (<http://www.adlnet.org/>)
- CourseLab ist für die Kompatibilität zu SCORM 2004 von ADL zertifiziert.

1.4 CourseLab und LMS

Das Lern-Management-System (LMS) ist eine komplexe Software-Plattform zur automatischen Verwaltung von veröffentlichtem Lerninhalt. Das LMS protokolliert den Abschluss eines E-learning-Kurses und kann daraus Berichte erstellen. Moderne LMS basieren auf internationalen Standards für die Verwendung und den Austausch von Lerninhalten.

Mit CourseLab kann ein kompletter, umfangreicher und komplexer E-Learning-Kurs erstellt werden.

Ist der Kurs fertig aufgebaut, wird dieser publiziert. Das Ergebnis einer Publizierung ist ein Zip-Paket, dessen Struktur den Vorgaben des gewählten e-Learning Standard entspricht (Content Aggregation Model - CAM). Das Archiv enthält alle für den Kurs relevanten

2. Oberfläche

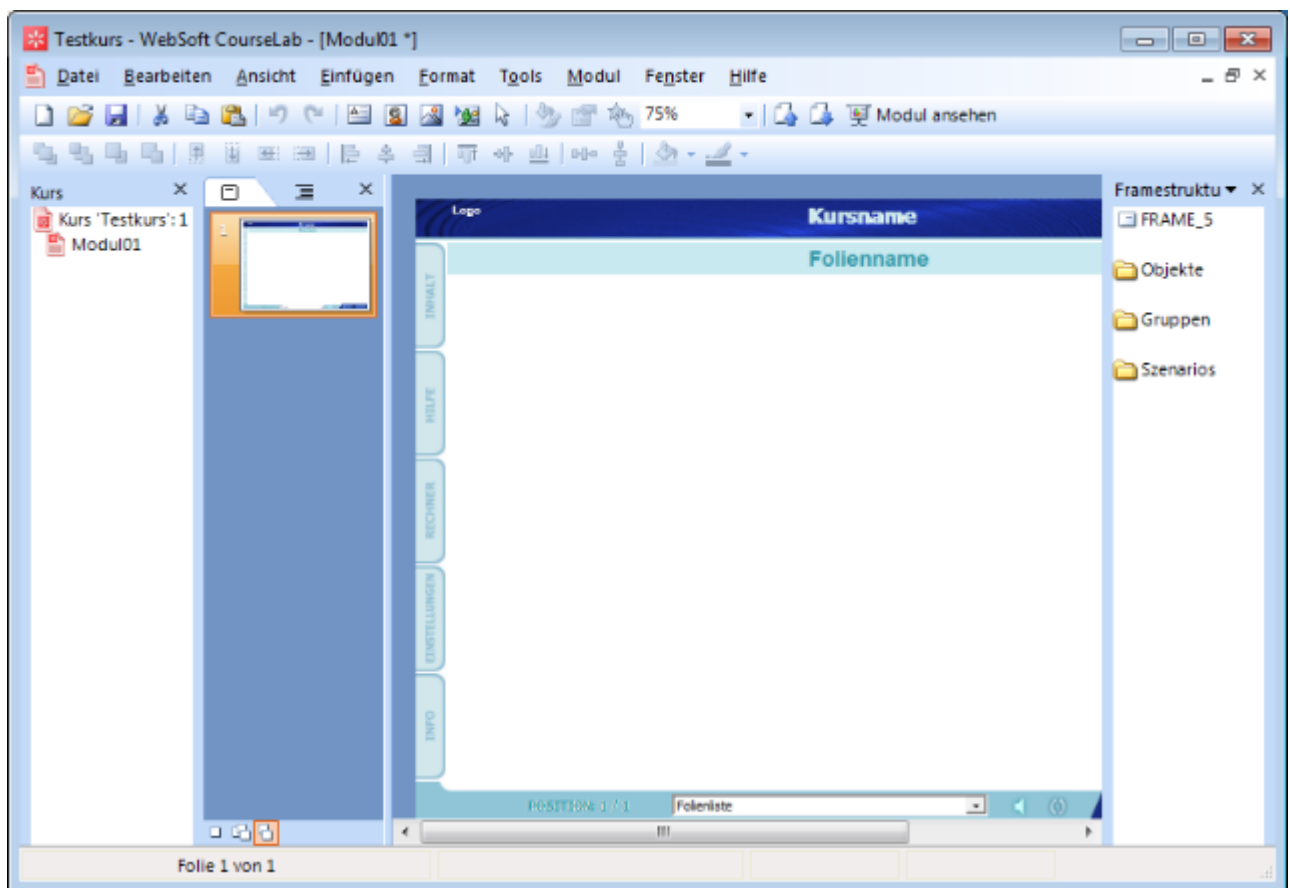
Dateien einschließlich der Kursstruktur-Beschreibung.

Das Kurspaket wird in ein LMS importiert, welches den gewählten Standard unterstützt und entsprechende Importfunktionen dazu anbietet.

Während ein Benutzer den Kurs durcharbeitet kommuniziert der Kurs mit dem LMS über das Runtime-Environment (RTE) unter Verwendung des jeweils ausgewählten Standards. Der Kurs speichert seinen aktuellen Zustand im Speicher des LMS und ruft diesen wieder ab, wenn ein Kurs nach einer Unterbrechung wieder fortgesetzt wird.

2. Oberfläche

So sieht das CourseLab Fenster aus, nachdem mittels Assistent zum Erstellen eines neuen Kurses ein leerer Kurs angelegt wurde.



Das CourseLab Fenster ist in Bereiche unterteilt, welche für unterschiedliche Aufgaben verwendet werden

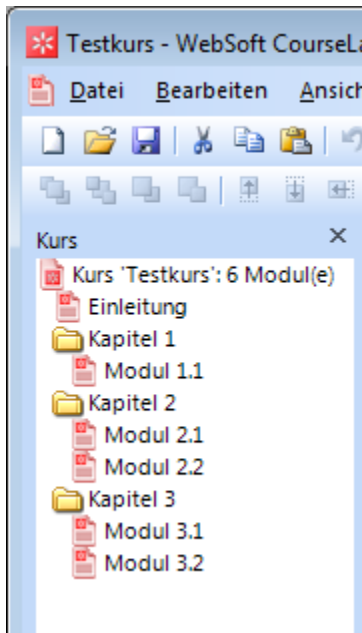
- [2.1 Kursübersicht](#) diese befindet sich links im CourseLab Fenster. Die Kursübersicht zeigt den Titel des Lern-Kurses an.
- [2.2 Modulfenster](#) befindet sich in der Mitte des CourseLab Fensters.
- [2.3 Aufgabenleiste](#) befindet sich rechts im CourseLab Fenster.

2.1 Kursübersicht

Die Kursübersicht zeigt den Titel des Lern-Kurses an. Derselbe Titel wird für den Lernenden im Lern-Management-System angezeigt.

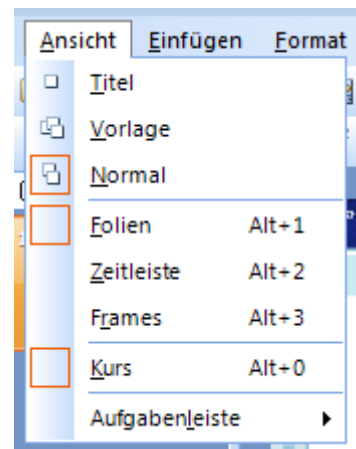
Um die Kursübersicht zu öffnen oder zu schließen, wählen Sie im Menü **Ansicht** → **Kurs** aus.

Die Kursübersicht befindet sich links im CourseLab Fenster.



Die Kursübersicht enthält:

- Kursname
- Namen der Kapitel
- Namen der Module



Kapitel können innerhalb anderer Kapitel gruppiert werden. Daraus resultiert eine komplexe Kurs-Hierarchie-Struktur.

Klicken Sie doppelt auf den Modulnamen, um das Modul zur Bearbeitung zu öffnen.

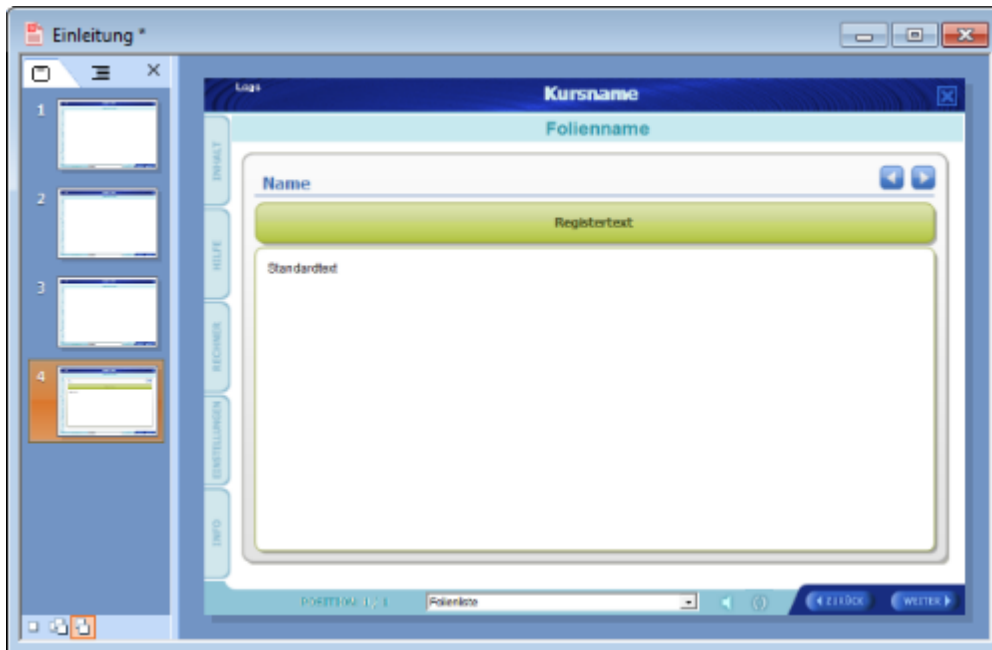
Um das Modul oder das Kapitel in ein anderes Kapitel zu legen, ziehen Sie den entsprechenden Namen des Moduls auf den Namen des Zielkapitels.

Um die Modul-Reihenfolge zu ändern ziehen Sie die Module mit der Maus in das übergeordnete Kapitel. Das

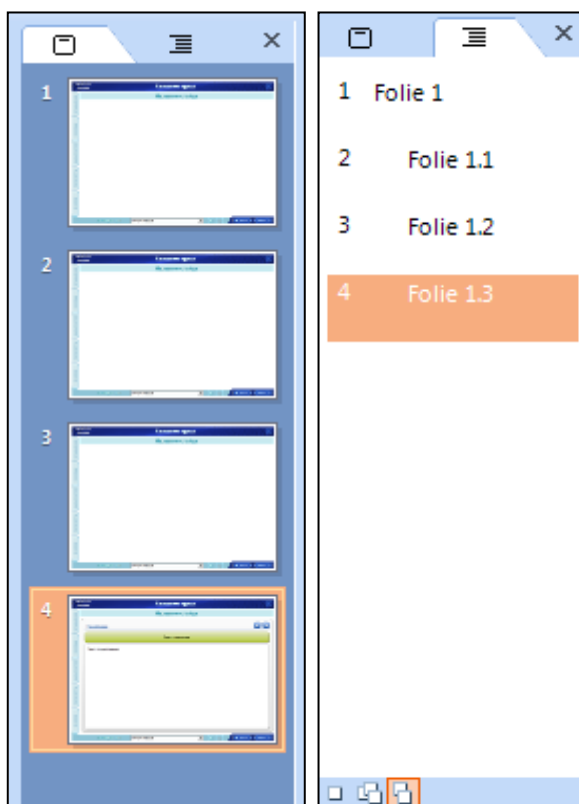
verschobene Element wird immer am Ende der Liste angehängt.

2.2 Modulfenster

Das geöffnete Modulfenster befindet sich in der Mitte des CourseLab Fensters. Dieses besteht aus zwei Bereichen: der Folienübersicht (links) und dem Arbeitsbereich.



Der Arbeitsbereich wird verwendet, um Objekte auf die Folie zu setzen.



Die Folienübersicht dient der Anzeige von Miniaturen der Folien. Per Klick auf eine dieser Miniaturen wird die Folie im Arbeitsbereich angezeigt.

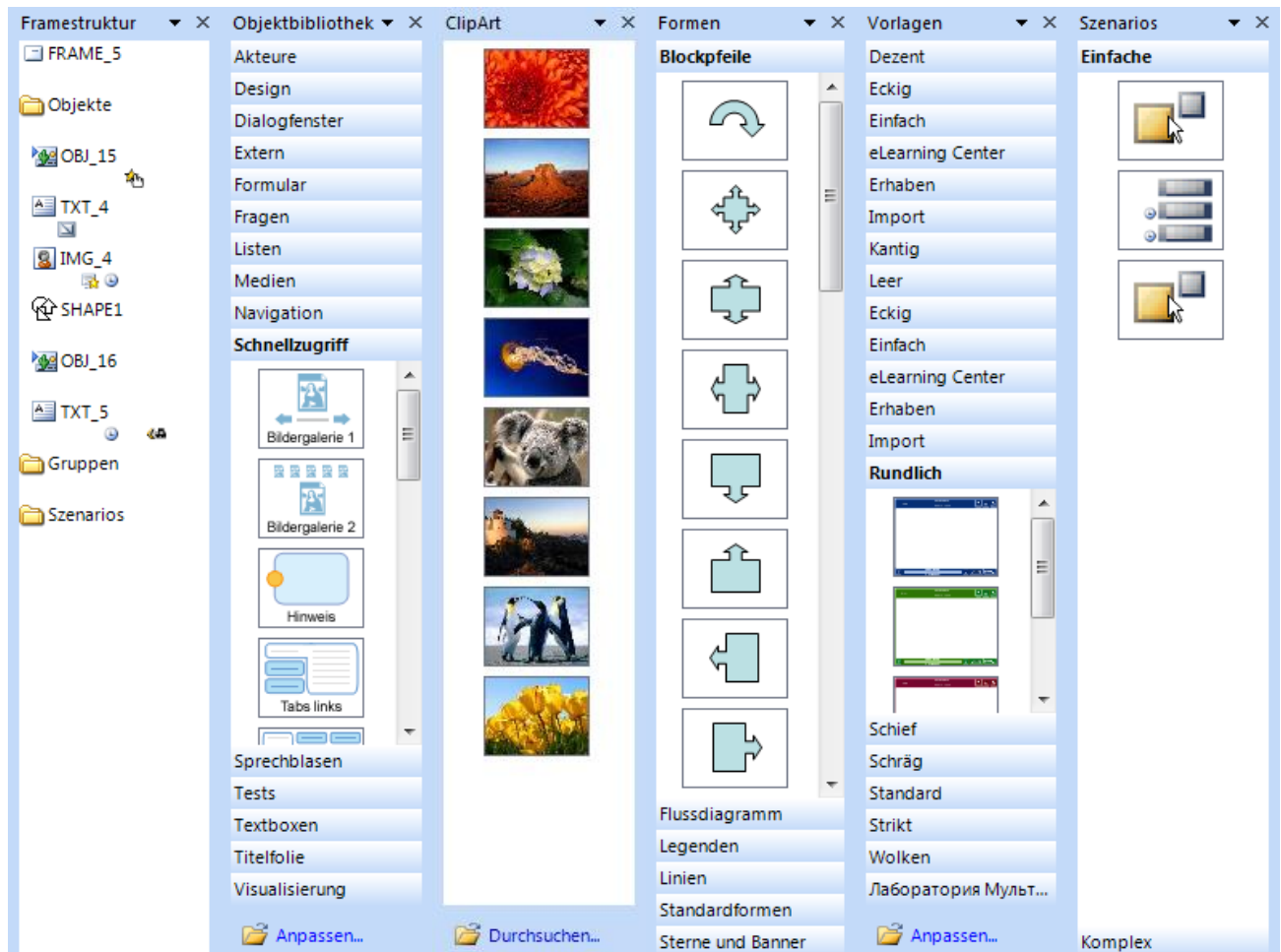
Um die Folienreihenfolge zu ändern, ziehen Sie die ausgewählte Folienminiatur auf die gewünschte Position in der Folienübersicht. Mit den beiden Reiter-Symbolen oberhalb der Kursübersicht können Sie die Ansicht zwischen Folienminiaturen und Foliennamen umschalten.

Verwenden Sie die Tab- bzw. Shift+Tab-Taste, um den Namen der ausgewählten Folie nach rechts oder links zu verschieben. Auf diese Weise können Sie eine einfache Folienhierarchie erstellen, die während der Kurswiedergabe angezeigt wird.

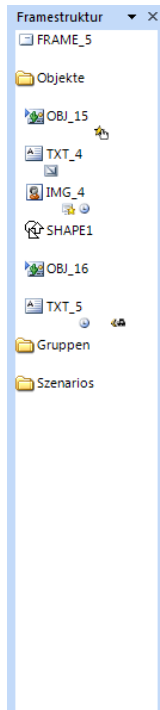
Im Modulfenster können Sie außerdem [Frames](#) und die [Zeitleiste](#) öffnen.

2.3 Aufgabenleiste

Die Aufgabenleiste befindet sich rechts im CourseLab-Fenster. Das Drop-Down-Menü an der Spitze der Aufgabenleiste ermöglicht den Zugang zu einem der folgenden Sektionen:



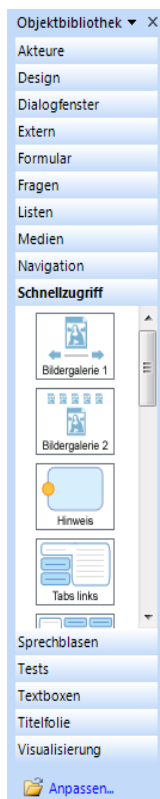
2.3.1 Framestruktur



In der Framestruktur werden die aktuelle Frame-ID und eine Liste aller im Frame verwendeten Objekte (sowie Gruppen und Szenarien) angezeigt. Die [Objekte innerhalb eines Frames](#) erscheinen der Reihe nach in der Liste, wobei die zuletzt erstellten Objekte ganz oben angezeigt werden, diese verdecken evtl. darunterliegende Objekte. Jedes Objekt hat eine Objekt-ID und ein kleines Icon, welches Hinweise auf zusätzliche Objektparameter gibt:

-  Zu den Objekt ereignissen wurden Aktionen eingetragen.
-  Das Objekt wird zeitversetzt angezeigt.
-  Das Objekt ist ausgeblendet.
-  Dem Objekt wurde eine Tondatei beigelegt.
-  Das Objekt hat einen Übergangseffekt.

2.3.2 Objektbibliothek



Die Objektbibliothek zeigt alle zur Kurserstellung verfügbaren Objekte an. Diese sind nach Verwendungszweck gruppiert.

Sie können die Objekte auf zwei verschiedene Arten einfügen: ziehen Sie das Icon in den Frame oder klicken Sie doppelt darauf (in diesem Fall wird das Objekt exakt in der Mitte des Frames platziert).

Die Objekte können [durch den Benutzer definiert](#) werden (dazu klicken Sie auf den Link „Anpassen“, der sich unten in der Objektbibliothek befindet).

2.3.3 ClipArt



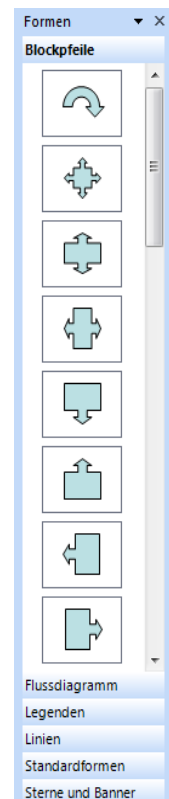
Um Bilder einzufügen, die Sie häufig verwenden, empfiehlt es sich, den ClipArt-Bereich zu verwenden. Dieser zeigt Miniaturen der Bilder eines Clipart-Ordners, der sich auf dem Computer befindet, an. Klicken Sie unten auf „Durchsuchen“, um den Ordner auszuwählen, der im Clipart-Bereich zugänglich gemacht werden soll. Im geöffneten Dialogfenster „Ordner suchen“ wählen Sie den gewünschten Ordner aus. Es empfiehlt sich, den Ordner, den Sie für Cliparts verwenden möchten, hierfür vorzubereiten.

Um ein Bild in der Folie hinzuzufügen, ziehen Sie das Miniatur-Bild in den Arbeitsbereich.

2.3.4 Formen

Formen sind eine Gruppe spezieller Objekte, die auf Vektoren basieren. (Pfeile, Sterne, Kurven, Vierecke, usw.). Die Form kann beliebig vergrößert oder verkleinert werden, ohne an Form oder Qualität zu verlieren. Dies ist abhängig von der Vektorenstruktur.

Um ein Objekt einzufügen, wählen Sie eine Gruppe von Formen aus und klicken Sie doppelt auf das gewünschte Objekt.



2.3.5 Szenarien



CourseLab-Szenarien sind Vorlagen mit denen wiederkehrende Tätigkeiten beim Folienaufbau vereinfacht, d.h. automatisiert werden können.

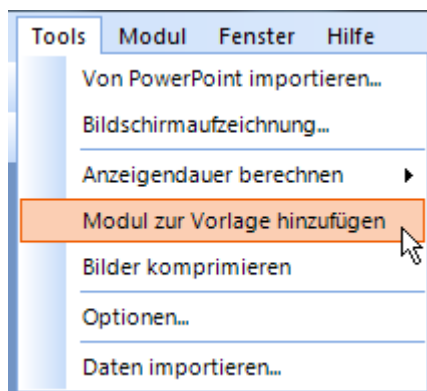
Die Szenarien-Sektion in der Aufgabenleiste zeigt alle Szenarien an, die für die Kurserstellung verfügbar sind. Diese sind entsprechend ihres Verwendungszwecks gruppiert.

2.3.6 Vorlagen

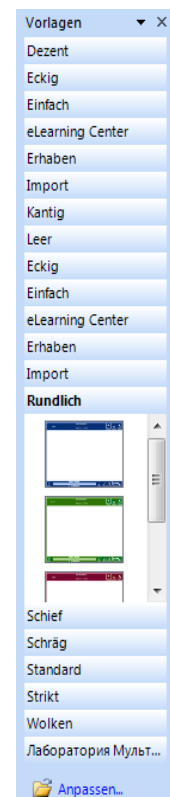
In der Vorlagen-Sektion werden alle für die Kurserstellung verfügbaren Vorlagen angezeigt. Mit diesen kann der Benutzer die ursprüngliche Vorlage des Moduls ändern oder eine weitere Vorlage für einige Folien hinzufügen.

Um eine Vorlage in das aktuelle Modul hinzuzufügen, klicken Sie auf das Icon der gewünschten Vorlage. Eine neue Vorlagen-Folie (und Titelfolie, falls festgelegt) wird dem Modul hinzugefügt.

Vorlagen können auch vom Benutzer definiert werden, indem dieser den Link „Anpassen“ verwendet, der sich unten in der Aufgabenleiste befindet.



Sie können ihre eigenen Vorlagen kreieren und diese unter „Meine Vorlagen“ abspeichern. Dazu erstellen Sie ein Modul mit einer leeren Folie, ändern Sie die Vorlagen-Folie und die Titelfolie ihren Vorstellungen entsprechend und wählen Sie im Menü **Tools** den Unterpunkt **Modul zur Vorlage hinzufügen** aus.



3. Was ist ein E-Learning Kurs?

Ein E-Learning-Kurs enthält thematisch strukturiertes, selbstständiges Lernmaterial, das dem Lernenden über das Internet oder von den gängigen Speichermedien wie Festplattenlaufwerken, CDs und Flash-Karten zur Verfügung gestellt werden kann.

Gewöhnlich enthält ein E-Learning Kurs Materialien für das Selbststudium, bietet aber gegenüber normalen Büchern oder Handbüchern zusätzlich:

- Multimedia-Inhalte – Grafiken, Animation und weiteres Rich-Media-Material (Audio und Video in verschiedenen Formaten, Flash-Filme, Java-Anwendungen usw.).
- Interaktion – die Navigation durch das Lernmaterial kann von den Aktionen abhängen, die vom Benutzer gesetzt werden.
- Unterschiedliche Möglichkeiten zum Feststellen und Bewerten des erfassten Wissens (Tests, Übungen).

Integration eines E-Learning-Kurses in ein Lernmanagement-System und der Kommunikation zwischen diesen, welches ein effizientes Management des Gesamtlernprozesses ermöglicht. Innerhalb eines Lernmanagement-Systems gilt der E-Learning-Kurs als eine unabhängige Lerneinheit, die verwendet werden kann, um Inhalte zu liefern und den Lernerfolg festzustellen. Bei Abschluss eines E-Learning Kurses können verschiedene Berichte durch das Lernmanagement-System erzeugt werden.

Aus der pädagogischen Methodologieperspektive entsprechen E-Learning-Kurse herkömmlichen Lernkursen – unter der Voraussetzung, dass jeder E-Learning Kurs sämtliche, zum Selbststudium notwendige Lernmittel umfasst und auch prüft, ob das Lernmaterial auch verstanden wurde.

3.1 Modul

Das **Lern-Modul** ist der grundlegende Baustein der Kurshierarchie und stellt ein Set strukturierter Folien dar. Während des Lernprozesses wird der Lernende standardmäßig der Reihe nach von einer Folie zur nächsten geführt. Wenn gewünscht, kann der Autor des Lern-Moduls eine alternative Folienreihenfolge definieren (z.B. kann die Folienreihenfolge von dem Ergebnis eines Tests abhängen).

Ein Lern-Modul kann für **pädagogische Zwecke** benutzt werden, sofern es **nur Lernmittel** enthält und kann auch für die **Beurteilung** der gelernten Lektionen eingesetzt werden, sofern es auch Tests und Übungen enthält. Es ist die übliche Praxis, Lernmittel und Tests in einem Lern-Modul zu kombinieren - wenn ein Benutzer das Lehrmaterial abgeschlossen hat, wird dessen Inhalt innerhalb des gleichen Lern-Moduls geprüft.

In einem **Lernmanagement-System** ist das Lern-Modul eine der Komponenten eines Lehrgangs und die einzige *dynamische* Struktureinheit. Das LMS sammelt Informationen vom Lern-Modul über Fortschritt und die **Prüfungsergebnisse**. Das LMS verwendet die gesammelten Informationen aller Lernmodule um nach definierbaren Regeln die Navigation durch die einzelnen Lernmodule zu steuern, sowie deren Abschluss des Kurses zu bestimmen.

Aus der **pädagogischen Methodologieperspektive** entspricht ein Lern-Modul einer Lektion oder einem Vortrag - dies bedeutet, die Lektion sollte thematisch zusammenhängendes und komplettes Lernmaterial enthalten.

3.2 Kapitel

Die Lern-Module, die in CourseLab erstellt werden, können in **Kapitel** thematisch gruppiert werden. Kapitel können andere Kapitel enthalten - mit dem Ergebnis einer komplexen Kurshierarchiestruktur. Obgleich es keine Beschränkung der Anzahl von Kapiteln bzw. Unterordnern gibt, wird empfohlen, eine übermäßig komplexe Hierarchiestruktur zu vermeiden. Dies könnte die Lernenden vor der Durchführung Ihres Kurses entmutigen, wenn die Struktur schwer verständlich ist.

Ein Kapitel enthält normalerweise Lern-Module und/oder andere Kapitel. Das Kapitel in einem Fernstudium-System ist eine strukturelle Entität oder Einheit. Es werden keine Informationen über den Zustand des Kapitels dem Lernmanagement-System von den Lern-Modulen übermittelt. Das LMS nimmt Änderungen am Zustand der Kapitel vor, die auf den Informationen basieren, die es von den Lern-Modulen und von anderen Kapiteln erhält.

Aus der **pädagogischen Methodologieperspektive** enthält ein Kapitel eine Reihe thematisch gruppierter Vorträge oder Lektionen.

3.3 Folie

Die **Folie** (interaktive Webseite) ist der Hauptbaustein des Lern-Moduls.

Folien werden vom Autor benutzt, um die Lernmaterialien, die Tests und die Übungen darzustellen. Die Reihenfolge sowie die Navigation durch Folien werden vom Autor vorher festgelegt.

Eine Folie besteht aus Frames. Abhängig von der Komplexität kann die Anzahl der Frames variieren (z.B. kann die Verwendung von Animationen oder Software-Simulationen die Anzahl der Frames erheblich erhöhen). Jede Folie hat mindestens einen Frame.

Folien sind durch das Lernmanagement-System einzeln nicht zugänglich. Das **Lern-Modul** ist die kleinste System-Einheit für das LMS.

Von einer **pädagogischen Methodologieperspektive** ausgehend wird eine Folie eingesetzt, um eine Sichtweise, einen Gedanken oder eine Idee innerhalb des Lern-Moduls auszudrücken.

3.4 Frame

Der Frame ist die kleinste Struktureinheit eines Lern-Moduls. Frames werden für zeitliche Veränderungen von Folien (zb. Animation) und somit als Grundlage für Objekte benutzt.

Obwohl es keine Beschränkung für die Anzahl von Frames innerhalb einer Folie gibt, empfehlen wir, nicht mehr als 30-40 Frames pro Folie einzurichten; andernfalls wird die Ladezeit der Folie sehr hoch.

Frames sind (wie Folien) einzeln nicht durch das **Lernmanagement-System** zugänglich. Das Modul ist die kleinste Systemeinheit.

Von der **pädagogischen Methodologieperspektive** ist ein **Frame** keine selbstständige Einheit.

3.5 Vorlage

Alle Folien im Lern-Modul werden auf Basis einer **Vorlagen-Folie** erstellt. Die Vorlagen-Folie enthält verschiedene Elemente, welche mehrere oder alle Folien gemeinsam haben. Die Vorlagen-Folie kann Logos, Navigationsobjekte (nächste Folie/vorige Folie), Hilfe-Tasten usw. enthalten.

Es gibt keine maximale Anzahl von Vorlagen-Folien und jede einzelne Folie könnte theoretisch eine eigene Vorlagen-Folie haben. Dies wäre allerdings ineffizient und sollte vermieden werden. In der Praxis sollte eine Vorlagen-Folie ausreichend sein.

EINSCHRÄNKUNG: Bedenken Sie, dass die Vorlagen-Folie eine Hintergrund-Folie ist und daher in ihrer Funktionalität eingeschränkt ist: Links, aktive Zonen, Effekte, Verzögerungen in der Anzeige, Ereignisse und Aktionen sind nicht für die Vorlagen-Folie gedacht. Die meisten komplexen Objekte funktionieren möglicherweise nicht auf der Vorlagen-Folie, abgesehen von Navigationsobjekten, welche speziell für die Vorlagen-Folie konzipiert wurden.

3.6 Titel-Folie

Die **Titel-Folie** ist die einleitende Seite des Lern-Moduls und erscheint auf dem Bildschirm, sobald das Lern-Modul startet. Das System lädt zuerst den Kernteil des Moduls mit der Titelfolie und zeigt diese an, während im Hintergrund die restlichen Seiten geladen werden, wodurch die Ladezeit des gesamten Lern-Moduls für den Benutzer optisch kürzer wirkt.

WICHTIG! Während der Anzeige der Titel-Folie ist der Hauptteil des Moduls noch nicht vollständig geladen, deshalb werden nicht alle komplexen Objekte angezeigt. Daher sollten für die Titel-Folie nur Text, Bilder und spezielle Objekte aus dem Ordner „Titel-Folie“ in der Objektbibliothek (Schaltfläche „Modul starten“ und Dialogfenster „Folientitel“) verwendet werden. Übergänge, Verzögerungen, Ereignisse und Aktionen sind nicht erlaubt.

4. Erstellen eines Lehrgangs

Die folgenden Kapitel beschreiben den Ablauf zur Kurserstellung:

- Vorbereitungen zum eLearning Kurs
- Kursassistent ausführen
- Bearbeiten eines Moduls
- weitere Module hinzufügen
- Kapitel hinzufügen
- Kurs veröffentlichen

4.1 eLearning Kurs vorbereiten

Folgendes sollte beim Erstellen eines Lehrgangs berücksichtigt werden:

Die thematische Präsentation des Lehrgangs muss konsequent sein.

- **Konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche.** Weichen Sie nicht von Ihrem Lerninhalt ab – Sie sollten es vermeiden, entsprechend der üblichen Unterrichtsmethode, eine lustige Geschichte in das Lernmaterial einzubinden. Jeder Student findet seinen eigenen Weg, um das Material zu verinnerlichen.
- **Stellen Sie nicht zu viele Alternativen zur Verfügung.** Ein linearer Kurs ist besser als eine baumähnliche Kursstruktur. Sie schickt den Lernenden in verschiedene Richtungen und einige parallele Wege der baumähnlichen Struktur werden möglicherweise gar nicht behandelt. Die einzige Ausnahme für die Anwendung einer komplexeren Struktur ist, wenn Sie ein Beispiel zur Verfügung stellen, das für das Hauptlehrziel nicht relevant ist. Dieses Beispiel sollte lediglich eine zusätzliche Illustration zum Lernmaterial sein, das übersprungen werden kann, ohne eine Beeinträchtigung des Gesamtlernprozesses zu verursachen. Falls jenes Beispiel einen wesentlichen Bestandteil des Hauptkurses ausmacht, ist es besser, dieses in die lineare Kursstruktur einzubetten.

Die Größe der Lernmodule sollte angemessen sein.

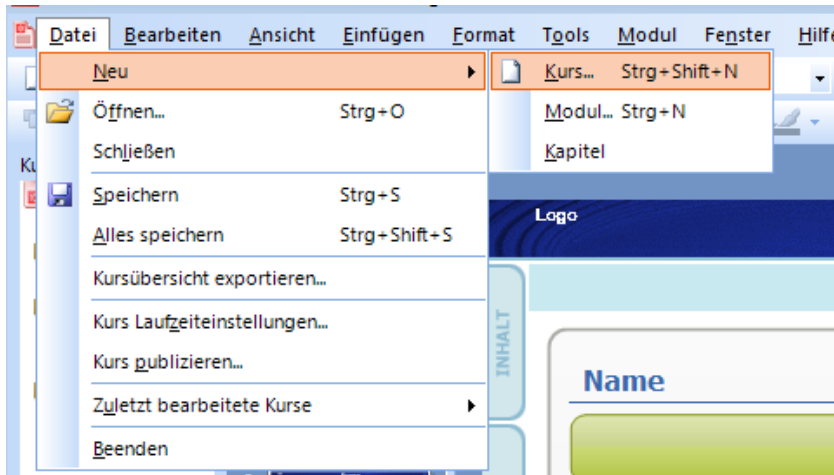
- **Teilen Sie das Lernmaterial auf einzelne Elemente auf.** Errichten Sie eine klare Hierarchiestruktur. Wenn das Lernmittel umfangreich ist, teilen Sie es auf klare, thematisch zusammenhängende Module, konsequente Handlungen und Inhalt. Es wird empfohlen, nicht mehr als ein Lernthema in einem Modul zu behandeln; Es ist besser, mehrere Module im Kurs zu benutzen als einzelne Module mit verschiedenen Themen zu überladen. Verwenden Sie thematisch zusammenhängendes Material in einem Modul und binden Sie gelegentlich eine Wissensüberprüfung in die Folien ein.
- **Ein Thema pro Folie.** Das Lernmaterial in dem Kurs auf Folien aufgeteilt. Obwohl mehrere Folien einem Thema angehören, empfiehlt es sich nicht, ein einziges Thema auf viele Folien auszudehnen. Idealerweise verwenden Sie ein Thema pro Folie.

Benutzen Sie die Multimedia-Funktionen

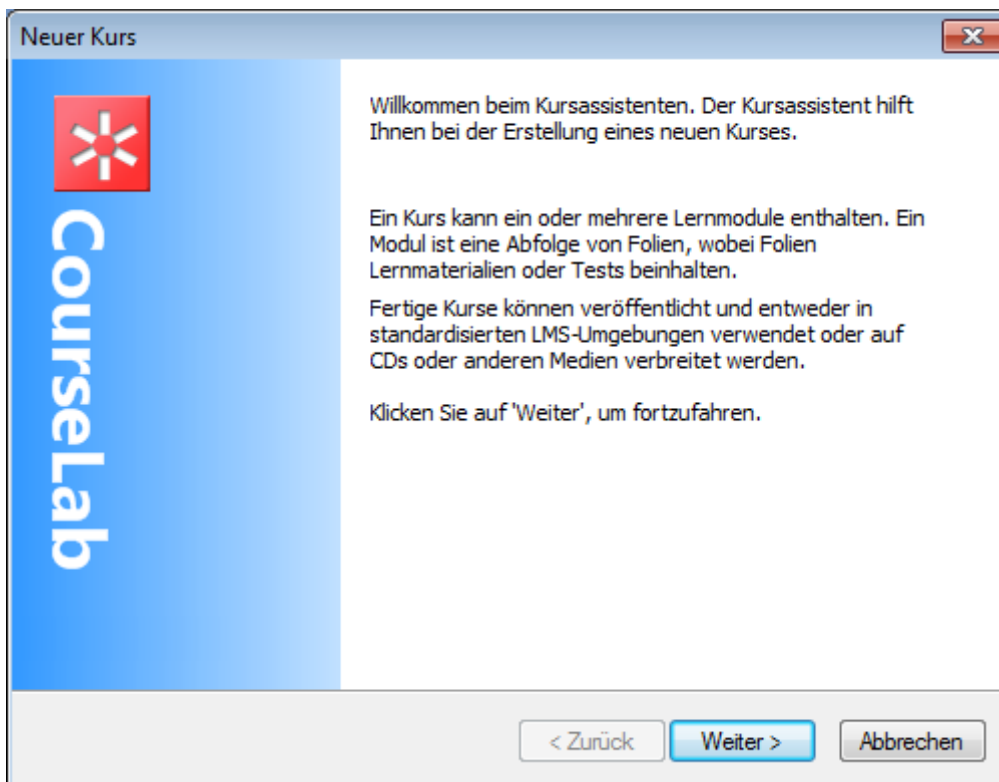
- **Multimedia und Grafiken.** E-Learning hat einen enormen Vorteil gegenüber dem herkömmlichen Lernen, da es Multimedia-Inhalte enthalten kann. Animationen und Flash-Filme sind häufig leichter verständlich als langatmige Textbeschreibungen und sollten beim Präsentieren eines Themas so oft wie möglich verwendet werden.
- **Lernen Sie durch üben.** Erlauben Sie es dem Publikum, auf das Material einzuwirken (interaktiv mitwirken), da es erheblich den Prozess des Merkens verbessert. Gegebenenfalls ermöglichen Sie Bildschirm-Aktionen, um unterschiedliche Ergebnisse durch die Manipulation der Parameter zu demonstrieren. Verwenden Sie Tests, um das Wissen während des Lernprozesses zu überprüfen.

4.2 Neuer-Kurs-Assistent

Um einen neuen Kurs zu erstellen, wählen Sie **Datei -> Neu -> Kurs...**

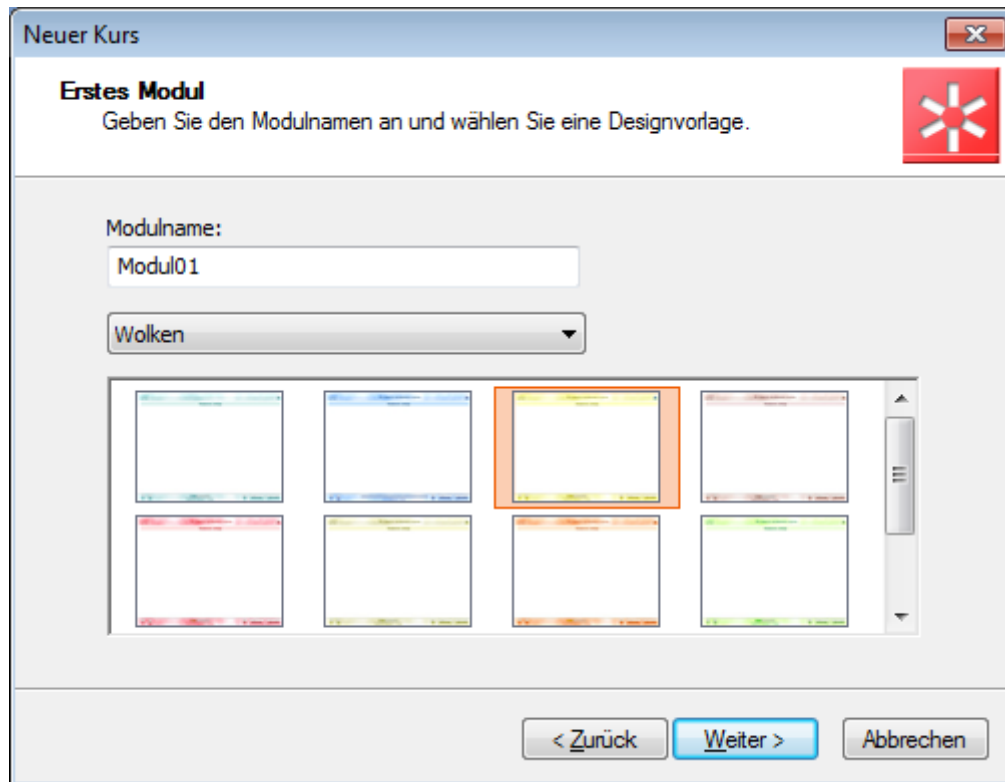


Der Neuer-Kurs-Assistent erscheint. Klicken Sie auf „Weiter“.



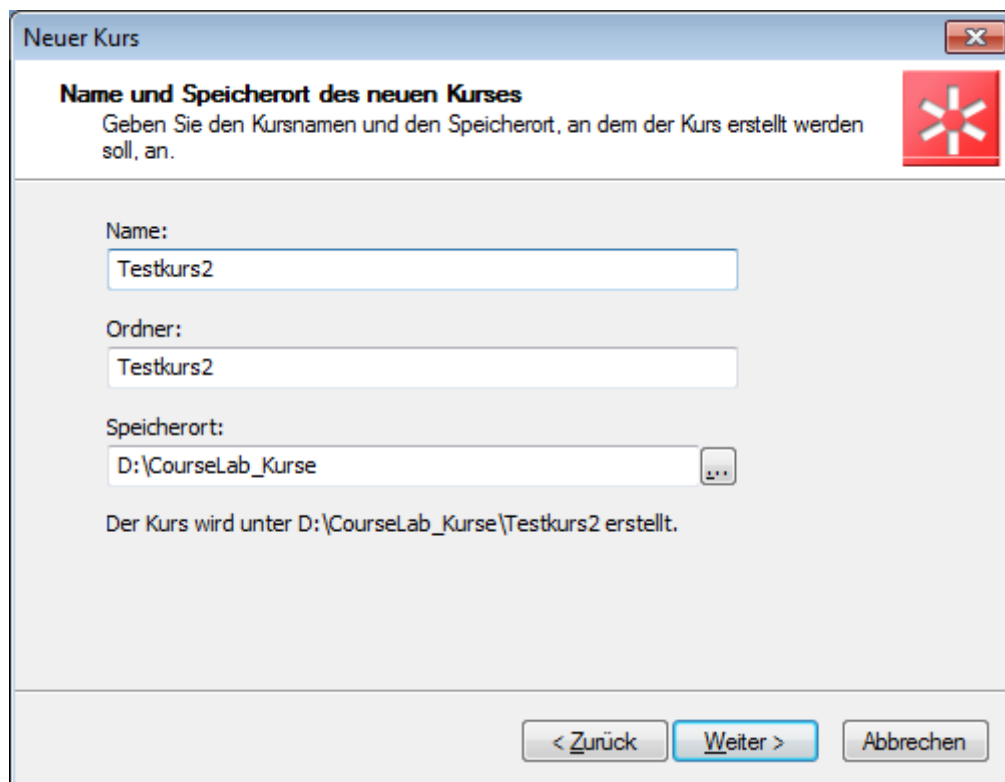
Geben Sie einen Kursnamen ein, sowie den Ordner, in dem die Kursdateien gespeichert werden.

4. Erstellen eines Lehrgangs



The screenshot shows a window titled 'Neuer Kurs' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a red square icon with a white asterisk. The main heading is 'Erstes Modul' followed by the instruction 'Geben Sie den Modulnamen an und wählen Sie eine Designvorlage.' Below this, there is a text input field labeled 'Modulname:' containing the text 'Modul01'. Underneath the text field is a dropdown menu currently showing 'Wolken'. Below the dropdown is a grid of eight thumbnail images representing different design templates. The third thumbnail in the top row is highlighted with an orange border. At the bottom of the window, there are three buttons: '< Zurück', 'Weiter >', and 'Abbrechen'.

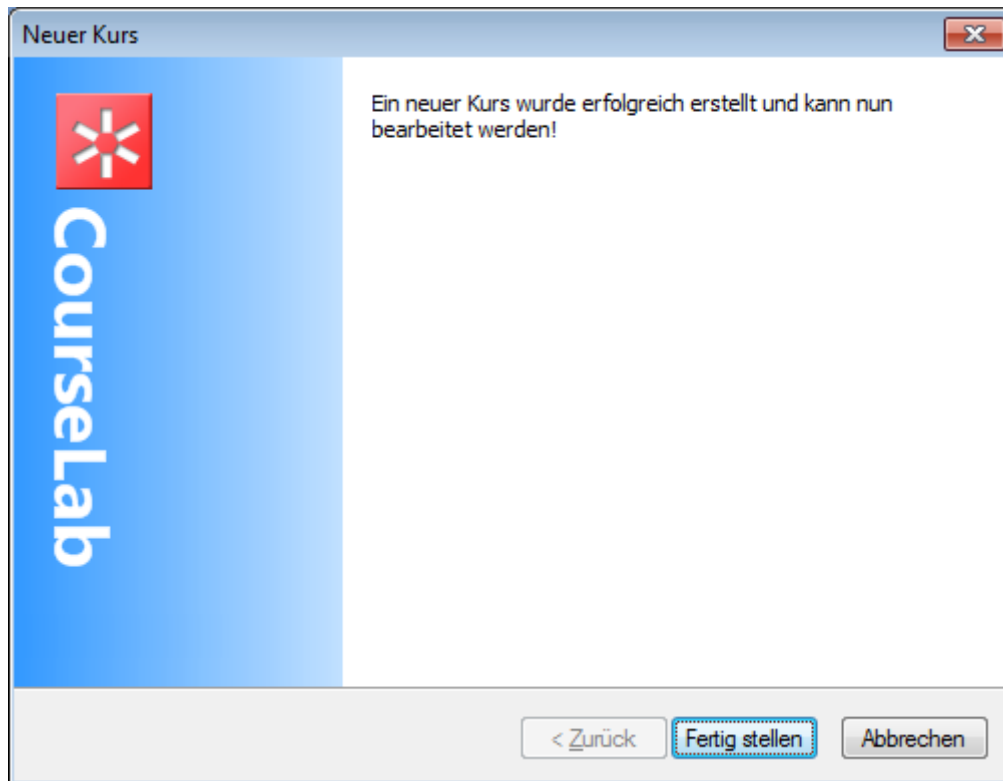
Standardmäßig enthält jeder erstellte Kurs ein einzelnes Modul. Auf der nächsten Seite des Assistenten geben Sie den Namen des ersten Moduls ein und wählen eine Vorlage aus. Später können Sie dem Kurs weitere Module, sowie Kapitel hinzufügen. Klicken Sie auf „Weiter“.



The screenshot shows a window titled 'Neuer Kurs' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a red square icon with a white asterisk. The main heading is 'Name und Speicherort des neuen Kurses' followed by the instruction 'Geben Sie den Kursnamen und den Speicherort, an dem der Kurs erstellt werden soll, an.' Below this, there are three text input fields: 'Name:' containing 'Testkurs2', 'Ordner:' containing 'Testkurs2', and 'Speicherort:' containing 'D:\CourseLab_Kurse'. To the right of the 'Speicherort' field is a small square button with three dots. Below these fields, there is a line of text: 'Der Kurs wird unter D:\CourseLab_Kurse\Testkurs2 erstellt.' At the bottom of the window, there are three buttons: '< Zurück', 'Weiter >', and 'Abbrechen'.

4. Erstellen eines Lehrgangs

Klicken Sie auf „Fertig stellen“, um den Assistenten zu verlassen. Ihr Kurs wird nun erstellt.



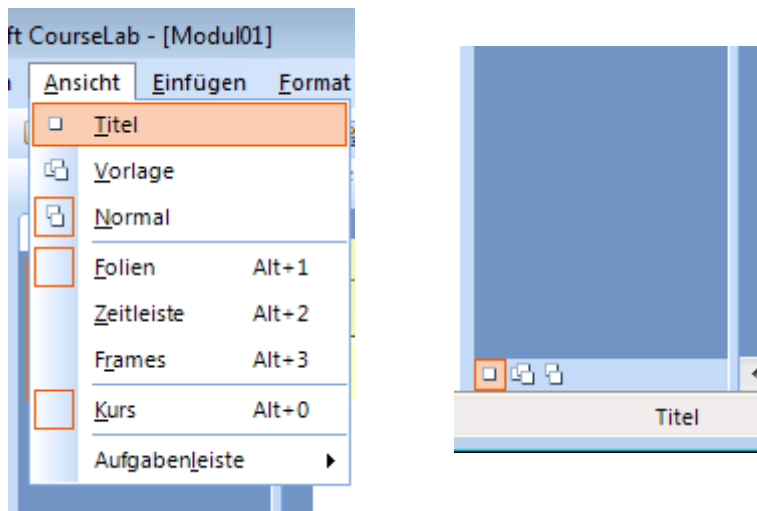
4.3 Bearbeiten eines Moduls

Das Bearbeiten eines Moduls besteht aus folgenden Arbeitsschritten:

- 4.3.1 Titelfolie bearbeiten
- 4.3.2 Vorlage bearbeiten
- 4.3.3 Folie bearbeiten
- 4.3.4 Folien hinzufügen
- 4.3.5 Modulvorschau

4.3.1 Titelfolie bearbeiten

Um die Titelfolie zu bearbeiten, wählen Sie **Ansicht -> Titel** oder klicken Sie auf das entsprechende Icon in der unteren Leiste der Folienübersicht.

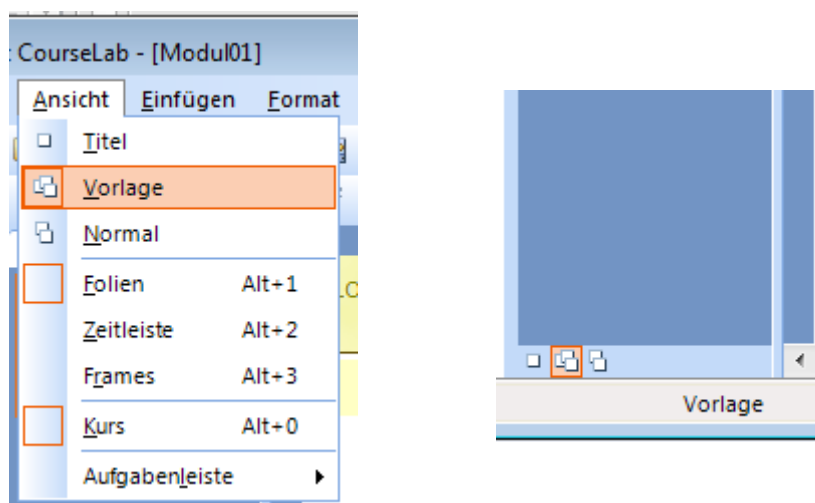


Auf der Titel-Folie können Sie Bilder (z.B. ein Logo) und Texte einfügen, um den Inhalt des Moduls vorzustellen, sowie die Startschaltfläche ändern. Sie können daher das Aussehen der Schaltfläche „Modul starten“ anpassen: „**Während des Ladens**“ (wird angezeigt, wenn das System anfängt, das Modul zu laden, solange bis es geladen ist) und „**Wenn geladen**“ (wird angezeigt, wenn der Code für das Modul vollständig geladen ist). Sie sollten Ihre Bilder in Ihrem Grafikeditor aufbereiten und bei Bedarf unter „Grafik formatieren...“ im Kontext-Menü (rechter Mausklick) ändern.

EINSCHRÄNKUNG! Die Titel-Folie wird am Schirm angezeigt, bevor das System alle für das Modul notwendigen Dateien geladen hat, deshalb können nur eine begrenzte Anzahl an Objekten, Bildern, Textblöcke, Formen und spezielle Objekte der Titelfolie eingesetzt werden. Links, Banner, Animationseffekte und andere Ereignisse funktionieren auf der Titelfolie nicht. Abgesehen von den oben erwähnten Elementen gilt das WYSIWYG-Prinzip für das Bearbeiten der Titelfolie.

4.3.2 Vorlage bearbeiten

Um die Vorlage zu bearbeiten wählen Sie **Ansicht -> Vorlage** aus oder klicken Sie auf das entsprechende Icon in der unteren Leiste der Folienübersicht.



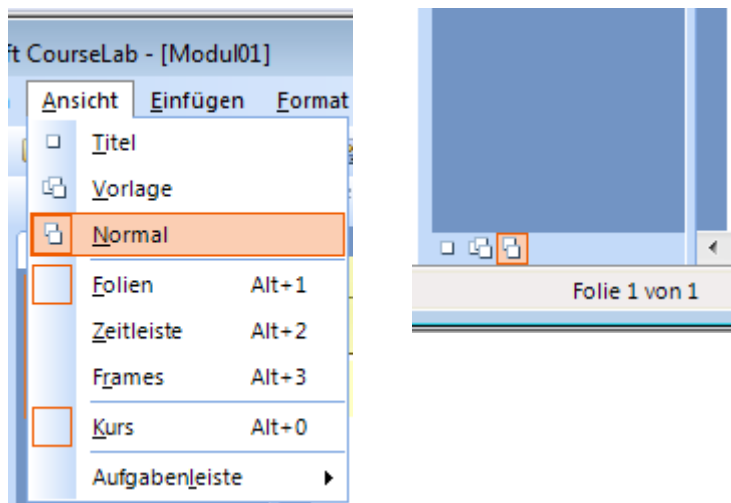
4. Erstellen eines Lehrgangs

Mit der Gestaltung der Vorlage legen Sie ein Layout für alle Folien dieses Moduls fest. Sie können die Bilder auf der Vorlage ändern, ein Standard-Folienhintergrundbild hinzufügen, ein Logo einfügen, den Namen des Moduls festlegen, usw.

EINSCHRÄNKUNG! Links, Animationseffekte und Ereignisse sind für die Vorlage nicht geeignet, weil die Vorlage den Hintergrund für andere Folien darstellt. Es gibt auch eine Beschränkung der verfügbaren Objekte: Sie können nur Bilder, Textboxen, Formen und spezielle Objekte aus dem „Navigations“-Ordner benutzen. Die Vorlagen-Bearbeitungsmöglichkeiten basieren auf dem WYSIWYG-Prinzip (WYSIWYG=What you see is what you get).

4.3.3 Folie bearbeiten

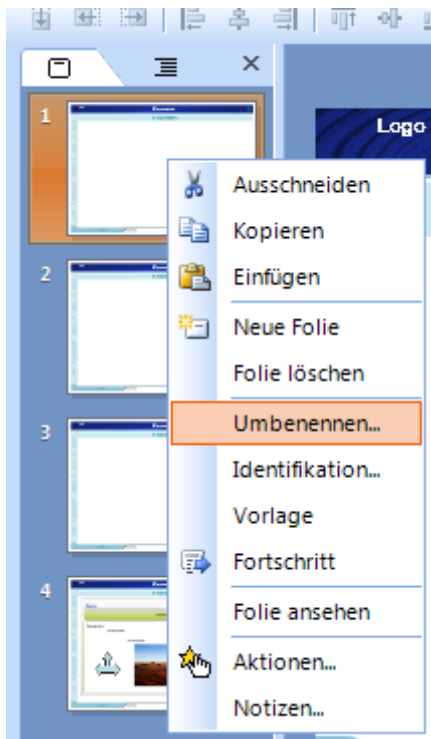
Um eine normale Folie zu bearbeiten, klicken Sie im Menü **Ansicht** auf den Untermenüpunkt **Normal** oder klicken Sie auf das entsprechende Icon in der unteren Leiste der Folienübersicht.



Die folgenden Einstellungen der Folie können bearbeitet werden:

- 4.3.3.1 Foliename
- 4.3.3.2 Vorlage festlegen
- 4.3.3.3 Folieninhalt
- 4.3.3.4 Notizen
- 4.3.3.5 Folienübergänge

4.3.3.1 Foliename



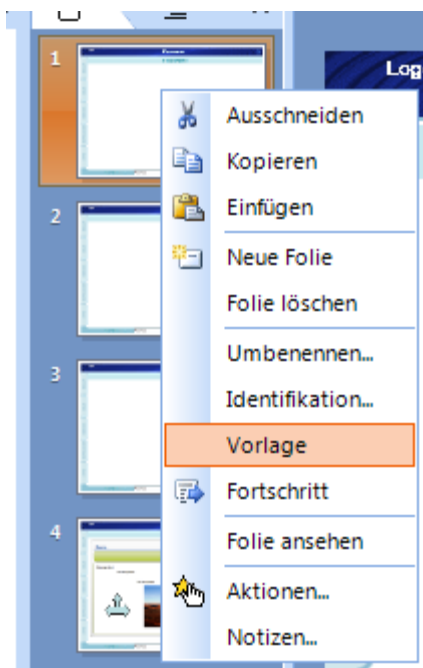
Üblicherweise entspricht der Name (Titel) einer Folie dem behandelten Thema. Der Name erscheint in einem Frame auf der Folie (die Vorlagen-Folie hat ein entsprechendes Objekt „Folien-Name“ zur Anzeige dieses Textes). Der Foliename wird im Inhaltsverzeichnis des Moduls erwähnt (sofern die Vorlagen-Folie die entsprechenden „Inhalt“-Objekte enthält), selbst wenn der Name nicht auf der Folie selbst angezeigt wird.

Standardmäßig wird die neu erstellte Folie „Folie ohne Titel“ genannt. Um den Namen einer Folie zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Folien-Icon in Folienübersicht und anschließend auf „Umbenennen...“ im Kontextmenü. Es gibt keine Beschränkungen für die Benennung einer Folie.

ANMERKUNG: Der eben bearbeitete Foliename wird nicht im Bearbeitungs-Modus angezeigt; aber er ist im Anzeige-Modus (über das Icon "Modul ansehen") sichtbar.

4.3.3.2 Vorlage festlegen

Wie bereits erwähnt kann ein Lern-Modul mehrere Vorlagen enthalten.



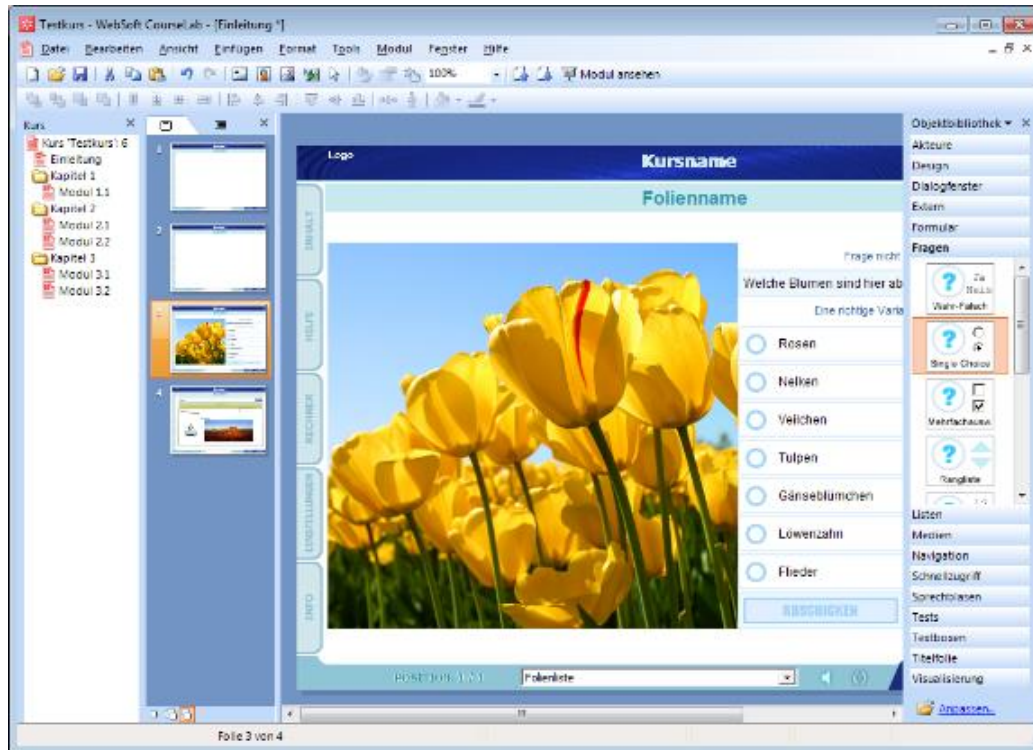
Standardmäßig wählen Sie beim Erstellen eines Moduls eine Vorlage aus. Diese wird für die erste erstellte Folie verwendet.

Die Vorlage ist der Hintergrund für die ihr zugeordneten Folien und kann im Bearbeitungsmodus der Folie geändert werden: klicken Sie auf die Folie in der Folienübersicht und wählen Sie „Vorlage“ im Kontextmenü aus. Im Popup-Fenster wählen Sie die gewünschte Vorlage aus.

Beachten Sie, dass jede neu erstellte Folie auf der Vorlage basiert, die mit der vorhergehenden Folie verbunden ist. Zum Beispiel ist die Grundlage für die neue Folie Nr. 11 die Vorlage von Folie Nr. 10.

4.3.3.3 Folieninhalt

Um Bilder, Texte und Objekte in einen Frame auf der Folie einzufügen, können Sie im Menü „Einfügen“ die Untermenüs **Grafik**, **Textbox** und **Objekt...** verwenden oder die entsprechenden Icons in der Icon-Leiste. Komplexe Objekte können entweder direkt von der Objekt-Bibliothek mittels Doppelklick auf die ausgewählten Objekte oder durch Drag&Drop in den Arbeitsbereich eingefügt werden.



Weitere Einzelheiten über die Besonderheiten der Objekte finden Sie im Abschnitt 5. Objekte.

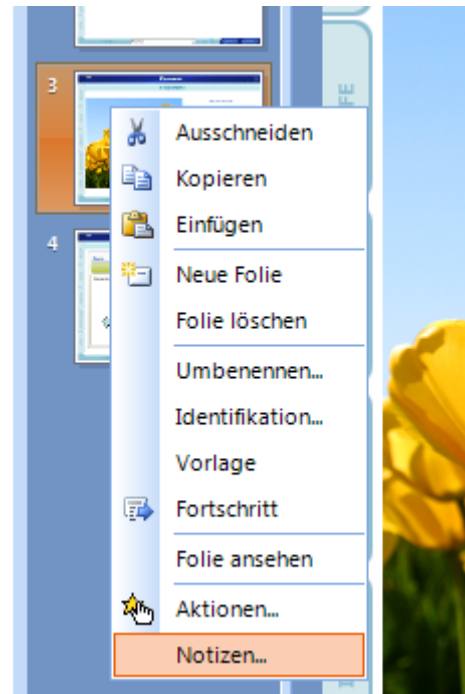
4.3.3.4 Notizen

Die **Folien-Notiz** ist ein zusätzlicher Text, der mit der Folie verbunden werden kann. Diese kann Notizen und Anmerkungen des Autors zur Folie enthalten, sowie Notizen, die aus einer PowerPoint-Präsentation importiert worden sind.

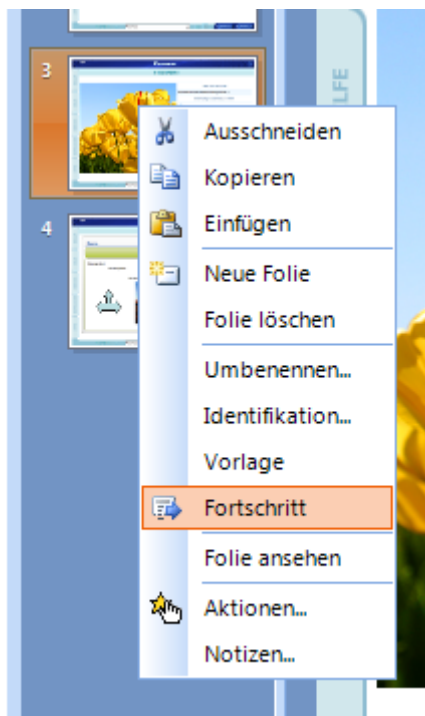
Notizen sind nicht Teil der sichtbaren Folienübersicht und keine Objekte, deshalb können sie nicht als Text-Objekte angezeigt werden. Spezielle Objekte werden benutzt, um dem Studierenden Notizen anzuzeigen (weitere Informationen darüber finden sie im Abschnitt [5.3.10 Navigation](#)).

Um Notizen zur Folie hinzuzufügen oder zu bearbeiten, klicken Sie in der Folienübersicht mit der rechten Maustaste auf die Folie und wählen „**Notizen**“ aus dem Kontextmenü aus. Ein Text-Bearbeitungsfenster öffnet sich. Geben Sie den Text ein oder bearbeiten Sie einen bereits vorhandenen Text.

Beachten Sie, dass die Notizen in PowerPoint standardmäßig weiß sind, somit sind importierte Notizen auf weißem Hintergrund nicht sichtbar.



4.3.3.5 Folienübergang



Abschnitt [8.2 Aktionen](#).

Standardmäßig wird angenommen, dass die Navigation zur folgenden Folie durch Klicken auf die [5.3.10.10 Schaltfläche](#) "Weiter" oder durch benutzerdefinierte Aktionen durchgeführt wird. Dies kommt am häufigsten vor, wenn der Benutzer die Kontrolle über die Dauer der Anzeige einer Folie hat.

Der Übergang zur nächsten Folie kann aber auch automatisch nach Ablauf einer festgesetzten Zeitspanne erfolgen. Um die Standard-Übergangseinstellungen zu ändern, klicken sie in der Folienübersicht mit der rechten Maustaste auf die Folie und wählen Sie **Fortschritt** im Kontextmenü aus.

Im geöffneten Fenster ändern Sie die Einstellung von **auf Aktion warten** auf **Unmittelbar**.

Weitere Einzelheiten über die Methoden der Programmierung von Folienübergängen finden Sie im

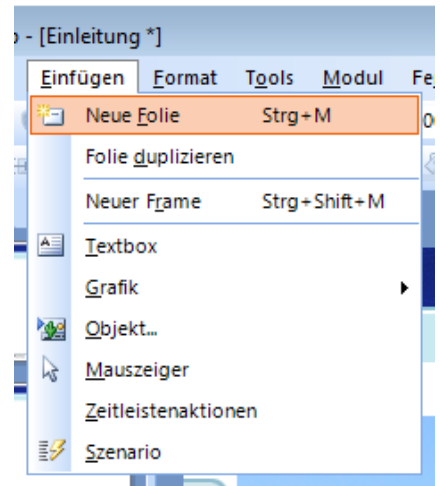
4. Erstellen eines Lehrgangs

4.3.4 Folien hinzufügen



Jedes neu erstellte Modul enthält bereits eine Folie.

Fügen Sie



[5.1](#) Text,

[5.2](#) Bilder, und

5.3 Komplexe Objekte hinzu.

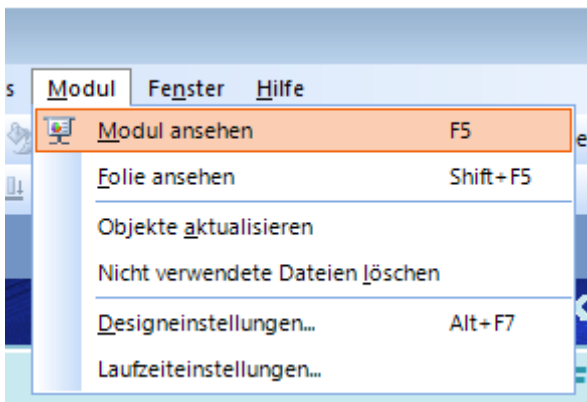
Um weitere Folien hinzuzufügen, klicken Sie im Menü **Einfügen** auf den Unterpunkt **Neue Folie**, verwenden Sie die Tastenkombination Strg+M, oder klicken Sie in der Folienübersicht mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Neue Folie** im Kontextmenü aus.

Sie können die Reihenfolge der Folien jederzeit ändern: klicken Sie in der Folienübersicht mit der linken Maustaste auf die Folie, welche Sie verschieben möchten und ziehen Sie diese mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

4.3.5 Modul-Vorschau

Während Sie den Kurs aufbauen, können Sie jederzeit eine Vorschau ihres Moduls ansehen, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie dieses im Web Browser angezeigt wird.

Um zur Vorschau des gesamten Moduls zu gelangen, wählen Sie **Modul -> Modul ansehen** (alternativ dazu können Sie die F5-Taste drücken, oder das Icon „Modul ansehen“ in der Symbolleiste auswählen). Das Modul wird in einem separaten Web Browser Fenster, dessen Größe durch die Designeinstellungen gegeben sind (siehe Menüpunkt **Modul -> Designeinstellungen...**) geladen.



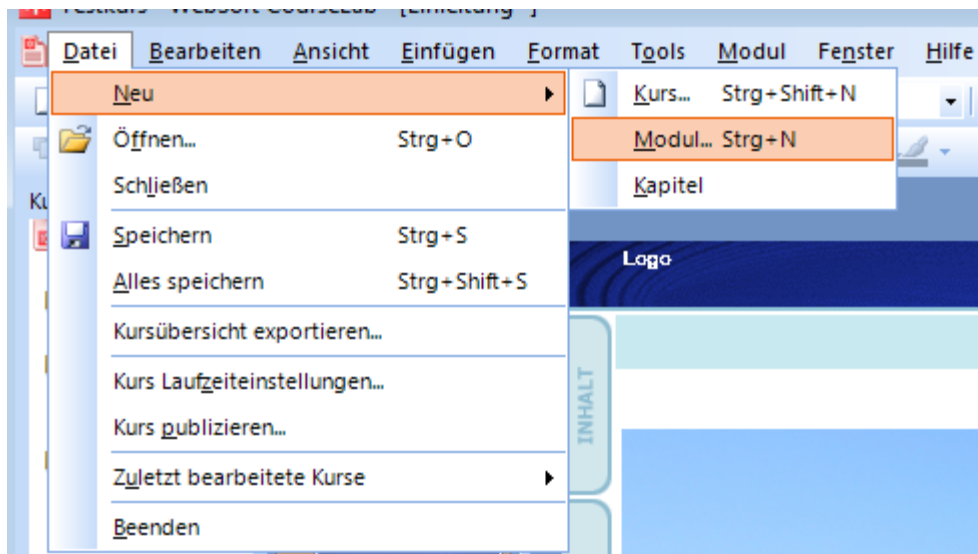
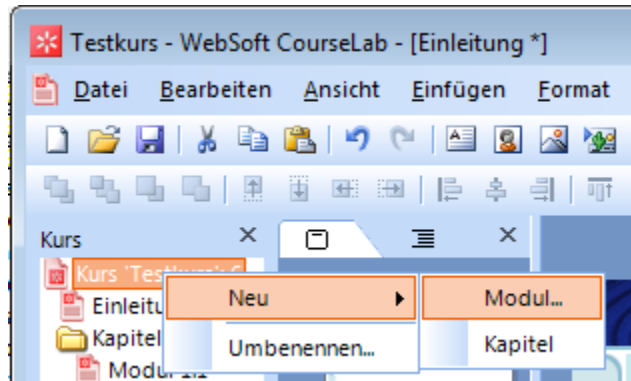
Um eine einzelne Folie anzusehen, klicken Sie in der Folienübersicht mit der rechten Maustaste auf das Icon der Folie und wählen Sie **Folie ansehen** im Kontextmenü aus. Das Modul wird in einem separaten Browserfenster geladen und springt automatisch zur ausgewählten Folie.

4.4 Module hinzufügen

Wenn Sie einen neuen Kurs erstellen, enthält dieser ein einzelnes Modul. Falls dies nicht genügen sollte, können Sie weitere Module hinzufügen und diese in Kapitel gruppieren.

Um ein neues Modul dem Kurs hinzuzufügen, können Sie entweder **Datei -> Neu -> Modul...** auswählen, die Tastenkombination **Strg+N**, oder das Kontextmenü verwenden, indem Sie im Kursbereich mit der rechten Maustaste auf den Kursnamen klicken.

Fügen Sie die gewünschte Anzahl an Modulen hinzu und erstellen Sie darin den Lerninhalt.

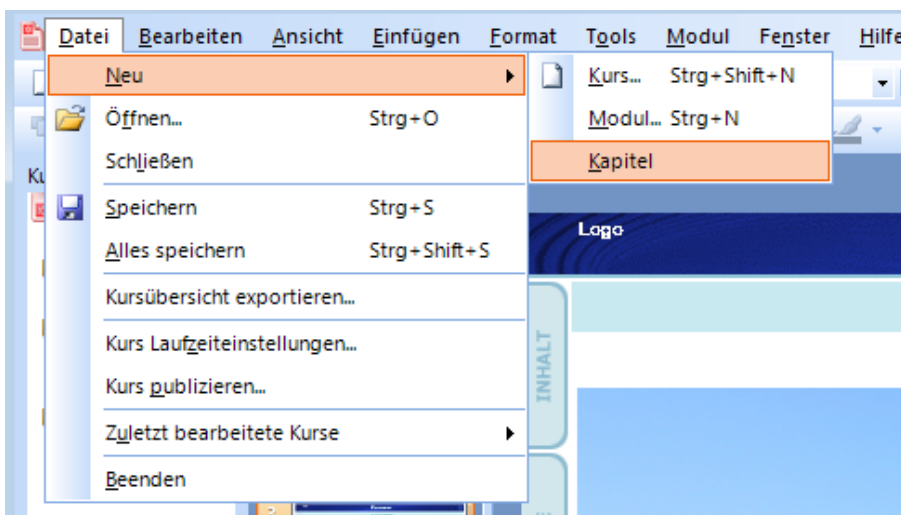


Um die Reihenfolge der Module zu ändern, ziehen Sie das entsprechende Modul im Kursbereich mit der linken Maustaste auf das übergeordnete Element (Kurs oder Kapitel). Dieses Modul wird als letztes in die darunterstehende Liste eingefügt.

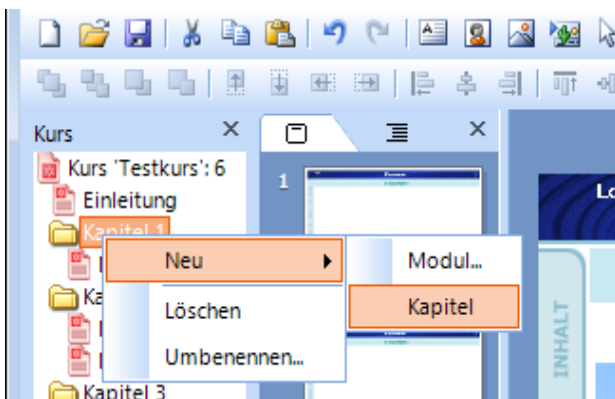
4.5 Kapitel hinzufügen

Wenn ein neuer Kurs erstellt wird, besteht er aus einem einzigen Modul, welches noch keinem Kapitel zugeordnet ist. Umfangreichere Kurse können aus vielen Modulen bestehen. Um diese Kurse übersichtlich zu gestalten, können Kapitel zur Strukturierung verwendet werden.

Um einen neuen Ordner einzufügen, können Sie entweder **Datei - Neu - Kapitel** auswählen, oder das Kontextmenü benutzen, indem Sie in der Kursübersicht mit der rechten Maustaste auf den Namen des Kurses oder ein Kapitel klicken.



Fügen Sie die erforderliche Anzahl von Kapiteln hinzu und erstellen Sie darin die Module.



Um die Reihenfolge der Kapitel zu ändern, ziehen Sie im Kursbereich mit der linken Maustaste ein Kapitel zum entsprechenden Element (Kurs oder Kapitel). Das Kapitel wird an das Ende der darunterliegenden Liste gesetzt.

4.6 Kurs veröffentlichen

Nachdem Sie die Bearbeitung ihres Kurses abgeschlossen haben, können Sie Ihren Kurs veröffentlichen.

Bei der Veröffentlichung eines Kurses wird eine lauffähige, alleinstehende Version (dh. unabhängig von CourseLab) des Lehrgangs erstellt, die für den Gebrauch auf einer CD, in einem Lernmanagement-System u.s.w., bestimmt ist. Im Zuge der Veröffentlichung werden nur jene Elemente in den separaten Ordner kopiert, wovon einige nicht zur Bearbeitung dienen, aber zur Anzeige des Kurses notwendig sind. Der veröffentlichte Kurs wird getrennt vom zu bearbeitenden Kurs gespeichert. Letzterer bleibt durch die Veröffentlichung unverändert.

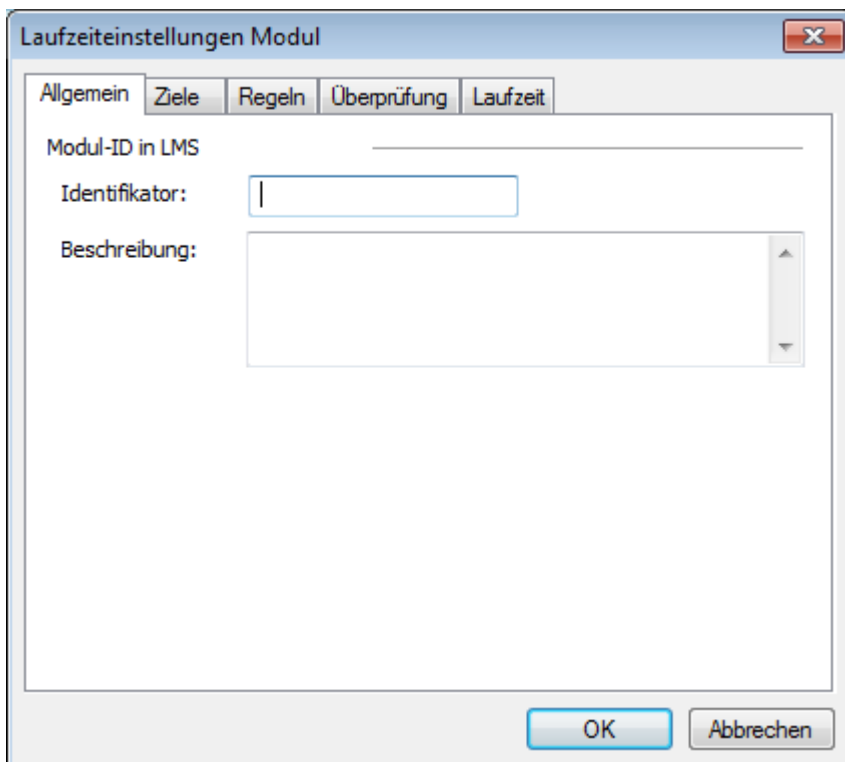
Für die Kursveröffentlichung stehen folgende Formate zur Verfügung:

- 4.6.4 Verteilung auf CD
- 4.6.5 Verteilung in LMS nach dem AICC-Standard
- 4.6.6 Verteilung in LMS nach dem SCORM 1.2-Standard
- 4.6.7 Verteilung in LMS nach dem SCORM 2004-Standard
- 4.6.8 Kurs übertragen zu Courselab Teamwork

Folgende Schritte sind vorbereitend dafür notwendig:

- [4.6.1 Modul](#) Laufzeiteinstellungen
- [4.6.2 Kurs](#) Laufzeiteinstellungen
- [4.6.3 Der](#) Assistent zur Kurs-Publikation

4.6.1 Modul Laufzeiteinstellungen



Vor der Veröffentlichung ist es notwendig, die Laufzeiteinstellungen für jedes Modul im Kurs festzulegen.

Wählen Sie **Modul – Laufzeiteinstellungen...**

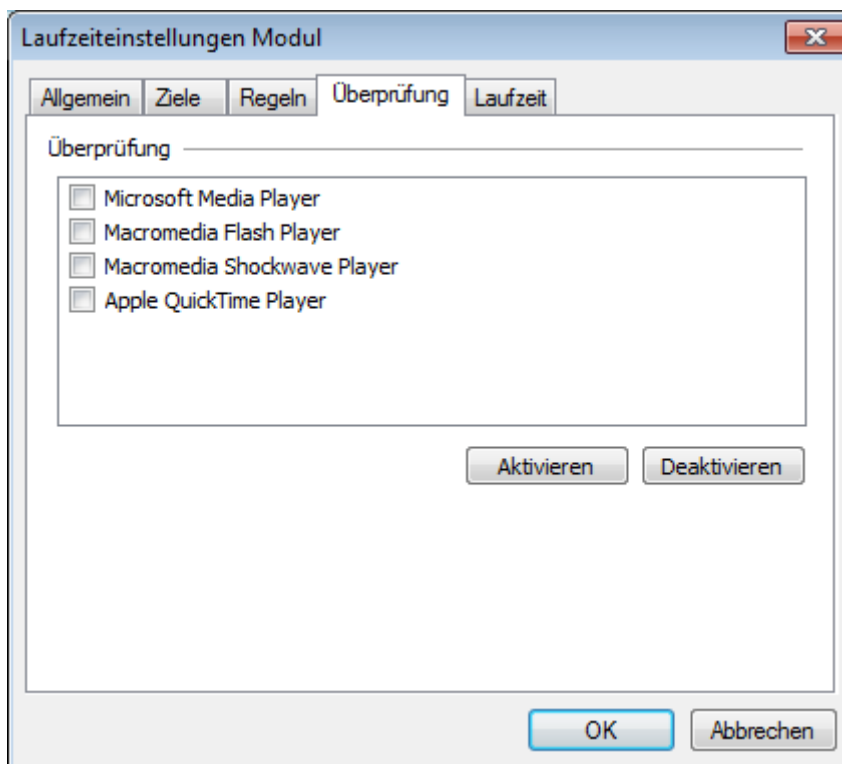
Das Dialogfenster „Laufzeiteinstellungen Modul“ öffnet sich.

4. Erstellen eines Lehrgangs

Wählen Sie die Registerkarte „Allgemein“ und füllen Sie die Felder „Identifikator“ und „Beschreibung“ aus (unter „Modul-ID im LMS“). Der tatsächliche Name des CourseLab-Moduls wird im LMS unverändert verwendet - es wird automatisch in die Metadaten eingefügt, um die Kursstruktur in das LMS zu importieren.

Der **Identifikator** ist eine kurze Modul-ID, die im Lernmanagement-System als Modul-Referenz verwendet wird. Verwenden Sie lateinische Buchstaben und Ziffern für den Kurs- und Modulcode. Vermeiden Sie Leerschritte und Sonderzeichen.

Die **Beschreibung** ist eine kurze informelle Beschreibung des Kurses, der innerhalb des Lernmanagement-Systems in der Modulauswahl verwendet wird.



Benutzen Sie die Registerkarte „Überprüfung“, um die zur Präsentation notwendigen Software-Komponenten festzulegen. Diese werden auf dem Computer des Studierenden vor dem Start des Moduls auf Verfügbarkeit überprüft.

4. Erstellen eines Lehrgangs

Benutzen Sie die Registerkarte „Laufzeit“, um weitere Durchführungsparameter festzulegen.

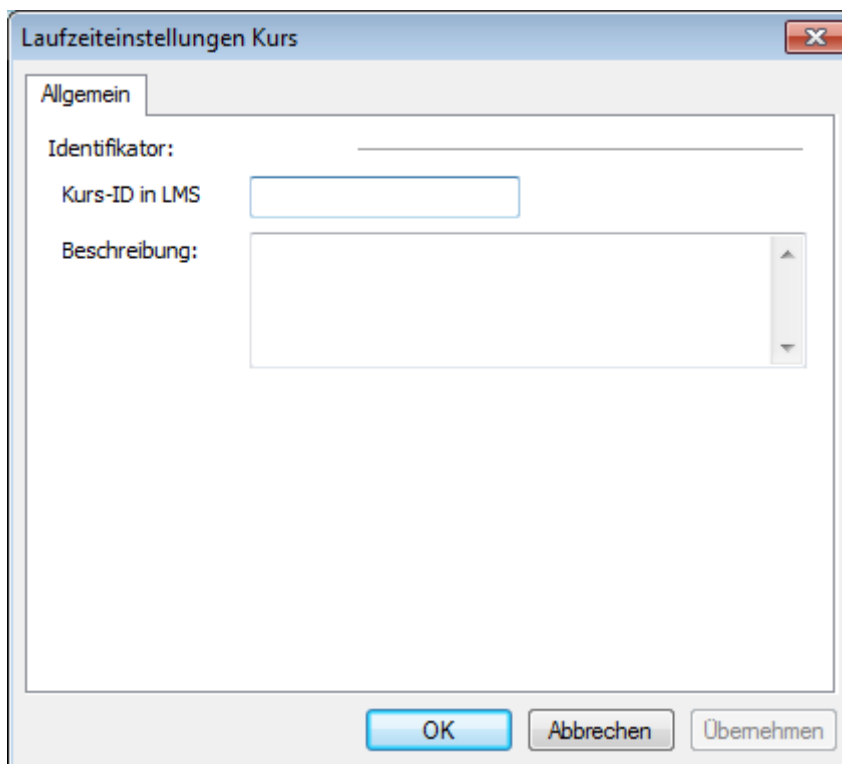
- **Folientitel beim Modulstart anzeigen** – wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Titel-Folie übersprungen.
- **Grafiken laden** – lädt alle Grafiken einer Folie bevor diese angezeigt wird. Diese Funktion verursacht üblicherweise eine Verzögerung (das Objekt "Ladefortschritt Grafik" wird angezeigt) vor dem Folienübergang zu dieser Folie. Danach werden alle Bilder schneller angezeigt.
- **Folien dürfen nur in bestimmter Reihenfolge durchgearbeitet werden** – diese Funktion unterbindet das Durcharbeiten des Kurses in nicht-chronologischer Reihenfolge. Der Übergang zu einer bereits besuchten Folie ist weiterhin möglich.
- **Modulergebnis auf 100% setzen, bevor es an LMS gesendet wird (für alte LMS)** – veraltete Funktion. Moderne eLearning-Standards beinhalten spezielle Parameter für Roh- und normierte Werte.

Die Beschreibung der Registerkarten „Ziele“ und „Richtlinien“ finden Sie im Abschnitt 9. Bewertung.

4.6.2 Kurs Laufzeiteinstellungen

Vor dem Veröffentlichen müssen Sie die Laufzeiteinstellungen für den Kurs festlegen.

Wählen Sie **Datei – Kurs Laufzeiteinstellungen...** Das Dialogfenster „Laufzeiteinstellungen Kurs“ öffnet sich.



Wählen sie die Registerkarte „Allgemein“ und füllen Sie die Felder „Identifikator“ („Kurs-ID im LMS“) und „Beschreibung“ aus. Diese Parameter werden automatisch in die Metadaten eingefügt, um die Kursstruktur in das LMS zu importieren.

4. Erstellen eines Lehrgangs

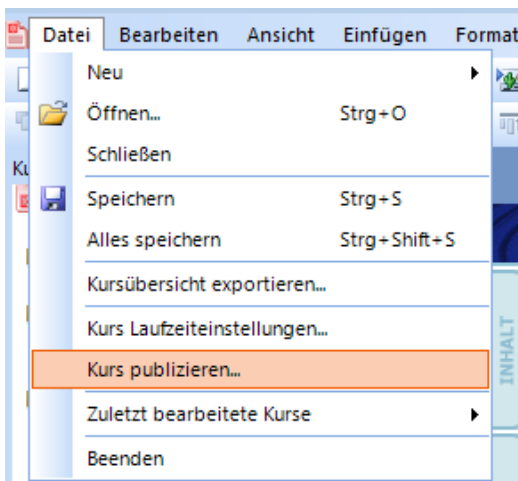
Der tatsächliche Name des CourseLab-Moduls wird im LMS unverändert verwendet.

Der **Identifikator** ist eine kurze Kurs-ID, die im Lernmanagement-System als Kurs-Referenz im LMS verwendet wird.

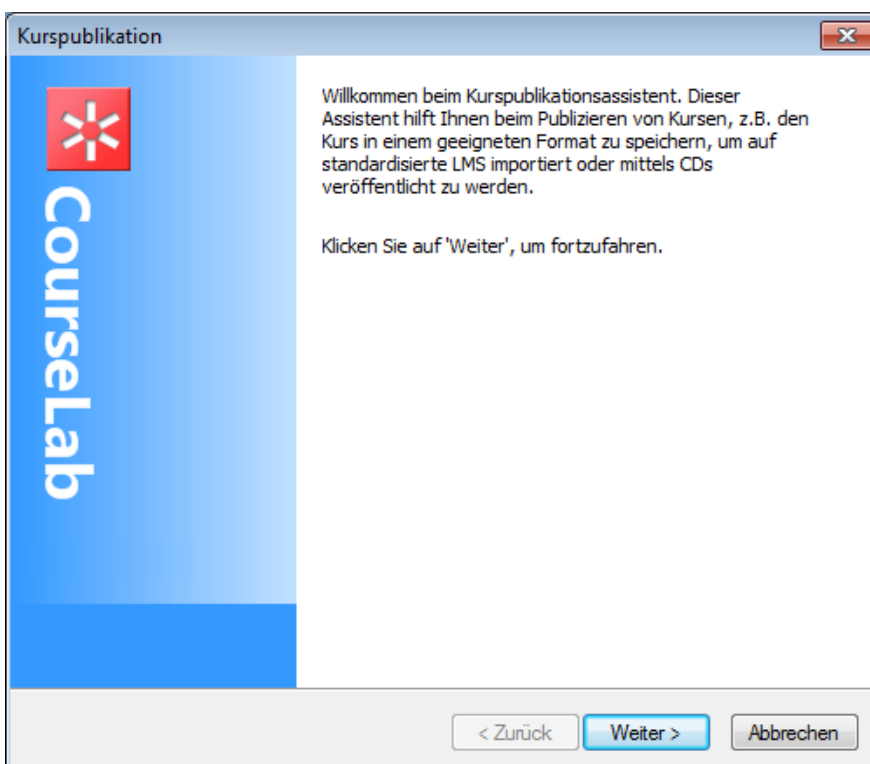
EINSCHRÄNKUNG! Verwenden Sie lateinische Buchstaben und Ziffern für den Kurs- und Modulcode. Vermeiden Sie Leerschritte und Sonderzeichen.

Die **Beschreibung** ist eine kurze informelle Beschreibung des Kurses, der innerhalb des Lernmanagement-Systems in der Kursauswahl verwendet wird.

4.6.3 Der Assistent zur Kurs-Publikation



Wählen Sie **Datei – Kurs publizieren...**, um Ihren Kurs zu veröffentlichen. Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten um die Veröffentlichung abzuschließen.



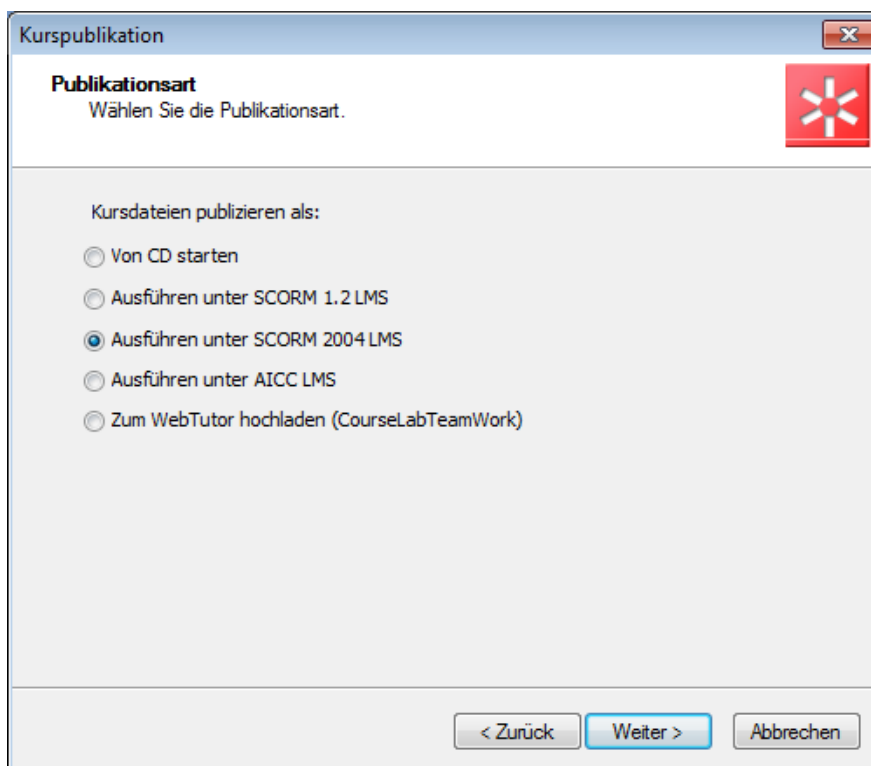
4. Erstellen eines Lehrgangs

Falls Sie die Kurs- und Modul-Laufzeitparameter noch nicht festgelegt haben, enthält die nächste Seite des Assistenten Felder für die Kurs- und Modulcodes, sowie die Beschreibungen.

Wählen Sie die gewünschte Publikationsart - ein LMS-konformes Paket AICC oder SCORM oder einen Ordner für eine CD aus.

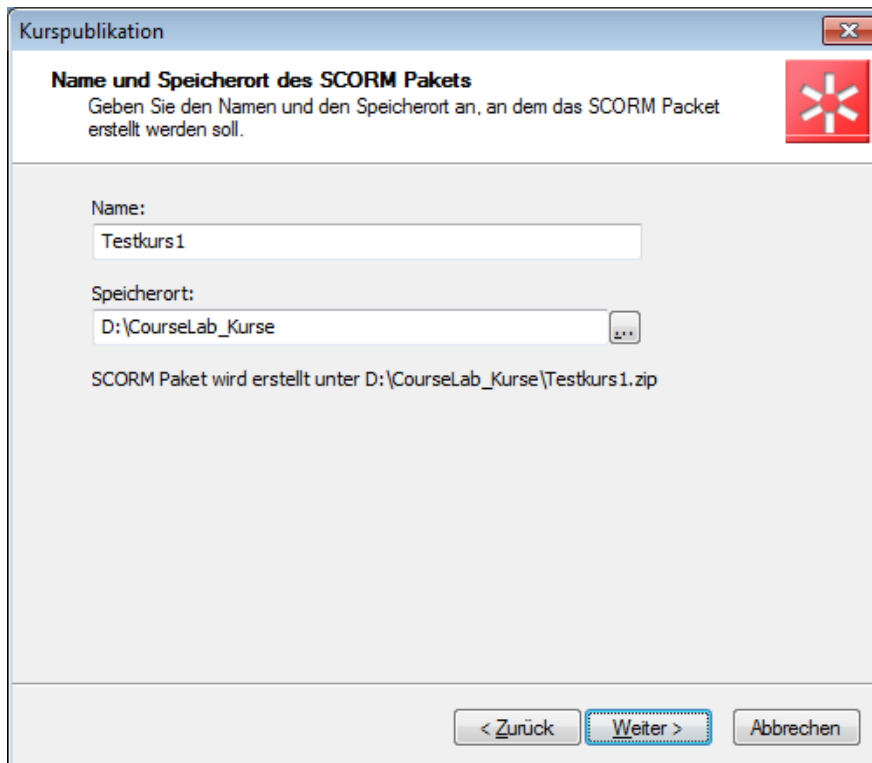
Wenn Sie „Von CD starten“ auswählen, wird der Kurs vom lokalen Laufwerk gestartet. CourseLab erzeugt ein Ordnerset mit einer *autorun.html*-Datei. *Autorun.html* ist eine sehr einfache HTML-Datei, die im CourseLab nicht bearbeitet werden kann, Sie können aber Änderungen in jedem Text- oder HTML-Editor vornehmen. Beachten Sie, dass die Sicherheitseinstellungen des Browsers aktiven Inhalt von der CD oder dem Computer blockieren könnten.

Wenn die weitere Bearbeitung des Kurses über CourseLab TeamWork System erfolgen soll, wählen Sie „Zum WebTutor hochladen (CourseLab TeamWork)“ - der Kurs wird dann in ihren Server zur weiteren Bearbeitung hochgeladen.



Klicken Sie auf „Weiter“. Geben Sie den Namen für das Paket (oder den CD-Ordner) ein und wählen Sie den Speicherort aus.

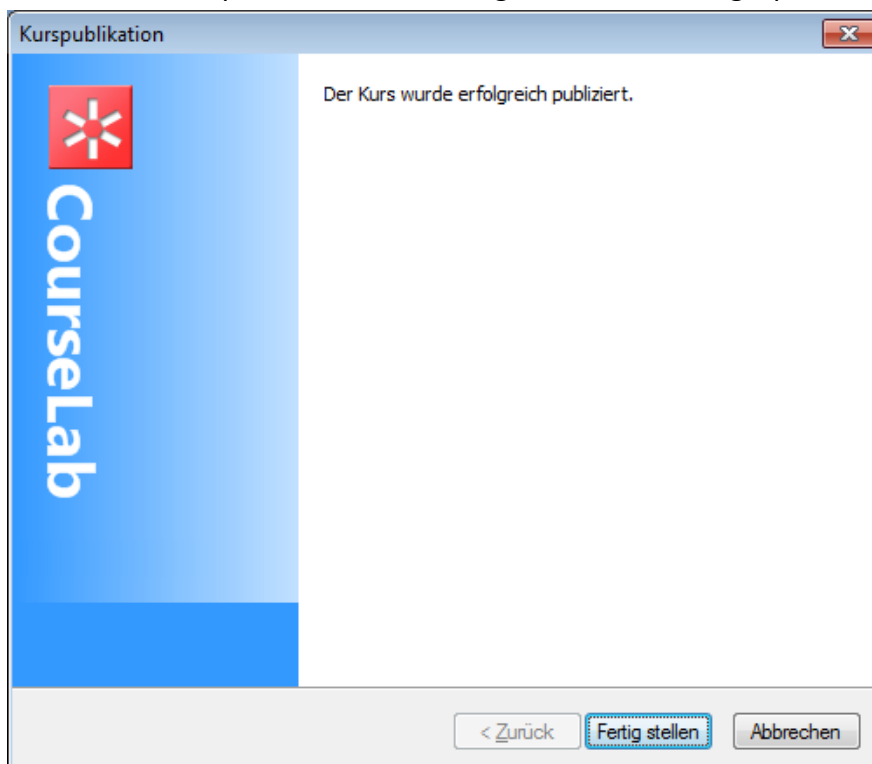
4. Erstellen eines Lehrgangs



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Kurspublikation". It has a red asterisk icon in the top right corner. The main heading is "Name und Speicherort des SCORM Pakets", followed by the instruction: "Geben Sie den Namen und den Speicherort an, an dem das SCORM Packet erstellt werden soll." Below this, there are two input fields: "Name:" with the text "Testkurs1" and "Speicherort:" with the text "D:\CourseLab_Kurse". A status message at the bottom of the main area says "SCORM Paket wird erstellt unter D:\CourseLab_Kurse\Testkurs1.zip". At the bottom of the dialog are three buttons: "< Zurück", "Weiter >" (highlighted with a dashed border), and "Abbrechen".

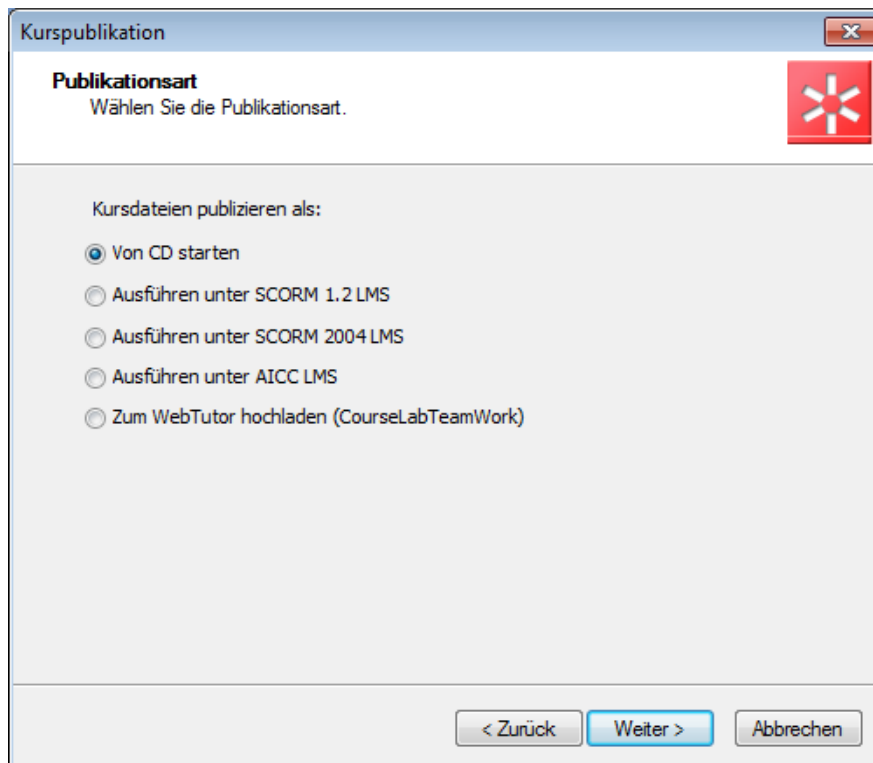
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Weiter“ und warten Sie, während der Kurs veröffentlicht wird.

Der Kurs ist nun publiziert und im ausgewählten Zielort gespeichert.



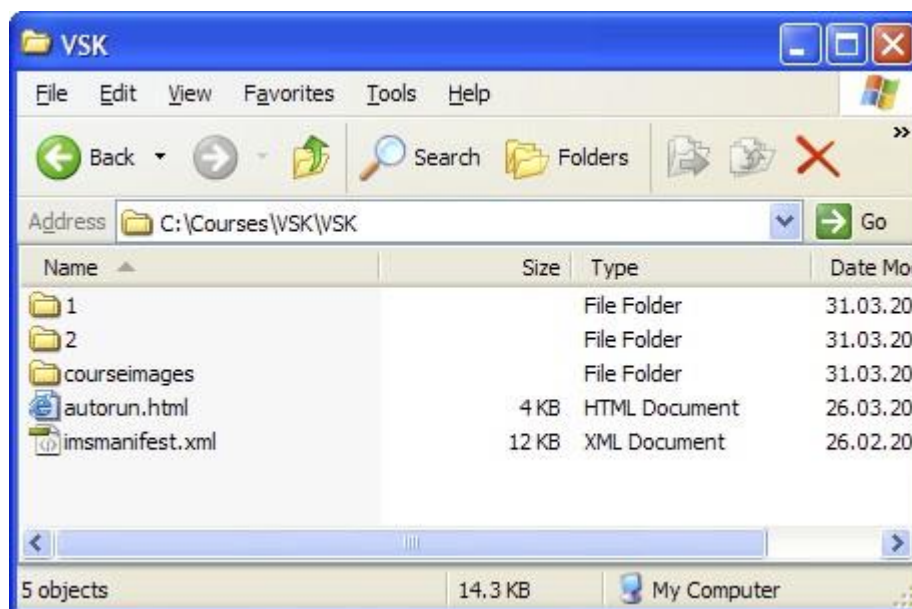
The screenshot shows the same "Kurspublikation" dialog box, but now it displays a success message: "Der Kurs wurde erfolgreich publiziert." On the left side, there is a blue vertical bar with the "CourseLab" logo (a red asterisk icon and the text "CourseLab" in white). At the bottom, the buttons are "< Zurück", "Fertig stellen" (highlighted with a dashed border), and "Abbrechen".

4.6.4 Starten von CD



Diese Publikationsart wird verwendet, um den Kurs für CD, DVD oder ein anderes lokales Speichermedium (zu Demonstrationszwecken) zu erstellen. Ein auf diese Weise publizierter Kurs unterstützt keinen E-learning-Standard, deshalb sendet dieser auch keine Daten an ein LMS.

Beachten Sie, dass, trotzdem der Kurs keine Daten sendet, dieser trotzdem wie ein aktiver Inhalt behandelt wird. Die Browser-Sicherheitseinstellungen gelten auch für diesen Kurs. Einige Browser erlauben es nicht, aktiven Inhalt vom lokalen Computer oder portablen Speichermedien abzuspielen.

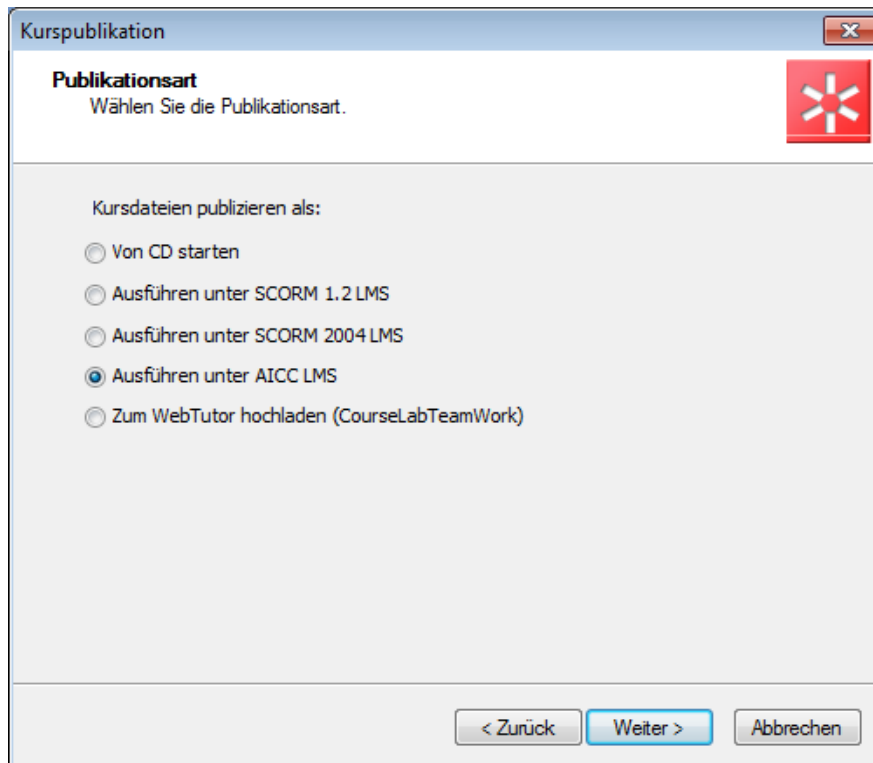


Nach der Publikation wird ein Ordner mit unkomprimierter Kursstruktur (ohne Design-Einstellungen) und einer kleinen einfachen Datei *autorun.html* (siehe Beispiel auf dem Bild) erstellt. Die Datei beinhaltet Links zu allen Kursmodulen aber kein spezifisches

Design (verwenden Sie einen beliebigen HTML Editor, falls Sie das Design ändern möchten). Kopieren Sie den Inhalt dieses Ordners auf die CD und verwenden Sie *autorun.html* als Startpunkt.

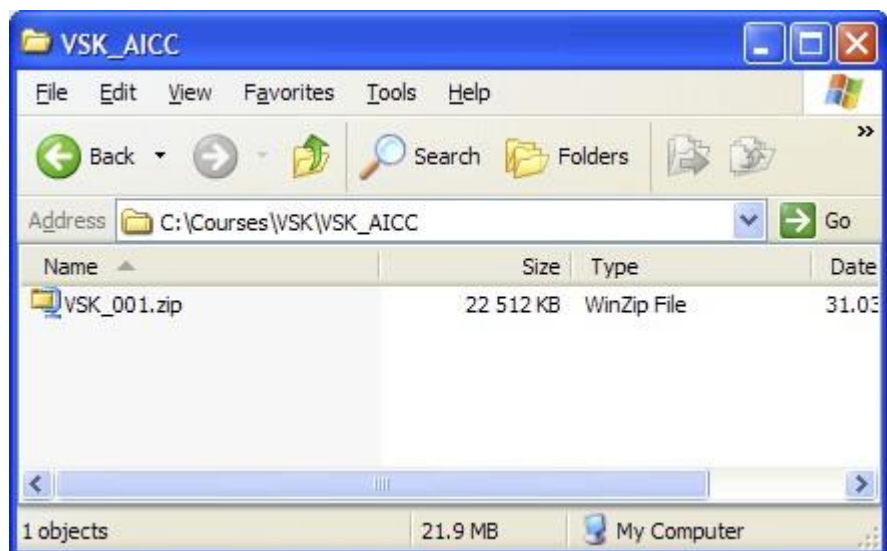
4.6.5 Verteilung in LMS, welche den AICC-Standard unterstützen

Diese Publikationsart wird verwendet, um ein AICC Standard kompatibles Kurspaket (z.B. ZIP-Archiv mit Kursdateien und AICC Metadaten-Dateien) zu erstellen. Ein auf diese Art publizierter Kurs kann in jedem LMS, welches AICC-Standard unterstützt, importiert und verwendet werden.



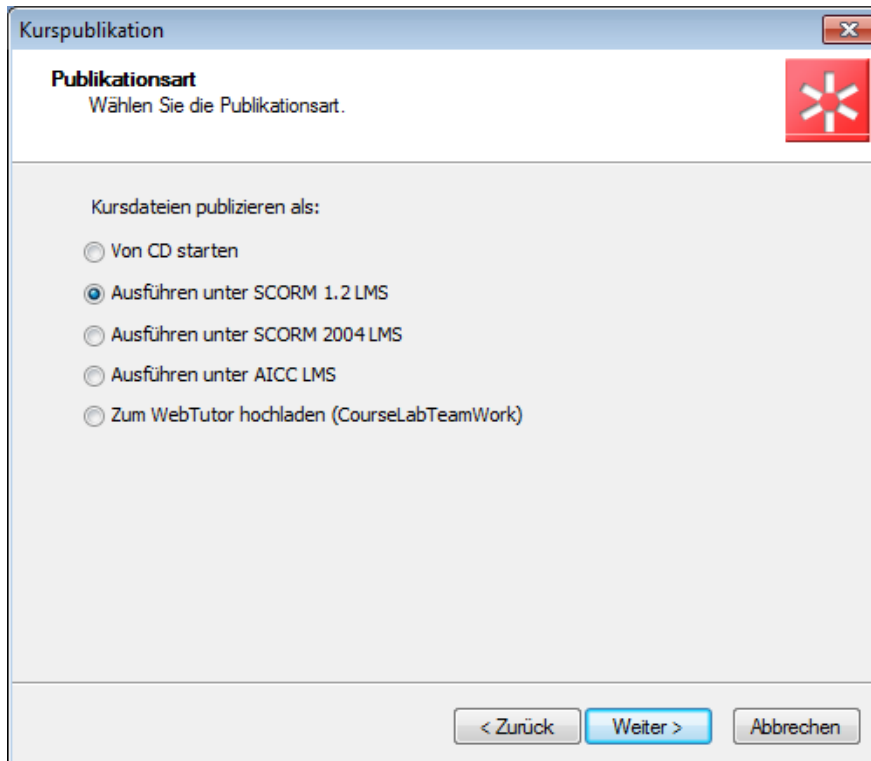
Beachten Sie, dass der Kurs, der über diese Art publiziert wird, nur den AICC-Standard unterstützt.

Nach der Publikation wird ein ZIP-Archiv erstellt, welches alle Kurslaufzeitdateien und alle Kurs-Metadaten-Dateien enthält. In den meisten Fällen müssen Sie das ZIP-Archiv nicht entpacken - die meisten LMS akzeptieren ZIP-Archive für den Import. Falls ihr LMS dies nicht akzeptiert, entpacken Sie das Archiv in einem eigenen Ordner und verwenden Sie die Kursbeschreibung.crs-Erweiterung im Ordner, um die Kursstruktur zu importieren.



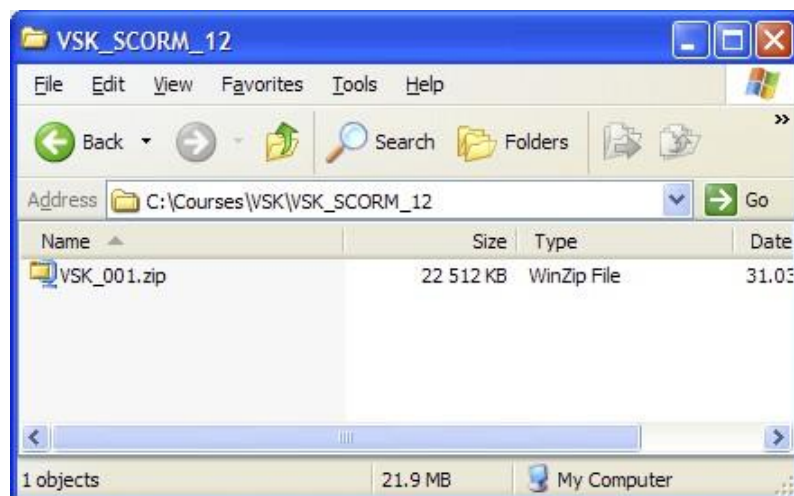
4.6.6 Verteilung in LMS, welche den SCORM 1.2-Standard unterstützen

Diese Publikationsart wird verwendet, um ein SCORM 1.2-Standard kompatibles Kurspaket (z.B. ZIP-Archiv mit Kursdateien und SCORM Metadaten-Dateien) zu erstellen. Ein auf diese Art publizierter Kurs kann in jedem LMS, welches SCORM 1.2-Standard unterstützt, importiert und verwendet werden.



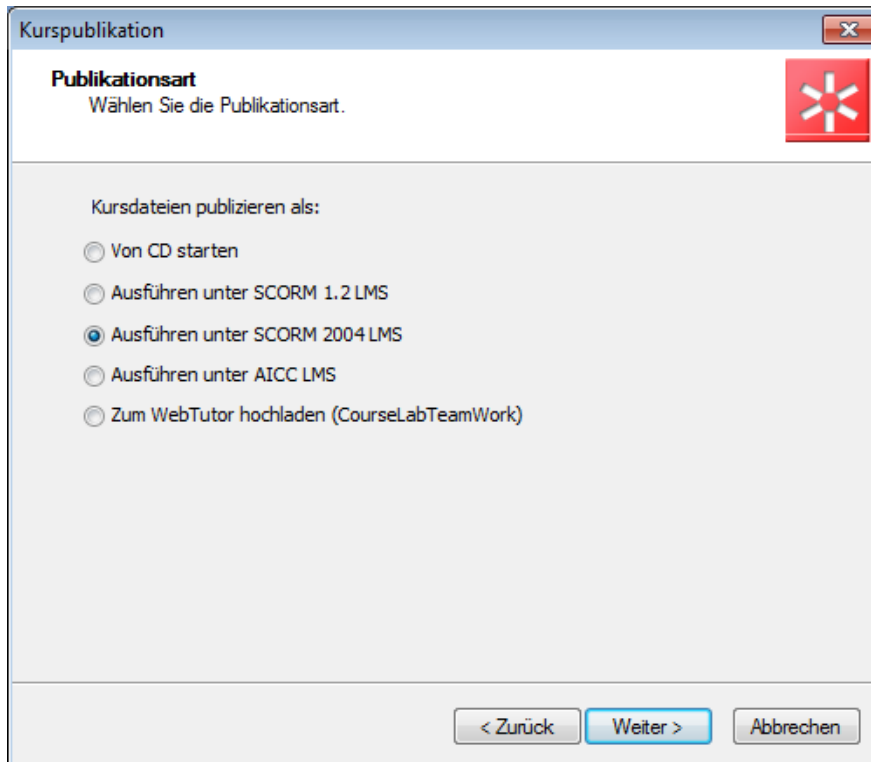
Beachten Sie, dass der Kurs, der über diese Art publiziert wird, nur den SCORM 1.2-Standard unterstützt.

Nach der Publikation wird ein ZIP-Archiv erstellt, welches alle Kurslaufzeitdateien und alle Kurs-Metadaten-Dateien enthält. In den meisten Fällen müssen Sie das ZIP-Archiv nicht entpacken - die meisten LMS akzeptieren ZIP-Archive für den Import. Falls ihr LMS dies nicht akzeptiert, entpacken Sie das Archiv in einem eigenen Ordner und verwenden Sie *imsmanifest.xml* im Ordner, um die Kursstruktur zu importieren.



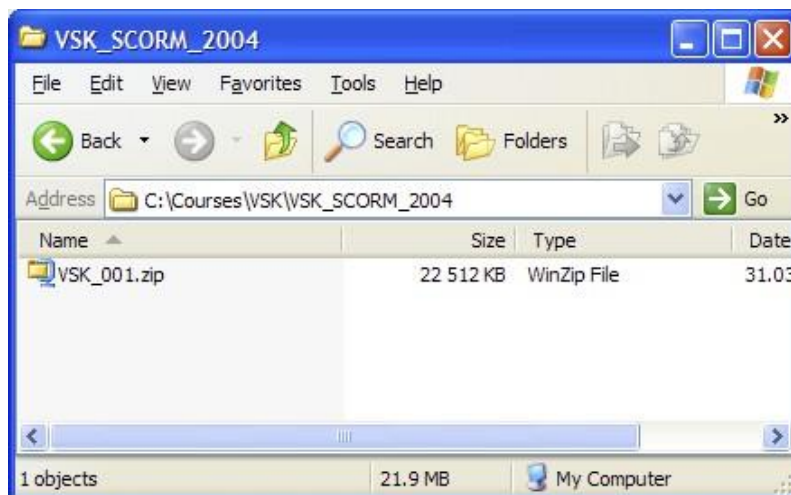
4.6.7 Verteilung in LMS, welche den SCORM 2004-Standard unterstützen

Diese Publikationsart wird verwendet, um ein SCORM 2004-Standard kompatibles Kurspaket (z.B. ZIP-Archiv mit Kursdateien und SCORM Metadaten-Dateien) zu erstellen. Ein auf diese Art publizierter Kurs kann in jedem LMS, welches SCORM 2004-Standard unterstützt, importiert und verwendet werden.



Beachten Sie, dass der Kurs, der über diese Art publiziert wird, nur den SCORM 2004-Standard unterstützt.

Nach der Publikation wird ein ZIP-Archiv erstellt, welches alle Kurslaufzeitdateien und alle Kurs-Metadaten-Dateien enthält. In den meisten Fällen müssen Sie das ZIP-Archiv nicht entpacken - die meisten LMS akzeptieren ZIP-Archive für den Import. Falls ihr LMS dies nicht akzeptiert, entpacken Sie das Archiv in einem eigenen Ordner und verwenden Sie *imsmanifest.xml* im Ordner, um die Kursstruktur zu importieren.



4.6.8 Kurs übertragen zu CourseLab TeamWork

Diese Methode wird zum Übertragen einer Kurskopie zum CourseLab TeamWork System verwendet um gleichzeitiges Bearbeiten des Kurses zu ermöglichen.

EINSCHRÄNKUNG: CourseLab Teamwork muss die verwendete CourseLab Version für einen erfolgreichen Import unterstützen.

Am nächsten Dialogschirm geben Sie die Adresse des CourseLab Teamwork Servers, die Benutzerkennung und das Passwort an.

WICHTIG: Der Benutzer muss die Berechtigung zum Einstellen von Kursen in das CourseLab Teamwork System besitzen.

Kurspublikation

Publikationsart
Wählen Sie die Publikationsart.

Kursdateien publizieren als:

- ☐ Von CD starten
- ☐ Ausführen unter SCORM 1.2 LMS
- ☐ Ausführen unter SCORM 2004 LMS
- ☐ Ausführen unter AICC LMS
- ☒ Zum WebTutor hochladen (CourseLabTeamWork)

WebTutor Verbindungsparameter
Bitte geben Sie die WebTutor Serveradresse und Ihre Zugangsdaten ein. Das Konto muss die Berechtigung haben, Kurse hochladen zu dürfen.

WebTutor Serveradresse (DNS, Host, IP): Port:

Anmeldename:

Passwort:

Anmeldung überprüfen

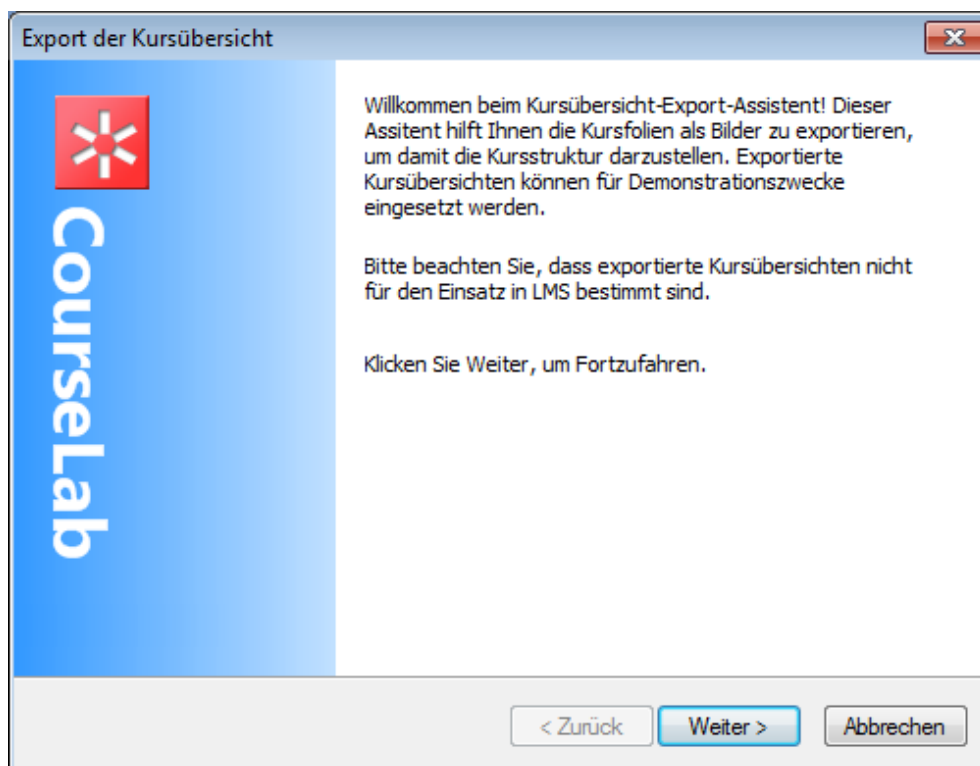
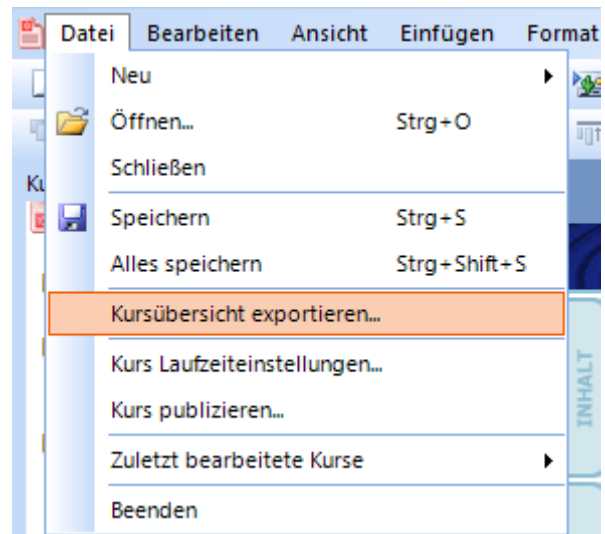
< Zurück Weiter > Abbrechen

Drücken Sie die Schaltfläche "Weiter" - wenn alle Verbindungsparameter richtig sind und eine Internet Verbindung besteht, wird der Kurs in das CourseLab TeamWork System hochgeladen.

4.7 Kursübersicht exportieren

Manchmal ist es hilfreich eine Kursübersicht zu erstellen (zur Demonstration oder Diskussion). Der Kursexport liefert Bildschirmfotos von allen Folien.

Um die Folienübersicht zu starten, wählen Sie im Menü **Datei-> Kursübersicht exportieren**. Der Assistent zum Export der Kursübersicht wird geöffnet. Klicken Sie auf „Weiter“.

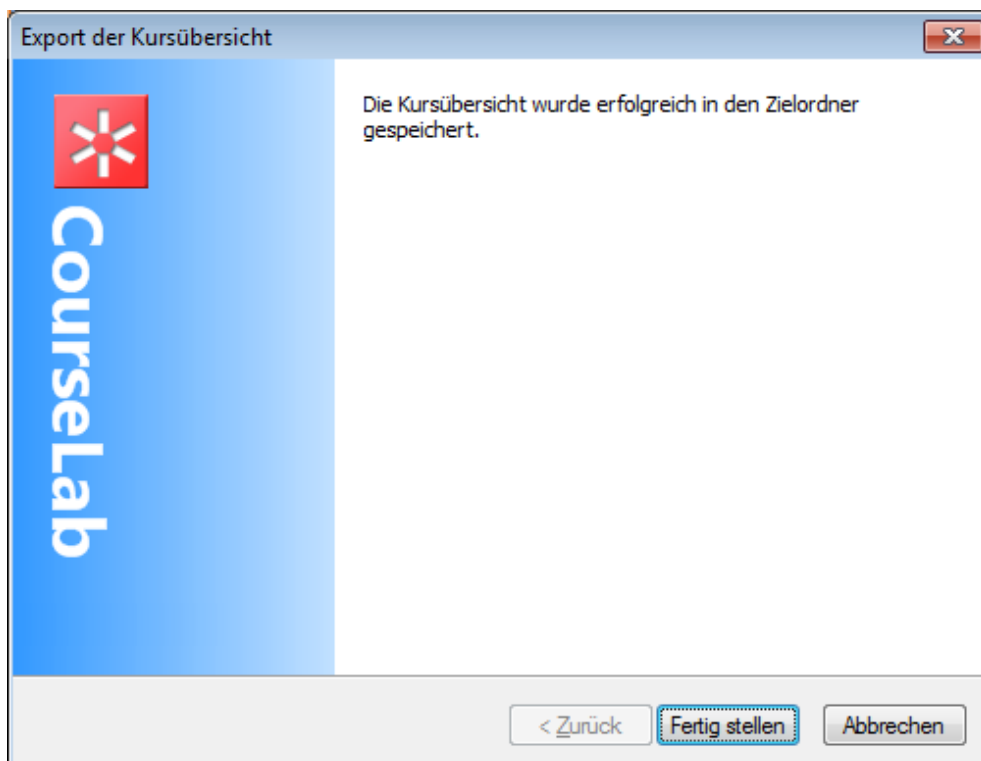


4. Erstellen eines Lehrgangs



Wählen Sie das Grafikformat für den Export und einen Ordner, wo diese Grafiken zu speichern sind.

Drücken Sie die Schaltfläche "Weiter". Während des Exports öffnet CourseLab jede einzelne Folie und erstellt ein Bildschirmfoto. Je nach Umfang Ihres Kurses kann dieser Vorgang Zeit in Anspruch nehmen.



Wenn der Vorgang beendet ist, stehen alle Grafiken im ausgewählten Ordner.

5. Objekte

Das **Objekt** ist das Grundelement von CourseLab, der „Baustein“ eines jeden Lern-Moduls. Ihr Lern-Modul kann unterschiedlich komplex sein, durch den Einsatz einer Vielzahl von Objekten und das Aufbauen von Beziehungen.

Wenn Sie ein Objekt beliebiger Form in einen Frame einfügen, wird es in einen rechteckigen Platzhalter gesetzt. Sie können die Größe und die Orientierung dieses Platzhalters ändern.

Es sind 3 Varianten zu unterscheiden:

- das Objekt passt seine Größe automatisch an den Platzhalter an (z.B. Bilder und Formen ändern ihre Größe um in den Platzhalter zu passen)
- das Objekt bestimmt seine Größe selbst (automatisch entsprechend des Inhalts, z.B. anhand der Menge des Textes)
- das Objekt hat eine festgesetzte Größe

Für das Aufbauen des Lern-Moduls unterscheidet CourseLab zwei Arten von Objekten: interne Objekte und komplexe Objekte.

- **Interne Objekte** sind die wichtigsten und am häufigsten benutzten Objekte; sie sind in CourseLab integriert. Tatsächlich können Sie ein gesamtes Lern-Modul ausschließlich mit internen Objekten herstellen.

Dazu gehören:

- Textboxen (können Text, Tabellen und Bilder enthalten)
- Bilder und Formen

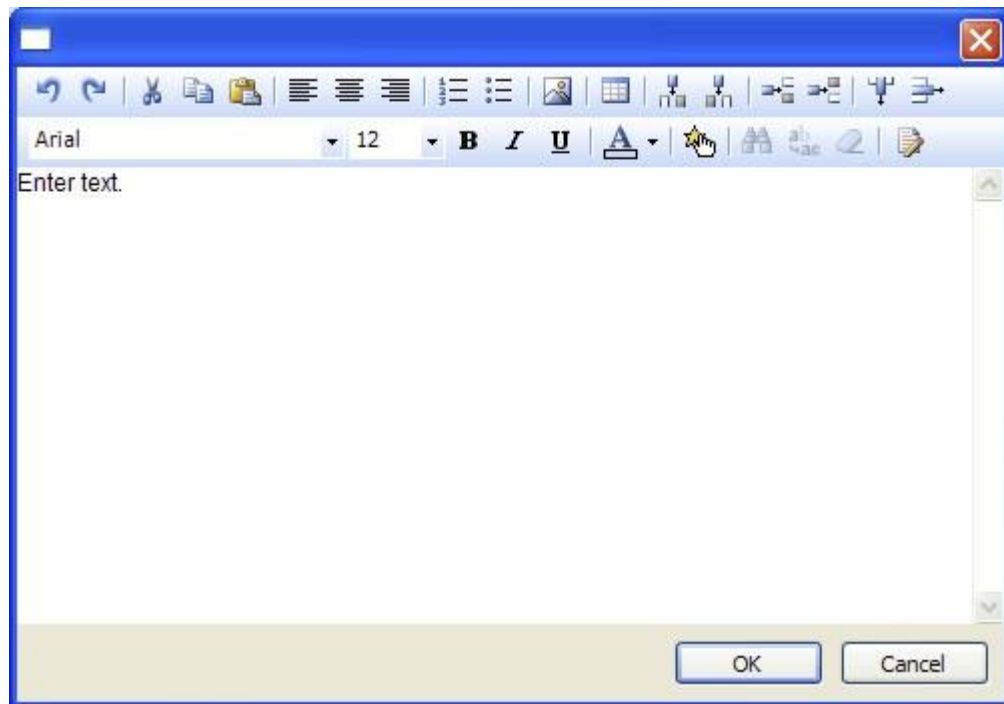
Da dies die am häufigsten verwendeten Objektarten sind, befinden sich Schaltflächen zur schnellen und bequemen Bearbeitung in der Symbolleiste.

- **Komplexe Objekte** befinden sich außerhalb von CourseLab und werden mit dem Open Object Interface in das System geladen.

Weiters kann ein spezielles Mauszeiger-Objekt (siehe Kapitel 5.4) für Software-Simulationen verwendet werden.

5.1 Text

Mit der Textbox können Sie einen formatierten Text, Tabellen, Bilder usw. in einen Frame einfügen.



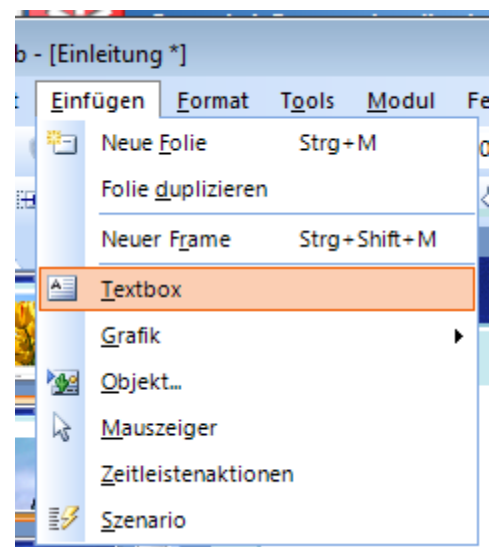
5.1.1 Text verwenden

Einfügen einer Textbox

Um eine Textbox in einen Frame einzufügen, klicken Sie im Menüpunkt **Einfügen** auf den Unterpunkt **Textbox**, oder klicken Sie auf das Icon **Textbox** in der Symbolleiste.

Ein Textbereich mit dem Standardtext **Text eingeben** erscheint auf der Folie.

Alternativ dazu können Sie den gewünschten Text aus einem beliebigen Texteditor kopieren und in den Frame einfügen. Die Textbox mit dem kopierten Text wird automatisch erstellt. Diese Art der Texteingabe ist einfacher als alle anderen Methoden.



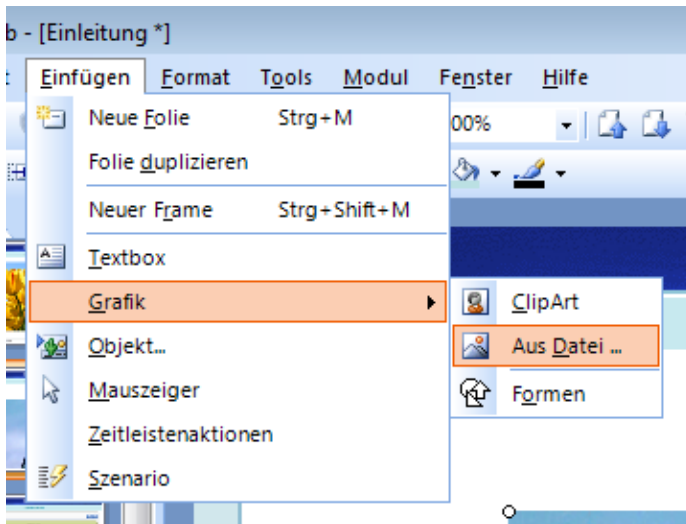
5.1.2 Bearbeiten des Textes

Doppelklicken Sie auf die Textbox oder verwenden Sie die Auswahl „Text bearbeiten...“ aus dem Kontextmenü, um das Textbearbeitungsfenster zu öffnen.

5.2 Bilder

CourseLab ermöglicht das Einfügen von Grafiken in ein Lern-Modul, hat aber keine Bearbeitungsfunktionen für Grafiken.

5.2.1 Bilder verwenden



Um ein Bild in einen Frame einzufügen, wählen Sie entweder den Unterpunkt **Grafik** aus dem Menü **Einfügen** aus oder klicken das **Grafik aus Datei einfügen** Icon in der Symbolleiste an.



Wählen Sie das gewünschte Bild aus einem Ordner aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Öffnen“.

Das Bild wird in den Frame eingefügt, die Bilddatei wird in den Ordner „Images“ des aktuellen Lern-Moduls kopiert. Wenn die kopierte Datei bereits existiert, wird der Benutzer aufgefordert, das Ersetzen der Datei zu bestätigen.

EINSCHRÄNKUNG: Da Lern-Module im Internet veröffentlicht werden können, sollten alle Namen und Bilder websicher sein. Es wird besonders empfohlen, ausschließlich Buchstaben aus dem lateinischen Alphabet und Ziffern zu verwenden; keine Umlaute, Leer- und Sonderzeichen.

5.2.2 Gültige Bilddatei-Formate

Alle Internet-kompatiblen Bilddateiformate können in einem Lehrgang verwendet werden.

Da Lern-Module im Internet veröffentlicht werden können, wird empfohlen, kleine Bilddateien in komprimierten grafischen Formaten wie GIF, JPG und PNG zu benutzen. Jedes Format hat eigene Vor- und Nachteile, die beachtet werden sollten. Unten finden Sie einen kurzen Überblick über diese Formate:

GIF (Graphics Interchange Format)

GIF ist das am häufigsten verwendete Format für Internet-Grafiken, da es von allen Browsern und den meisten Grafikeditoren unterstützt wird. GIFs verwenden einen speziellen Verdichtungsalgorithmus (begrenzt auf 256 oder weniger Farben und einfache lineare Verdichtung entlang der horizontalen Achse) und liefern kleine Bilddateien, wenn es große Flächen mit gleicher Farbe gibt. Es ist deshalb für die Speicherung von Fotos und Bildern mit vielen Details und Farbverläufen ungünstig - das gespeicherte Bild ist in diesem Fall groß bei geringer Qualität.

GIFs unterstützen Transparenz (Sie können eine einzelne Farbe im Bild wählen, die durch den Hintergrund ersetzt wird, wenn das Bild auf einer Webseite angesehen wird). Aber bedenken Sie, dass GIF nur 1 Bit-Transparenz unterstützt: jeder Bildpunkt (Pixel) mit der angegebenen Farbe (der so genannte AlphaKanal) wird vollständig entfernt (Abstufungen wie 'leicht durchsichtig' sind nicht möglich).

Die letzte Version des GIF-Formats unterstützt Animationen, indem sie fortlaufend Standbilder wiedergibt. GIF-Animation können in einem Lern-Modul verwendet werden. Der CourseLab-Editor spielt bei der Bearbeitung keine GIF-Animation ab - nur das erste GIF-Bild wird auf der Folie im Bearbeitungsmodus angezeigt. Die GIF-Animation wird aber im veröffentlichten Kurs richtig angezeigt.

JPG (Joint Photographic Experts Group)

JPG ist eins der gängigsten Formate für grafische Bilder im Internet und wird durch alle Browser und die meisten Grafikeditoren unterstützt. JPG-Verdichtung teilt das Ursprungsbild in quadratische Blöcke mit getrennten Farb- und Helligkeitsinformationen. Da das menschliche Auge für Helligkeitsunterschiede empfindlicher ist als für Farbunterschiede reduziert JPG die Farbinformation, während die Helligkeitsinformation in 256 Stufen abgebildet wird. Die Komprimierung der Farbinformation hängt von der Qualitätseinstellung ab. Für Bilder mit weichen Zeichnungen/Farbverläufen liefert das JPEG-Format gute Kompression bei geringem Qualitätsverlust. Hat ein Bild aber einen harten Kontrast, viele Details usw., wird durch die Kompressionstechnik die Qualität des Bildes abhängig vom Kompressionsgrad beeinträchtigt (es treten Muster und Verzerrungen im Bild auf). JPG erlaubt dem Benutzer die Wahl eines Mittelwegs zwischen Qualität und Dateigröße. Die meisten Internetgrafiken verwenden 72 Punkte pro Zoll (72 dpi). Im Gegensatz zu GIF unterstützt JPG keine Transparenz.

PNG (Portable Network Graphics)

Das PNG-Format wurde entworfen, um die älteren und einfacheren GIF- und JPG-Formate zu ersetzen. Bei der Verwendung einer 8-Bit-Tiefe (PNG-8), die mit dem GIF-Format vergleichbar ist, liefert es im Allgemeinen ein ungefähr 15% besseres Verdichtungsverhältnis als GIF, da PNG-8 Verdichtung entlang horizontaler und vertikaler Achse durchführt. Bei Verwendung einer 24 Bit-Tiefe (PNG-24), liefert das Format hochwertige Farbverläufe und eine sehr gute Dateiverdichtung. PNG unterstützt Transparenz und erhält die Qualität der Farbverläufe unabhängig von der zugrunde liegenden Farbe. Der einzige Nachteil des PNG-Formats ist die mangelnde Unterstützung in älteren Versionen der Internet-Browser und begrenzte Unterstützung durch einige Grafikeditoren. Da die älteren Browser-Versionen von CourseLab ohnehin nicht unterstützt werden, empfehlen wir die Verwendung dieses Formats.

Andere Formate

Sie können auch andere Grafikformate, die durch Internet-Browser unterstützt werden, wie BMP, WMF verwenden. Jedoch beachten Sie, dass einige Browser diese Formate falsch anzeigen. Außerdem sind BMP-Dateien (und andere nicht-komprimierte Formate)

sehr groß. Die Entscheidung liegt bei Ihnen. Wenn Sie überzeugt sind, dass diese Grafiken korrekt angezeigt werden und die Netzleistung ausreichend ist, dann können Sie diese Formate in Ihrem Kurs einsetzen.

5.2.3 Bildoptimierung

5.2.3.1 Ändern der Bildgröße

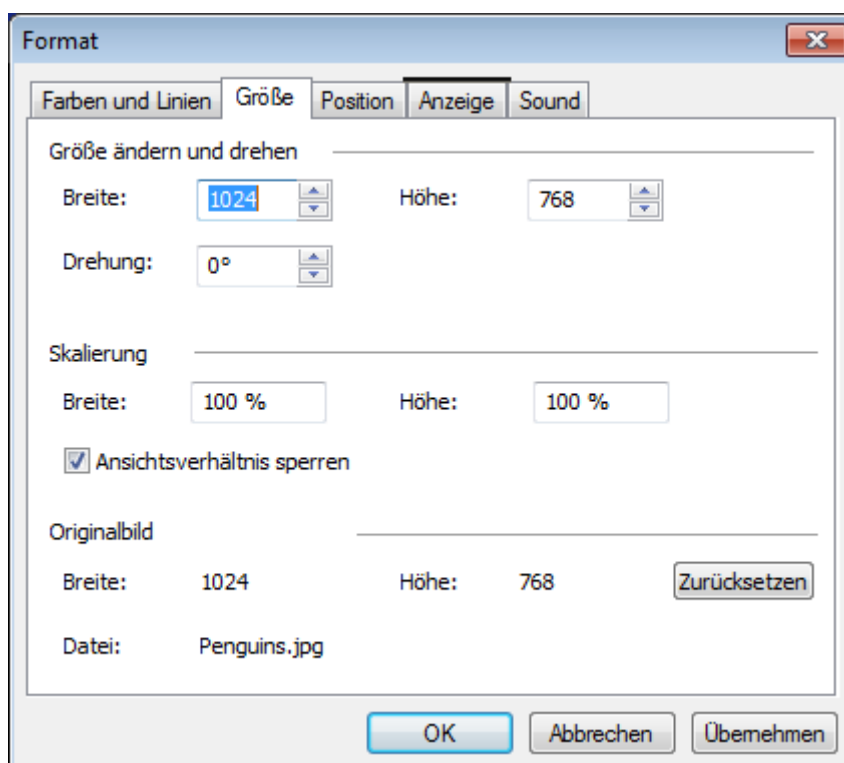
Wenn Sie ein Bild eingefügt haben, können Sie es im CourseLab formatieren. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild, wählen **Grafik formatieren...** im Kontextmenü aus und wechseln zur Registerkarte „Größe“.

Folgendes ist zu beachten:

- Wenn Sie ein Bild vergrößern, ändern Sie nicht die Menge an Informationen, die in der Bilddatei gespeichert sind, dh. die Qualität des Bildes leidet erheblich.
- Die Fähigkeit des Browsers, Bilder zu verkleinern ist, verglichen mit einem Grafikeditor, weitaus schlechter. Denken Sie daran, dass jede Formatänderung, die Sie am Bild vornehmen, die Größe des in der Datei geladenen Bildes nicht beeinflusst.

Wir empfehlen, keine bedeutenden Änderungen am Format des Bildes in CourseLab vorzunehmen.

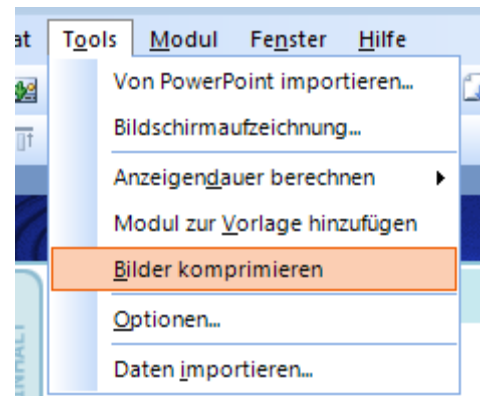
5.2.3.2 Bildoptimierung



Nachdem Sie ein Bild eingefügt und seine Größe geändert haben, um es der Folie anzupassen, empfehlen wir, dass Sie die Dateigröße des Bildes optimieren. Wählen Sie unter dem Menüpunkt **Tools** den Unterpunkt **Bilder komprimieren** aus, um Bilddateien zu optimieren.

5. Objekte

Die Größe sämtlicher eingebundener Bilder im Modul wird automatisch neu bestimmt, um ihre tatsächliche Breite und Höhe genau anzupassen, mit maximaler Bildqualität komprimiert und gespeichert. Bilder im BMP, WMF- und EMF-Format werden in PNG umgewandelt und wieder gespeichert, um Dateigrößen zu reduzieren.

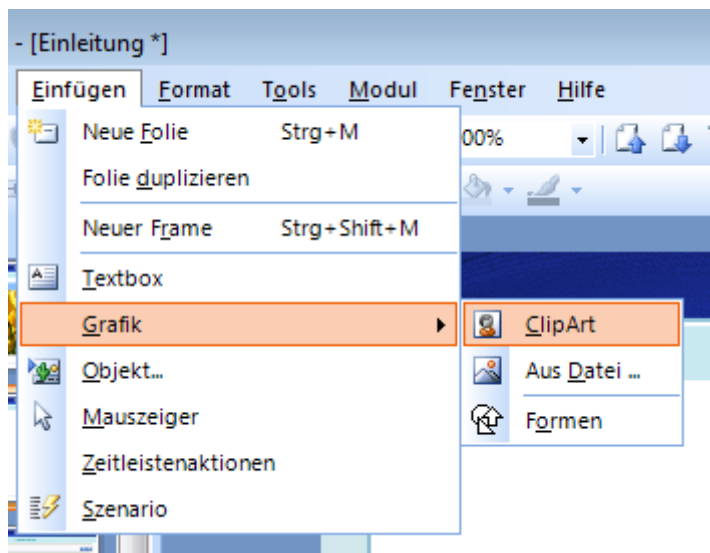


5.2.4 Clipart

Für das Einfügen häufig genutzter Bilder ist es bequemer, den **Clipart-Bereich** rechts in der Aufgabenleiste zu benutzen. Dieser Bereich bietet die Möglichkeit, einen Ordner mit Bildern in Courselab einzublenden. Um ein Bild in die Folie einzufügen, ziehen Sie das Miniatur-Bild in den Arbeitsbereich.

Anders als bei der Anwendung des Menüpunktes **Einfügen – Grafik aus Datei** erspart Ihnen diese Methode, jedesmal das Bild im entsprechenden Datei-Ordner suchen zu müssen.

Verwenden Sie den Unterpunkt **Grafik - Clipart** im Menü **Einfügen** oder benutzen das Icon **Clipart einfügen** Icon in der Symbolleiste, um einen Clipartordner einzublenden.



Klicken Sie auf „**Durchsuchen...**“ unterhalb des Clipart-Bereichs, um den Ordner auszuwählen, der im Clipartbereich zugänglich sein soll. Im geöffneten Dialogfenster „Ordner suchen“ wählen Sie den Ordner aus, der die gewünschten Bilder enthält.

Ziehen Sie das Miniatur-Bild in den Arbeitsbereich.

5.3 Komplexe Objekte

5.3.1 Schnellzugriff

5.3.1.1 Bildergalerie 1 (mit Seitenverwaltung)

Die Bildergalerie 1 wird für das Anzeigen vieler Bilder in einem Block mit „Blätter-Funktion“, d.h. eins nach dem anderen, verwendet. Falls die Breite oder Höhe des Bildes den Rand des Objektes übersteigt, wird dieses automatisch der Größe des Blockes angepasst. Bilder, die kleiner sind, als der Bildblock des Objektes werden „wie sie sind“ angezeigt (keine Skalierung). Falls erlaubt, kann der Benutzer das Bild auch anklicken, um es in Originalgröße in einem separaten Fenster zu öffnen.

Beispiel einer **Bilder-Galerie 1**:



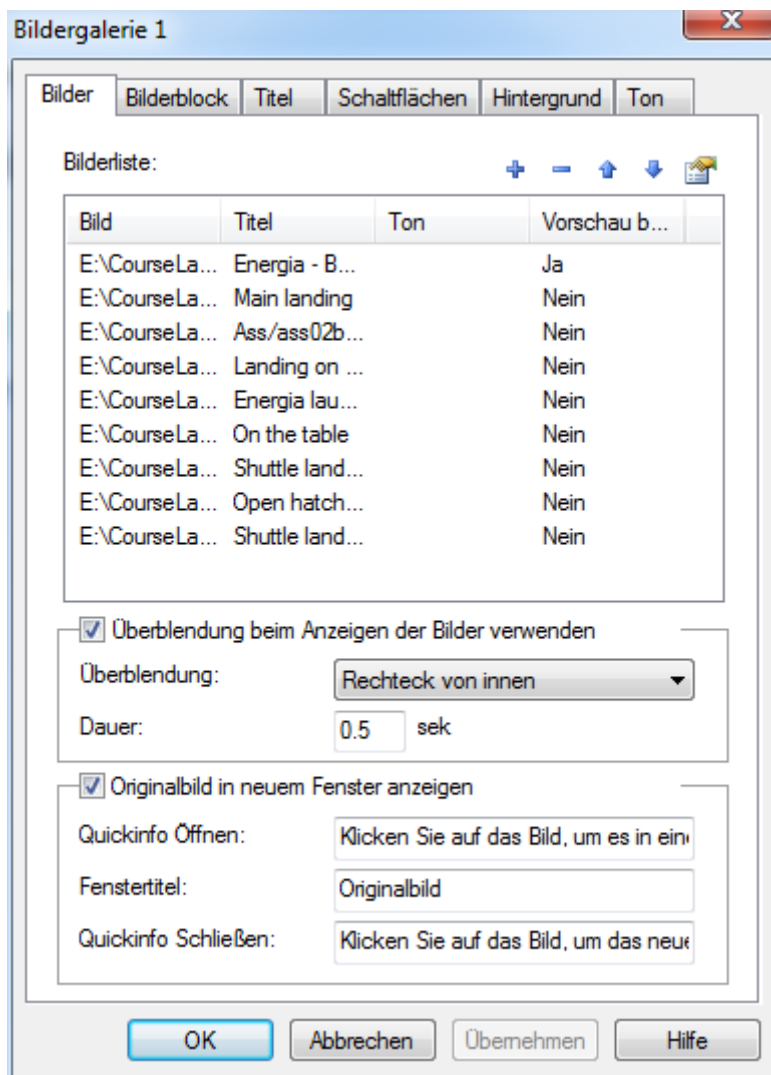
Es gibt 4 Zonen in diesem Objekt: ☐

- **Hintergrund** (blau auf dem Bild).
- **Bilderblock** (weißer Bereich mit Farbverlauf, in welchem die Bilder angezeigt werden).
- **Titel** (Textblock unterhalb des Bildblockes mit einer Textbeschreibung für jedes Bild).
- **Schaltflächen**.

WICHTIG! Bitte beachten Sie, dass jedes Bild Zeit zum Downloaden braucht und Ihren Speicher belastet. Obwohl es keine technischen Beschränkungen für die Anzahl von Bildern im Objekt gibt, sollten Sie mögliche Computer- und Netzbeschränkungen auf den Maschinen des Benutzers miteinbeziehen.

5. Objekte

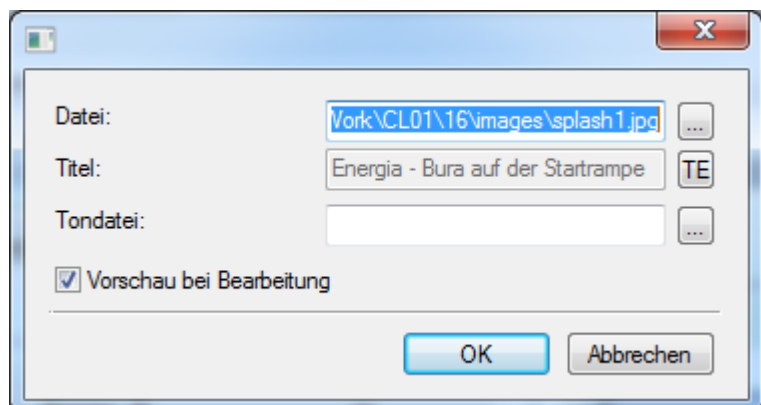
Objektparameter



Auf der Registerkarte „Bilder“ können Sie die **Liste von Bildern** mit ihren Beschreibungen, Übergangseffekten und etwaigen Ton-Dateien für jedes einzelne Bild festlegen. Die Auswahlbox **Originalbild in neuem Fenster anzeigen** öffnet das Originalbild.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „+“, um das Dialogfenster der Bildeigenschaften zu öffnen.

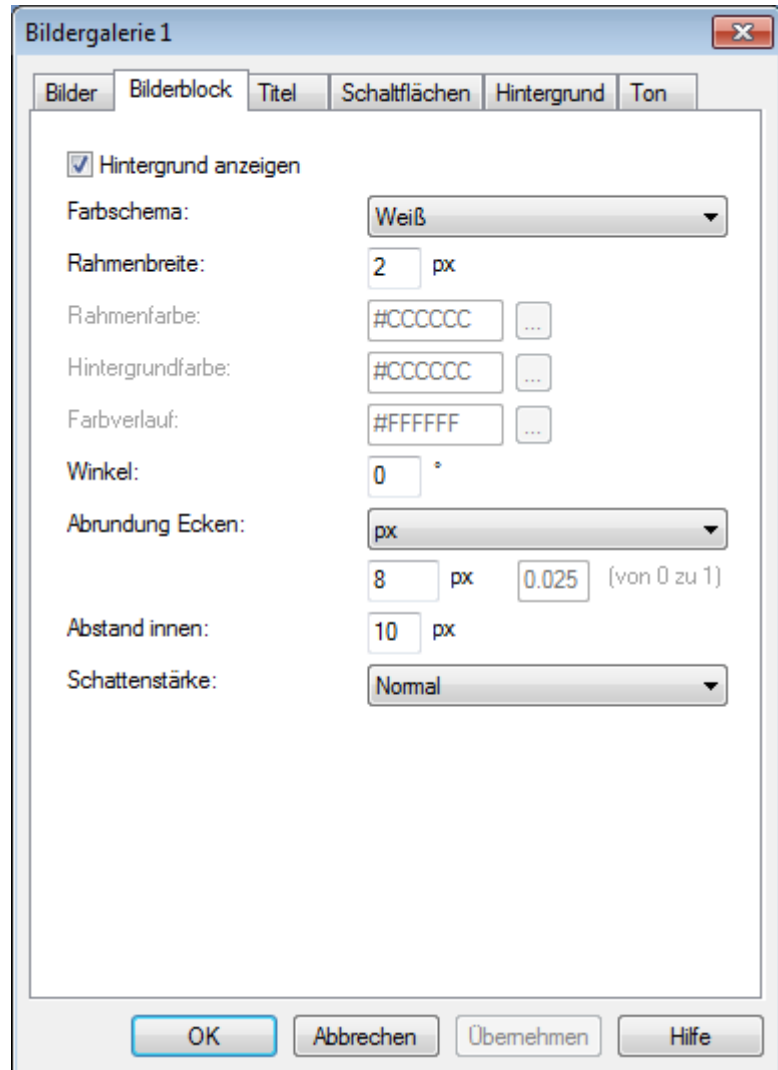
Wählen Sie eine **Bilddatei** aus und geben Sie den gewünschten **Titel** in das Textfeld ein. Sie können zu jedem Bild auch eine **Tondatei** hinzufügen (.swf oder .mp3/.wma/.wav). Diese wird abgespielt, wenn der Benutzer dieses Bild auswählt.

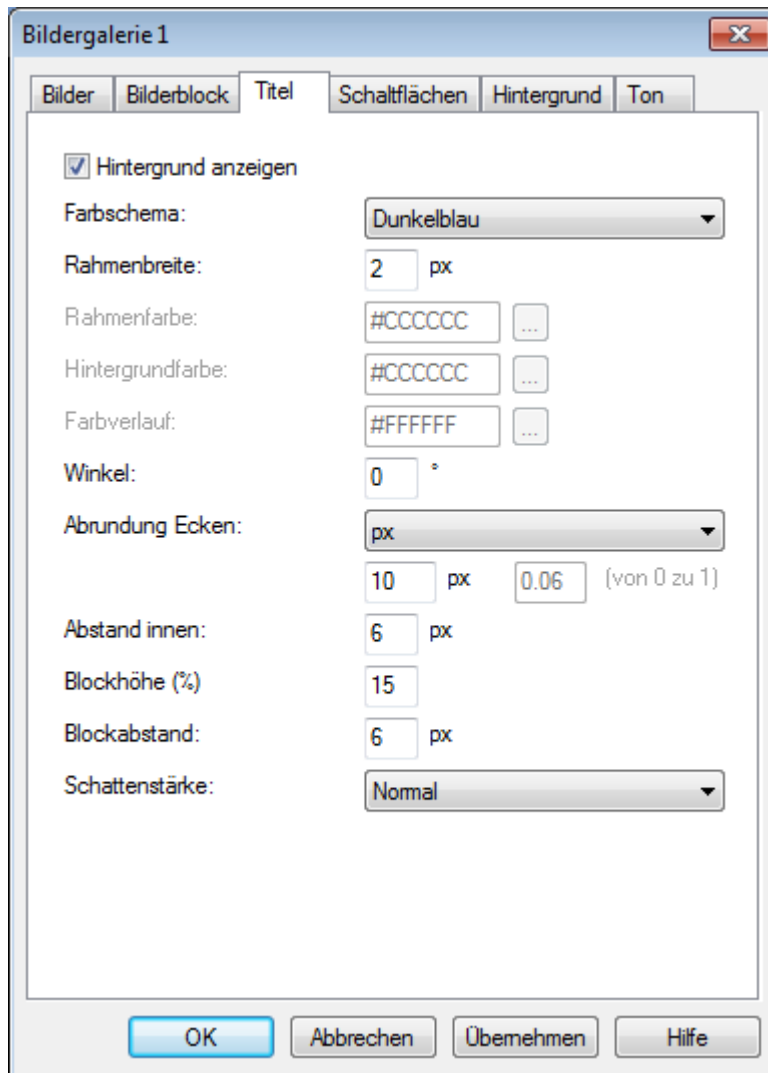


5. Objekte

Auf der Registerkarte „Bilderblock“ können Sie das Anzeigen des Bildblockes ein- und ausschalten, sowie die Anzeigeparameter festlegen:

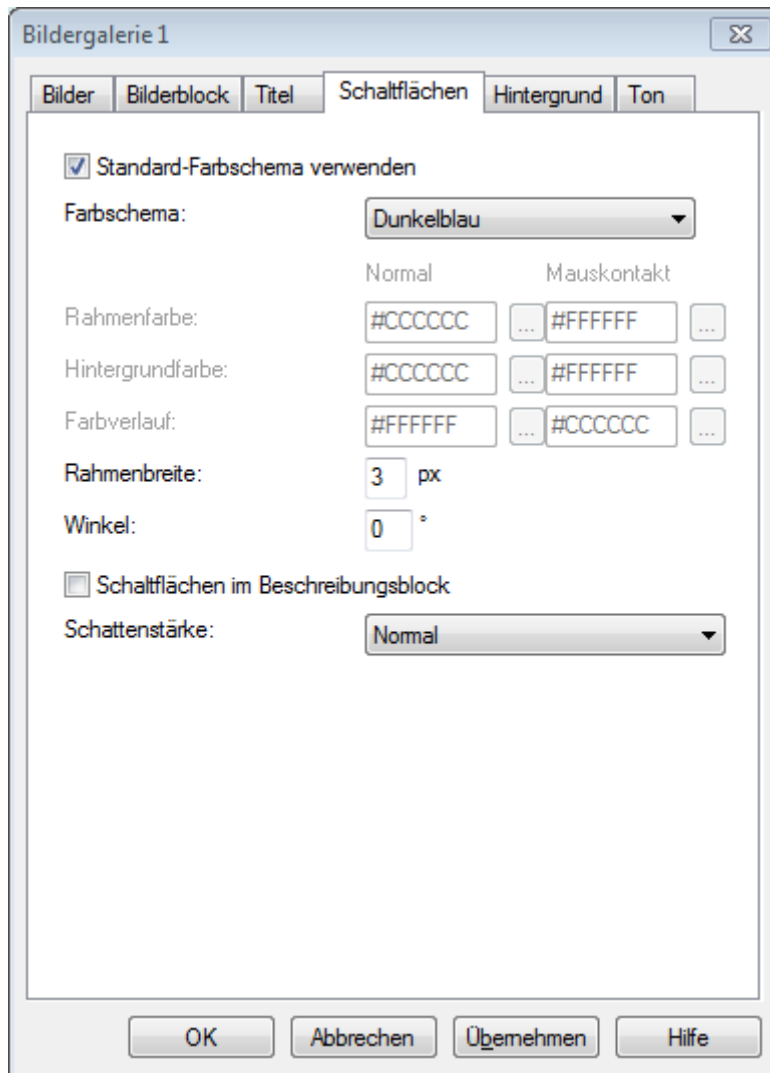
- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** – Intensität des Schattens





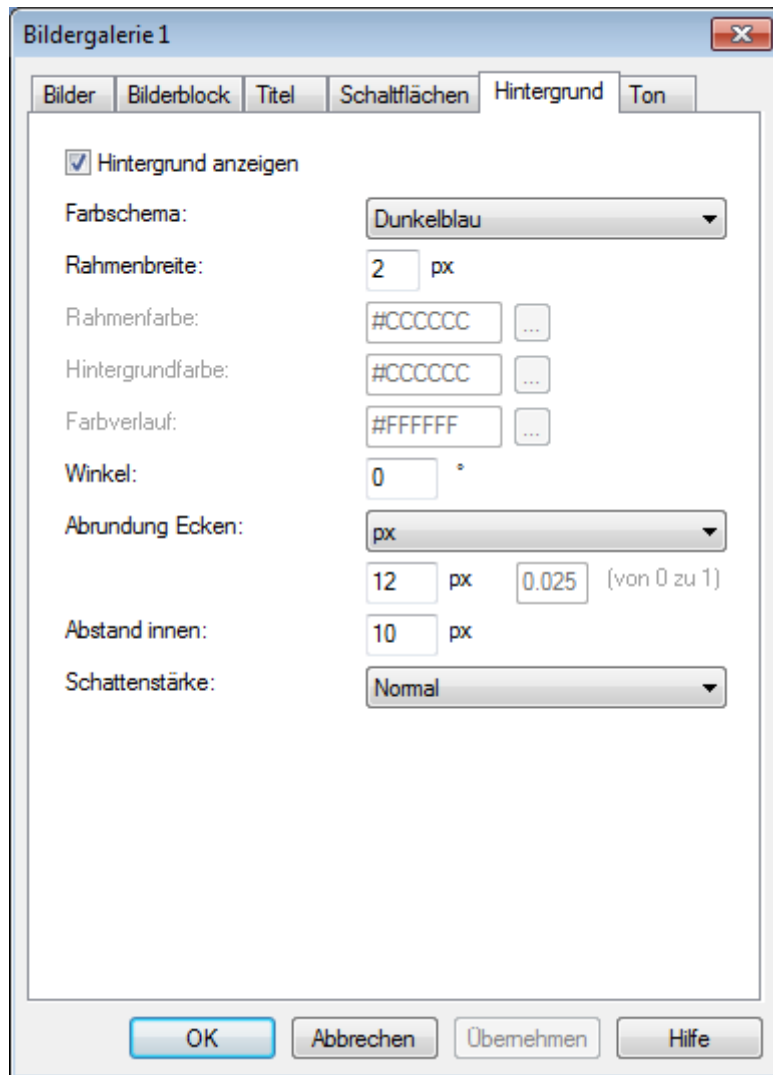
Auf der Registerkarte „Titel“ können Sie die Anzeige des Beschreibungshintergrundes ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen (sofern die Checkbox „Hintergrund anzeigen“ markiert ist):

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Blockabstand** – definiert den Abstand zwischen Bilderblock und Textblock
- **Blockhöhe (%)** – definiert den Anteil am Bilderblock in Prozent
- **Schattenstärke** – Intensität des Schattens



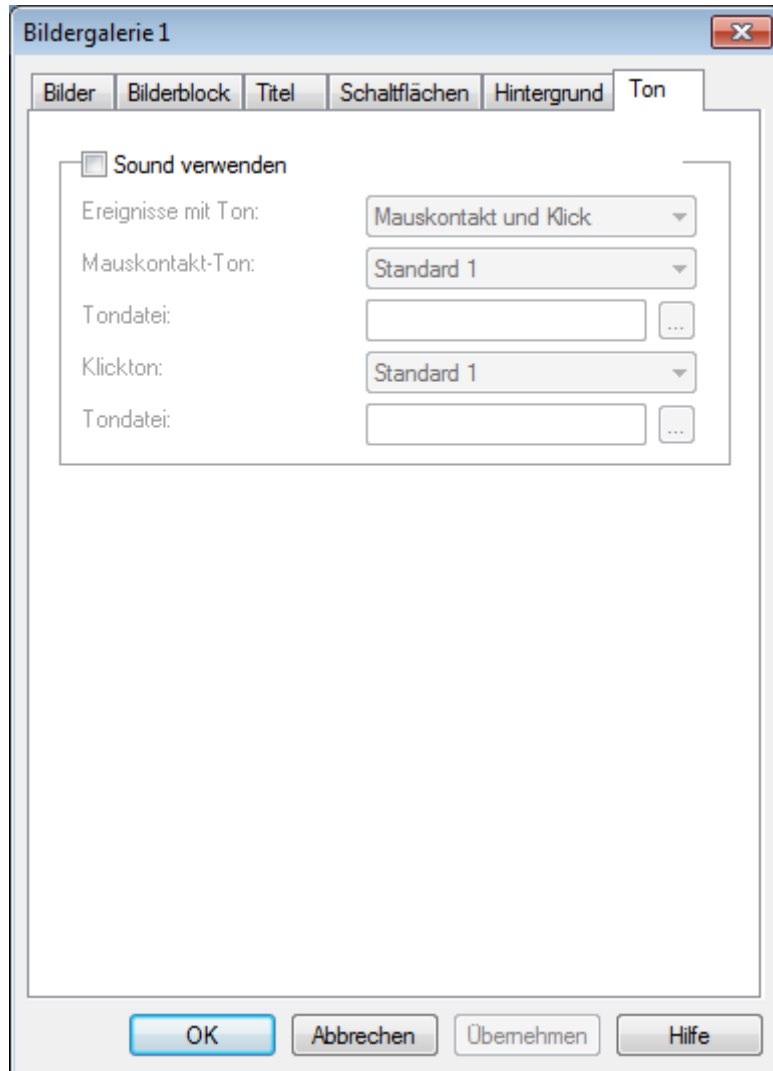
Auf der Registerkarte „Schaltflächen“ können Sie die Anzeigeparameter der Schaltfläche festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrundblockes ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** – Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Wiedergabe von Tondateien ein- und ausschalten, und zwischen Standardtönen oder benutzerdefinierten Tondateien wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.2 Bildergalerie 2 (mit Symbolblock)

Die **Bildergalerie 2 (mit Symbolblock)** wird für die Anzeige mehrerer Bilder in einem Block verwendet, wobei das angezeigte Bild durch einen Klick auf das Miniaturbild in der oberen Leiste bestimmt werden kann. Falls die Breite oder Höhe des Bildes den Rand des Objektes übersteigt, wird dieses automatisch der Größe des Blockes angepasst. Bilder, die kleiner sind, als der Bildblock des Objektes werden "wie sie sind" angezeigt (keine Skalierung). Falls erlaubt, kann der Benutzer das Bild auch anklicken, um es in Originalgröße in einem separaten Fenster zu öffnen.

Beispiel einer **Bilder-Galerie 2**:

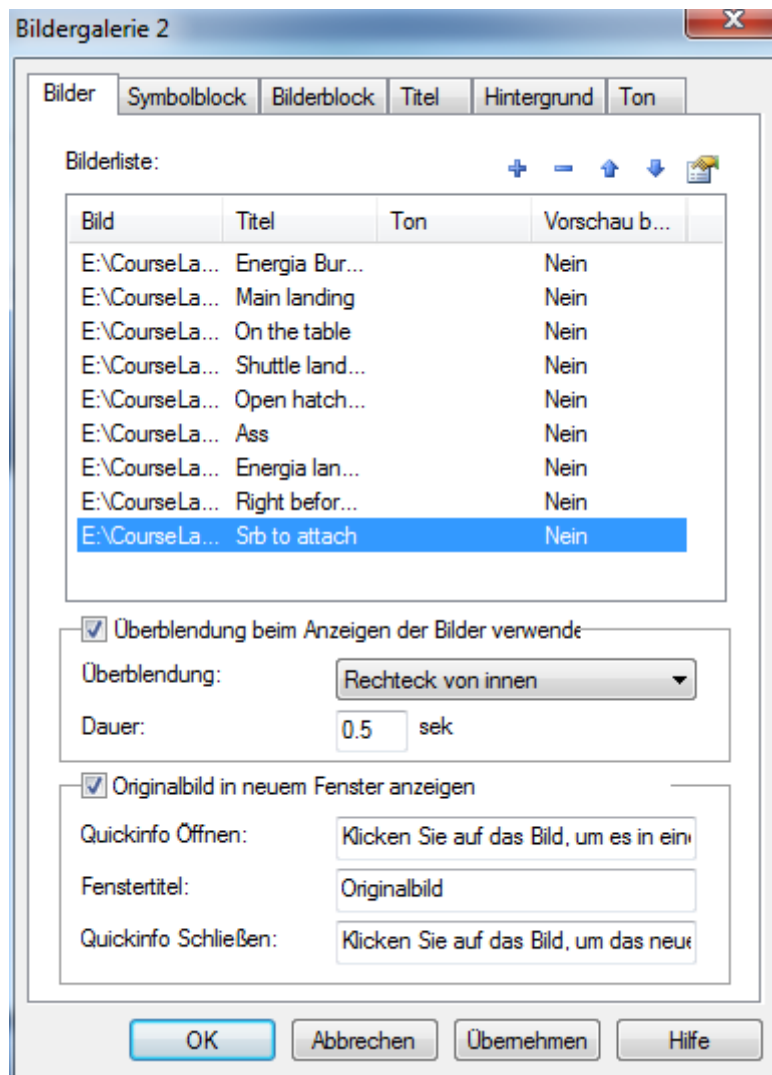


Es gibt 4 Zonen in diesem Objekt:

- **Hintergrund** (blau auf dem Bild)
- **Bilderblock** (weißer Bereich mit Farbverlauf, in welchem die Bilder angezeigt werden)
- **Titel** (Textblock unterhalb des Bildblockes mit einer Textbeschreibung für jedes Bild)
- **Symbolblock**

WICHTIG! Bitte beachten Sie, dass jedes Bild Zeit zum Downloaden braucht und Ihren Speicher belastet. Obwohl es keine technischen Beschränkungen für die Anzahl von Bildern im Objekt gibt, sollten Sie mögliche Computer- und Netzbeschränkungen auf den Maschinen des Benutzers miteinbeziehen.

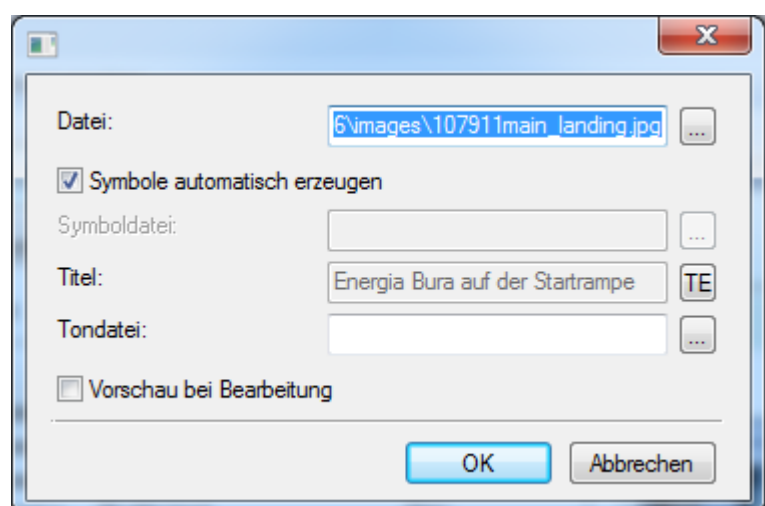
Objektparameter

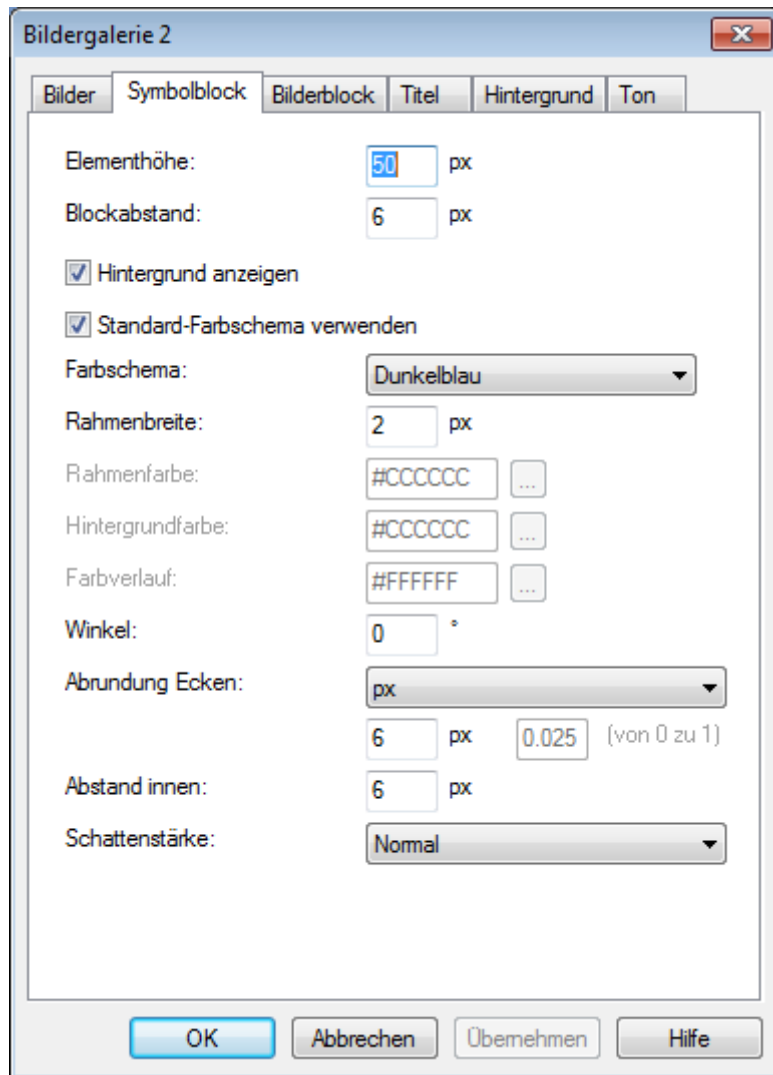


Auf der Registerkarte „Bilder“ können Sie die **Liste von Bildern** mit ihren Beschreibungen, Übergangseffekten und etwaigen Ton-Dateien für jedes einzelne Bild festlegen. Die Auswahlfeld **Originalbild in neuem Fenster anzeigen** öffnet das Originalbild.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „+“, um das Dialogfenster der Bildeigenschaften zu öffnen.

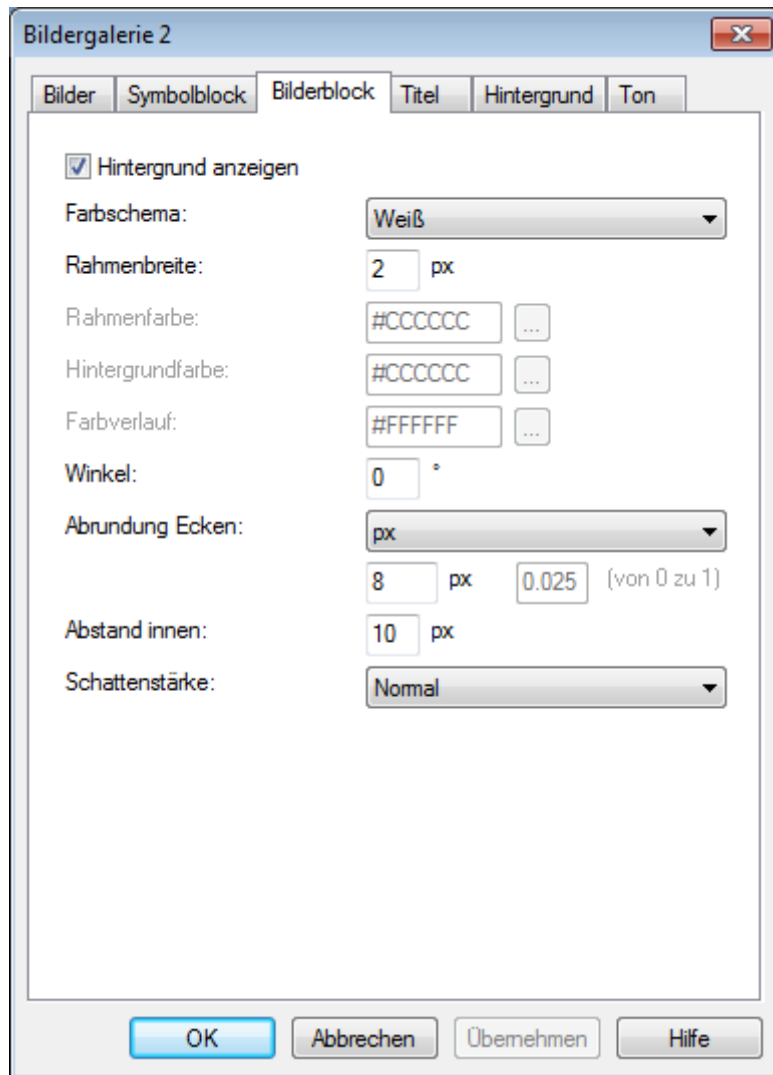
Wählen Sie eine **Bilddatei** aus und geben Sie den gewünschten **Titel** in das Textfeld ein. Sie können zu jedem Bild auch eine **Tondatei** hinzufügen (.swf oder .mp3/.wma/.wav). Diese wird abgespielt, wenn der Benutzer dieses Bild auswählt.





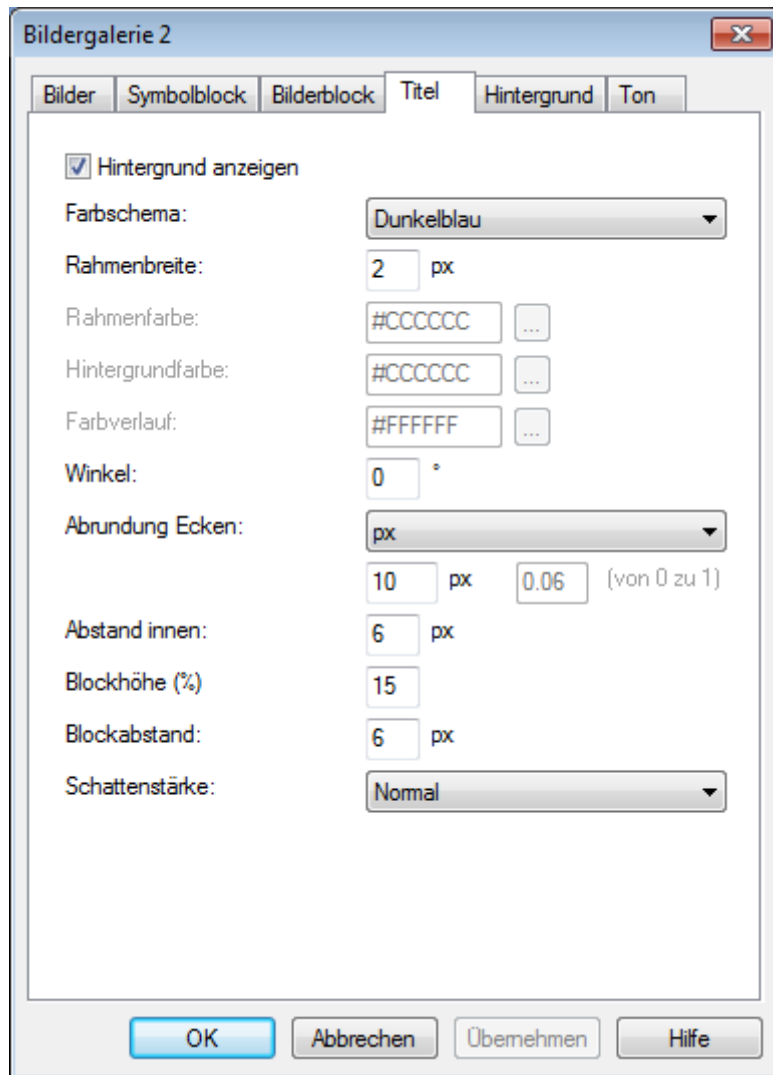
Auf der Registerkarte „Symbolblock“ können Sie die Anzeige des Symbolblockhintergrunds ein- und ausschalten, sowie die Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** – Intensität des Schattens
- **Blockabstand** – definiert den Abstand zwischen Bilderblock und Symbolblock
- **Elementhöhe** – definiert die Höhe des Symbolblocks



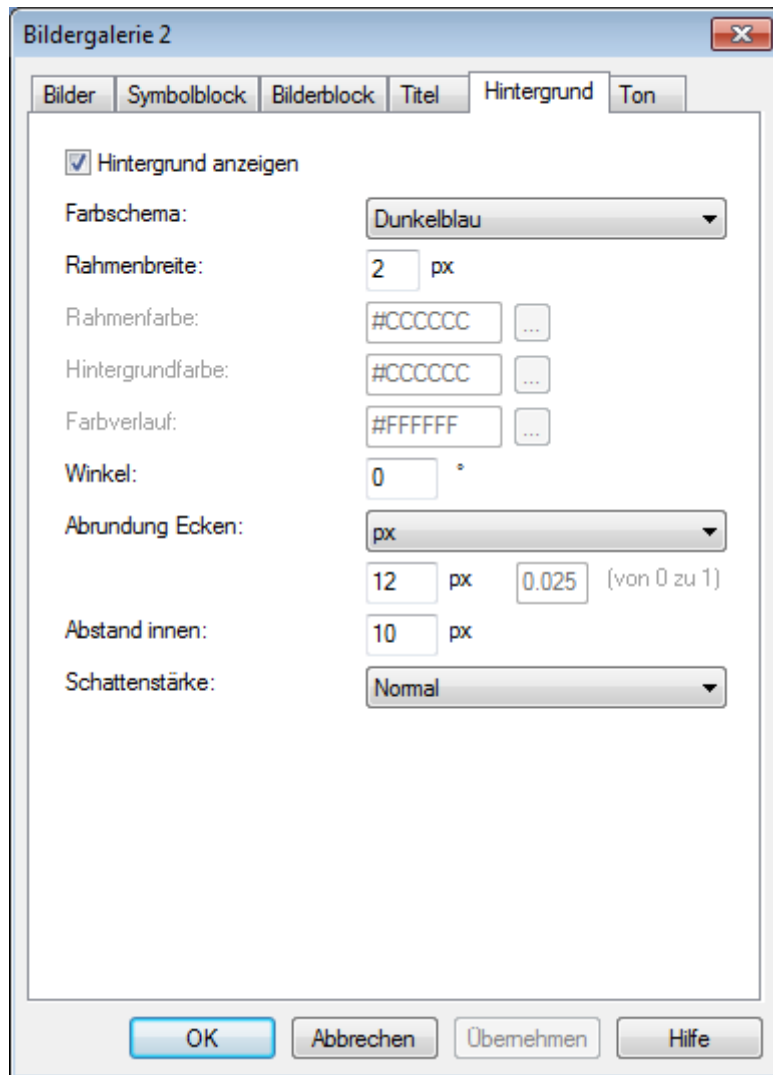
Auf der Registerkarte „Bilderblock“ können Sie das Anzeigen des Bildblockhintergrunds ein- und ausschalten, sowie die Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** – Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Titel“ können Sie die Anzeige von Beschreibungen ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

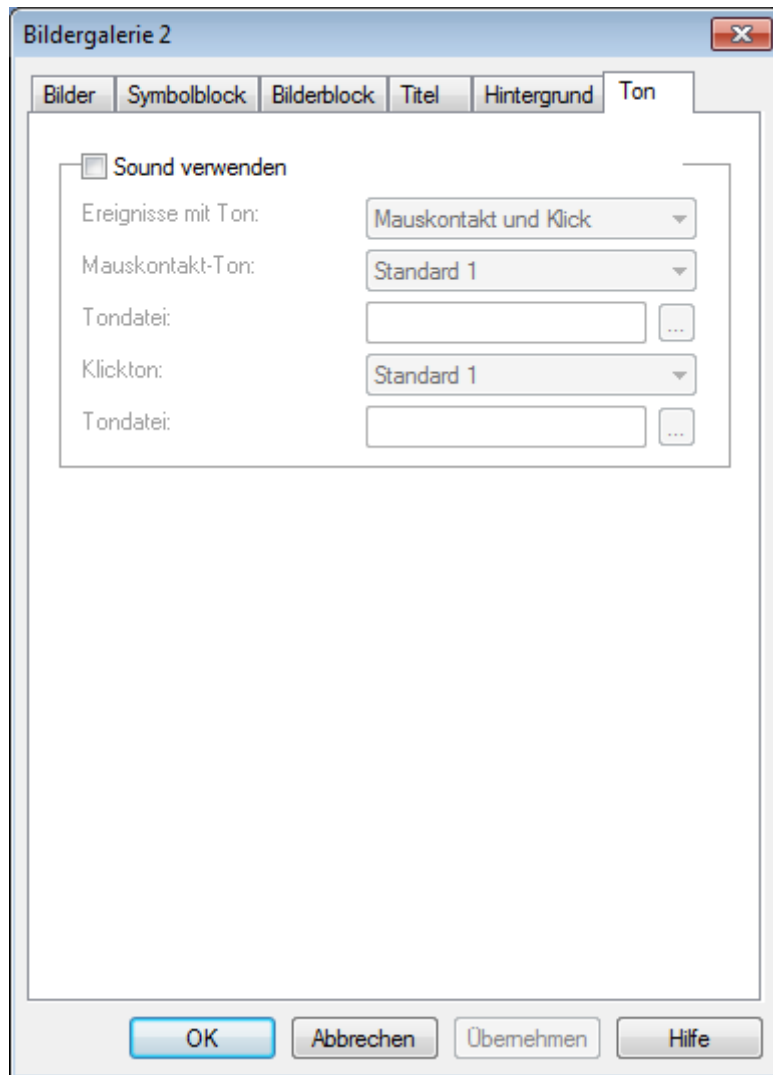
- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn,
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Blockabstand** – definiert den Abstand zwischen Bilderblock und Textblock
- **Blockhöhe (%)** – definiert den Anteil am Bilderblock in Prozent
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrundblockes ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens

5. Objekte



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.3 Hinweis

Das Objekt **Hinweis** wird für die Anzeige kurzer und/oder langer Beschreibungen benutzt, wenn der Benutzer auf eine aktive Zone auf der Folie klickt.

Beispiel eines Hinweises:



5. Objekte

Objektparameter

Das Objekt beinhaltet einen kleinen aktiven Punkt (Hinweis) und zwei Beschreibungen (kurz und lang).

Hinweis mit Beschreibung

Tab: **Hinweis** | Beschreibung | Ton

Position Markierung: **Mitte rechts**

Farbschema: **Orange**

Hinweisgröße: **Mittel**

Hinweissymbol: **1**

Überblendung: **Radial (Kuchenstü)**

Dauer: **5** sek

	Normal	Mauskontakt	Ausgewählt
Schrift:	Tahoma	Tahoma	Tahoma
Schriftgröße:	12 px	12 px	12 px
Schriftstärke:	Fett	Fett	Fett
Schriftstil:	Normal	Normal	Normal
Schriftfarbe:	#999999	#000000	#999999
Rahmenbreite:	2 px	2 px	2 px
Rahmenfarbe:	#999999	#666666	#999999
Hintergrundfarbe:	#EEEEEE	#CCCCCC	#CCCCCC
Farbverlauf:	#FFFFFF	#FFFFFF	#FFFFFF
Winkel:	0 °	90 °	180 °

Buttons: **OK** | **Abbrechen** | **Übernehmen** | **Hilfe**

Auf der Registerkarte „Hinweis“ können Sie die **Position der Markierung**, das **Farbschema** (ein vorher festgelegtes Farbschema oder das Standardfarbschema), **Hinweisgröße** und **Überblendung**, sowie deren **Dauer** festlegen.

Hinweissymbol - optionales Symbol, wird innerhalb des Hinweispunktes angezeigt (zum Beispiel eine Zahl).

5. Objekte

Hinweis mit Beschreibung

Hinweis Beschreibung Ton

Anzeigemodus: Lang (Klick) Vorschau Editor: Lange Beschreibung

Kurzbeschreibung

Text: Blaubeeren TE

Überblendung: zufällige Punkte Dauer: 0.5 sek

Farbschema: Weiß Rahmenfarbe: #999999 ...

Winkel: 0 ° Hintergrundfarbe: #EEEEEE ...

Rahmenbreite: 2 px Farbverlauf: #FFFFFF ...

Abrundung Ecken: 0.025 Tondatei: ...

Langbeschreibung

Text: Blaubeeren TE

Überblendung: zufällige Punkte Dauer: 0.5 sek

Farbschema: Weiß Rahmenfarbe: #999999 ...

Winkel: 0 ° Hintergrundfarbe: #EEEEEE ...

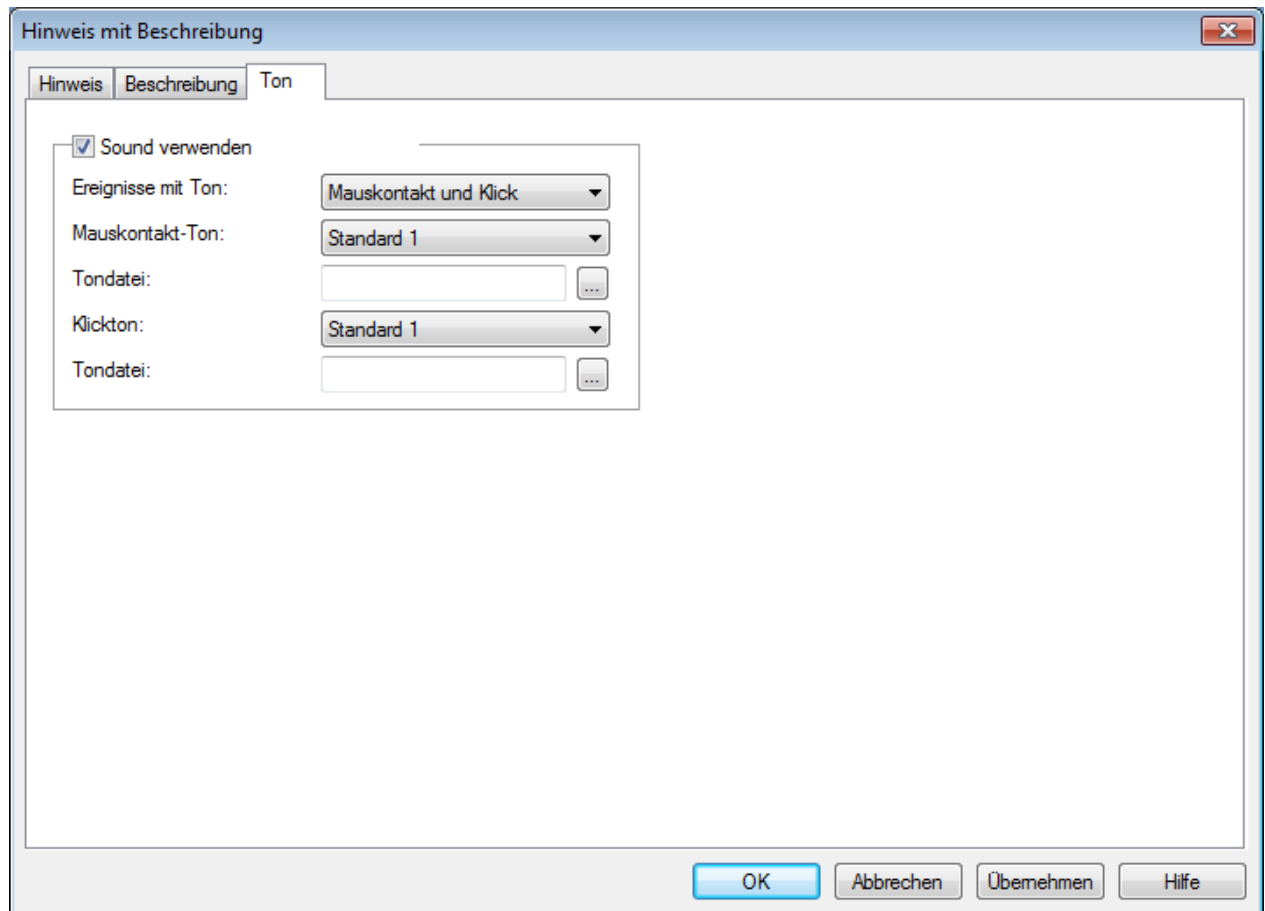
Rahmenbreite: 2 px Farbverlauf: #FFFFFF ...

Abrundung Ecken: 0.025 Tondatei: ...

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie die Ereignisse auswählen, welche die Anzeige der Beschreibungen auslösen, sowie die Anzeigeparameter festlegen:

- **Beschreibungstext**
- **Überblendung**
- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton verwenden oder eigene Tondateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.4 Tabs links

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt.

Beispiel eines Registerkartenblocks mit Tabs links:

Avocado

Aubergine

Brotfrucht

Gurke



Die **Aubergine** (*Solanum melongena*) oder **Eierfrucht** beziehungsweise *Eierpflanze* – in **Österreich Melanzani** – ist eine **subtropische Pflanzenart**, die zur **Gattung Nachtschatten** (*Solanum*) innerhalb der **Familie der Nachtschattengewächse** (*Solanaceae*) gehört. Im **Deutschen** bezeichnet man damit auch die keulenförmige, dunkelviolette bis braune, glänzende **Strauchfrucht**. Auberginen sind reif etwa 20 Zentimeter lang und werden gedünstet, gebraten oder gekocht als **Gemüse** gegessen. Solange sie unreif ist, enthält die Aubergine **Solanin** und ist daher **giftig**.^[1] Auberginen können, wie andere Gemüse auch, geringe Mengen **Nikotin** enthalten. Die Menge schwankt, je nach Untersuchung, zwischen „nicht nachweisbar“ und 100 Mikrogramm pro Kilogramm Frucht. Gelegentlich wird behauptet, der Nikotingehalt der Aubergine sei t

Registerkarten (Reiter links)
sich inzwischen me

Inhalte Registerkarte Hintergrund Ton

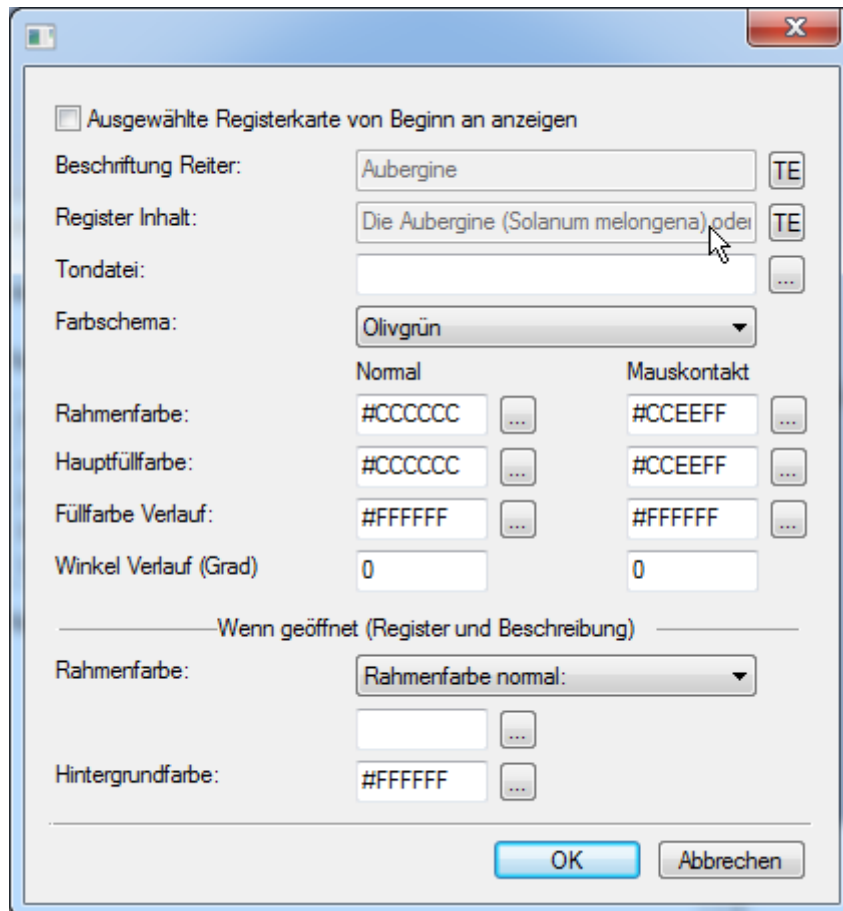
Registerübersicht:

Register	Beschreibung	Ton	Farbe
Avocado	Die Avocado		Grün
Aubergine	Die Aubergi...		Olivgrün
Brotfrucht	Die Brotfrucht		Olivgrün
Gurke	Die G...		Olivgrün

Kein ausgewählter Text:

Objektparameter

Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die Liste der Registerkarten und deren Beschreibungen festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.



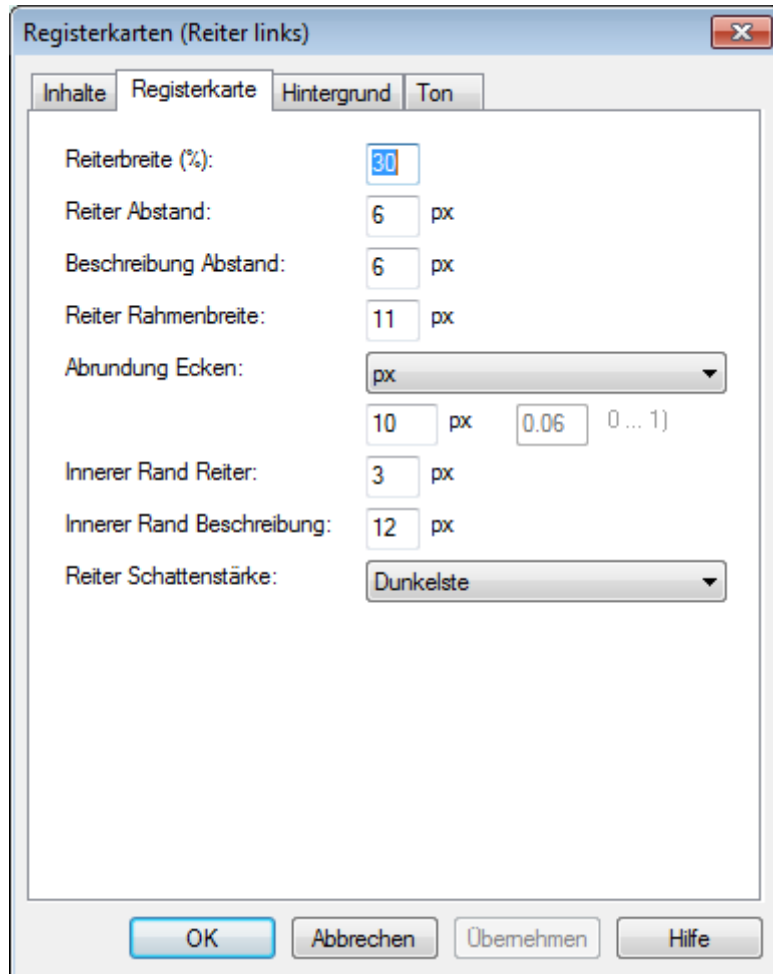
Für jede Registerkarte können Sie eine Beschriftung für den Reiter eingeben – dies ist ein kurzer Text für das Register. Für den **Registerinhalt** steht Ihnen ein Texteditor zur Verfügung. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen – die aktuelle Registerkarte ist die Standardregisterkarte. Wenn diese Checkbox bei keiner der Registerkarten markiert ist, wird der Text aus dem Eingabefeld **Kein ausgewählter Text** in der Beschreibung angezeigt. Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.

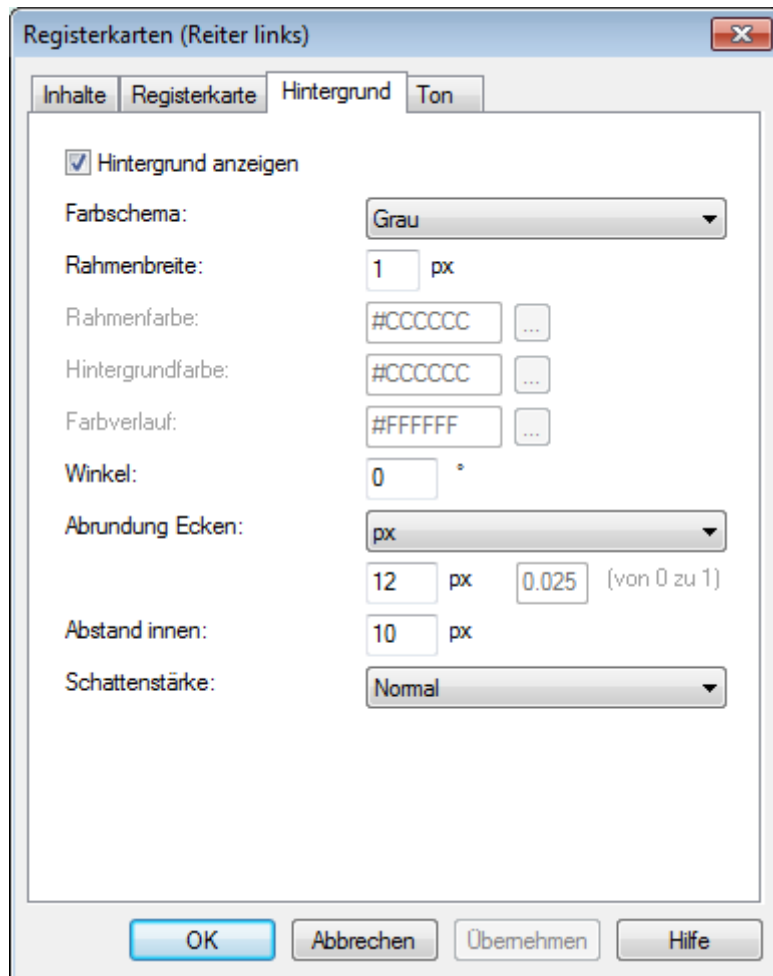
Sie können eines der vorher festgelegten **Farbschemas** auswählen oder benutzerdefinierte Farben für Registerkarten-/Beschreibungsblöcke und allgemeine Anzeigeparameter festlegen.

5. Objekte

Auf der Registerkarte „Registerkarte“ können Sie die Anzeigeparmeter für die Registerkarten festlegen:

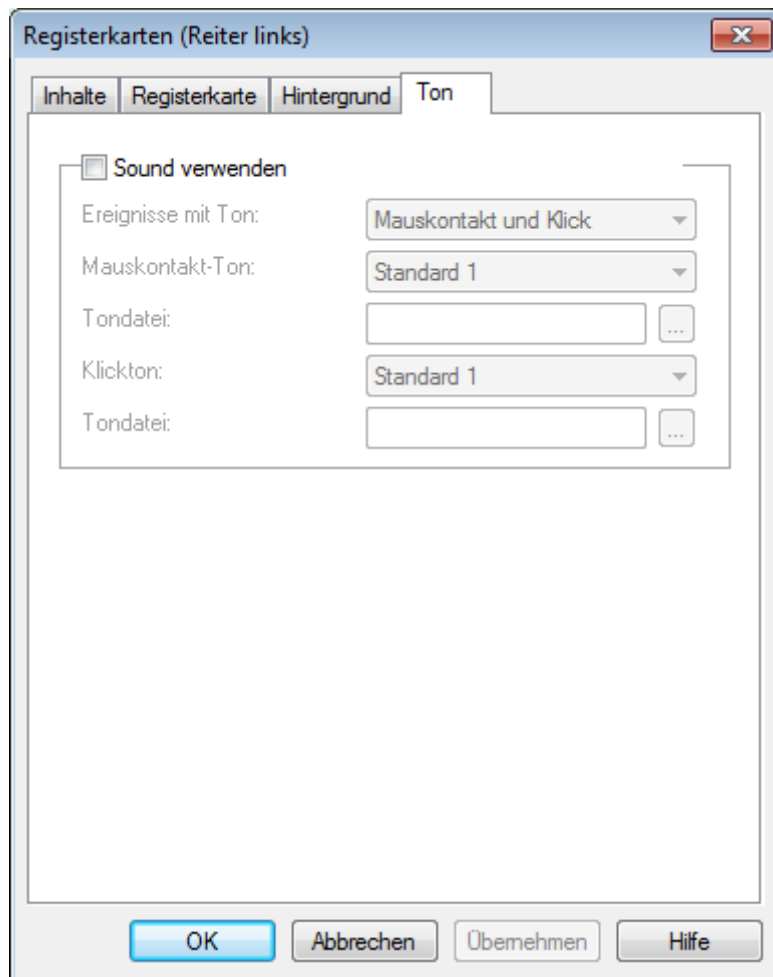


- **Reiterbreite** - definiert die Breite der Reiter in Prozent vom Objekt
- **Reiter Abstand** – definiert den Abstand der Reiter zueinander
- **Beschreibung Abstand** – definiert den Abstand der Beschreibung zu den Reitern
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Innerer Rand Reiter** – Abstand zwischen Text und Rand
- **Innerer Rand Beschreibung** – Abstand zwischen Text und Rand
- **Reiter Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.5 Tabs oben

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt.

Beispiel eines Registerkartenblocks Tabs oben:

AvocadoBrotfruchtGurkeAubergine



Die **Aubergine** (*Solanum melongena*) oder **Eierfrucht** beziehungsweise *Eierpflanze* – in [Österreich](#) **Melanzani** – ist eine [subtropische Pflanzenart](#), die zur [Gattung Nachtschatten](#) (*Solanum*) innerhalb der [Familie der Nachtschattengewächse](#) (Solanaceae) gehört. Im [Deutschen](#) bezeichnet man damit auch die keulenförmige, dunkelviolette bis braune, glänzende [Strauchfrucht](#). Auberginen sind reif etwa 20 Zentimeter lang und werden gedünstet, gebraten oder gekocht als [Gemüse](#) gegessen. Solange sie unreif ist, enthält die Aubergine [Solanin](#) und ist daher [giftig](#).^[1] Auberginen können, wie andere Gemüse auch, geringe Mengen [Nikotin](#) enthalten. Die Menge schwankt, je nach Untersuchung, zwischen „nicht nachweisbar“ und 100 Mikrogramm pro Kilogramm Frucht. Gelegentlich wird beh

Registerkarten (Reiter oben)

Dieses Gerücht beruht auf einer alten Analys

Objektparameter

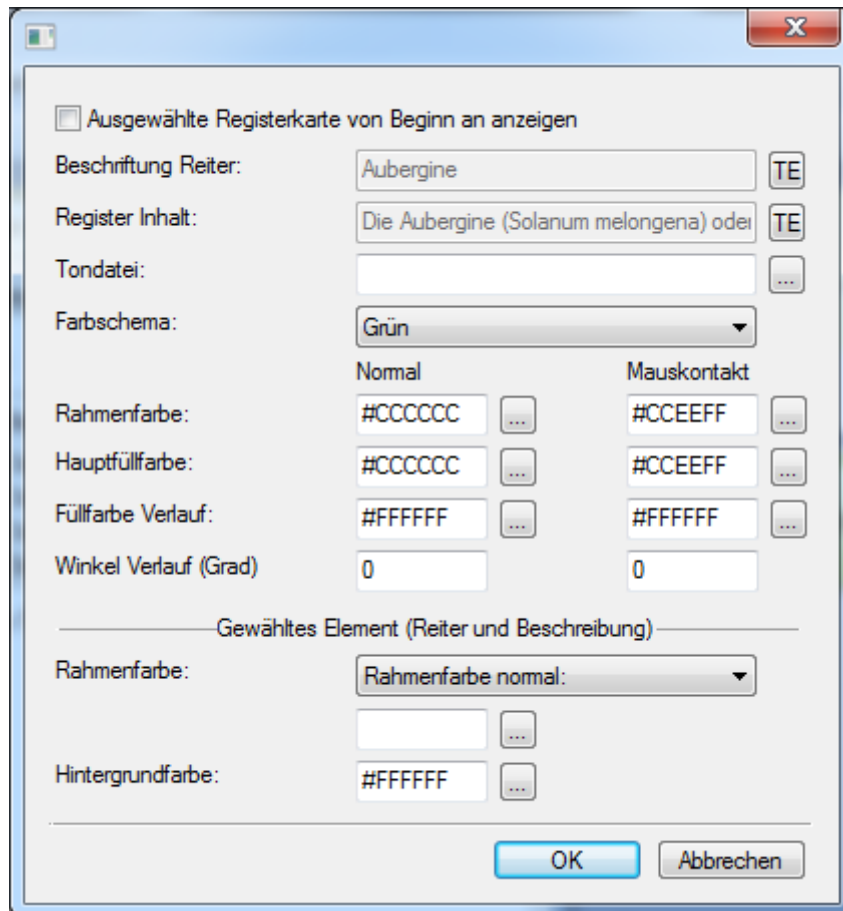
Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die **Liste der Register** und deren Inhalte festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

InhalteRegisterkarteHintergrundTon

Registerübersicht:

Register	Beschreibung	Ton	Farbe
Avocado	Die Avocado		Grün
Brotfrucht	Die Brotfrucht		Grün
Gurke	Die Gurke ...		Grün
Aubergine	Die Aubergi...		Grün

Kein ausgewählter Text:



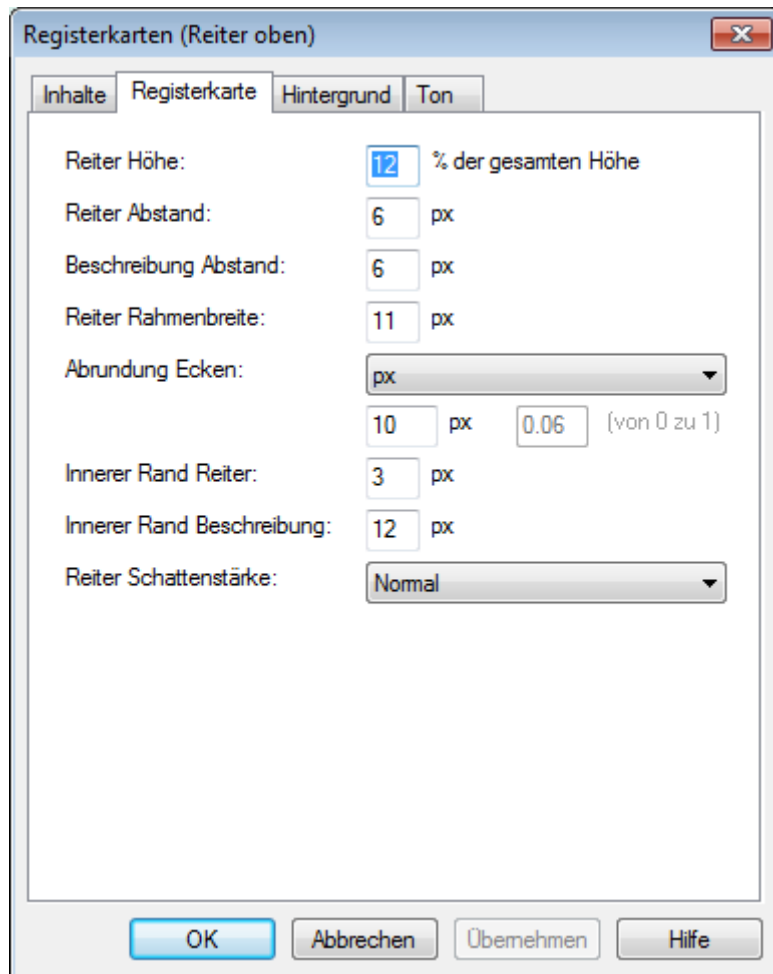
Für jede Registerkarte können Sie eine **Reiterbeschriftung** eingeben – dies ist ein kurzer Text für die Registerkarte. Für den Registerinhalt steht Ihnen ein Texteditor zur Verfügung. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen – die aktuelle Registerkarte ist die Standardregisterkarte. Wenn diese Checkbox bei keiner der Registerkarten markiert ist, wird der Text aus dem Eingabefeld **Kein ausgewählter Text** in der Beschreibung angezeigt. Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.

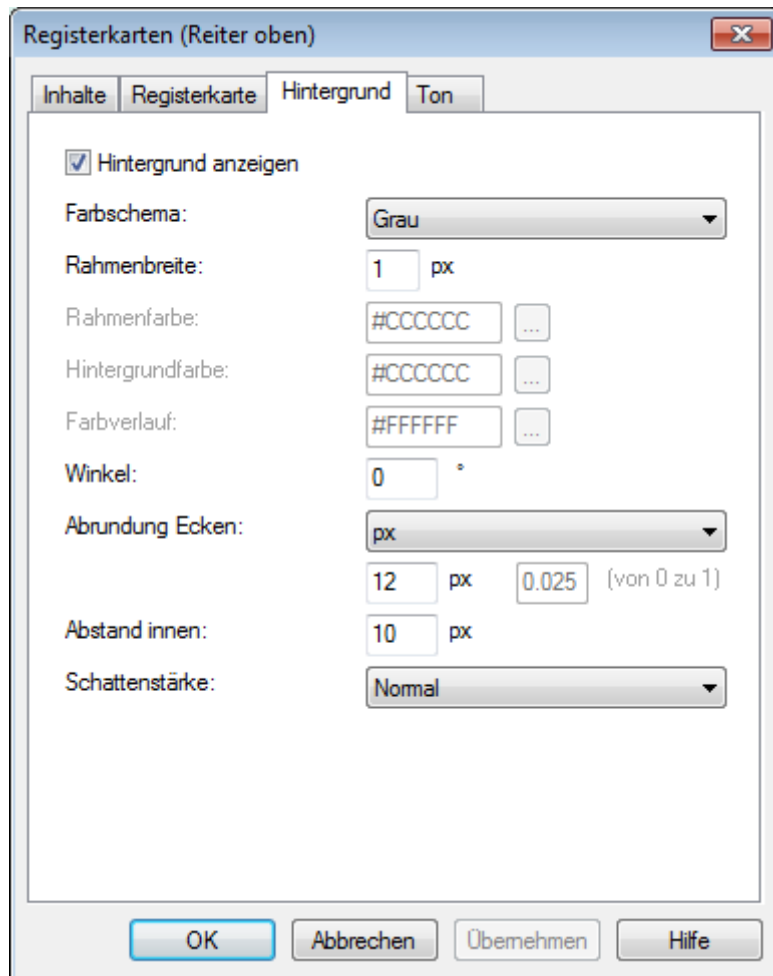
Sie können eines der vorher festgelegten **Farbschemas** auswählen oder benutzerdefinierte Farben für Registerkarten-/Beschreibungsblöcke und allgemeine Anzeigeparameter festlegen.

5. Objekte

Auf der Registerkarte „Registerkarte“ können Sie die Anzeigeparameter für die Registerkarten festlegen:

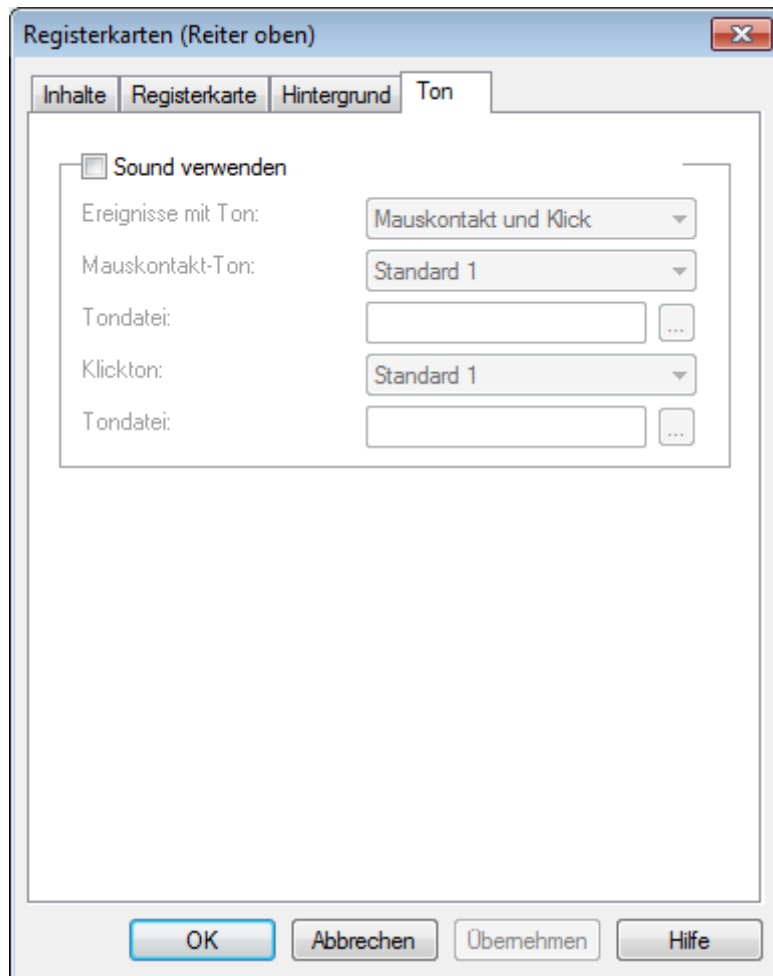


- **Reiter Höhe** - definiert die Höhe der Registerkarte in Prozent zur Gesamthöhe
- **Reiter Abstand** – definiert den Abstand der Registerkarten zueinander
- **Beschreibung Abstand** – definiert den Abstand der Beschreibung zu den Registerkarten
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Innerer Rand Reiter**
- **Innerer Rand Beschreibung**
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.6 Schaltflächen (unten)

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt.

Beispiel eines Registerkartenblocks Schaltflächen unten:



Die **Aubergine** (*Solanum melongena*) oder **Eierfrucht** beziehungsweise **Eierpflanze** – in [Österreich](#) **Melanzani** – ist eine [subtropische Pflanzenart](#), die zur [Gattung Nachtschatten](#) (*Solanum*) innerhalb der [Familie](#) der [Nachtschattengewächse](#) (Solanaceae) gehört. Im [Deutschen](#) bezeichnet man damit auch die keulenförmige, dunkelviolette bis braune, glänzende [Strauchfrucht](#). Auberginen sind reif etwa 20 Zentimeter lang und werden gedünstet, gebraten oder gekocht als [Gemüse](#) gegessen. Solange sie unreif ist, enthält die Aubergine [Solanin](#) und ist daher [giftig](#).^[1] Auberginen können, wie andere Gemüse auch, geringe Mengen [Nikotin](#) enthalten. Die Menge schwankt, je nach Untersuchung, zwischen „nicht nachweisbar“ und 100 Mikrogramm pro Kilogramm Frucht. Gelegentlich wird behauptet, der Nikotingehalt der Aubergine sei besonders hoch. Dieses Gerücht beruht auf einer alten Analyse, die sich inzwischen mehrfach als fehlerhaft erwies

1

2

3

4

Registerkarten (Schaltflächen unten)

Inhalte

Schaltflächen

Hintergrund

Ton

Registerübersicht:

Beschreibung	Ton	Farbe
1 Die Gurke		Grün
2 Die Avocado		Grün
3 Die Brotfrucht		Grün
4 Die Aubergine (S...		Grün

Kein ausgewählter Text:

Wählen Sie eine der Schaltfläch

TE

OK

Abbrechen

Übernehmen

Hilfe

Objektparameter

Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die **Liste der Register** und deren Inhalte festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

☐ Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen

Register Inhalt: Die Aubergine (Solanum melongena) oder TE

Tondatei: ...

Farbschema: Grün

	Normal	Mauskontakt	Ausgewählt
Rahmenfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	#CCEEFF ...
Hauptfüllfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	FFFFFF ...
Füllfarbe Verlauf:	FFFFFF ...	FFFFFF ...	#CCEEFF ...
Schriftfarbe:	#999999 ...	#9999FF ...	#9999FF ...
Winkel Verlauf (Grad)	0	0	0

☐ Benutzerdefinierte Füllfarbe verwenden

Hintergrundfarbe: #FFFFFF ...

OK Abbrechen

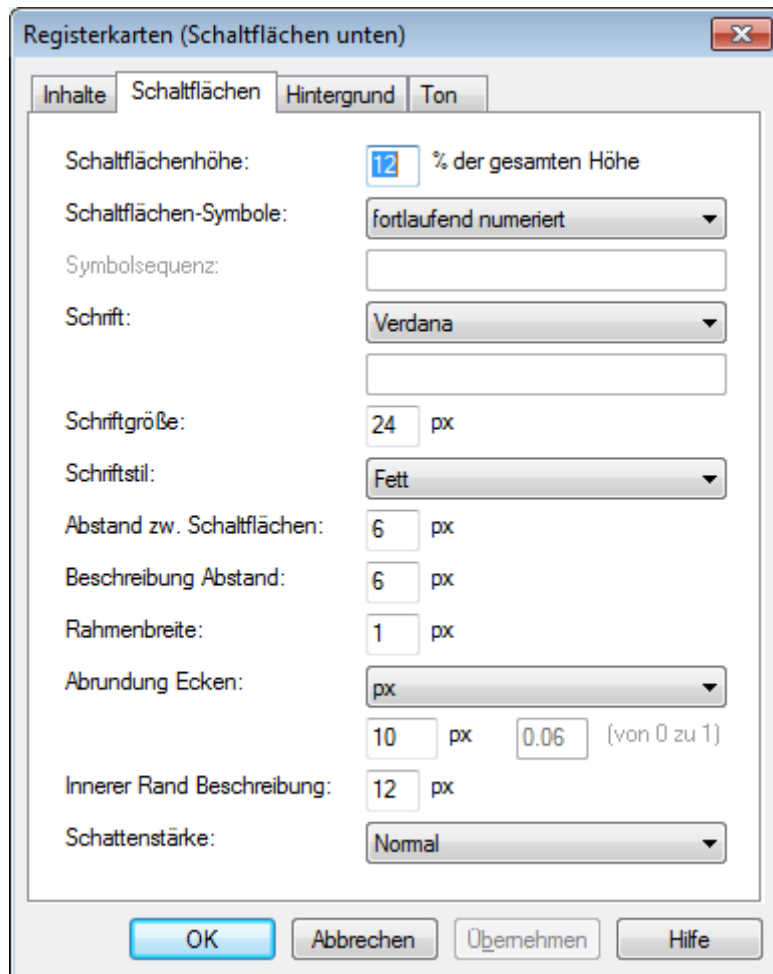
Für den Registerinhalt steht Ihnen ein Texteditor zur Verfügung. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen – die aktuelle Registerkarte ist die Standardregisterkarte. Wenn diese Checkbox bei keiner der Registerkarten markiert ist, wird der Text aus dem Eingabefeld **Kein ausgewählter Text** in der Beschreibung angezeigt. Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.

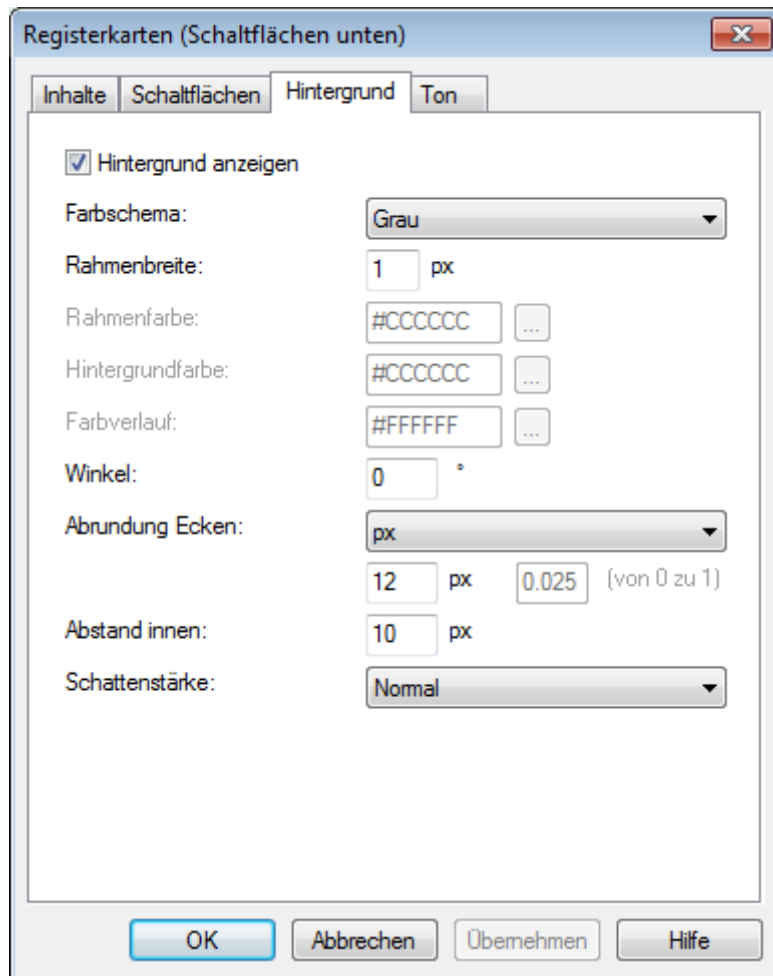
Sie können eines der vorher festgelegten **Farbschemas** auswählen oder benutzerdefinierte Farben für Registerkarten-/Beschreibungsblöcke und allgemeine Anzeigeparameter festlegen.

5. Objekte

Auf der Registerkarte „Schaltflächen“ können Sie die Anzeigeparameter für die Schaltflächen festlegen:

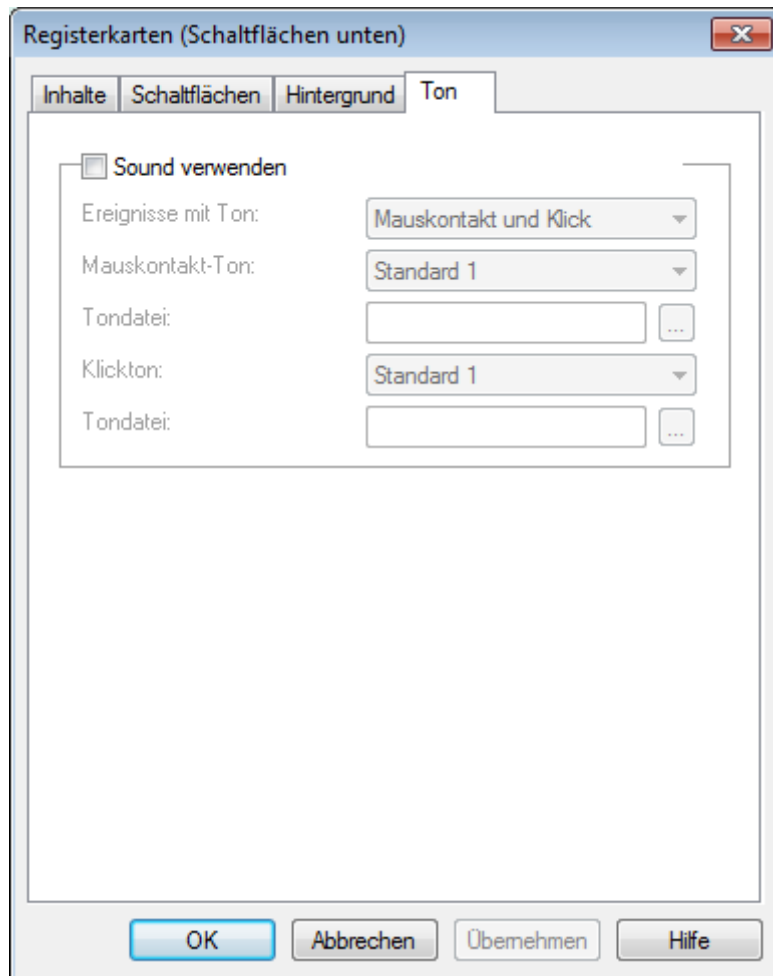


- **Schaltflächenhöhe** - definiert die Höhe der Schaltfläche in Prozent zur Gesamthöhe
- **Schaltflächen-Symbole** – hier können Sie zwischen arabischen Ziffern und einer von Ihnen eingegebenen Symbol-Reihe wählen
- **Schriftparameter** – definiert die Schriftart, Schriftgröße und –stil
- **Abstand zw. den Schaltflächen**
- **Beschreibung Abstand**
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Innerer Rand Beschreibung**
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

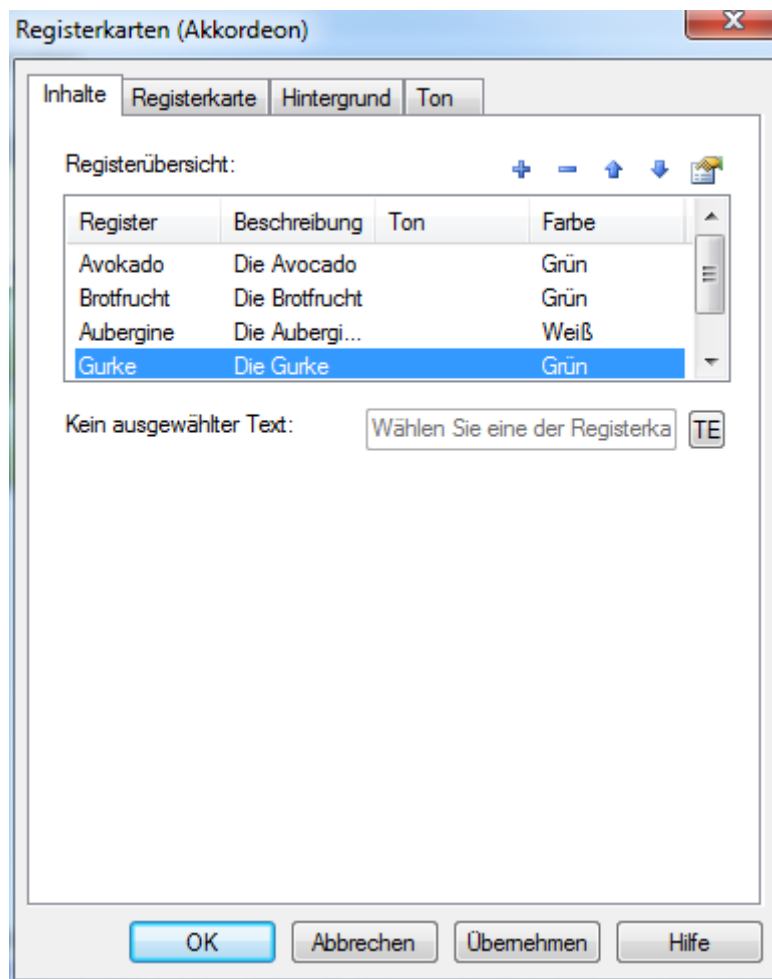
5.3.1.7 Akkordeon

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt.



Beispiel eines Registerkartenblocks Akkordeon:

Objektparameter



Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die **Liste der Register** und deren Inhalte festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

☒ Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen

Beschriftung Reiter:

Register Inhalt:

Tondatei:

Farbschema:

	Normal	Mauskontakt	Ausgewählt
Rahmenfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	#CCEEFF ...
Hauptfüllfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	#FFFFFF ...
Füllfarbe Verlauf:	#FFFFFF ...	#FFFFFF ...	#CCEEFF ...
Schriftfarbe:	#999999 ...	#9999FF ...	#9999FF ...
Winkel Verlauf (Grad)	0	0	0

☐ Benutzerdefinierte Füllfarbe verwenden

Hintergrundfarbe:

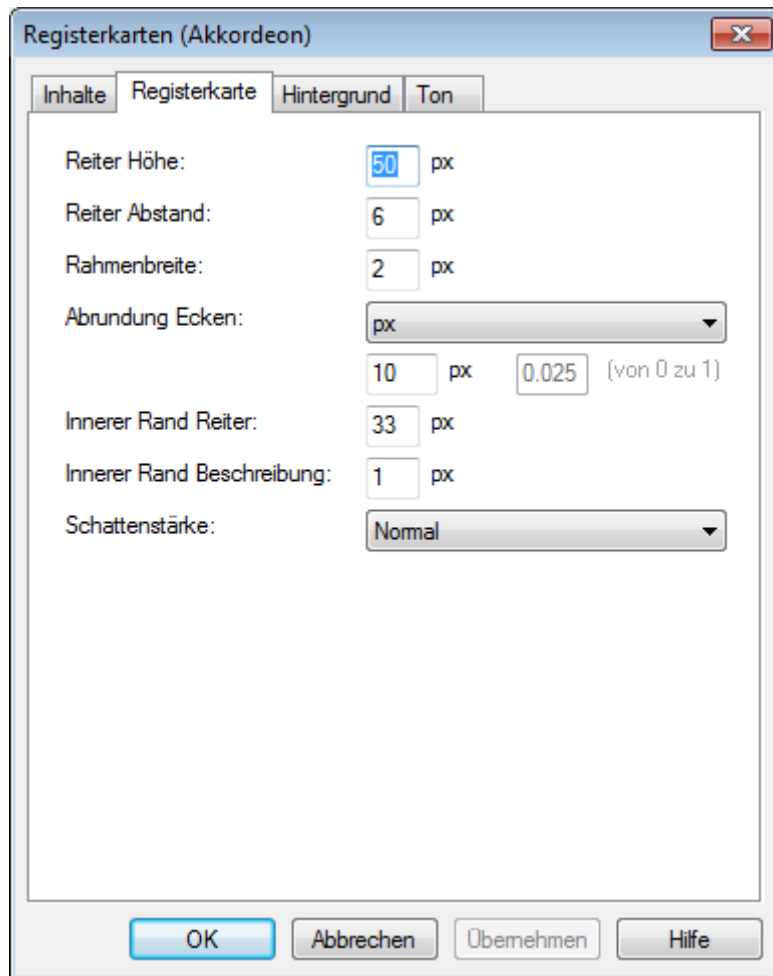
Für jede Registerkarte können Sie eine **Reiterbeschriftung** eingeben – dies ist ein kurzer Text für die Registerkarte. Für den Registerinhalt steht Ihnen ein Texteditor zur Verfügung. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen – die aktuelle Registerkarte ist die Standardregisterkarte. Wenn diese Checkbox bei keiner der Registerkarten markiert ist, wird der Text aus dem Eingabefeld **Kein ausgewählter Text** in der Beschreibung angezeigt. Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.

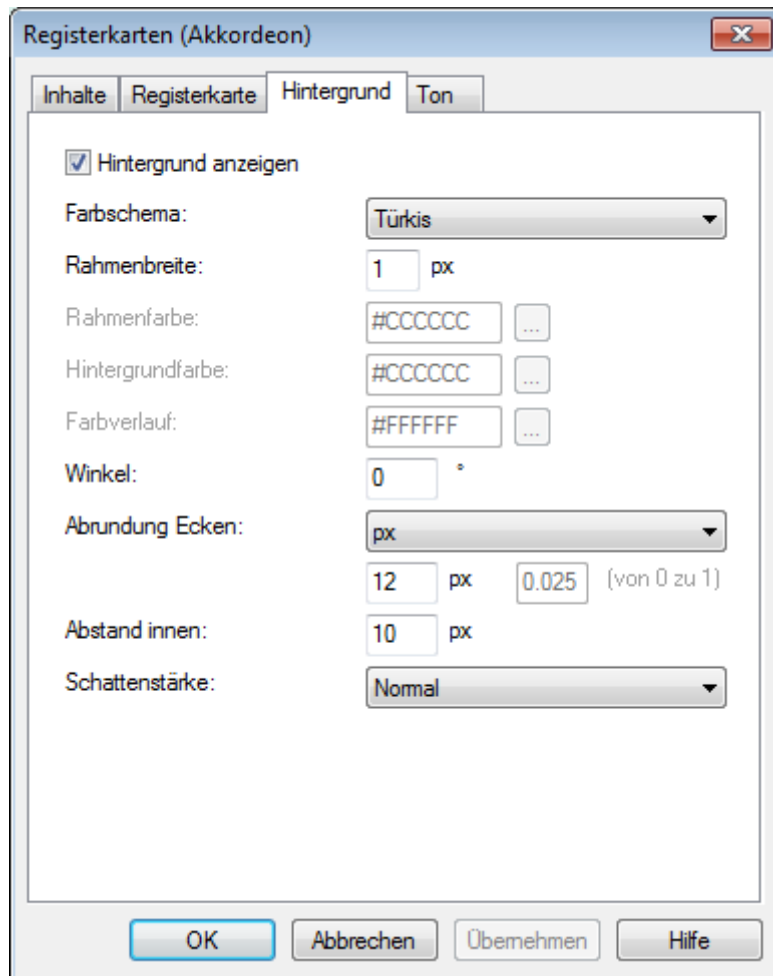
Sie können eines der vorher festgelegten **Farbschemas** auswählen oder benutzerdefinierte Farben für Registerkarten-/Beschreibungsblöcke und allgemeine Anzeigeparameter festlegen.

5. Objekte

Auf der Registerkarte „Registerkarte“ können Sie die Anzeigeparameter für die Registerkarten festlegen:

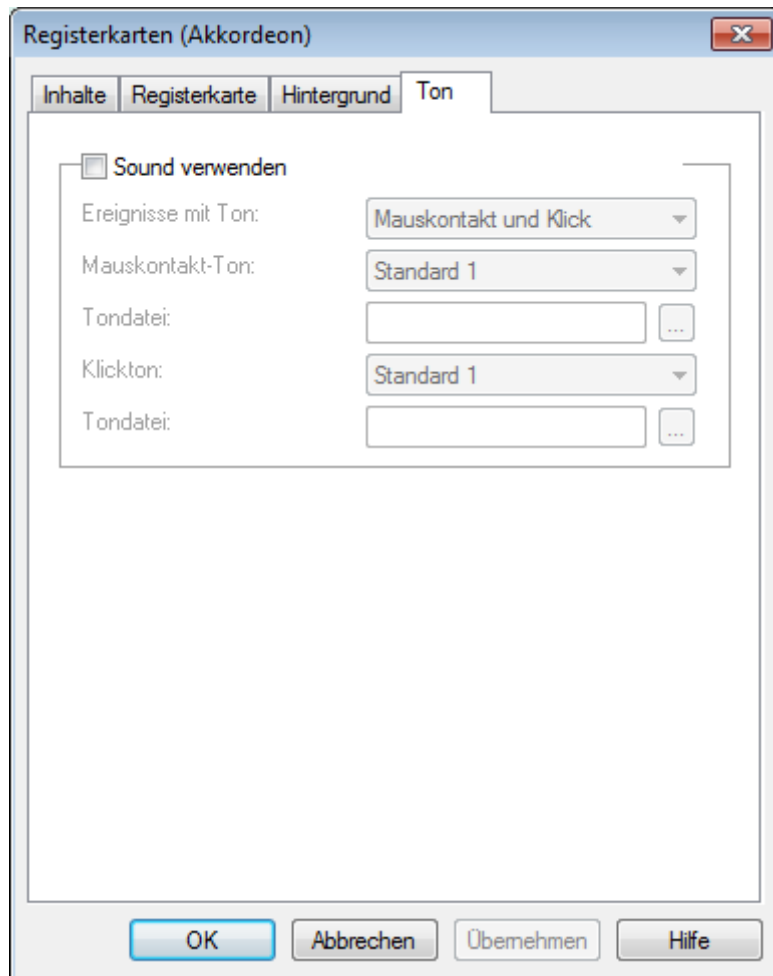


- **Reiter Höhe** - definiert die Höhe der Registerkarte in Prozent zur Gesamthöhe
- **Reiter Abstand** – definiert den Abstand der Registerkarten zueinander
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Innerer Rand Reiter**
- **Innerer Rand Beschreibung**
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

5.3.1.8 Zeitleiste

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt.

Beispiel einer Zeitleiste:

Öffnung Russlands unter Peter dem Großen



An der Wende zum 18. Jahrhundert öffnete [Zar Peter der Große](#) das in der Orthodoxie erstarrte [Zarentum Russland](#) westeuropäischen Einflüssen und [förderte](#) Wissenschaft und Kultur. 1703 gründet er die Stadt [Sankt Petersburg](#), die – seit 1710 als neue Hauptstadt – das Symbol für den russischen Fortschritt werden sollte. Mit dem Sieg gegen Schweden im über 20 Jahre währenden [Großen Nordischen Krieg](#) erlangte Russland nach mehr als 150 Jahren der Auseinandersetzung mit Schweden die Vormachtstellung im [Ostseeraum](#) (vgl. [Nordische Kriege](#)). Russland übernahm die Position Schwedens als Nordische Großmacht in Europa. Zur Unterstreichnung des neuen Status im diplomatischen Ranggefüge Europas, ließ Zar Peter das Russische Zarentum in „Russisches Kaiserreich“ umbenennen und änderte den Monarchentitel offiziell von „Zar“ in „Kaiser“ (russisch Император. *Imperator*).v

1400

1500

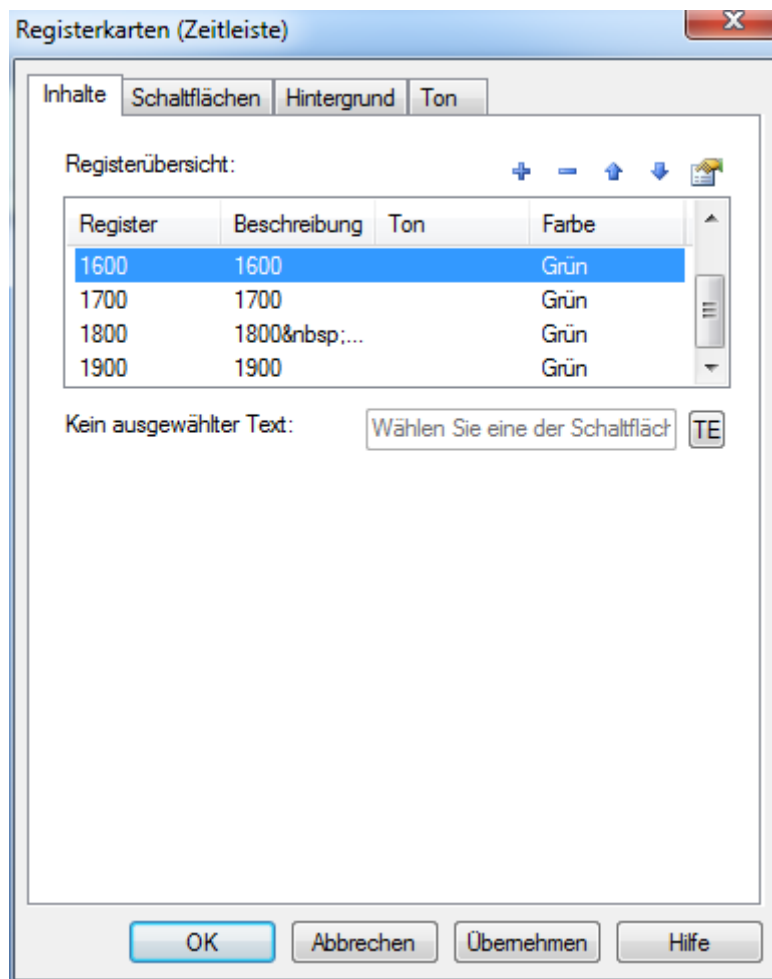
1600

1700

1800

1900

Objektparameter



Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die **Liste der Register** und deren Inhalte festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

☐ Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen

Beschriftung Reiter: 1800 TE

Register Inhalt: 1800 Öffnung Russlands unter Pet TE

Tondatei: ...

Farbschema: Grün

	Normal	Mauskontakt	Ausgewählt
Rahmenfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	#CCEEFF ...
Hauptfüllfarbe:	#CCCCCC ...	#CCEEFF ...	#FFFFFF ...
Füllfarbe Verlauf:	#FFFFFF ...	#FFFFFF ...	#CCEEFF ...
Winkel Verlauf (Grad)	0	0	0

☐ Benutzerdefinierte Füllfarbe verwenden

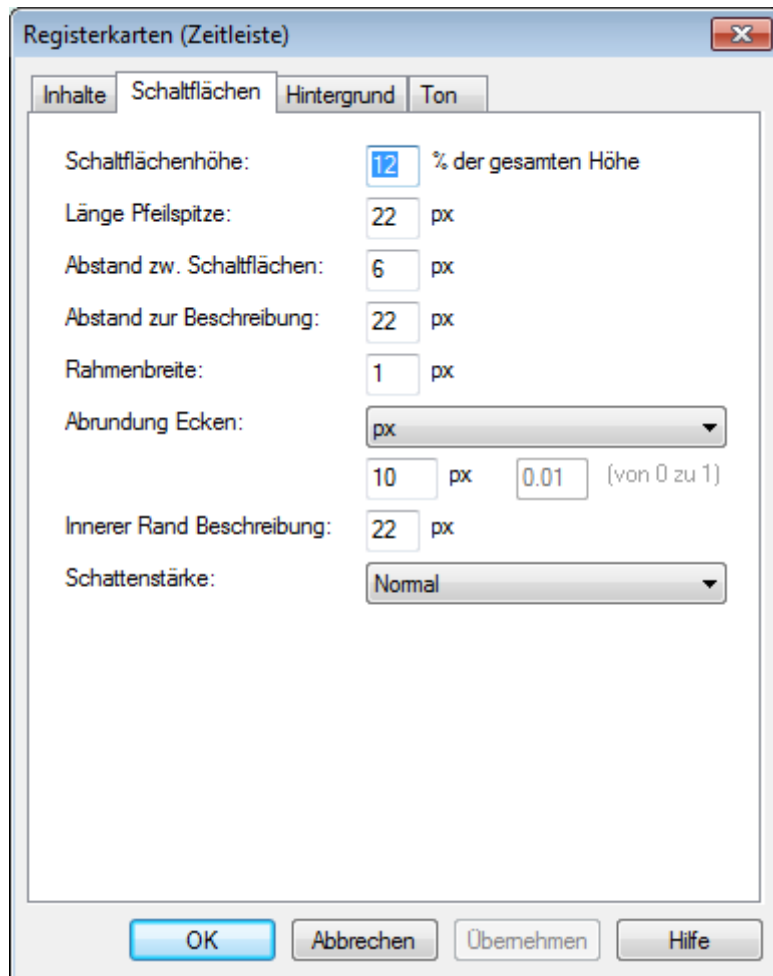
Hintergrundfarbe: #FFFFFF ...

OK Abbrechen

Für jede Registerkarte können Sie eine **Reiterbeschriftung** eingeben – dies ist ein kurzer Text für die Registerkarte. Für den Registerinhalt steht Ihnen ein Texteditor zur Verfügung. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

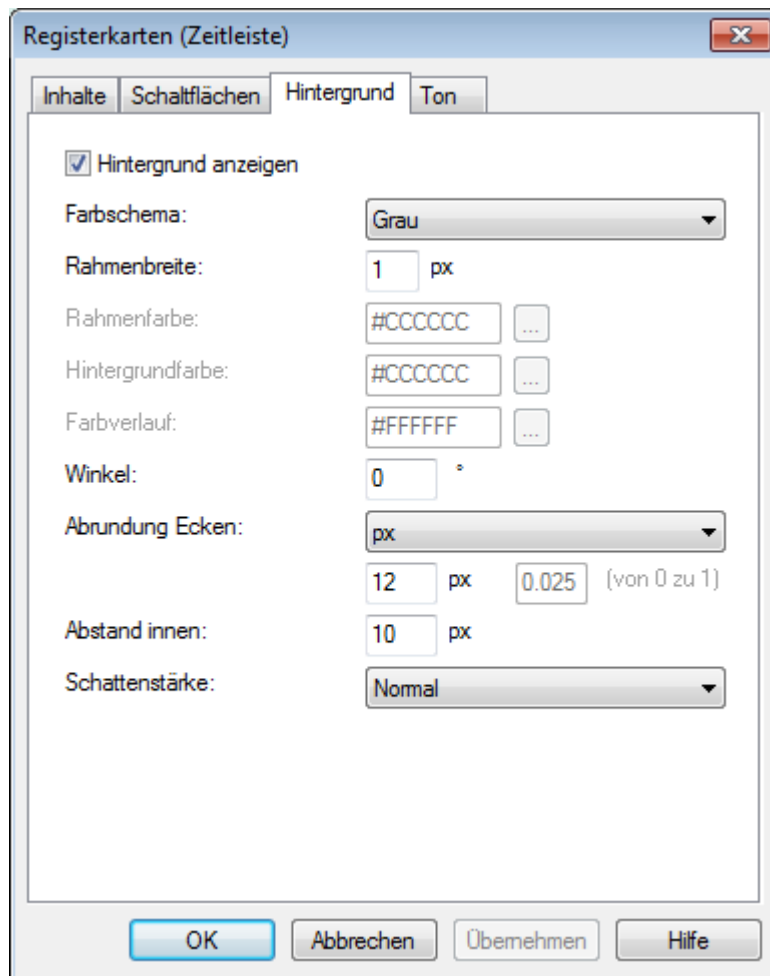
Ausgewählte Registerkarte von Beginn an anzeigen – die aktuelle Registerkarte ist die Standardregisterkarte. Wenn diese Checkbox bei keiner der Registerkarten markiert ist, wird der Text aus dem Eingabefeld **Kein ausgewählter Text** in der Beschreibung angezeigt. Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.

Sie können eines der vorher festgelegten **Farbschemas** auswählen oder benutzerdefinierte Farben für Registerkarten-/Beschreibungsblöcke und allgemeine Anzeigeparameter festlegen.



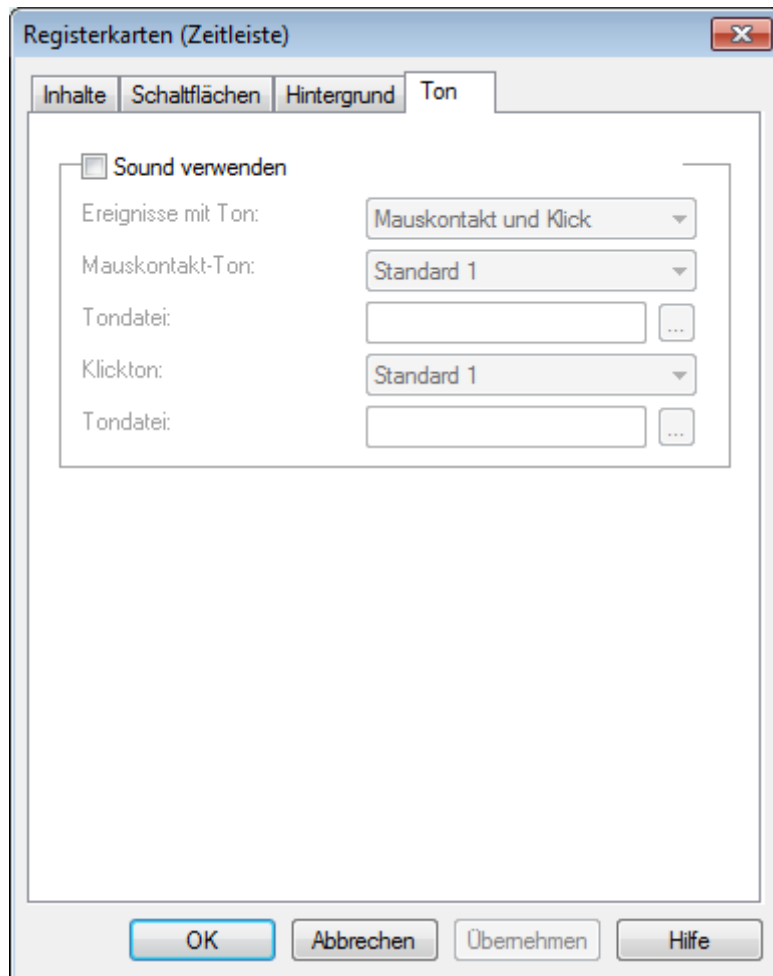
Auf der Registerkarte „Schaltflächen“ können Sie die Anzeigeparmeter für die Schaltflächen festlegen:

- **Schaltflächenhöhe** - definiert die Höhe Schaltflächen
- **Länge Pfeilspitze**– definiert die Länge der Pfeilspitze
- **Abstand zw. den Schaltflächen** – definiert den Abstand der Schaltflächen zueinander
- **Rahmenbreite... px** – Rahmenbreite
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Innerer Rand Beschreibung**
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite**... px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

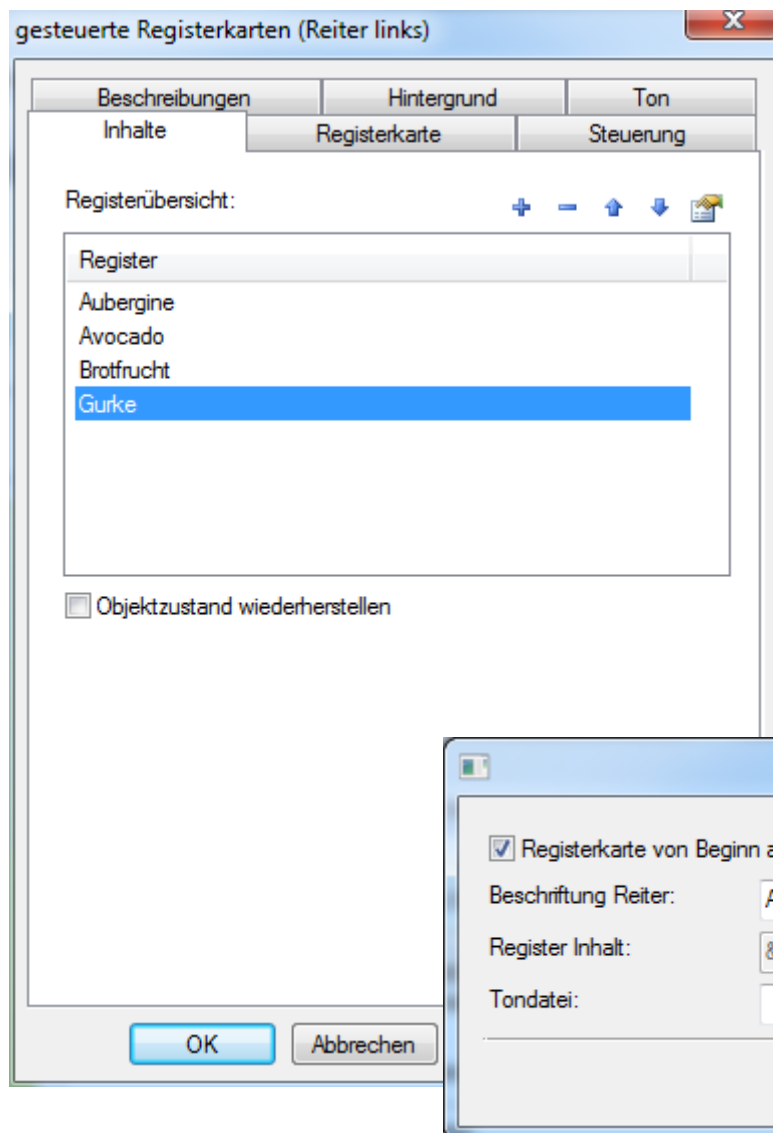
5.3.1.9 Gesteuerte Tabs (links)

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt. Dieser Objekttyp hat eigene Kontrollen mit Schaltflächen zur Navigation.

Beispiel eines Objekts Gesteuerte Tabs links:



Objektparameter



Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die Liste der Registerkarten und deren Beschreibungen festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

Dieses Objekt kann seinen Ausgangszustand wieder herstellen, z.B. wenn der Lernende zu der Folie mit dem Objekt zurückkehrt, findet er das Objekt im selben Zustand vor, in dem es sich befand, als er es verlassen hat.

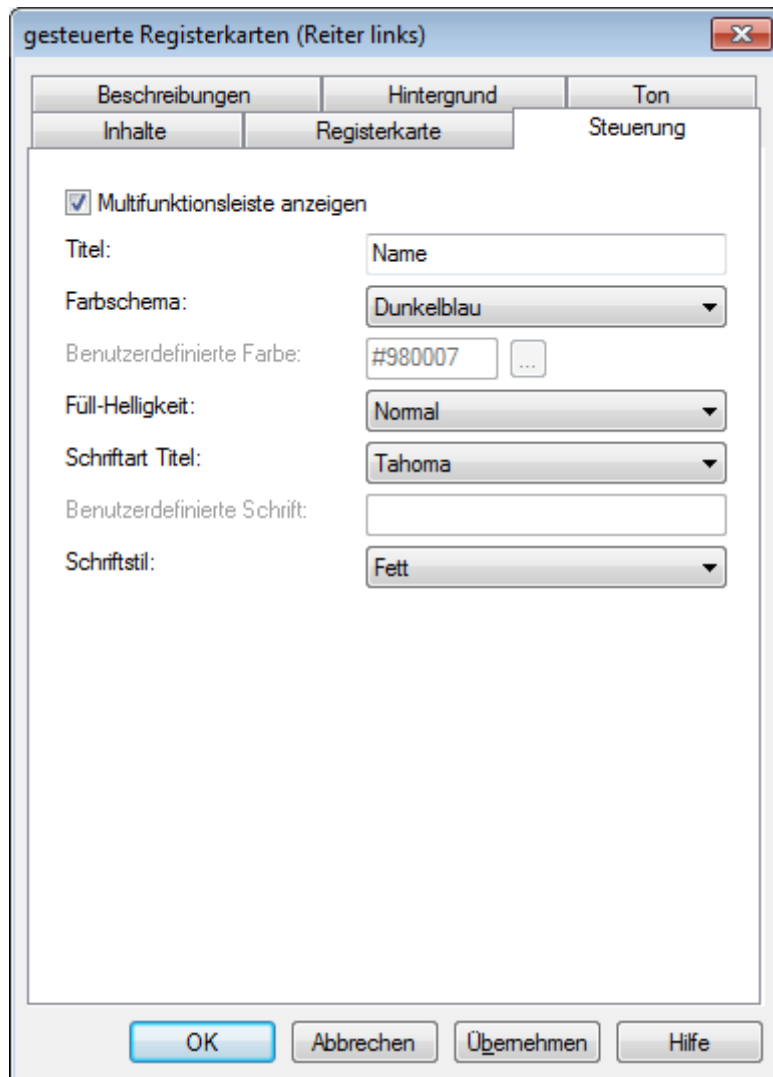
Beschriftung Reiter – kurzer Text, der am Reiter angezeigt wird.

Register Inhalt – Text, der im Beschreibungsbereich angezeigt wird, wenn die entsprechende Registerkarte ausgewählt wird. Der Texteditor kann Bilder, Tabellen, Links, usw. enthalten. Die Möglichkeit auf- und abzuscrollen wird automatisch eingerichtet. Sie können eine **Tondatei** mit Bemerkungen o.ä. zur Registerkarte hinzufügen, welche bei der Auswahl der Registerkarte abgespielt wird.

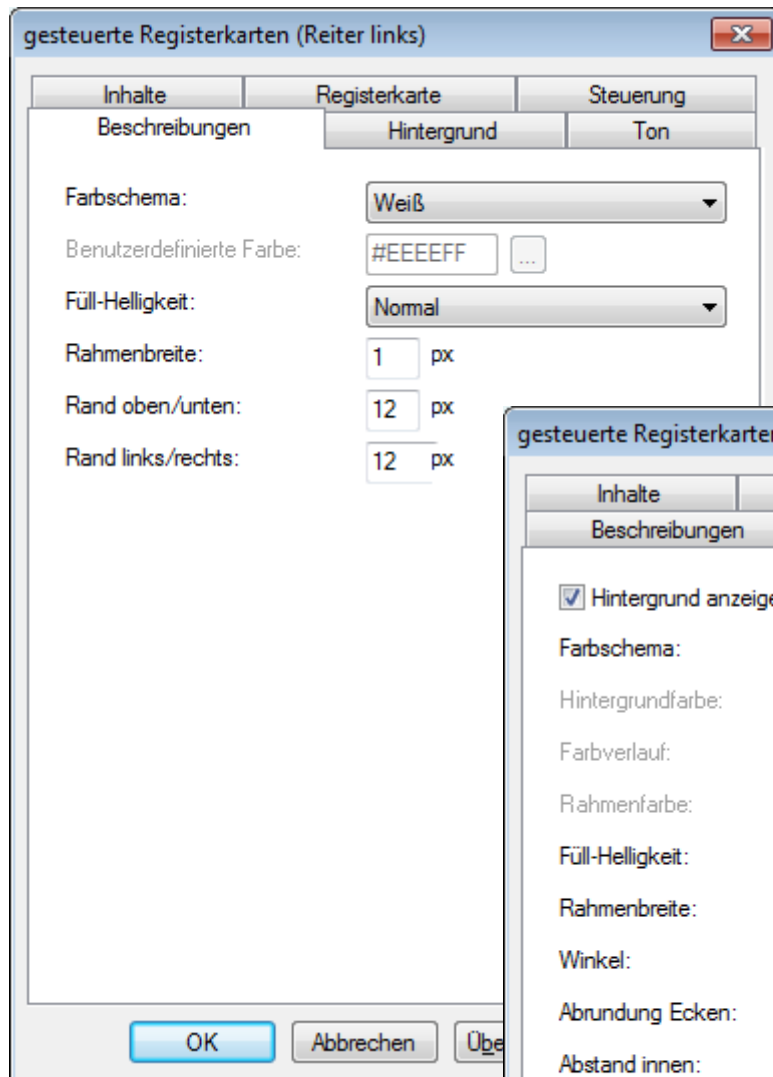
Registerkarte von Beginn an zeigen – diese Registerkarte wird von Beginn an angezeigt (sowie dessen Vorschau im Bearbeitungsmodus) Wenn die Checkbox bei mehr als einer Registerkarte markiert ist, so wird nur die Registerkarte der zuerst ausgewählten Checkbox als Standard definiert und alle anderen ignoriert.



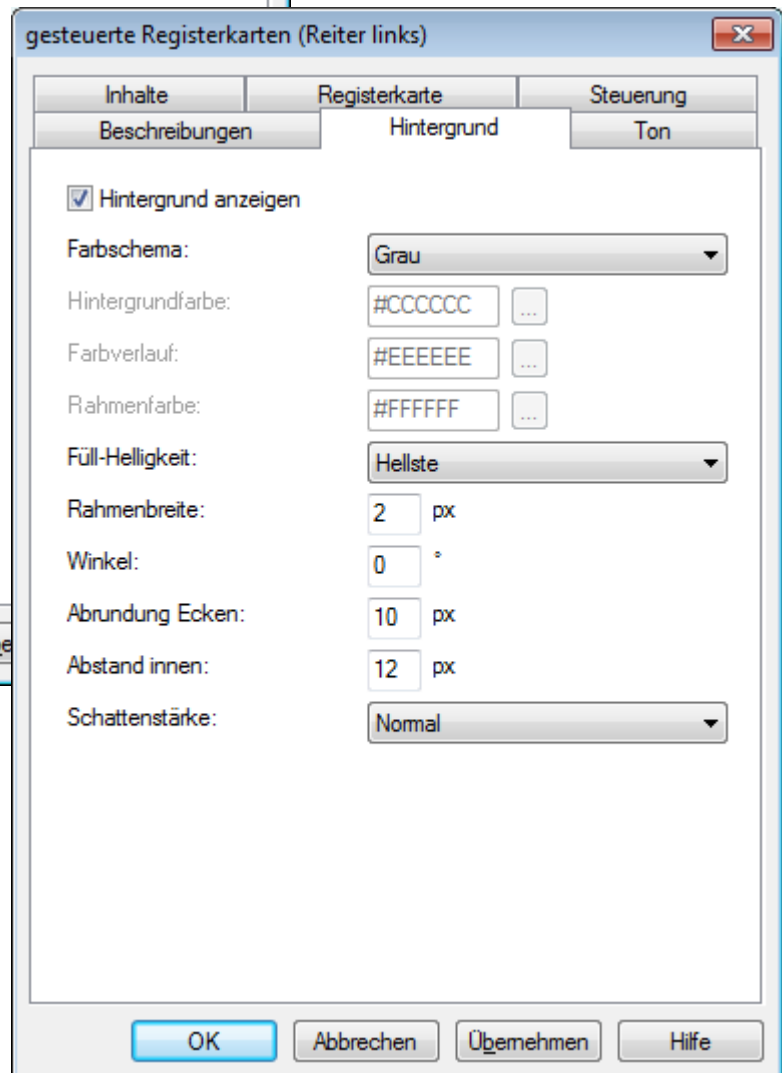
Wählen Sie ein **Farbschema** für den inaktiven und den ausgewählten Zustand aus – vordefiniert oder benutzerdefiniert. Sie können außerdem die **Helligkeit** der ausgewählten Farben ändern. Ändern Sie die **Reiterbreite** (in Prozent der Objekt-Weite) und Registerkarten-Schrifteinstellungen.



Auf der Registerkarte „Steuerung“ können Sie die Anzeigeparamter der Steuerungsschaltflächen ändern oder diese abschalten.

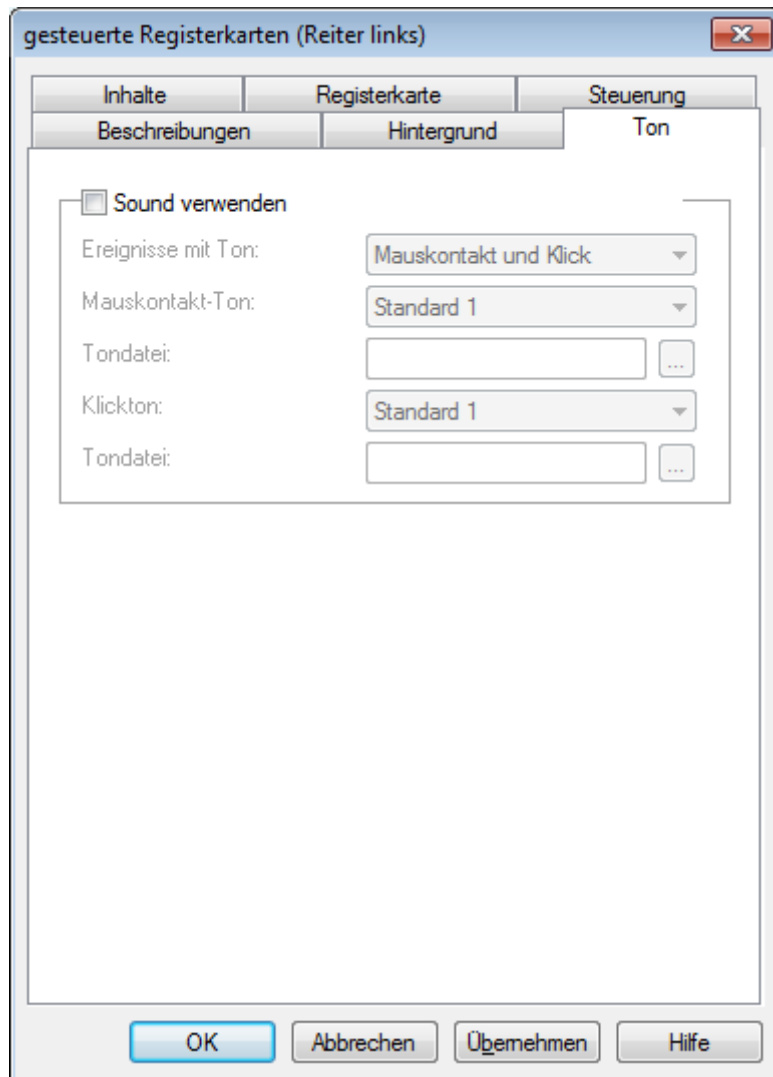


Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie die Anzeigeparameter des Beschreibungsblocks ändern.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** - eines der vordefinierten oder benutzerdefiniert
- **Rahmenbreite...** px – Rahmenbreite
- **Winkel** - für den Farbverlauf von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** – zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eigene Sounddateien zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird
wenn erstes Element angezeigt	Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird
wenn letztes Element angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird
wenn alle Elemente angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)
ANZEIGEN	Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)	$\$OBJ\_ID.item$
allVisited	Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.	$\$OBJ\_ID.allVisited$

5.3.1.10 Gesteuerte Tabs (Reihenfolge)

Die Objekte **Registerkarten** werden für die Anzeige einer Gruppe ähnlicher Beschreibungen in einem Block, der mit Reiter versehen ist, benutzt. Dieser Objekttyp hat eigene Kontrollen mit Schaltflächen zur Navigation.

Name



Die **Aubergine** (*Solanum melongena*) oder **Eierfrucht** beziehungsweise *Eierpflanze* – in [Österreich](#) **Melanzani** – ist eine [subtropische Pflanzenart](#), die zur [Gattung Nachtschatten](#) (*Solanum*) innerhalb der [Familie](#) der [Nachtschattengewächse](#) (Solanaceae) gehört. Im [Deutschen](#) bezeichnet man damit auch die keulenförmige, dunkelviolette bis braune, glänzende [Strauchfrucht](#). Auberginen sind reif etwa 20 Zentimeter lang und werden gedünstet, gebraten oder gekocht als [Gemüse](#) gegessen. Solange sie unreif

Aubergine

Gruppe

gesteuerte Registerkarten (Reihenfolge)

BeschreibungenHintergrundTon

InhalteSchaltflächenSteuerung

Gruppenübersicht:

Schema		Gruppe
Stahlblau	Normal	Gruppe
Stahlblau	Normal	Gruppe
Stahlblau	Normal	Gruppe

☐ Objektzustand wiederherstellen

OKAbbrechenÜbernehmenHilfe

Beispiel eines Objekts Gesteuerte Tabs Reihenfolge:

Objektparameter

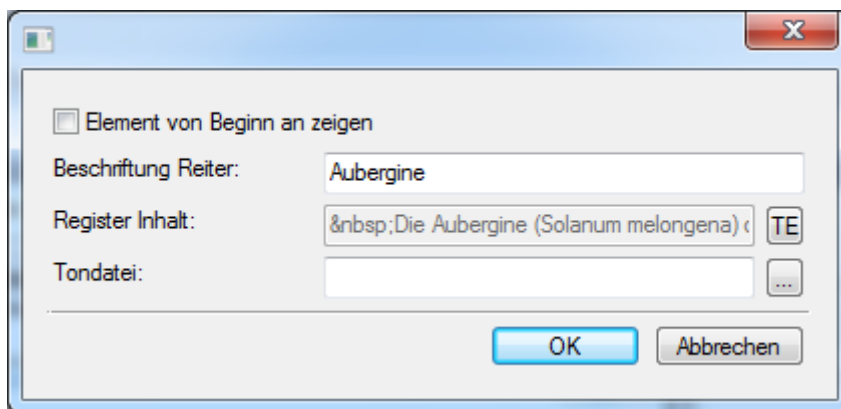
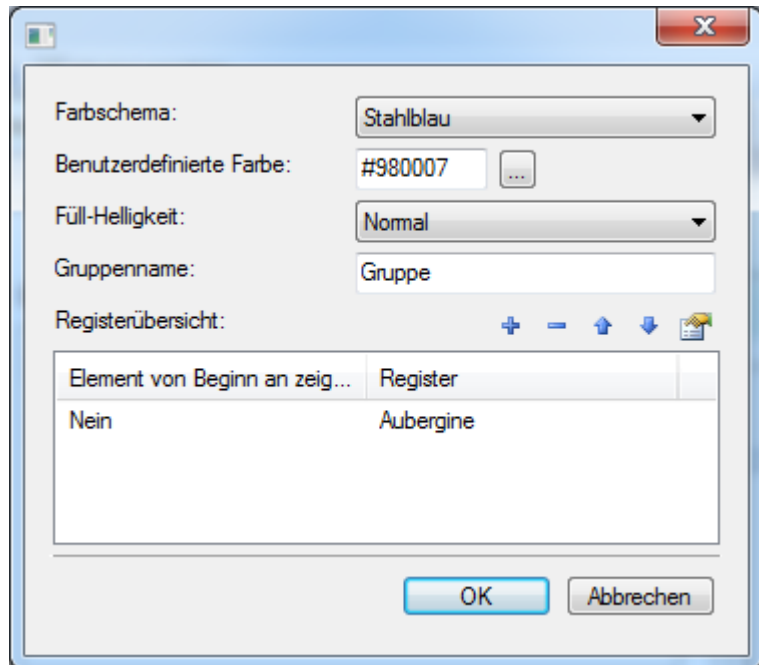
Am "Inhalte"-Reiter können die Gruppen und deren Elemente samt Beschreibung erfasst werden.

Das Objekt kann seinen Zustand wieder herstellen: wenn der Benutzer zurück auf diese Folie kommt, sieht er das Objekt im gleichen Zustand, wie er diese Folie verlassen hat.

5.3 Komplexe Objekte

106 von 626

Im Gruppen-Bearbeitungsdialog können die zugehörigen Elemente eingegeben und ein passendes Farbschema gewählt werden.



Beschriftung Reiter - kurzer Text zur Beschriftung des Reiters. **Register Inhalt** - Langtext zur Anzeige im Beschreibungsbereich des Objektes wenn der entsprechende Reiter ausgewählt wurde. Es handelt sich hier um einen Rich-Text und kann daher Tabellen, Bilder und Formatierungen enthalten. Scrollbalken werden automatisch hinzugefügt, wenn der Text den verfügbaren Bereich überschreitet. Für jedes Element können Sie eine Audiodatei mit einer Erklärung definieren.

Registerkarte von Beginn an zeigen zeigt diesen Reiter beim Start bereits geöffnet (und zeigt diesen auch im Bearbeitungsmodus an). Wird kein Reiter ausgewählt, so wird beim Start automatisch der erste Reiter gezeigt.

Falls mehrere Registerkarten markiert werden, wird nur die erste Registerkarte angezeigt, alle anderen werden ignoriert.

gesteuerte Registerkarten (Reihenfolge)

Beschreibungen Hintergrund Ton

Inhalte Schaltflächen Steuerung

Rahmenbreite: 1 px

Schattenstärke: Normal

Gruppe Schriftart:

Schrift: Tahoma

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: 11 px

Schriftstil: Fett

Element Schriftart

Schrift: Tahoma

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: 11 px

Schriftstil: Fett

OK Abbrechen Übernehmen

Am Reiter **Steuerung** können die Anzeigeparameter für die Steuerungsleiste mit den Schaltflächen zum Blättern eingestellt bzw. dieser Bereich ein- oder ausgeblendet werden.

Wählen Sie ein **Farbschema** für den inaktiven und den ausgewählten Zustand aus – vordefiniert oder benutzerdefiniert. Sie können außerdem die **Helligkeit** der ausgewählten Farben ändern. Ändern Sie die Registerkarten-Schrifteinstellungen.

gesteuerte Registerkarten (Reihenfolge)

Beschreibungen Hintergrund Ton
Inhalte Schaltflächen Steuerung

☒ Multifunktionsleiste anzeigen

Titel: Name

Farbschema: Dunkelblau

Benutzerdefinierte Farbe: #980007 ...

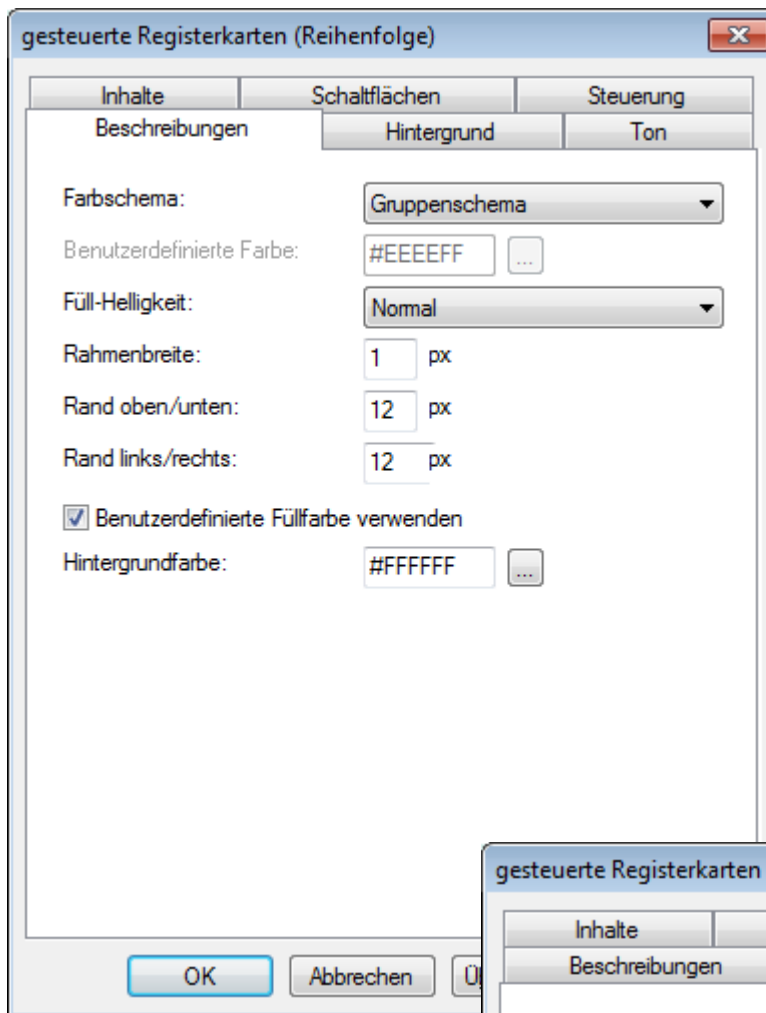
Füll-Helligkeit: Normal

Schriftart Titel: Tahoma

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftstil: Fett

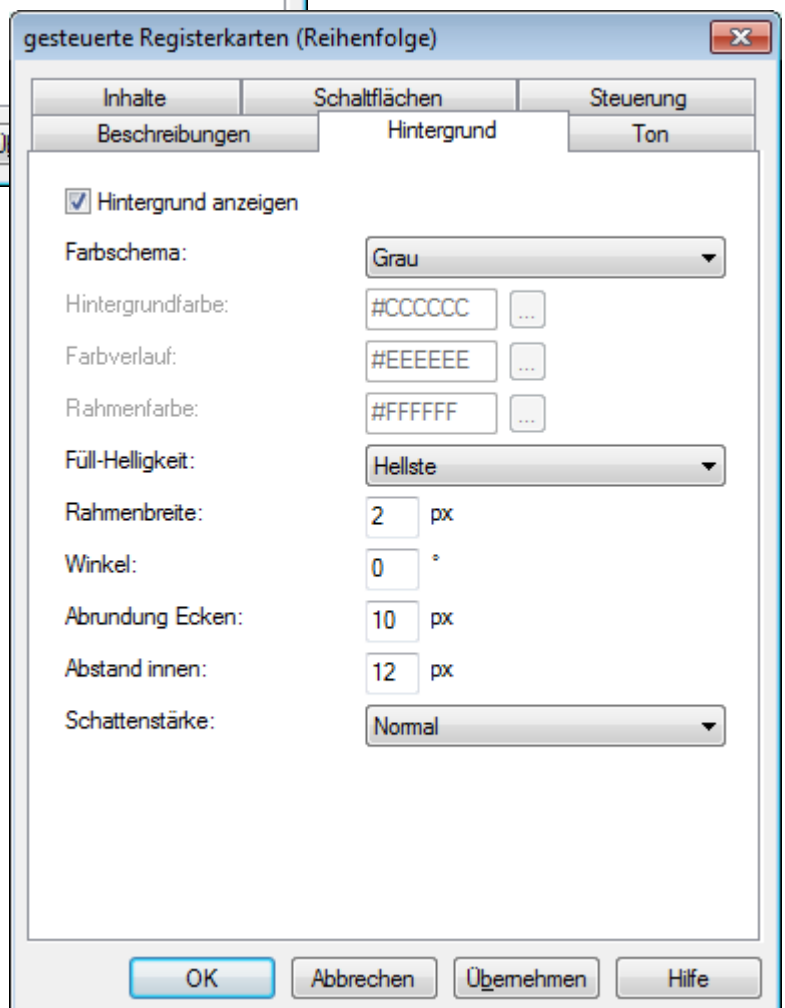
OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

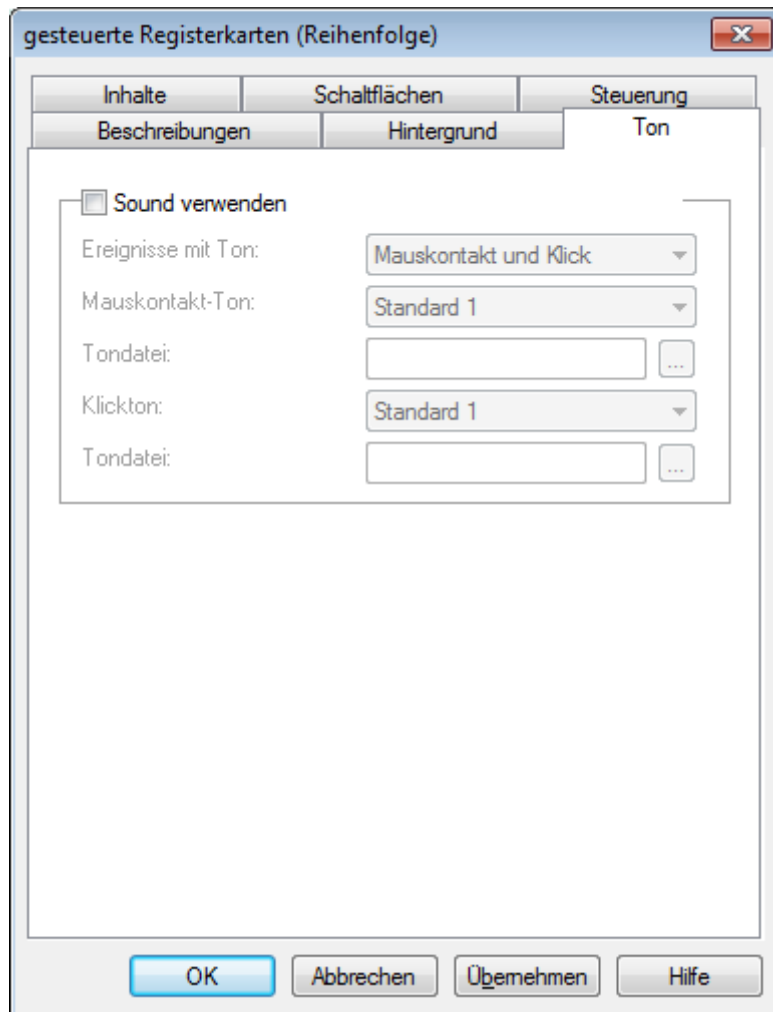


Am Reiter „Beschreibungen“ können Sie die Anzeigeparameter für den Beschreibungsbereich einstellen.

Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** - zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens





Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	<i>Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn erstes Element angezeigt	<i>Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn letztes Element angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn alle Elemente angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.</i>

Objektmethoden

Das Objekt unterstützt folgende objektspezifische Methoden:

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	<i>Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)</i>
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	<i>Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)</i>
ANZEIGEN	<i>Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
group	<i>Aktuelle Gruppennummer (beginnt bei 1 zu zählen)</i>	<i>\$OBJ_ID.item</i>
item	<i>Aktuelle Reiter-Nummer innerhalb der Gruppe (beginnt mit 1 zu zählen)</i>	<i>\$OBJ_ID.item</i>
allVisited	<i>Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.allVisited</i>

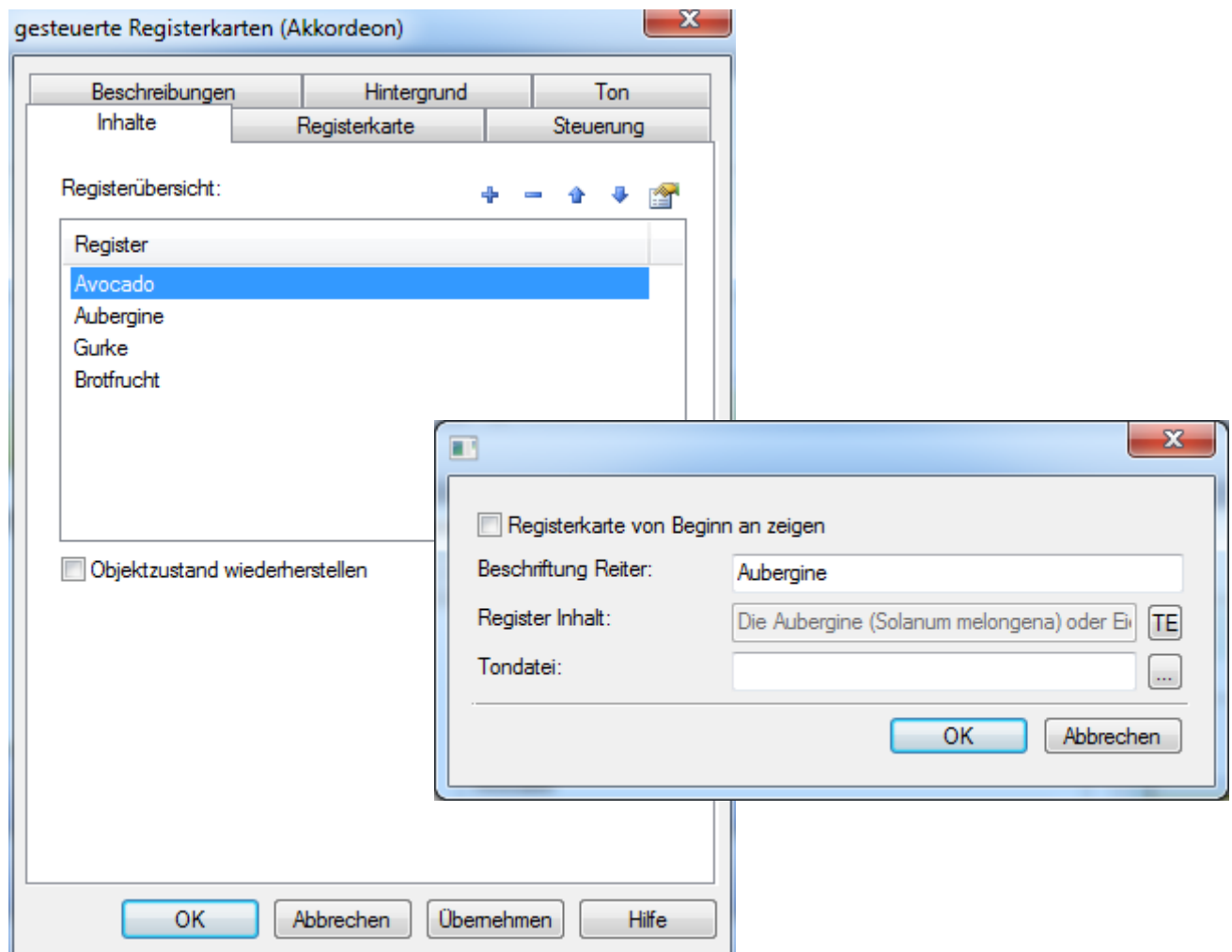
5.3.1.11 Gesteuerte Registerkarten (Akkordeon)

Gesteuerte Registerkarten-Objekte werden zur Anzeige von Gruppen ähnlicher Beschreibungen in einem mit Schaltflächen versehenen Block. Diese Art Objekt beinhaltet eine eigene Steuerleiste mit vor/zurück-Schaltflächen.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die Registerkarten und deren Beschreibungen festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

Das Objekt kann seinen Zustand wieder herstellen: wenn der Benutzer zurück auf diese Folie kommt sieht er das Objekt im gleichen Zustand, in dem es sich befand, als dieser diese Folie verlassen hat.

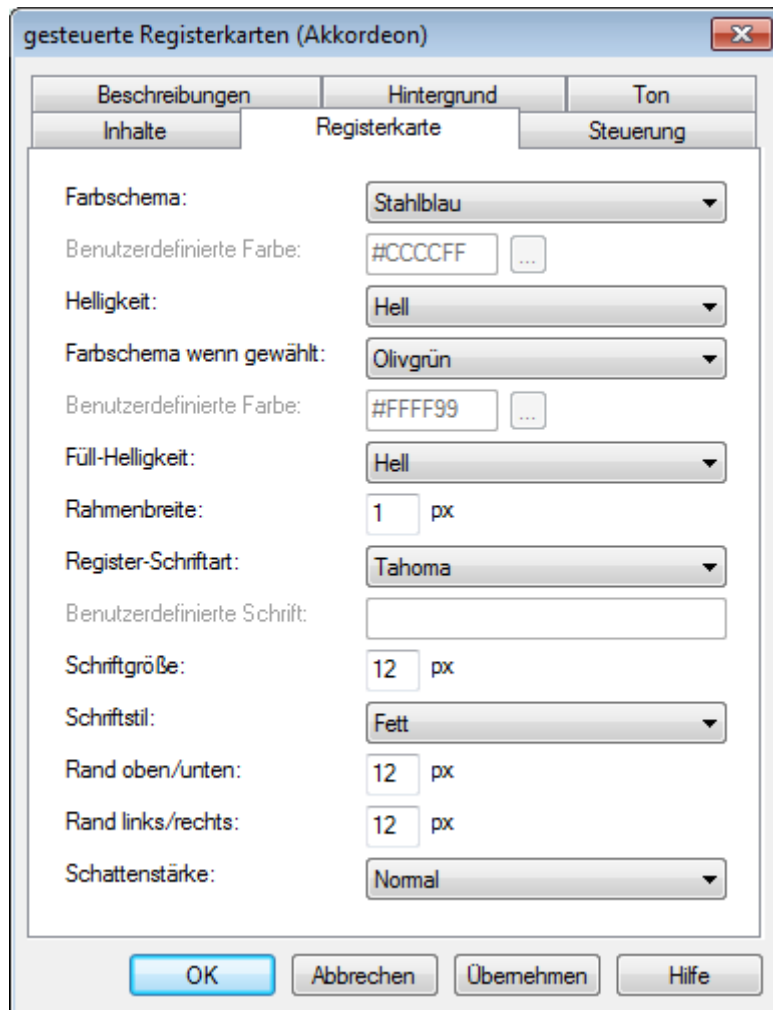
Beschriftung Reiter - kurzer Text für die Anzeige in der Übersicht.

Register Inhalt - Langtext zur Anzeige im Beschreibungsbereich des Objektes wenn die entsprechende Schaltfläche ausgewählt wurde. Es handelt sich hier um einen Rich-Text und kann daher Tabellen, Bilder und Formatierungen enthalten. Scrollbalken werden automatisch hinzugefügt, wenn der Text den verfügbaren Bereich überschreitet. Für jedes Element können Sie eine **Tondatei** mit einer Erklärung definieren.

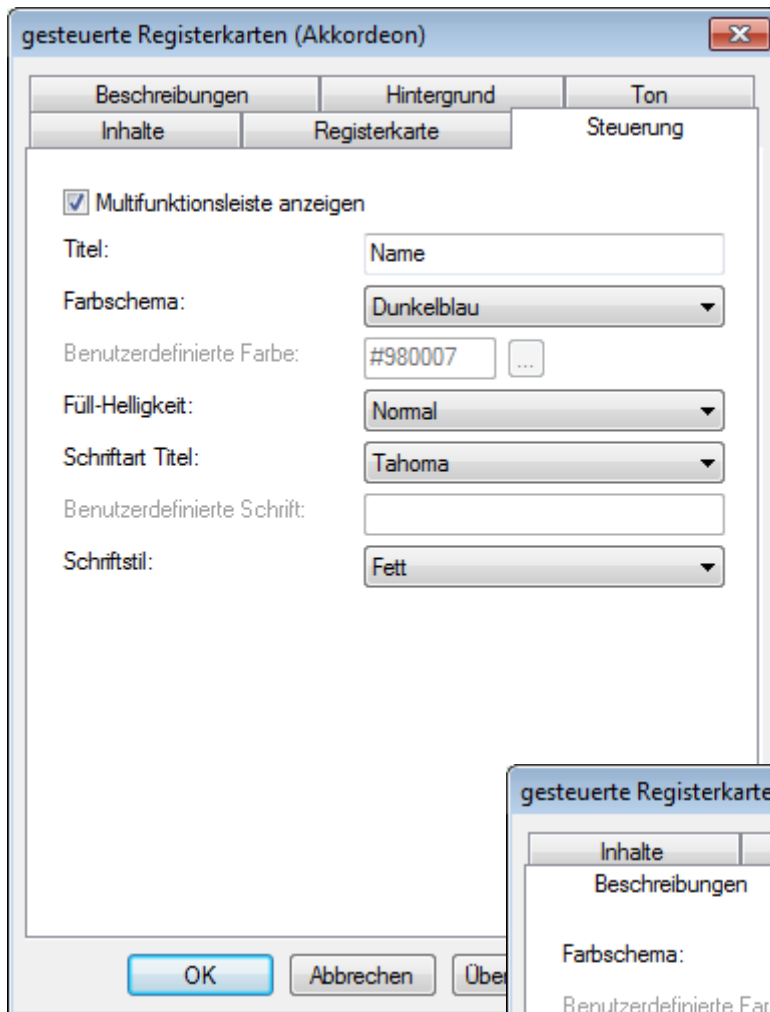
Registerkarte von Beginn an zeigen zeigt diesen Reiter beim Start bereits geöffnet (und zeigt diesen auch im Bearbeitungsmodus an). Wird kein Reiter ausgewählt, so wird beim Start automatisch der erste Reiter gezeigt.

5. Objekte

Falls mehrere Registerkarten markiert werden, wird nur die erste Registerkarte angezeigt, alle anderen werden ignoriert.

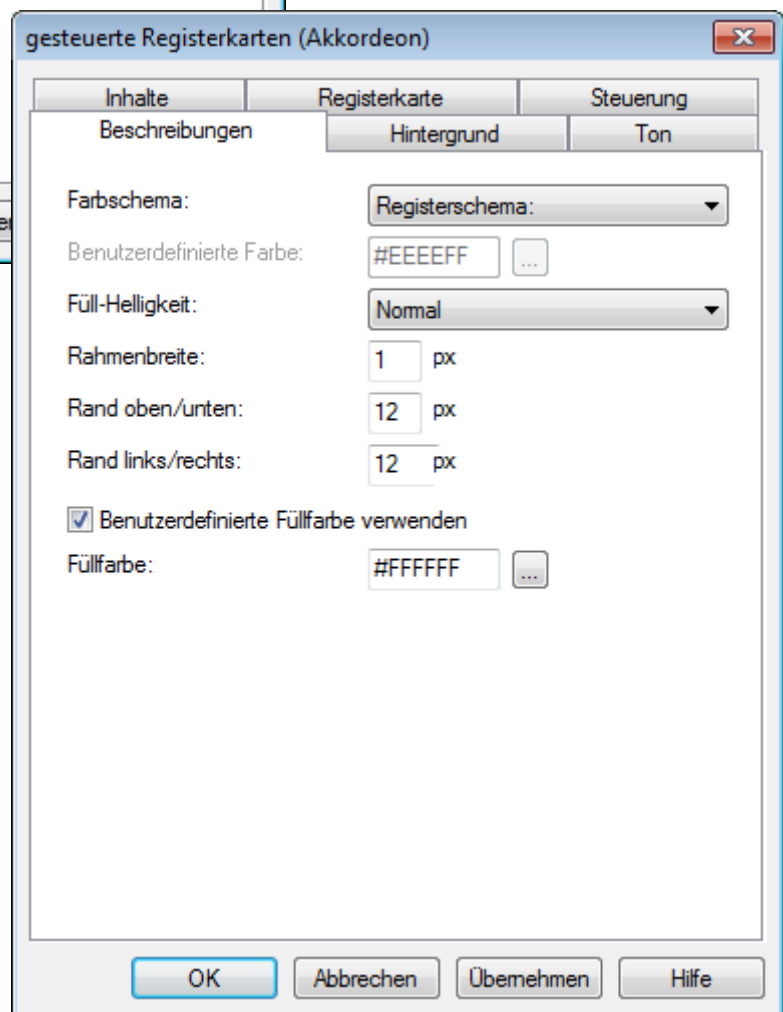


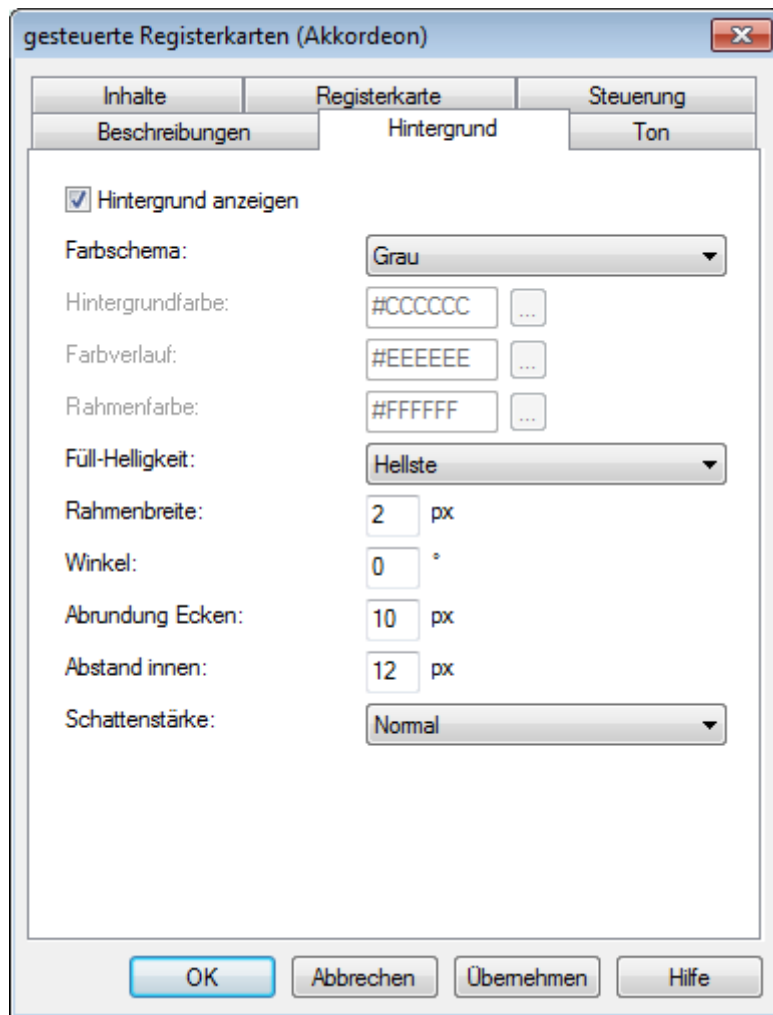
Unter "Registerkarte" kann das **Farbschema** für geöffnete und geschlossene Registerkarten eingestellt werden - wahlweise ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes Farbschema. Die Farben können aufgehellt oder abgedunkelt werden, und Sie können die Schriftart einstellen.



Am Reiter **Steuerung** können die Anzeigeparameter für die Steuerungsleiste mit den Schaltflächen zum Blättern eingestellt bzw. dieser Bereich ein- oder ausgeblendet werden.

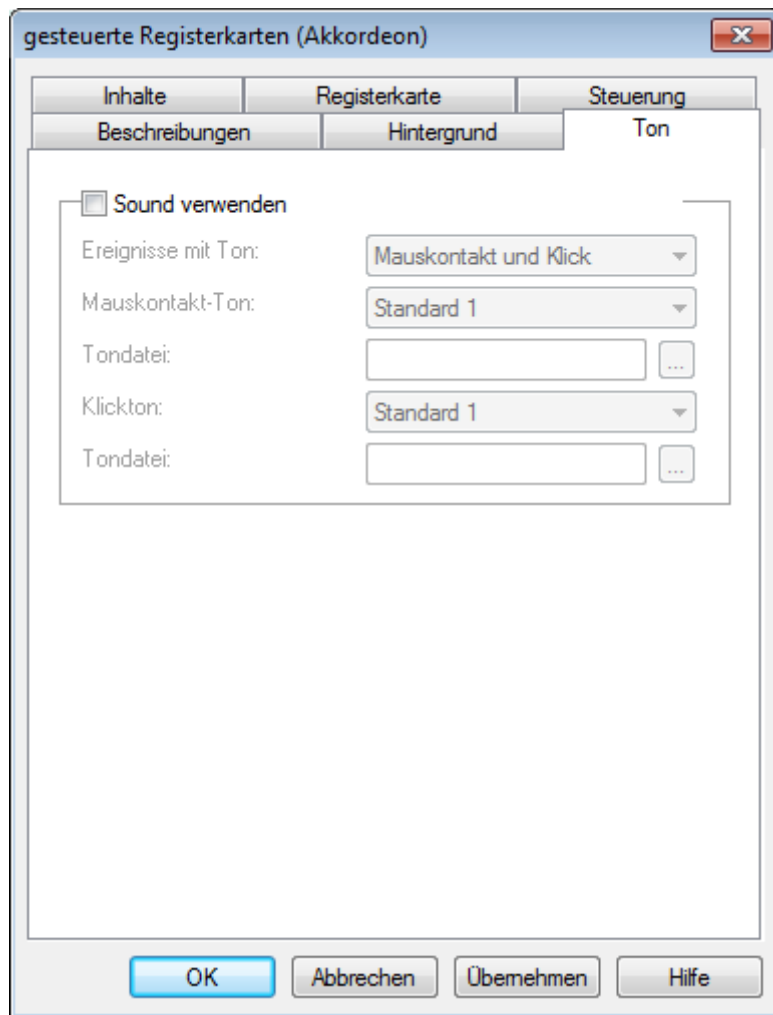
Am Reiter „Beschreibung“ können Sie die Anzeigeparameter für den Beschreibungsbereich einstellen.





Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes),
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn,
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** - zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	<i>Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn erstes Element angezeigt	<i>Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn letztes Element angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn alle Elemente angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	<i>Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)</i>
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	<i>Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)</i>
ANZEIGEN	<i>Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).</i>

Objektspezifische Eigenschaften

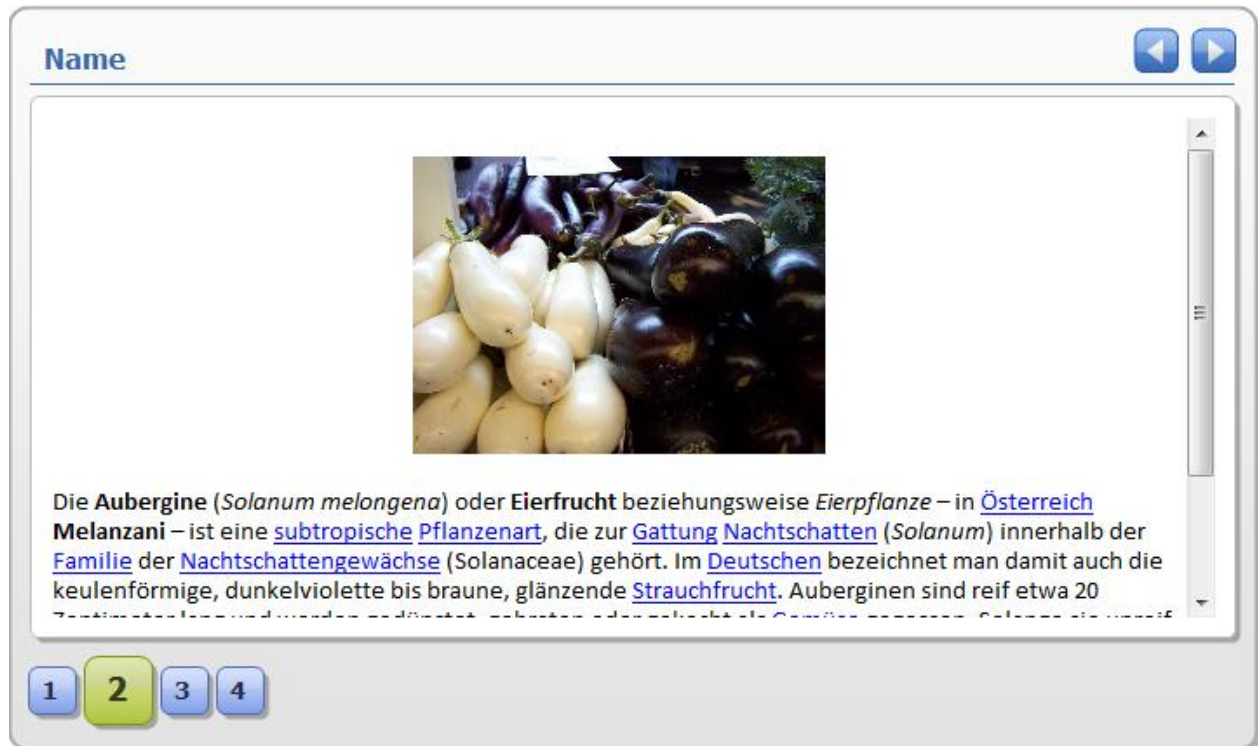
Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	<i>Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)</i>	<i>\$OBJ_ID.item</i>
allVisited	<i>Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.allVisited</i>

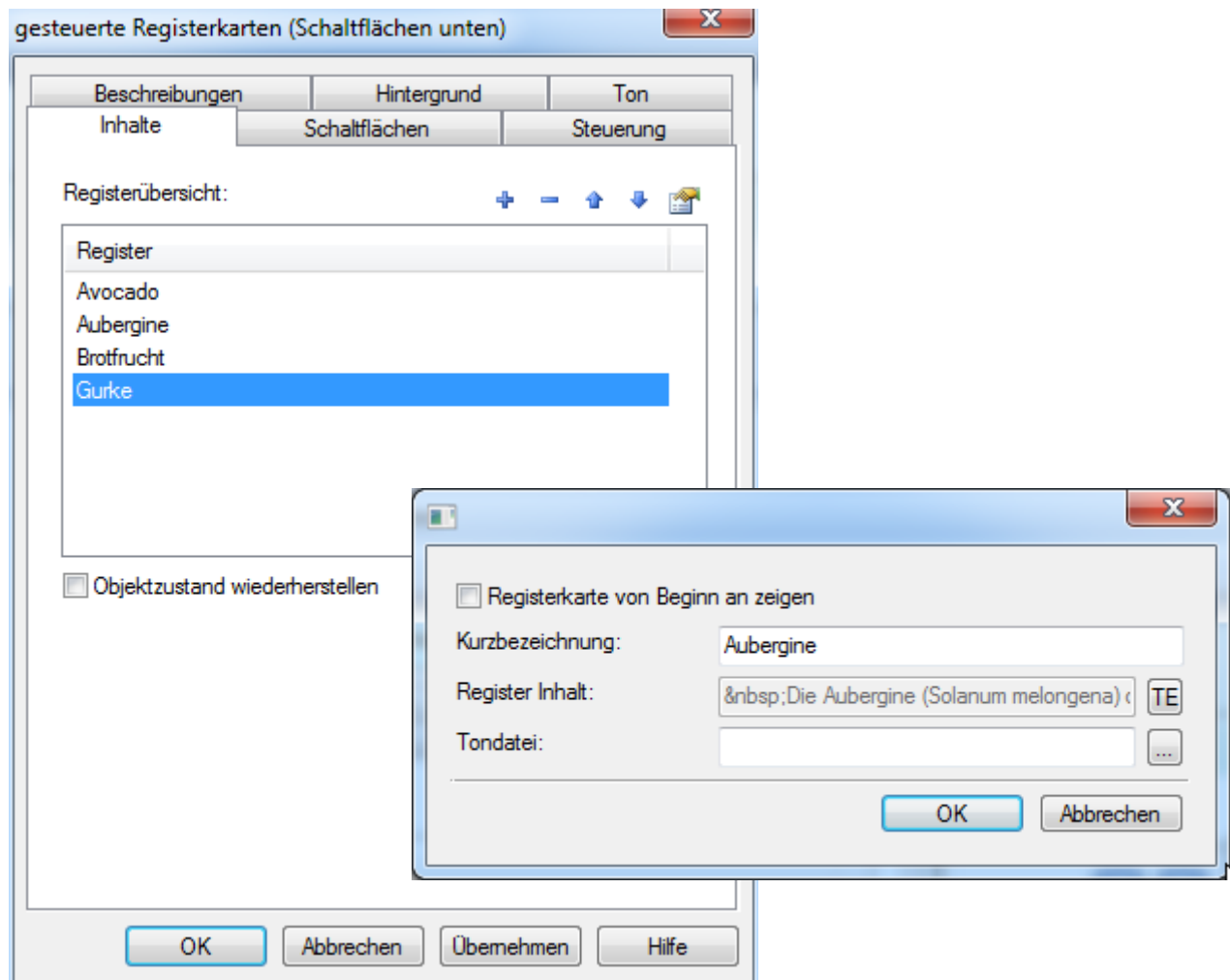
5.3.1.12 Gesteuerte Registerkarten (Prozess)

Gesteuerte Registerkarten-Objekte werden zur Anzeige von Gruppen ähnlicher Beschreibungen in einem mit Schaltflächen versehenen Block. Diese Art Objekt beinhaltet eine eigene Steuerleiste mit vor/zurück-Schaltflächen.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Auf der Registerkarte „Inhalte“ können Sie die Registerkarten und deren Beschreibungen festlegen. Diese werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie eingegeben werden.

Das Objekt kann seinen Zustand wieder herstellen: wenn der Benutzer zurück auf diese Folie kommt sieht er das Objekt im gleichen Zustand, wie er diese Folie verlassen hat.

Kurzbezeichnung - kurzer Text für die Anzeige in der Übersicht.

Register Inhalt - Langtext zur Anzeige im Beschreibungsbereich des Objektes wenn die entsprechende Schaltfläche ausgewählt wurde. Es handelt sich hier um einen Rich-Text und kann daher Tabellen, Bilder und Formatierungen enthalten. Scrollbalken werden automatisch hinzugefügt, wenn der Text den verfügbaren Bereich überschreitet. Für jedes Element können Sie eine Audiodatei mit einer Erklärung definieren.

Registerkarte von Beginn an zeigen zeigt diese Registerkarte beim Start bereits geöffnet (und zeigt diesen auch im Bearbeitungsmodus an). Wird keine Registerkarte ausgewählt, so wird beim Start automatisch die erste gezeigt.

The dialog box 'gesteuerte Registerkarten (Schaltflächen unten)' has three tabs: 'Beschreibungen', 'Hintergrund', and 'Ton'. The 'Schaltflächen' tab is active. It contains the following settings:

- Farbschema:** Gelb
- Benutzerdefinierte Farbe:** #CCCCFF
- Helligkeit:** Hell
- Farbschema wenn gewählt:** Rot
- Benutzerdefinierte Farbe:** #FFFF99
- Füll-Helligkeit:** Hell
- Rahmenbreite:** 1 px
- Register-Schriftart:** Tahoma
- Benutzerdefinierte Schrift:** (empty)
- Schriftgröße:** 12 px
- Schriftstil:** Fett
- Schattenstärke:** Normal

Buttons at the bottom: OK, Abbrechen.

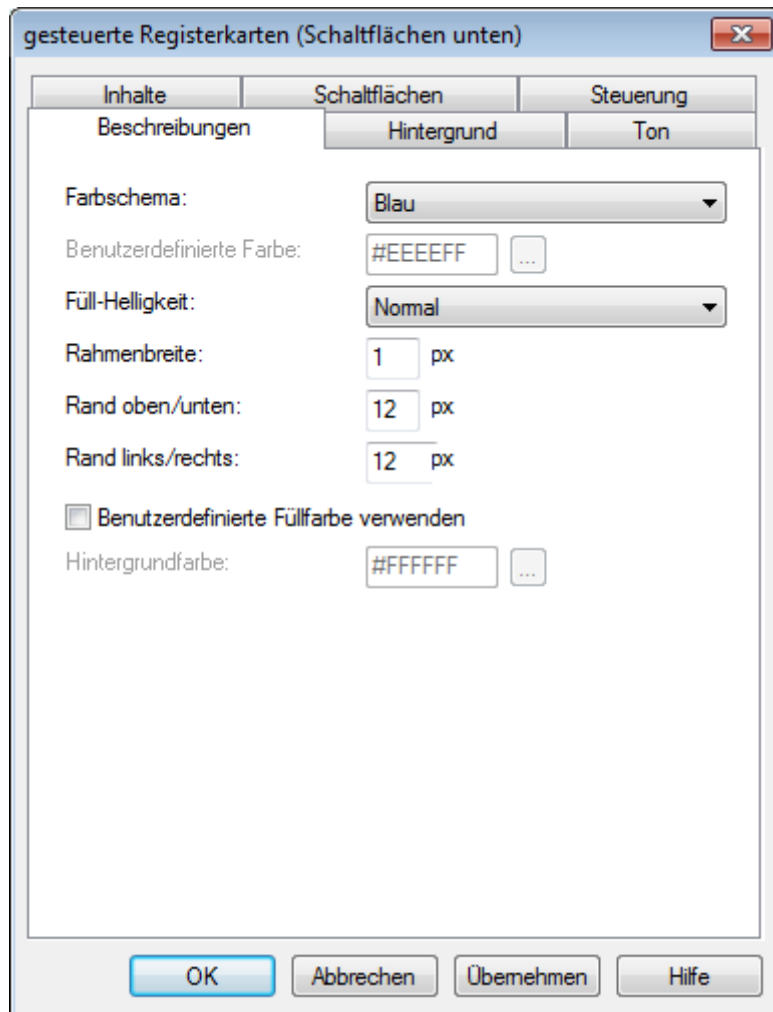
Unter "Schaltflächen" kann das **Farbschema** für geöffnete und geschlossene Registerkarten eingestellt werden - wahlweise ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes Farbschema. Die Farben können aufgehellt oder abgedunkelt werden, und Sie können die Schriftart einstellen.

Am Reiter „Steuerung“ können die Anzeigeparameter für die Steuerungsleiste eingestellt und die Schaltflächen ein- bzw. ausgeschaltet werden.

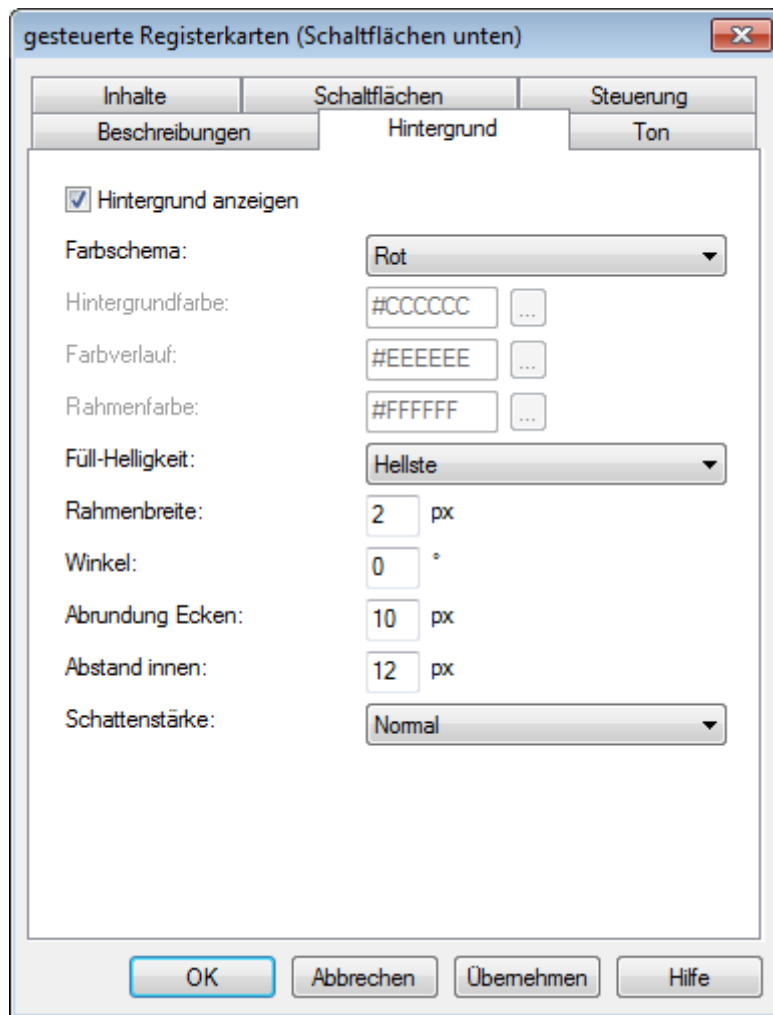
The dialog box 'gesteuerte Registerkarten (Schaltflächen unten)' has three tabs: 'Beschreibungen', 'Hintergrund', and 'Ton'. The 'Steuerung' tab is active. It contains the following settings:

- ☒ Multifunktionsleiste anzeigen
- Titel:** Name
- Farbschema:** Dunkelblau
- Benutzerdefinierte Farbe:** #980007
- Füll-Helligkeit:** Normal
- Schriftart Titel:** Tahoma
- Benutzerdefinierte Schrift:** (empty)
- Schriftstil:** Fett

Buttons at the bottom: OK, Abbrechen, Übernehmen, Hilfe.

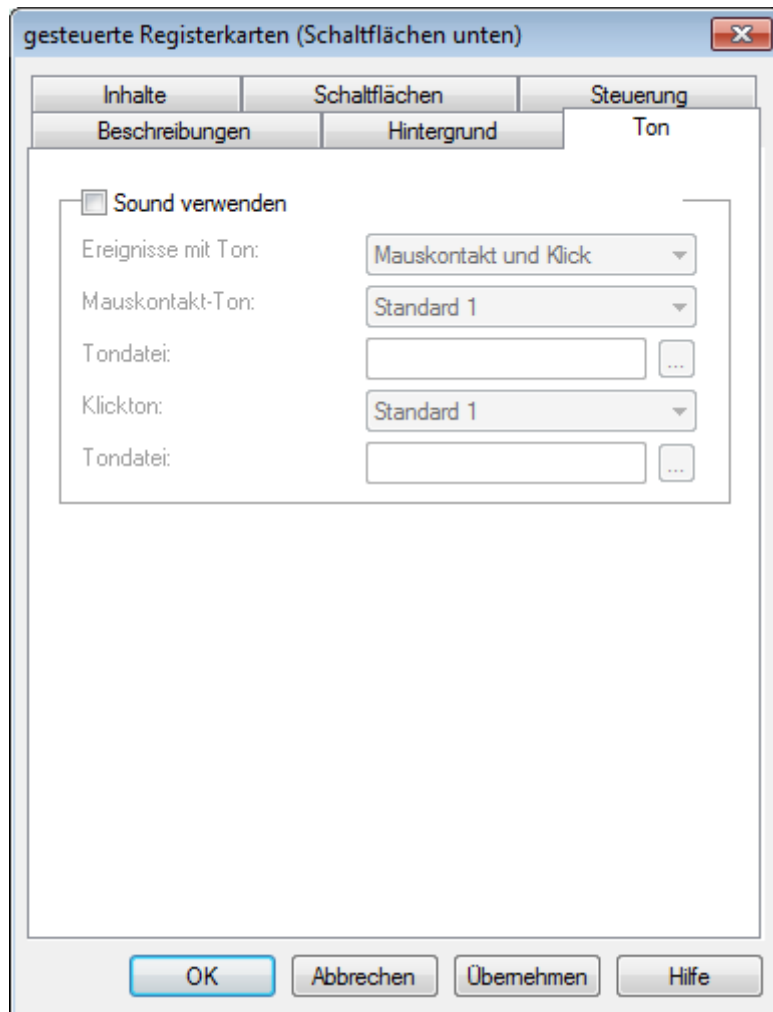


Am Reiter „Beschreibungen“ können Sie die Anzeigeparameter für den Beschreibungsbereich einstellen.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes),
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** - zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird
wenn erstes Element angezeigt	Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird
wenn letztes Element angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird
wenn alle Elemente angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)
ANZEIGEN	Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)	<i>\$OBJ_ID.item</i>
allVisited	Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.allVisited</i>

5.3.1.13 Führungsmarke

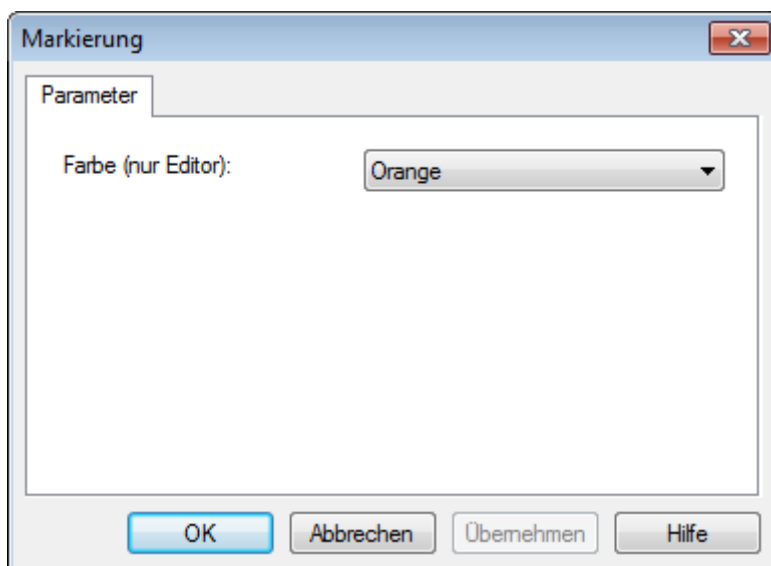
Markierungen werden mit [geführtem Bild](#) verwendet, um einzelne Punkte im Bild zu markieren. Dieses Objekt ist nur im Bearbeitungsmodus sichtbar.

Beispiel für die Objektansicht im Bearbeitungsmodus (siehe [Der einzige Parameter ist](#) die Farbe - diese kann auf das Bild abgestimmt werden.

5.3.1.14 Bild mit Führungsmarken):



Objektparameter



Der einzige Parameter ist die Farbe - diese kann auf das Bild abgestimmt werden.

5.3.1.14 Bild mit Führungsmarken

Das geführte Bild zeigt ein Bild mit Beschreibungen zu den darauf markierten Punkten an. Die Markierung der jeweiligen Punkte im Bild erfolgt durch die Positionierung von einem oder mehreren [5.3.1.13 Führungsmarken](#)-Objekten auf dem Bild. Das Objekt verwendet eine eigene Steuerleiste mit Vor/Zurück-Schaltflächen, womit die einzelnen Beschreibungen durchgeblättert werden können.

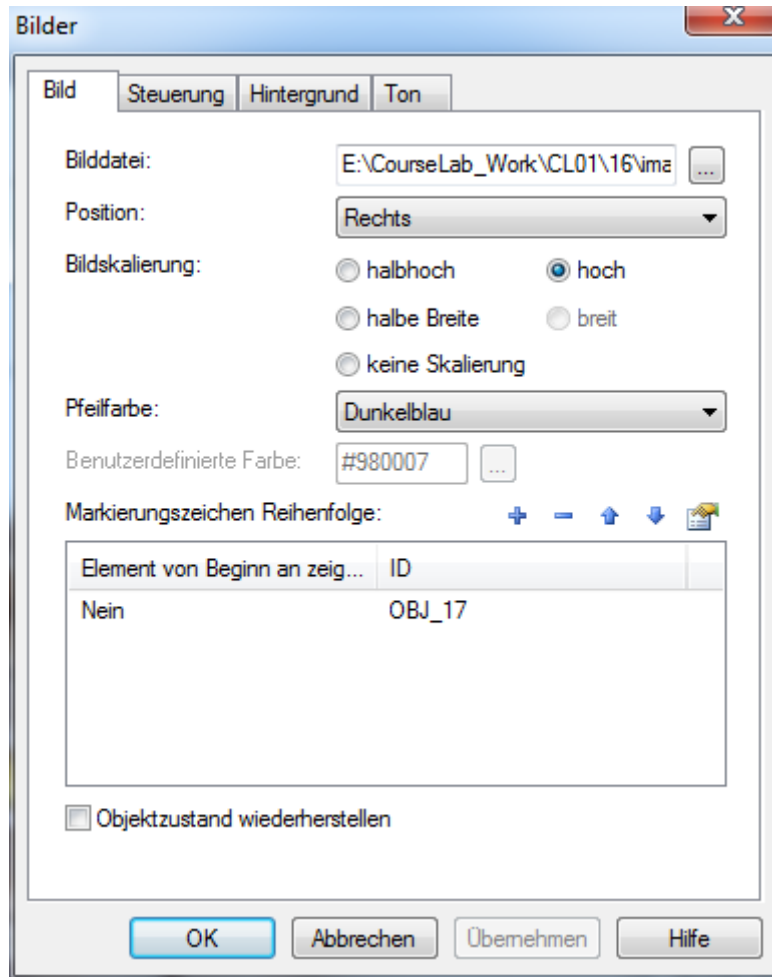
Beispiel für die Objektansicht im Bearbeitungsmodus (beachte [5.3.1.13 Führungsmarke](#) im Bild):



Dasselbe Objekt sieht im realen Kurs anders aus - die Marken sind nicht sichtbar, aber ein Pfeil von der Beschreibung zeigt an deren Stelle im Bild.



Objektparameter

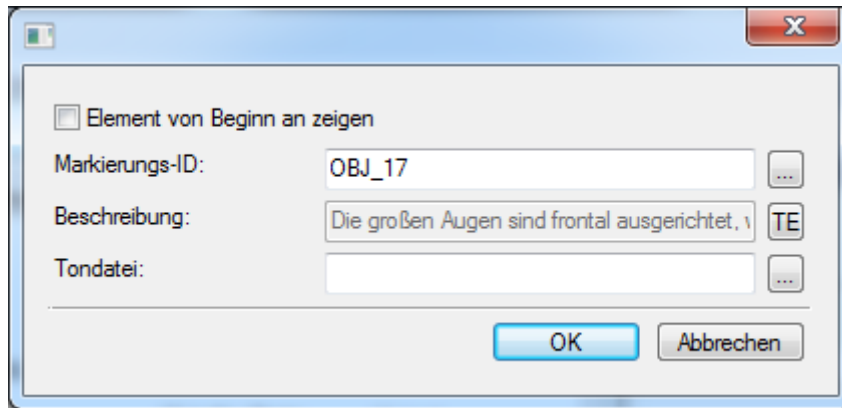


Am „Bild“-Reiter können Sie ein Bild einstellen, den Beschreibungsbereich einstellen und eine Liste von Marken auswählen, die verwendet werden sollen. Sie können auch die Pfeilfarbe einstellen um den Kontrast zum Bild zu berücksichtigen.

Die Grafik im Objektbereich wird entsprechend skaliert. In Einzelfällen kann eine Beschneidung des Randes erfolgen.

- **Höhe** - Bildhöhe wird an die Höhe des Objektes angepasst, die Breite wird im gleichen Verhältnis skaliert.
- **halbe Höhe** - Bild wird auf halbe Objekthöhe skaliert, die Breite im gleichen Verhältnis skaliert.
- **Breite** - Grafikbreite wird auf den Objektbereich skaliert, die Höhe danach im gleichen Verhältnis.
- **halbe Breite** - Grafikbreite wird auf die halbe Objektbreite skaliert, die Höhe danach im gleichen Verhältnis.
- **keine Skalierung** - Bild wird in Originalgröße angezeigt, Ist das Bild größer als der verfügbare Bereich, so wird dieses abgeschnitten.

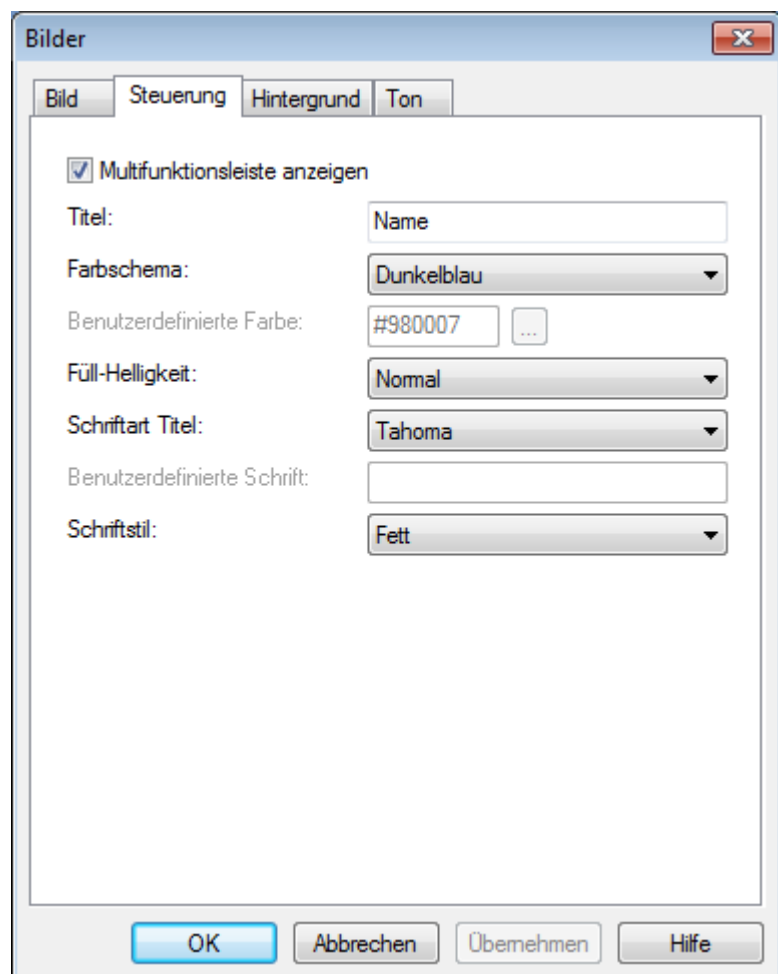
Das Objekt kann seinen Zustand wieder herstellen: wenn der Benutzer zurück auf diese Folie kommt sieht er das Objekt im gleichen Zustand, wie er diese Folie verlassen hat.

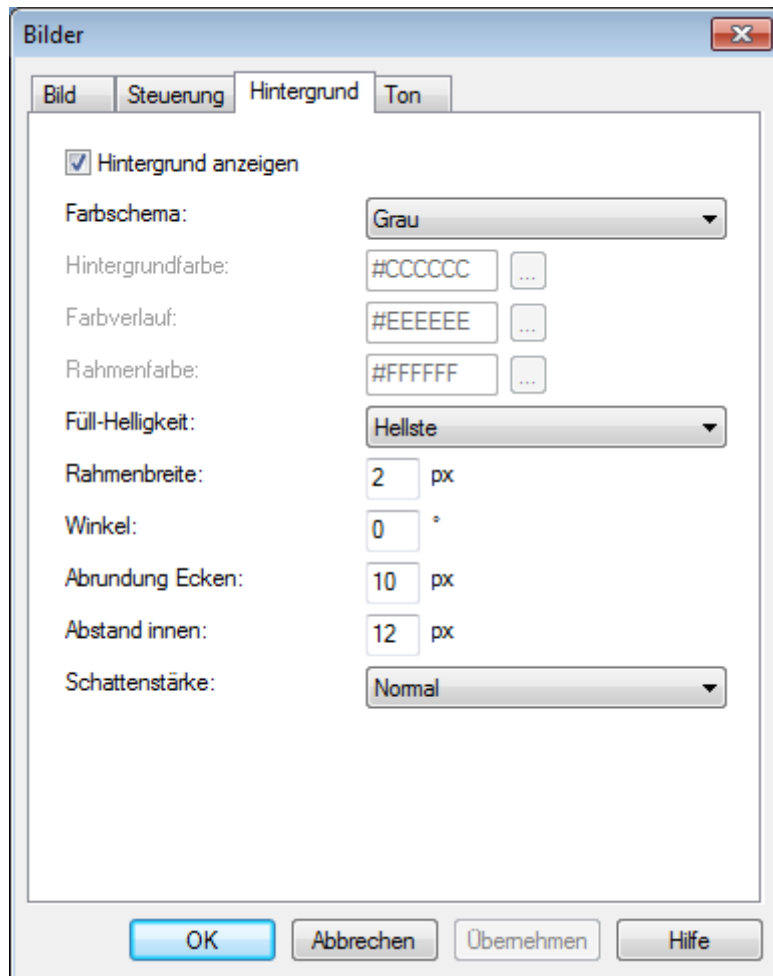


Markierungs-ID - des korrespondierenden Marken-Objektes. **Beschreibung** - Langtext, der im Beschreibungsbereich des Objektes angezeigt wird, wenn die entsprechende Marke ausgewählt ist. Das ist ein Rich-Text und kann Tabellen, Links, Bilder und Formatierungen beinhalten. Scrollbalken werden automatisch angezeigt, wenn der Text den verfügbaren Bereich überschreitet. Für jedes Element kann eine Audiodatei mit Erklärungen eingerichtet werden.

Die Auswahlbox **Element von Beginn an zeigen** bestimmt, dass diese Markierung unmittelbar nach dem Laden des Objektes gezeigt wird. Ist keine Marke ausgewählt wird automatisch die erste Marke nach Start angezeigt. Sind mehrere Marken ausgewählt wird nur die erste Marke davon verwendet.

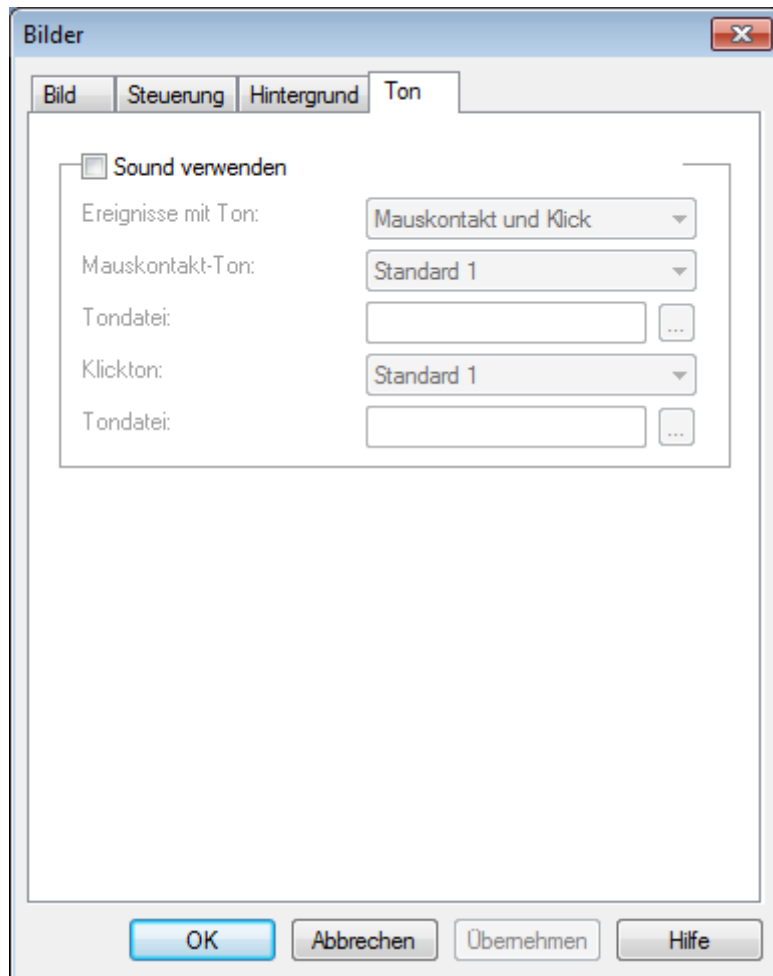
Am Reiter „Steuerung“ können die Anzeigeparameter für die Steuerungsleiste mit den Schaltflächen zum Blättern eingestellt bzw. dieser Bereich ein- oder ausgeblendet werden.





Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** - zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird
wenn erstes Element angezeigt	Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird
wenn letztes Element angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird
wenn alle Elemente angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)
ANZEIGEN	Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)	<code>\$OBJ_ID.item</code>
allVisited	Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.allVisited</code>

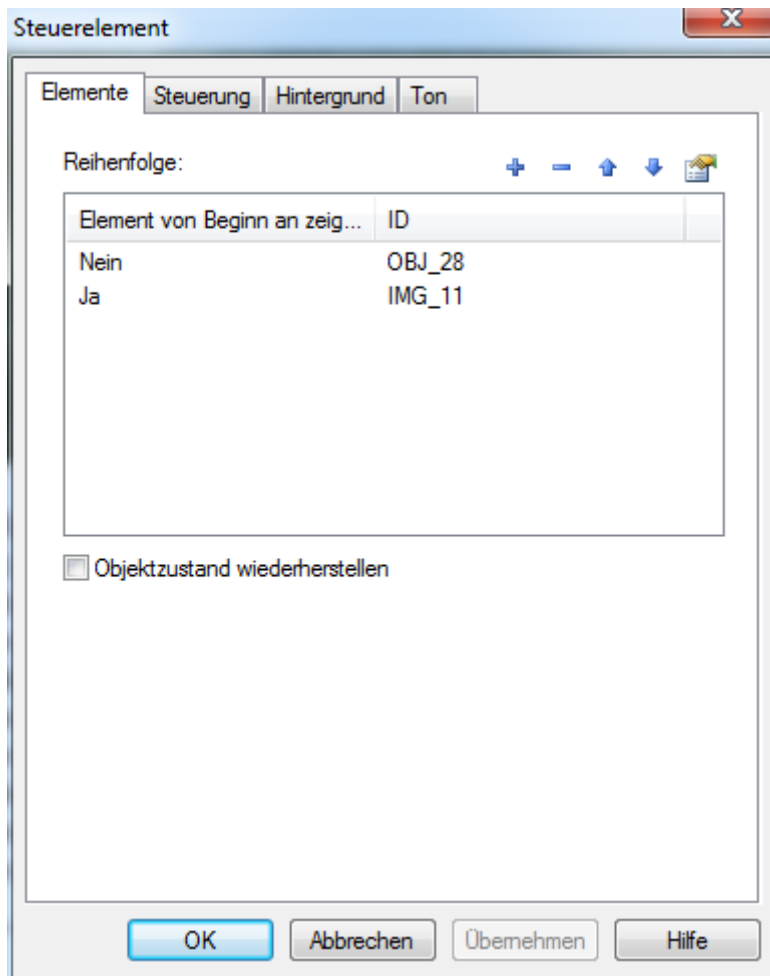
5.3.1.15 Steuerblock

Steuerblock wird zur Steuerung von nacheinander anzuzeigenden Objekten verwendet. Haben die Zielobjekte eigene Methoden "Öffnen/Schließen" wie der [5.3.1.3](#) Hinweis, so werden diese verwendet, andernfalls werden die Objekte mit der Aktion DISPLAY angezeigt.

Ein Beispiel, wie dieses Objekt im Modul aussieht:

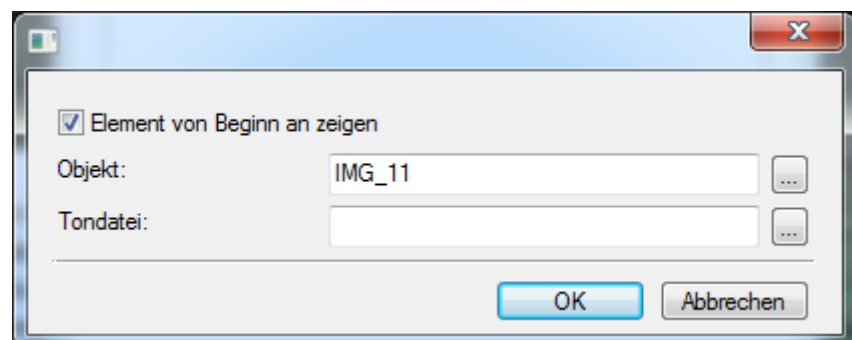


Objektparameter



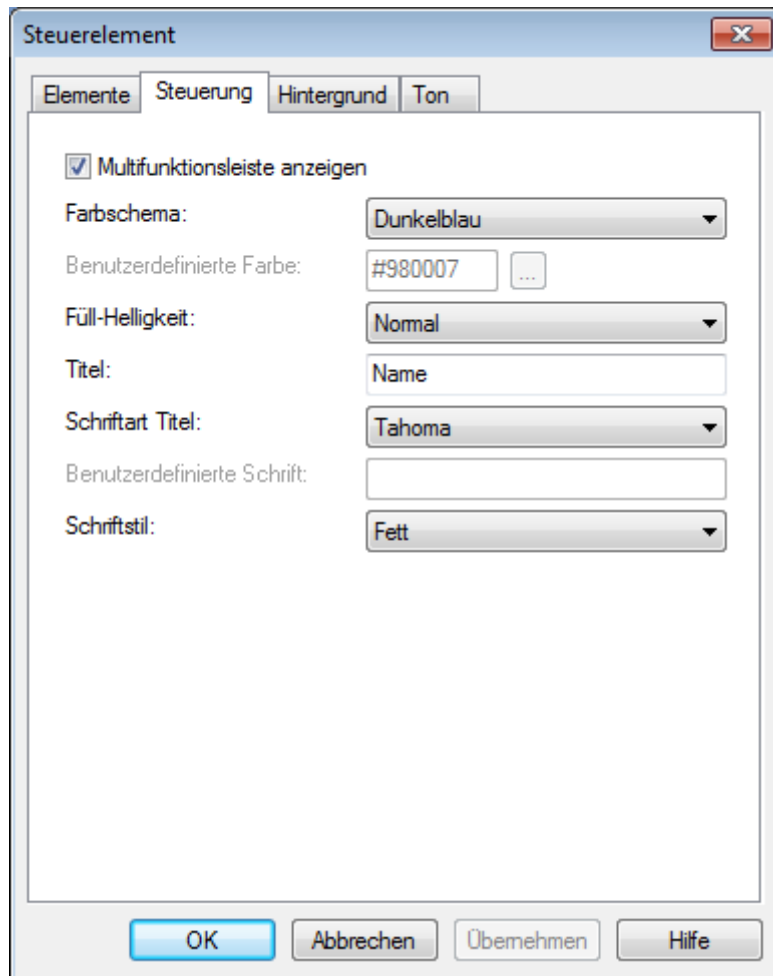
Am Reiter "Elemente" kann die Liste und Reihenfolge der gesteuerten Objekte festgelegt werden.

Das Objekt kann seinen Zustand wieder herstellen, wenn der Benutzer zurück auf diese Folie kommt, sieht er das Objekt im gleichen Zustand

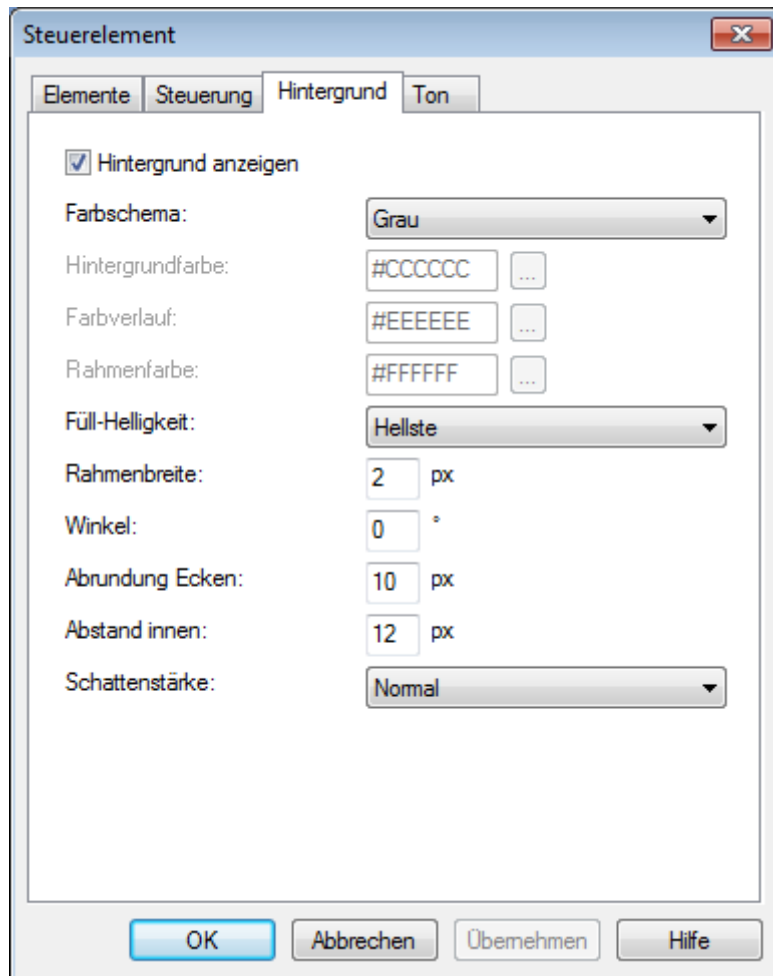


Objekt - ist die Objekt-ID des zu steuernden Objektes. Zu jedem Objekt kann eine **Tondatei** mit Erklärungen eingerichtet werden.

Die Auswahlbox **Element von Beginn an zeigen** bewirkt die Anzeige des aktuellen Elements unmittelbar nach Anzeige des Objektes. Wird kein Element markiert, gilt automatisch das Erste. Werden mehrere markiert wird nur die erste Markierung berücksichtigt.

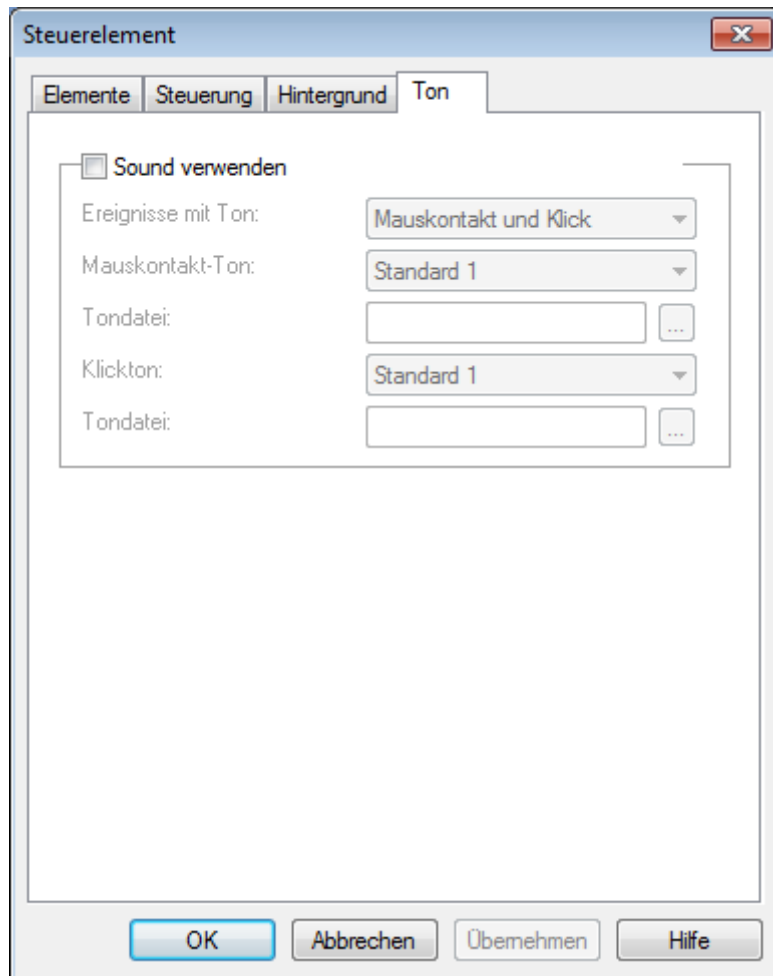


Am Reiter „Steuerung“ können die Anzeigeparameter für die Steuerungsleiste mit den Schaltflächen zum Blättern eingestellt bzw. dieser Bereich ein- oder ausgeblendet werden.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - Eckenabrundung von 0 bis 0.5, 0 entspricht keiner Abrundung, bei 0.5 reicht der Bogen bis zur Mitte der kürzeren Seite
- **Abstand innen** - zwischen Rahmen und Text
- **Schattenstärke** - Intensität des Schattens



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird
wenn erstes Element angezeigt	Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird
wenn letztes Element angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird
wenn alle Elemente angezeigt	Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die nächste Registerkarte an (sofern vorhanden)
VORHERIGES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt die vorherige Registerkarte an (sofern vorhanden)
ANZEIGEN	Zeigt die Registerkarte an, die in den Methoden angegeben wird (bei 1 beginnend. (sofern vorhanden).

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

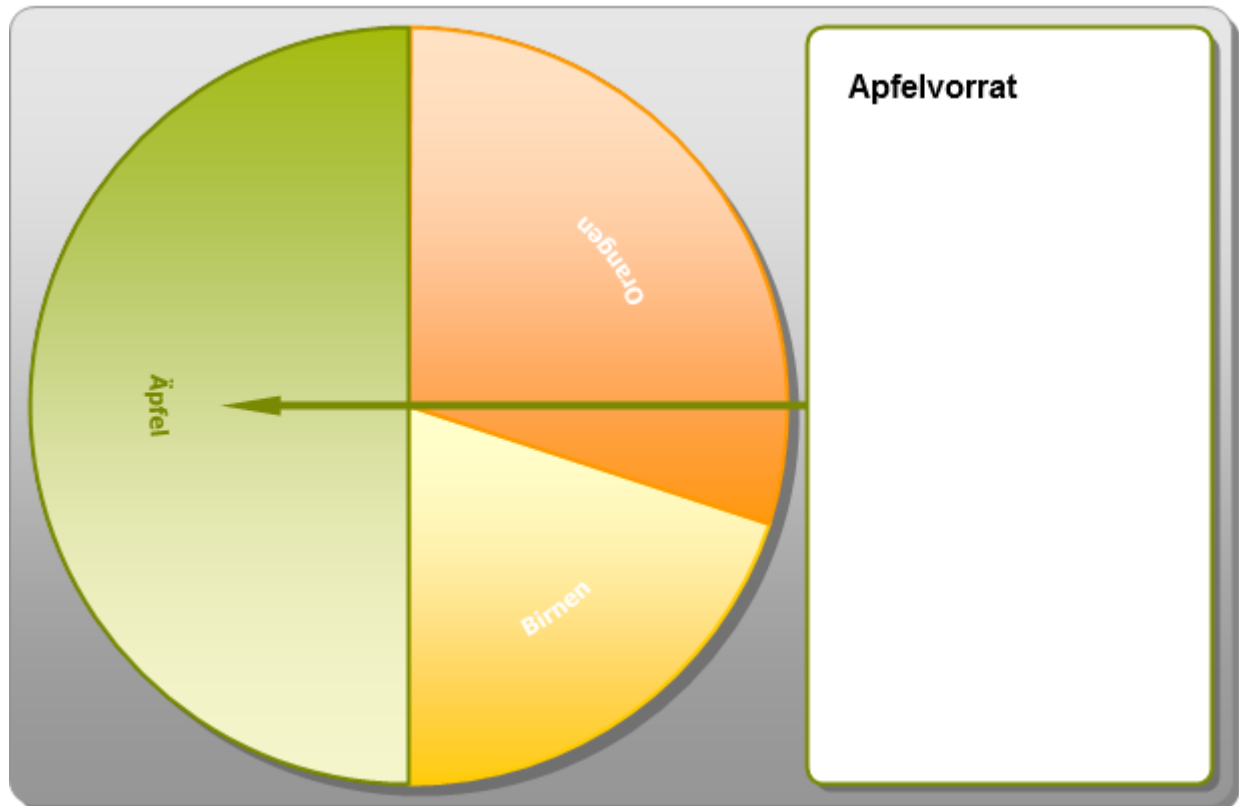
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)	<i>\$OBJ_ID.item</i>
allVisited	Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.allVisited</i>

5.3.2 Visualisierung

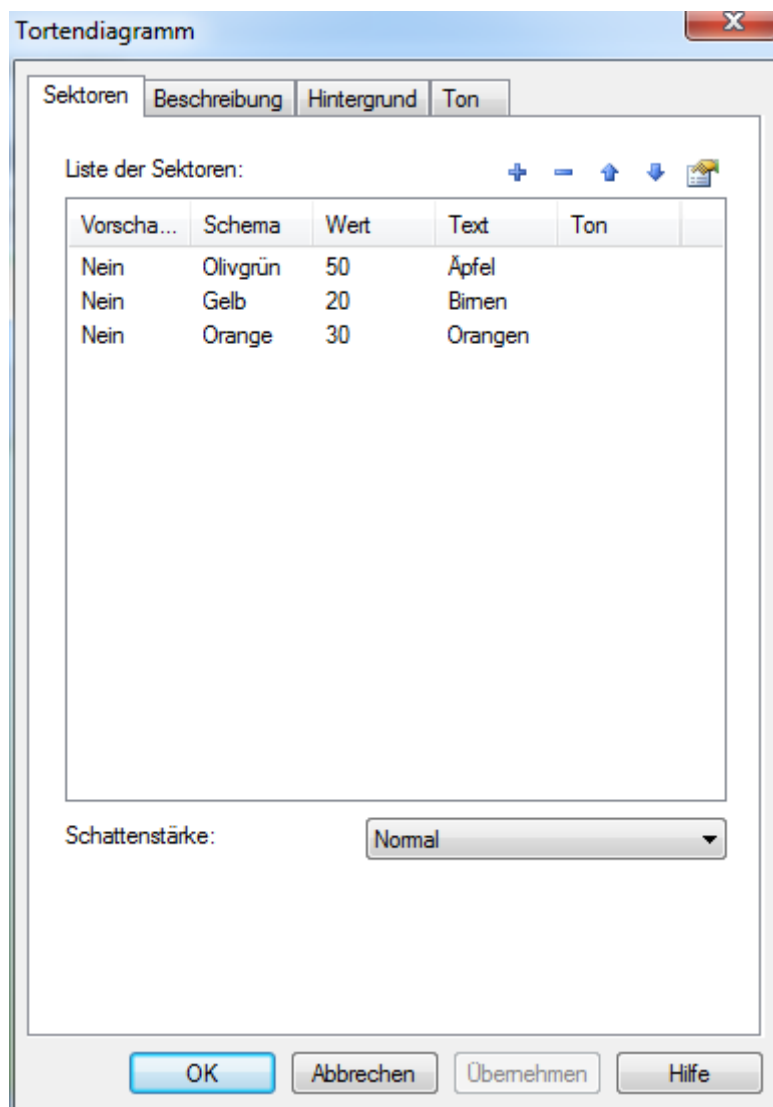
5.3.2.1 Tortendiagramm

Das **Tortendiagramm** stellt eine Prozentverteilung von Daten dar. Die Größe jedes Sektors des Diagramms ist proportional zur jeweiligen Quantität, die es darstellt.

Beispiel eines **Tortendiagramms**:



Objektparameter



Die Registerkarte „Elemente“ listet die einzelnen Sektoren (Datenelemente) auf. Verwenden Sie die „+“ - Schaltfläche, um ein neues Datenelement hinzuzufügen, oder klicken Sie doppelt auf einen bestehenden Eintrag, um diesen zu bearbeiten. Mit den Pfeilen können Sie ein Datenelement verschieben. Beachten Sie bitte, dass die Datenelemente genau in der Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn angezeigt werden, in welcher sie in dieser Liste eingetragen werden - gegen den Uhrzeigersinn aus nörd. Richtung.

Für jedes Datenelement können Sie das Farbschema, die Beschriftung im Diagramm, einen Beschreibungstext und seine Parameter festlegen.

☐ Vorschau Beschreibung im Editor

Farbschema: Olivgrün

Sektor-Wert: 50

Beschriftung: Äpfel

Erklärung: Apfelvorrat TE

Tondatei: ...

	Normal	Mauskontakt	Ausgewählt
Schrift:	Tahoma	Tahoma	Tahoma
Schriftgröße:	12 px	12 px	12 px
Schriftstärke:	Fett	Fett	Fett
Schriftstil:	Normal	Normal	Normal
Schriftfarbe:	#999999	#000000	#999999
Rahmenbreite:	2 px	2 px	2 px
Rahmenfarbe:	#999999	#666666	#999999
Hintergrundfarbe:	#EEEEEE	#CCCCCC	#CCCCCC
Farbverlauf:	#FFFFFF	#FFFFFF	#FFFFFF
Winkel:	0 °	0 °	180 °

OK Abbrechen

Farbschema - Sie können ein vorher festgelegtes Farbschema oder benutzerdefinierte Farben verwenden (in diesem Fall werden die Farbwerte vom rechten Teil des Dialogfensters verwendet).

Sektor-Wert - definiert die Größe des Sektors. Der aktuelle Winkel wird automatisch berechnet. (Die Summe der Zahlenwerte aller Sektoren entspricht 360°).

Beschriftung – ist die Beschriftung des Sektors im Diagramm. Im rechten Teil des Dialogfensters werden die Schriftarteinstellungen für diesen Text festgelegt.

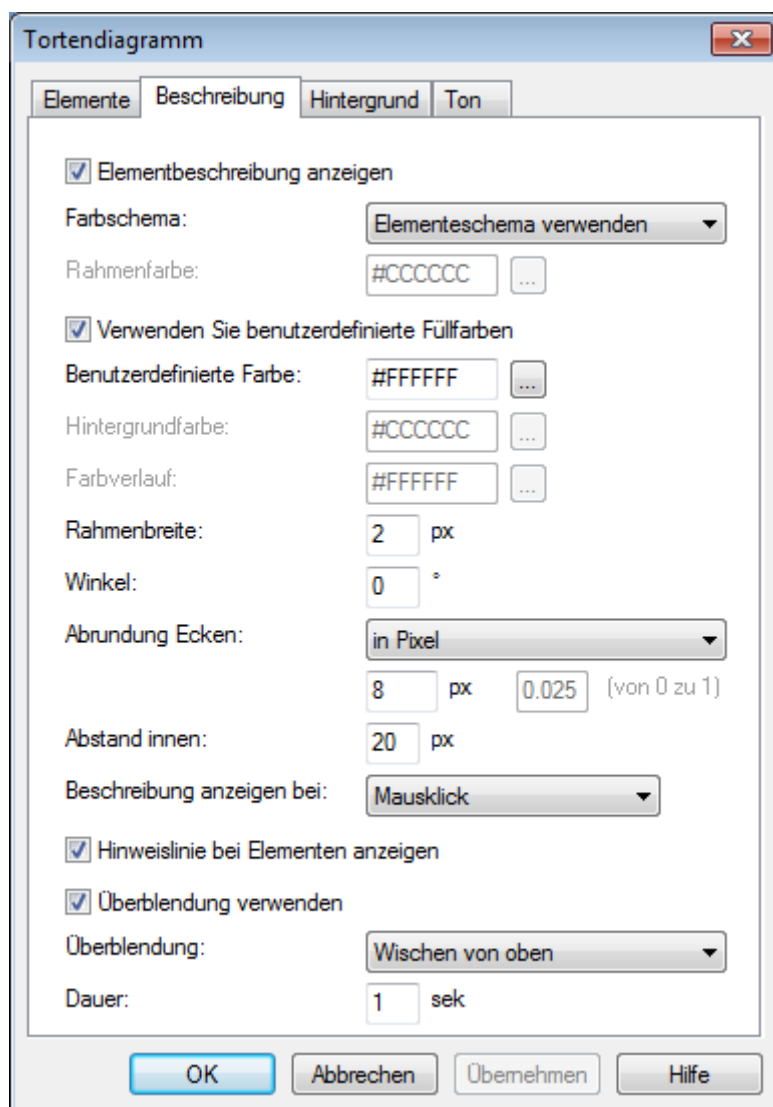
EINSCHRÄNKUNG: Der Platz für die Beschriftung im Diagramm ist klein; halten Sie bitte diesen Text so kurz wie möglich. Er kann nicht auf mehrere Zeilen verteilt werden. Für längere Texte verwenden Sie bitte die Beschreibung.

WARNUNG: Bei den Schriftarteinstellungen beachten Sie bitte, dass Sie Schriftarten auswählen, die auf dem Computer des Lernenden installiert sind. Andernfalls verwendet der Browser seine Standard-Schriftart und die Anzeige des Objekts wird möglicherweise verzerrt.

Erklärung – im Richtext-Format, wird im dafür vorgesehenen Beschreibungsblock neben dem Diagramm angezeigt.

Tondatei - Sie können zu jedem Datenelement eine Tondatei hinzufügen (.swf oder .mp3/.wma/.wav), die abgespielt wird, wenn der Benutzer das Datenelement anklickt.

Die Checkbox **Vorschau Beschreibung im Editor** ermöglicht eine Vorschau auf das Diagramm mit einem der Beschreibungsböcke im Bearbeitungsmodus (wenn mehrere Sektoren ausgewählt sind, wird nur die erste Beschreibung angezeigt).

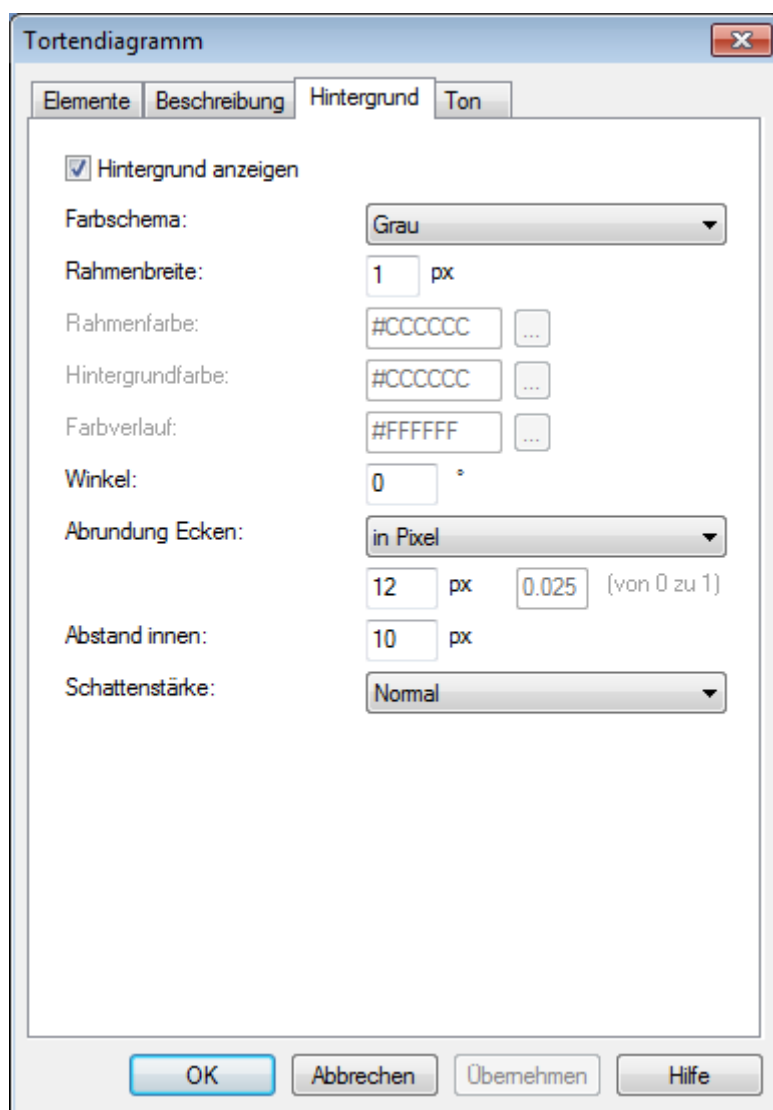


Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie das Anzeigen von Beschreibungsböcken ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter definieren:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**

5. Objekte

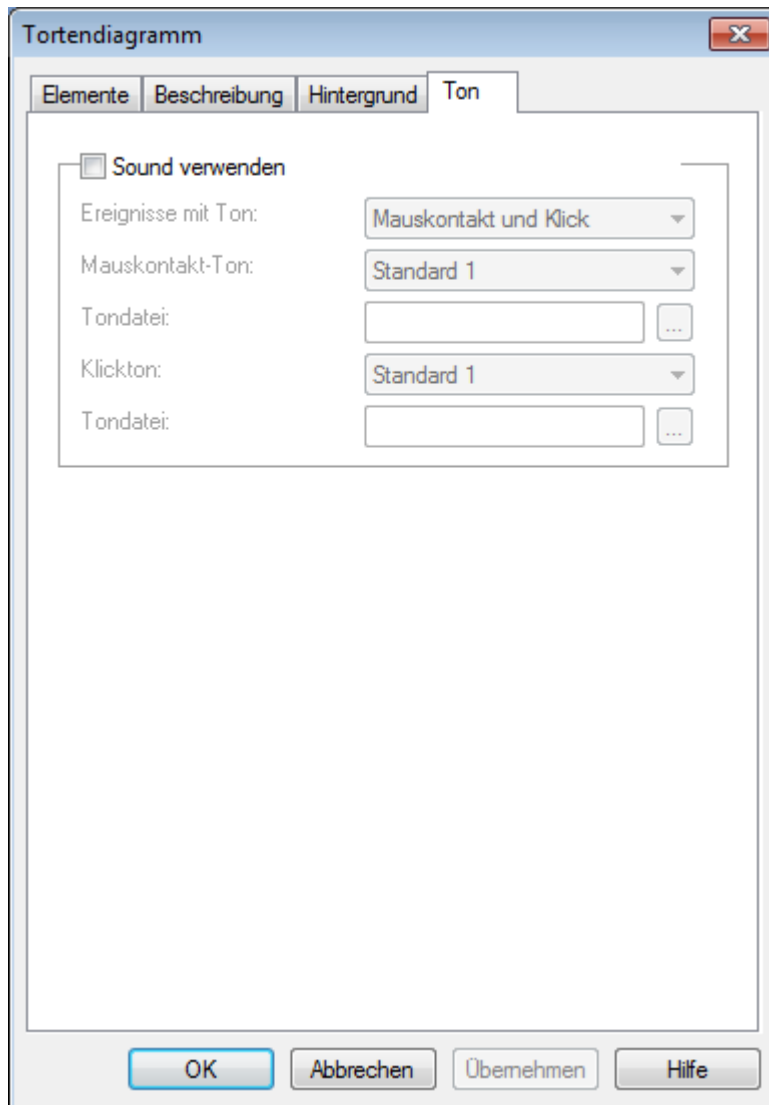
- **Winkel** (Farbverlauf) - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**
- **Beschreibung anzeigen bei** - Mausklick oder Mauskontakt
- **Hinweislinie bei Elementen anzeigen** - ermöglicht Anzeige der Verbindungslinie zwischen Sektor und Beschreibungsblock
- **Überblendung verwenden** - ermöglicht die Verwendung von Übergängen bei der Anzeige des Beschreibungsbereiches



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)

- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.2.2 Pyramide

Das **Pyramiden-Diagramm** stellt hierarchische Daten dar. Jede Ebene kann mehr als einen Block enthalten. Es ist dem

5. Objekte

5.3.2.3 Ringdiagramm ähnlich (es stellt die gleiche Art der Hierarchie dar).

Beispiel eines Objekts:

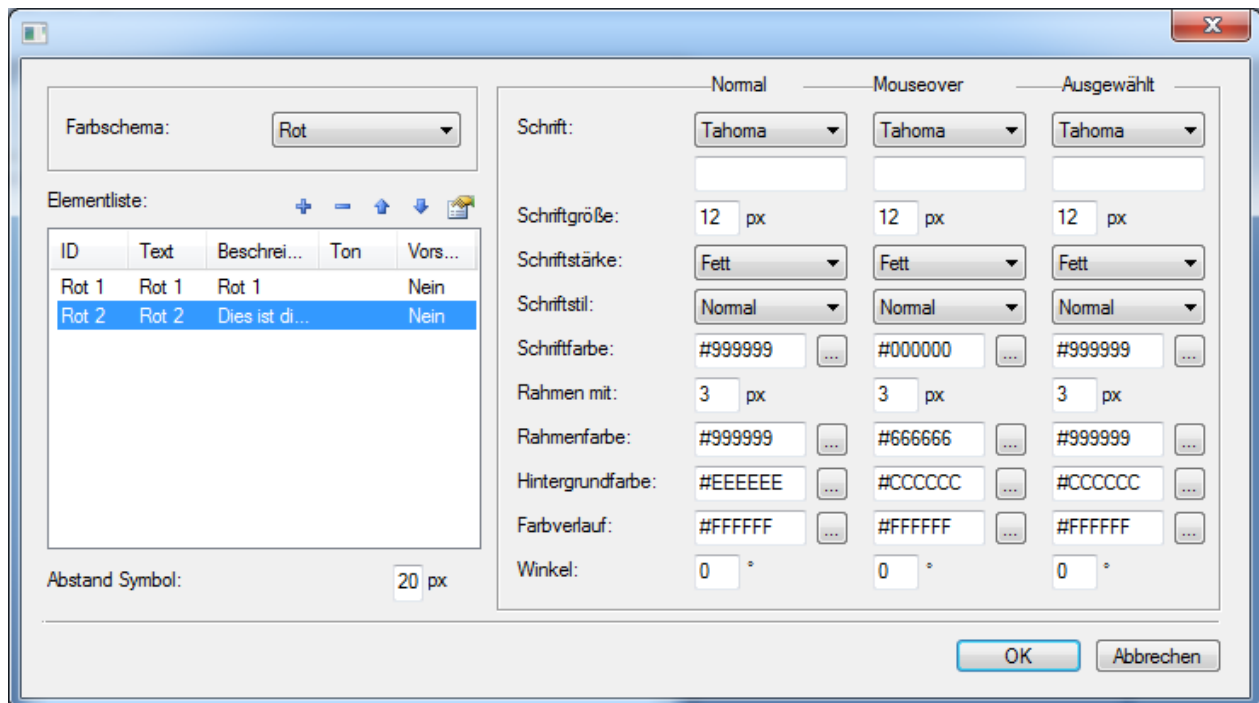
Objektparameter

Legen Sie die Liste der Pyramidenebenen auf der Registerkarte „Elemente“ an. Für jede Ebene können Sie ein Farbschema und Schrifteinstellungen definieren. Jede Ebene kann mehrere Elemente enthalten, jeweils mit einer kurzen Beschriftung innerhalb des Diagramms und einer längeren Erklärung im Beschreibungsbereich neben dem Diagramm.

Verwenden Sie die Schaltfläche „+“, um neue Ebenen hinzuzufügen.

5. Objekte

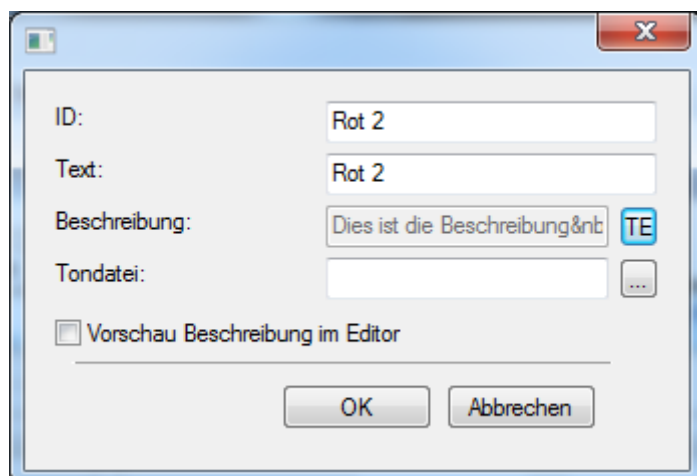
WARNUNG: Wenn keine Elemente der aktuellen Ebene festgelegt werden, wird diese als leere Ebene angezeigt. Die oberste Ebene kann nur ein Element beinhalten. Falls mehr als ein Element festgelegt wird, wird nur das erste angezeigt.



Sie können ein vordefiniertes **Farbschema** oder benutzerdefinierte Farben verwenden (in diesem Fall werden die Werte, die im rechten Teil des Fensters angezeigt werden, verwendet). Legen Sie die Schriftartparameter im rechten Teil des Dialogfensters fest - sie werden am Kurztext der Elemente angewendet.

Warnung: Bei den Schriftarteinstellungen beachten Sie bitte, dass Sie Schriftarten auswählen, die auf dem Computer des Lernenden installiert sind. Andernfalls verwendet der Browser seine Standard-Schriftart und die Anzeige des Objekts wird verzerrt.

Fügen Sie **Elemente** zur aktuellen Ebene hinzu.



ID - eine beliebige Reihenfolge von lateinischen Buchstaben und Zahlen.

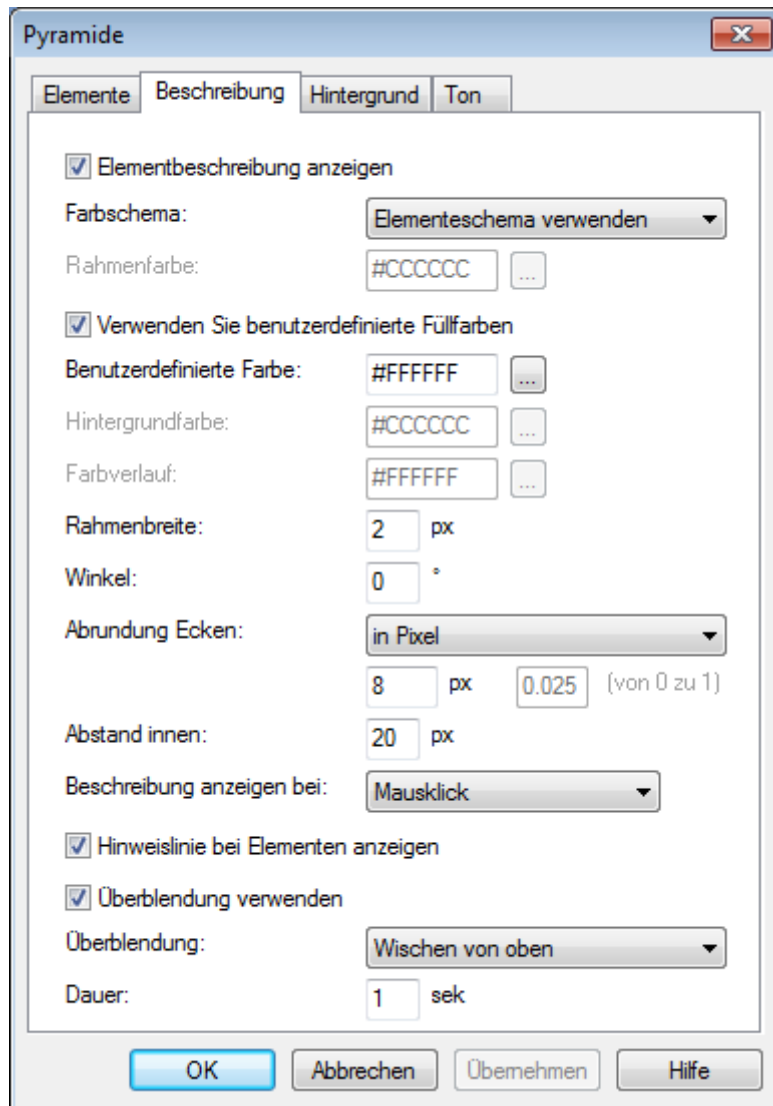
Text - Beschriftung des Elements. Die Schriftarteinstellungen vom rechten Teil des Dialogfensters werden auf diesen Text angewendet.

EINSCHRÄNKUNG: Die Länge des Textbereichs im Diagramm ist ziemlich klein; halten Sie bitte diesen Text so kurz, wie Sie können. Er kann nicht in mehrere Zeilen verteilt werden. Lange Texte werden abgeschnitten. Verwenden Sie bitte die Beschreibung für lange Texte.

Beschreibung - für die Eingabe der Beschreibung steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Die Beschreibung wird im dafür vorgesehenen Beschreibungsblock neben dem Diagramm angezeigt.

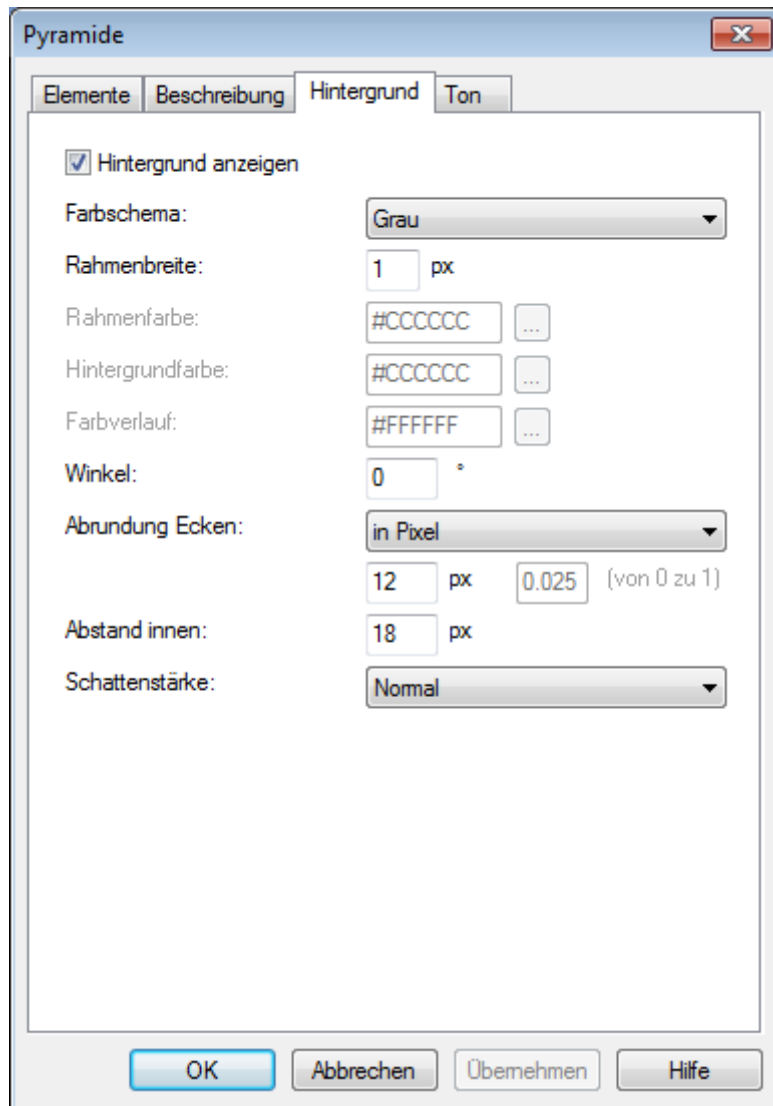
Sie können jedem Element eine Tondatei beifügen (.swf oder .mp3/.wma/.wav). Diese wird abgespielt, wenn der Benutzer diesen Sektor auswählt.

Die Checkbox **Vorschau Beschreibung im Editor** ermöglicht eine Vorschau auf das Diagramm mit einem der Beschreibungsblöcke im Bearbeitungsmodus (wenn mehrere Elemente ausgewählt sind, wird nur die erste Beschreibung angezeigt).



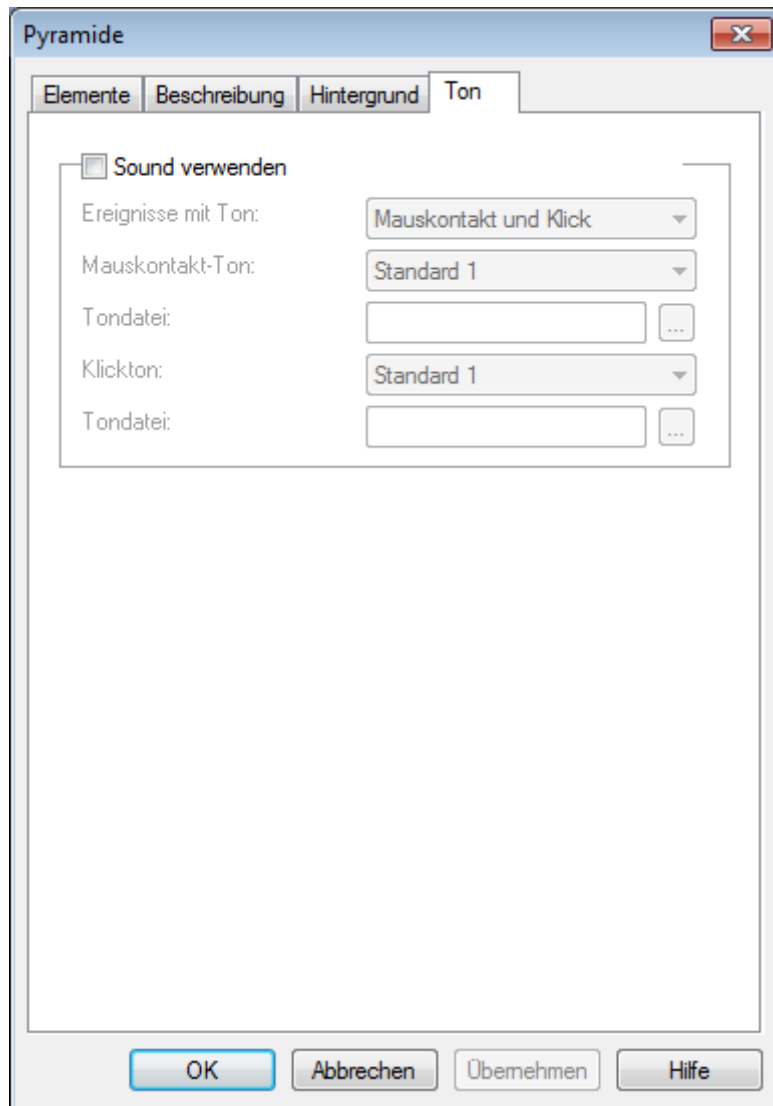
Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie das Anzeigen von Beschreibungsblöcken ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter definieren:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel** (Farbverlauf) - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**
- **Beschreibung anzeigen** bei Mausklick oder Mauskontakt
- **Hinweislinie bei Elementen anzeigen** - ermöglicht Anzeige der Verbindungslinie zwischen Element und Beschreibungsblock
- **Überblendung verwenden** - ermöglicht die Verwendung von Übergängen bei der Anzeige des Beschreibungsblockes



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes),
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn,
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**



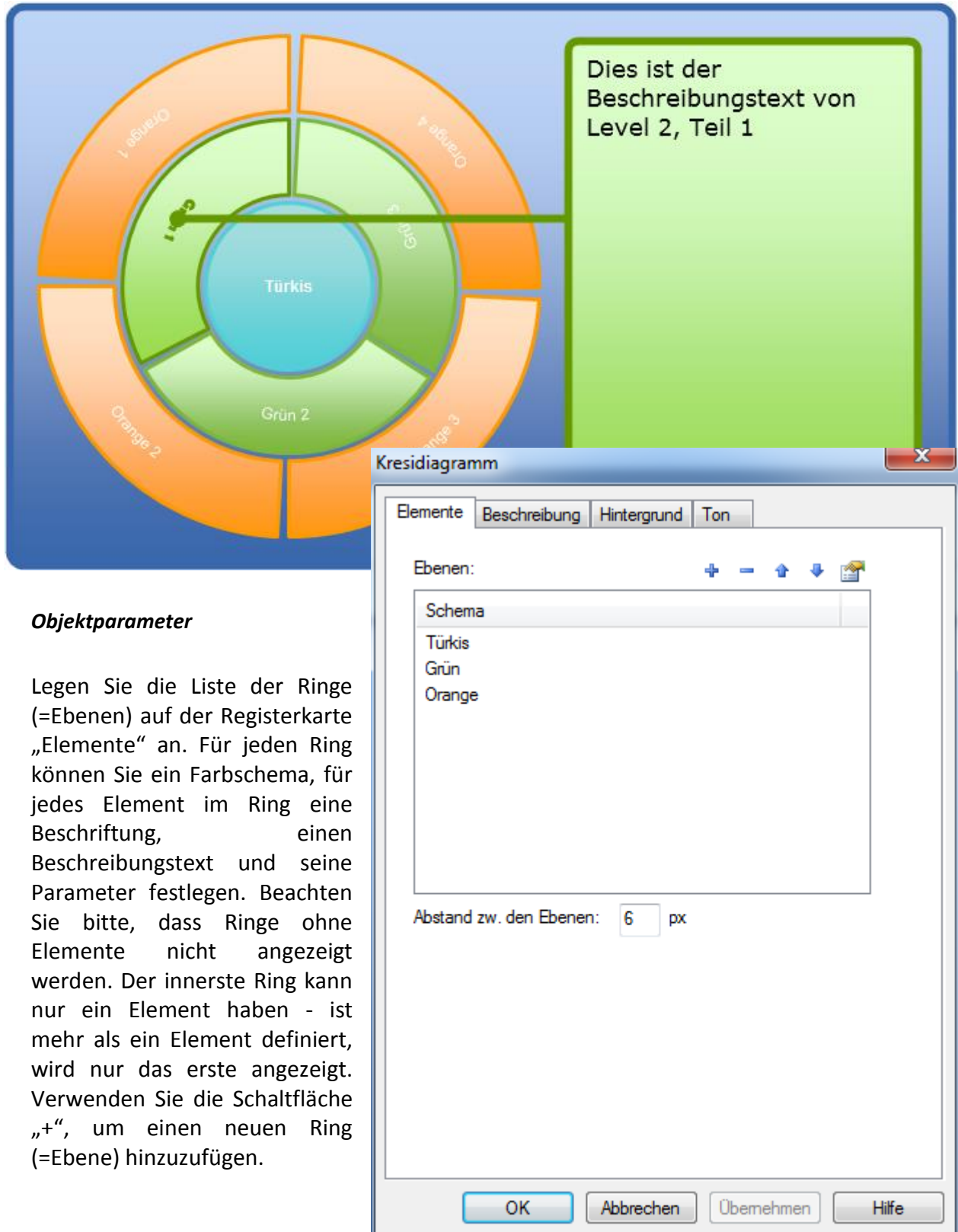
Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

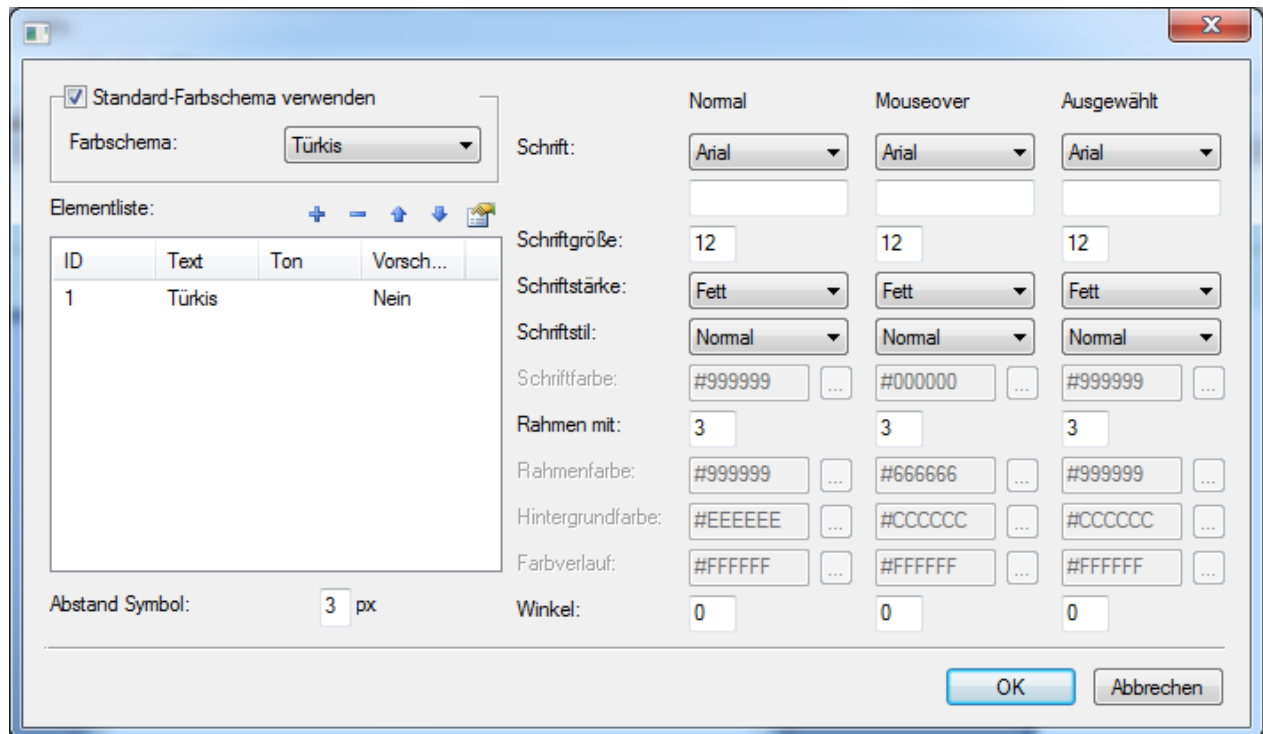
WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.2.3 Ringdiagramm

Das **Ringdiagramm** stellt hierarchische Daten dar. Jede Ebene kann mehr als einen Sektor enthalten. Es ist der Pyramide (siehe 5.3.2.2) ähnlich (es stellt die gleiche Art der Hierarchie dar).

Beispiel eines Objekts:



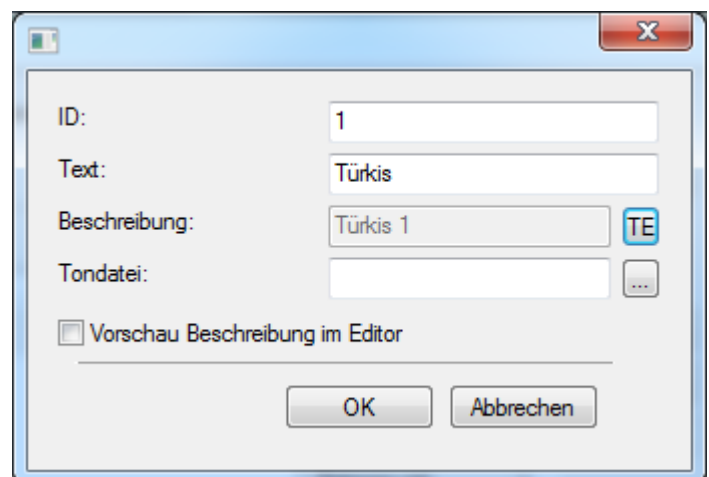


Sie können ein vordefiniertes **Farbschema** oder benutzerdefinierte Farben verwenden (in diesem Fall werden die Werte, die im rechten Teil des Fensters angezeigt werden, verwendet). Verwenden Sie die Schaltfläche "+", um neue Elemente in den Sektor einzufügen.

ID - eine beliebige Reihenfolge von lateinischen Buchstaben und Zahlen.

Text - Beschriftung des Elements. Die Schriftarteneinstellungen vom rechten Teil des Dialogfensters werden auf diesen Text angewendet.

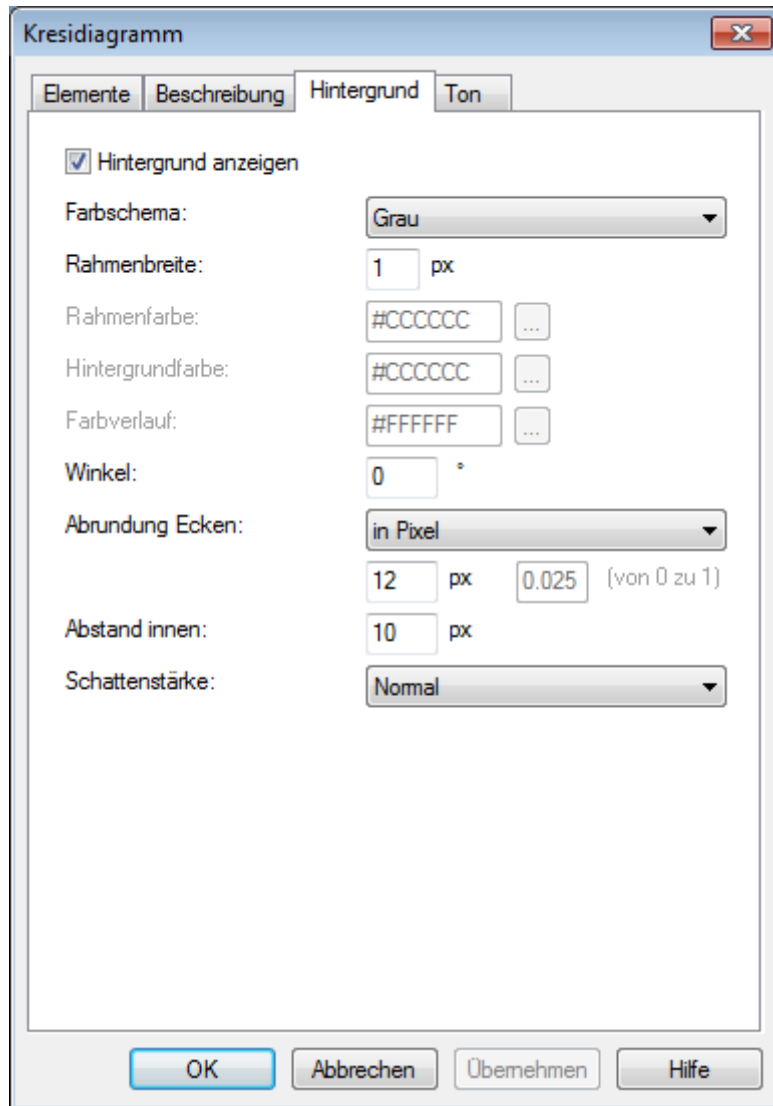
EINSCHRÄNKUNG: Die Länge des Textbereichs im Diagramm ist ziemlich klein; halten Sie bitte diesen Text so kurz, wie Sie können. Er kann nicht in mehrere Zeilen verteilt werden. Lange Texte werden abgeschnitten. Verwenden Sie bitte die Beschreibung für lange Texte.



Beschreibung - für die Eingabe der Beschreibung steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Die Beschreibung wird im dafür vorgesehenen Beschreibungsblock neben dem Diagramm angezeigt.

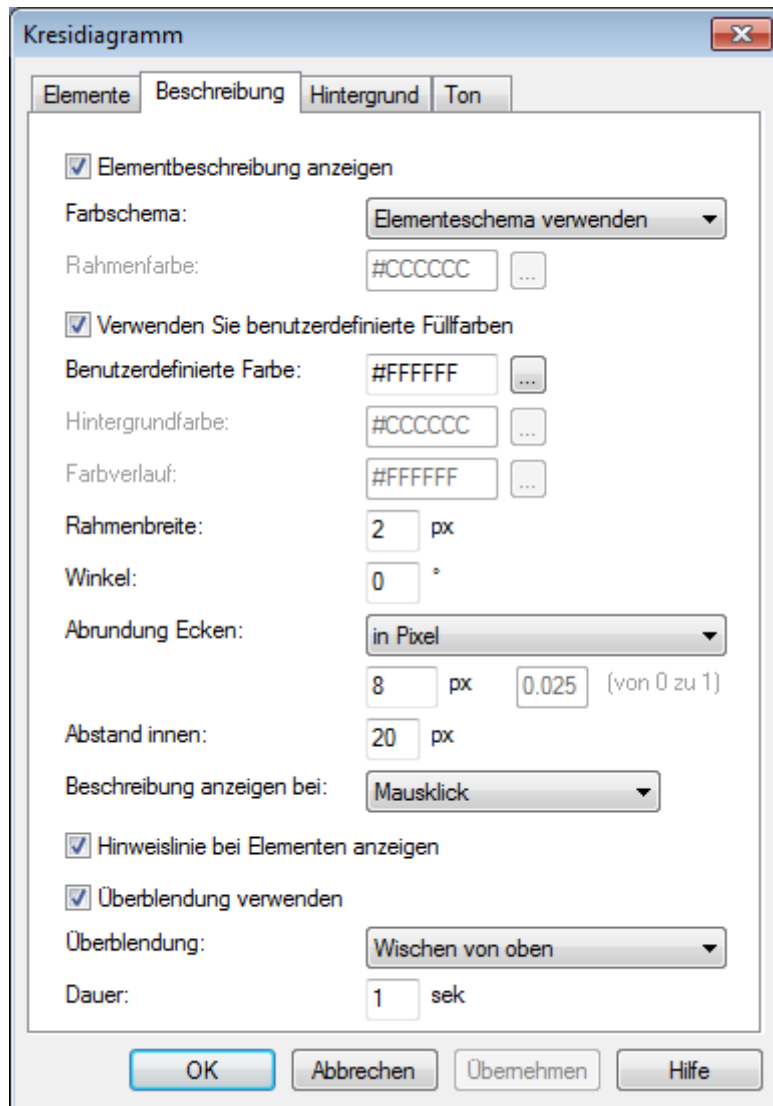
Für jedes Element können Sie eine eigene Audiodatei definieren.

Vorschau Beschreibung im Editor - ermöglicht eine Vorschau auf das Diagramm mit einem der Beschreibungsblöcke im Bearbeitungsmodus (wenn mehrere Sektoren ausgewählt sind, wird nur die erste Beschreibung angezeigt).



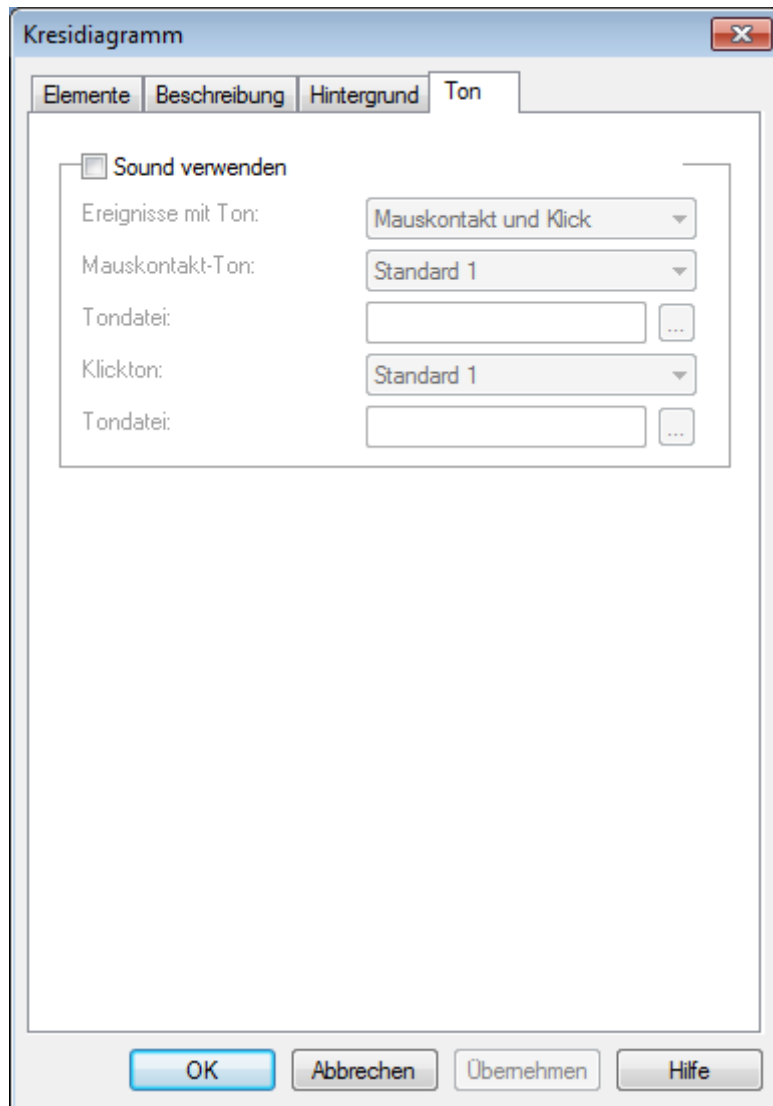
Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**



Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie das Anzeigen von Beschreibungsblöcken ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter definieren:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes),
- **Rahmenbreite**
- **Winkel** (Farbverlauf) - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**
- **Beschreibung anzeigen** bei Mausklick oder Mauskontakt
- **Hinweislinie bei Elementen anzeigen** - ermöglicht die Anzeige der Verbindungslinie zwischen dem Sektor und dem Beschreibungsblock
- **Überblendung verwenden** - ermöglicht die Verwendung von Übergängen bei der Anzeige des Beschreibungsblockes.



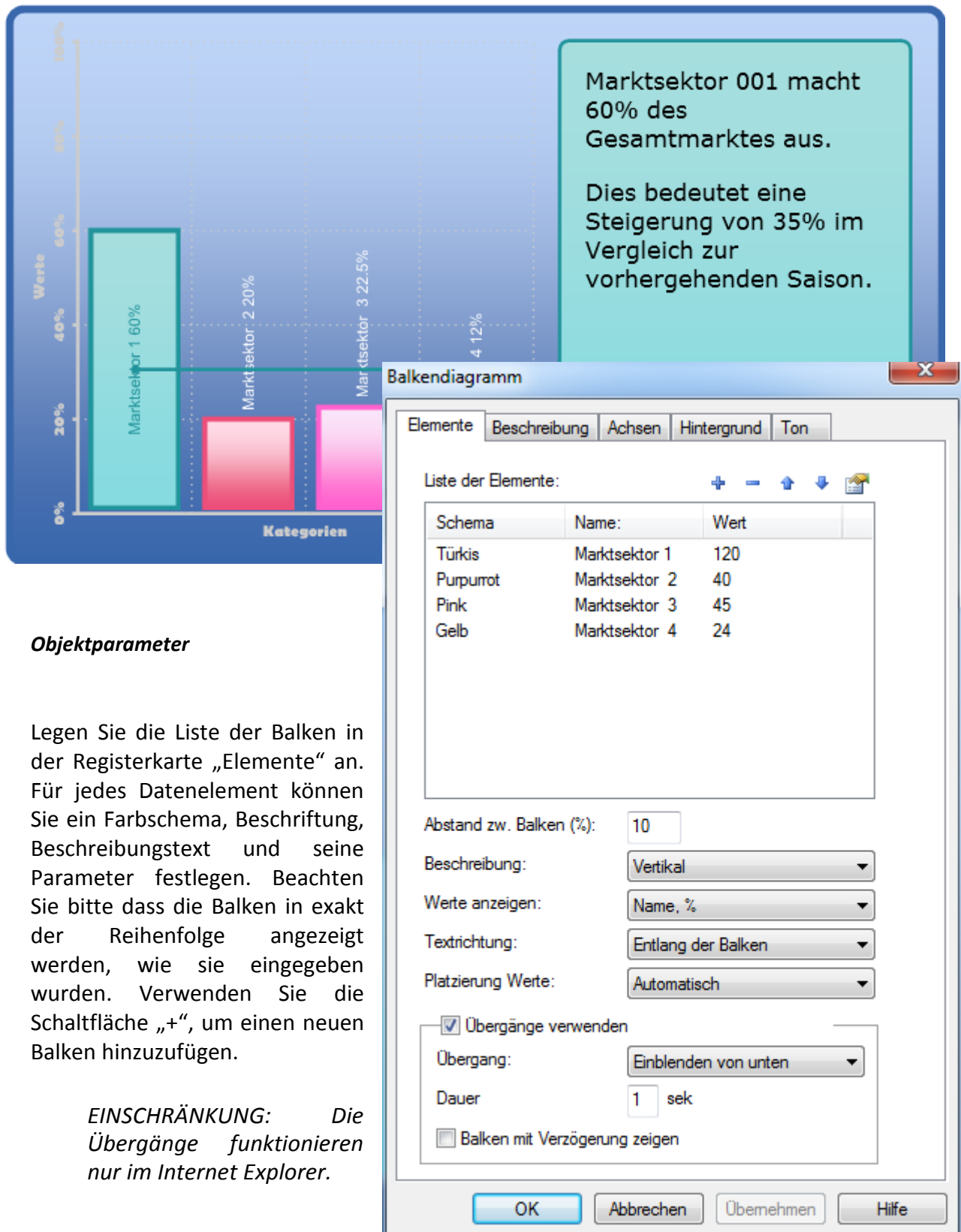
Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.2.4 Balkendiagramm

Das **Balkendiagramm** stellt die Verteilung von Daten dar. Jede Spalte des Balkendiagramms ist proportional zur Quantität, die es darstellt.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

Legen Sie die Liste der Balken in der Registerkarte „Elemente“ an. Für jedes Datenelement können Sie ein Farbschema, Beschriftung, Beschreibungstext und seine Parameter festlegen. Beachten Sie bitte dass die Balken in exakt der Reihenfolge angezeigt werden, wie sie eingegeben wurden. Verwenden Sie die Schaltfläche „+“, um einen neuen Balken hinzuzufügen.

EINSCHRÄNKUNG: Die Übergänge funktionieren nur im Internet Explorer.

The screenshot shows a software window titled 'Objekte' with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into two main sections. The left section contains general object settings: a checked checkbox 'Standard-Farbschema verwenden', a 'Farbschema' dropdown menu set to 'Türkis', an 'ID' text field with 'b001', a 'Name' text field with 'Marktsektor 1', a 'Neuer Wert' text field with '120', a 'Beschreibung' text area with 'Marktsektor 001 macht 60% des', a 'Todatei' text field, and a checked checkbox 'Vorschau Beschreibung im Editor'. The right section is titled 'Normal', 'Mouseover', and 'Ausgewählt' at the top. It contains settings for 'Schrift' (font), 'Schriftgröße' (font size), 'Schriftstärke' (font weight), 'Schriftstil' (font style), 'Schriftfarbe' (font color), 'Rahmen mit' (border), 'Rahmenfarbe' (border color), 'Hintergrundfarbe' (background color), 'Farbverlauf' (gradient), and 'Winkel' (angle). Each setting has three columns corresponding to the three states. The 'Schrift' dropdown is set to 'Tahoma' for all states. 'Schriftgröße' is 12 px. 'Schriftstärke' is 'Normal' for Normal and Ausgewählt, and 'Fett' for Mouseover. 'Schriftstil' is 'Normal' for all states. 'Schriftfarbe' is #999999 for Normal and Ausgewählt, and #000000 for Mouseover. 'Rahmen mit' is 3 px. 'Rahmenfarbe' is #999999 for Normal and Ausgewählt, and #666666 for Mouseover. 'Hintergrundfarbe' is #EEEEEE for Normal and Ausgewählt, and #CCCCCC for Mouseover. 'Farbverlauf' is #FFFFFF for all states. 'Winkel' is 0° for all states. At the bottom right are 'OK' and 'Abbrechen' buttons.

Sie können ein vordefiniertes **Farbschema** oder benutzerdefinierte Farben verwenden (in diesem Fall werden die Werte, die im rechten Teil des Fensters angezeigt werden, verwendet).

ID - jede eindeutige (für dieses Objekt) Reihenfolge von lateinischen Buchstaben und Zahlen (für zukünftige Verwendung, kann leer sein).

Name – ein kurzer Text innerhalb (oder in der Nähe) des Balkens. Die Schriftartparameter, die im rechten Teil des Fensters eingestellt sind, werden an diesem Text angewendet.

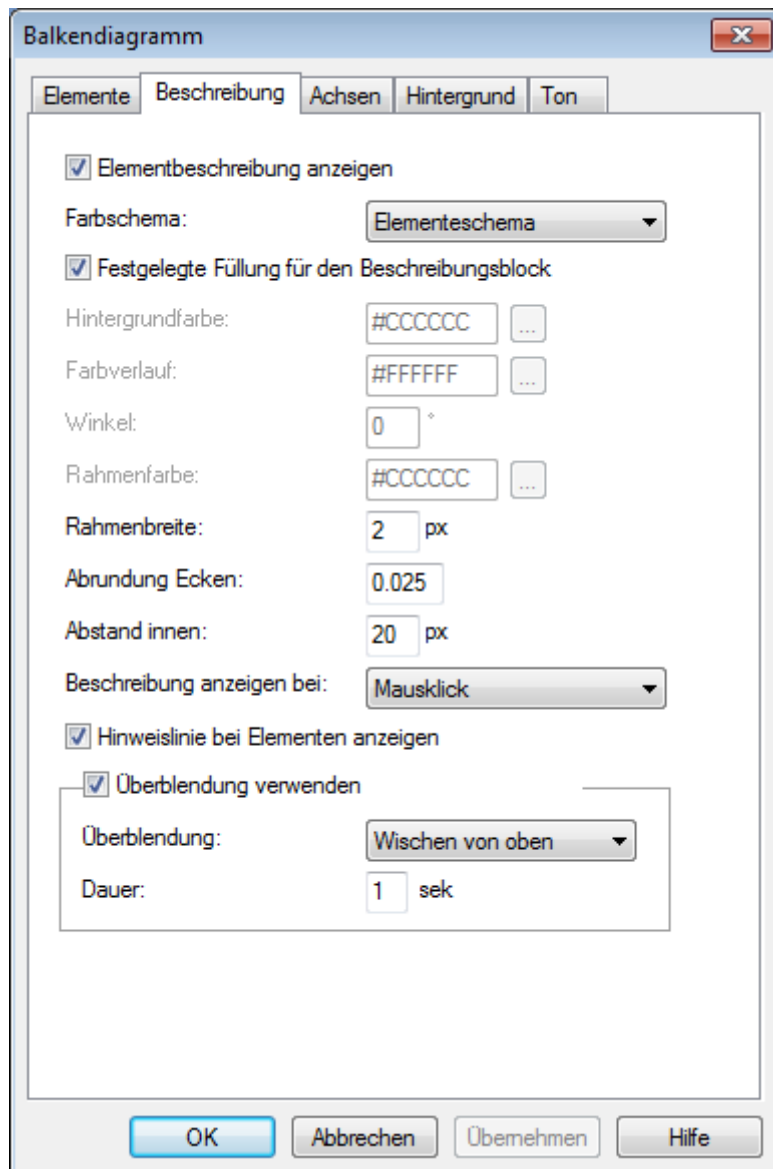
Wert legt den Wert für diesen Balken fest. Die tatsächliche Länge des Balkens wird abhängig von der gewählten Berechnungsmethode automatisch berechnet.

EINSCHRÄNKUNG: Die Länge des Textbereichs auf dem Element ist ziemlich klein; halten Sie bitte diesen Text so kurz wie möglich. Er kann nicht auf mehrere Zeilen verteilt werden - nur eine Zeile wird angezeigt. Lange Texte werden abgeschnitten. Verwenden Sie bitte die Beschreibung für lange Texte.

WARNUNG: Bei den Schriftarteinstellungen beachten Sie bitte, dass Sie Schriftarten auswählen, die auf dem Computer des Lernenden installiert sind. Andernfalls verwendet der Browser seine Standard-Schriftart und die Anzeige des Objekts wird verzerrt.

Beschreibung – für die Eingabe der Beschreibung steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Die Beschreibung wird im dafür vorgesehenen Beschreibungsbereich neben dem Diagramm angezeigt.

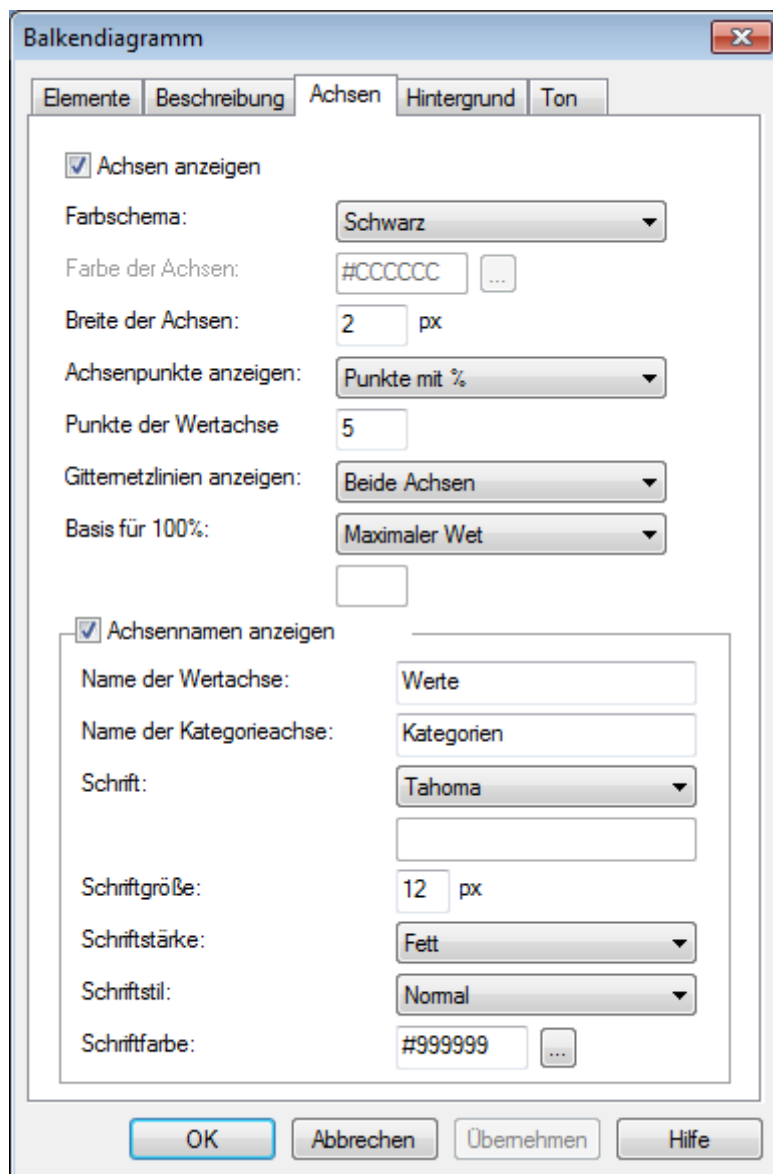
Die **Vorschaubeschreibung im Editor** - Checkbox ermöglicht eine Vorschau auf das Diagramm mit einem der Beschreibungsbereiche im Bearbeitungsmodus (wenn mehrere Balken ausgewählt sind, wird nur die erste Beschreibung angezeigt).



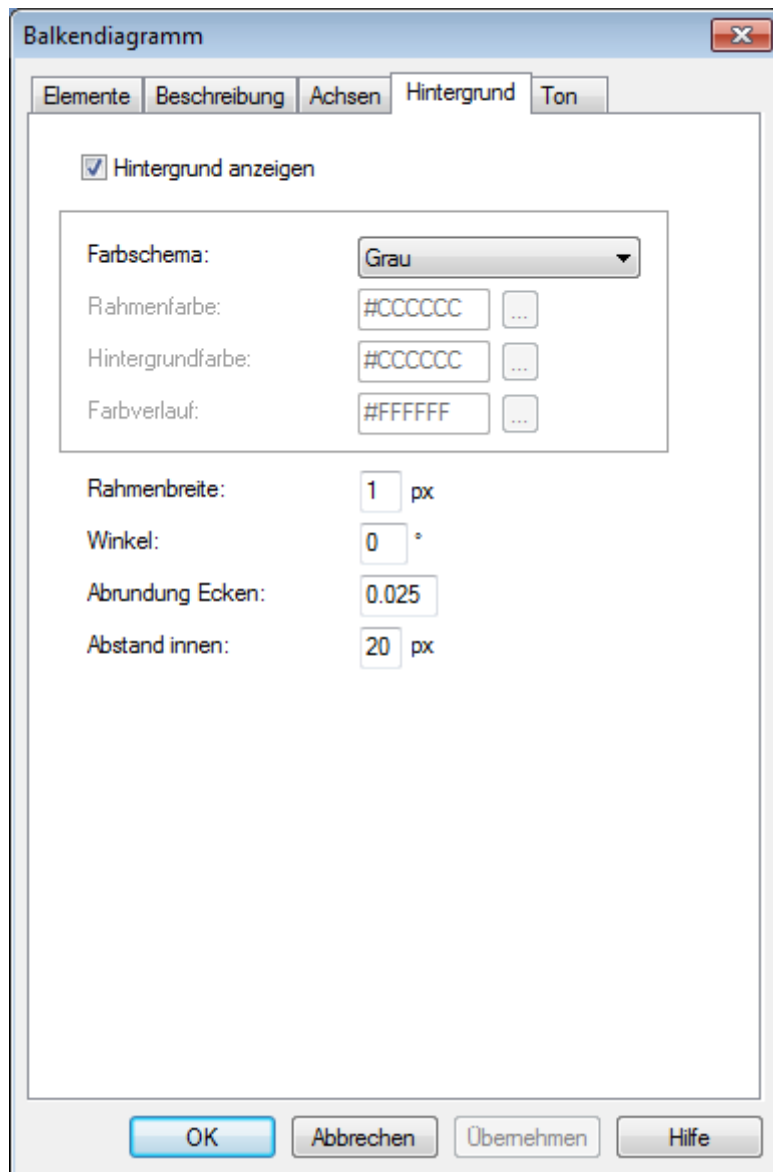
Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie das Anzeigen von Beschreibungsblöcken ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter definieren:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel** (Farbverlauf) - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**
- **Beschreibung anzeigen bei** Mausclick oder Mauskontakt
- **Hinweislinie bei Elementen anzeigen** - ermöglicht Anzeige der Verbindungslinie zwischen Element und Beschreibungsblock
- **Überblendung verwenden** - ermöglicht die Verwendung von Übergängen bei der Anzeige des Beschreibungsblockes

EINSCHRÄNKUNG: Die Übergänge funktionieren nur im Internet Explorer.

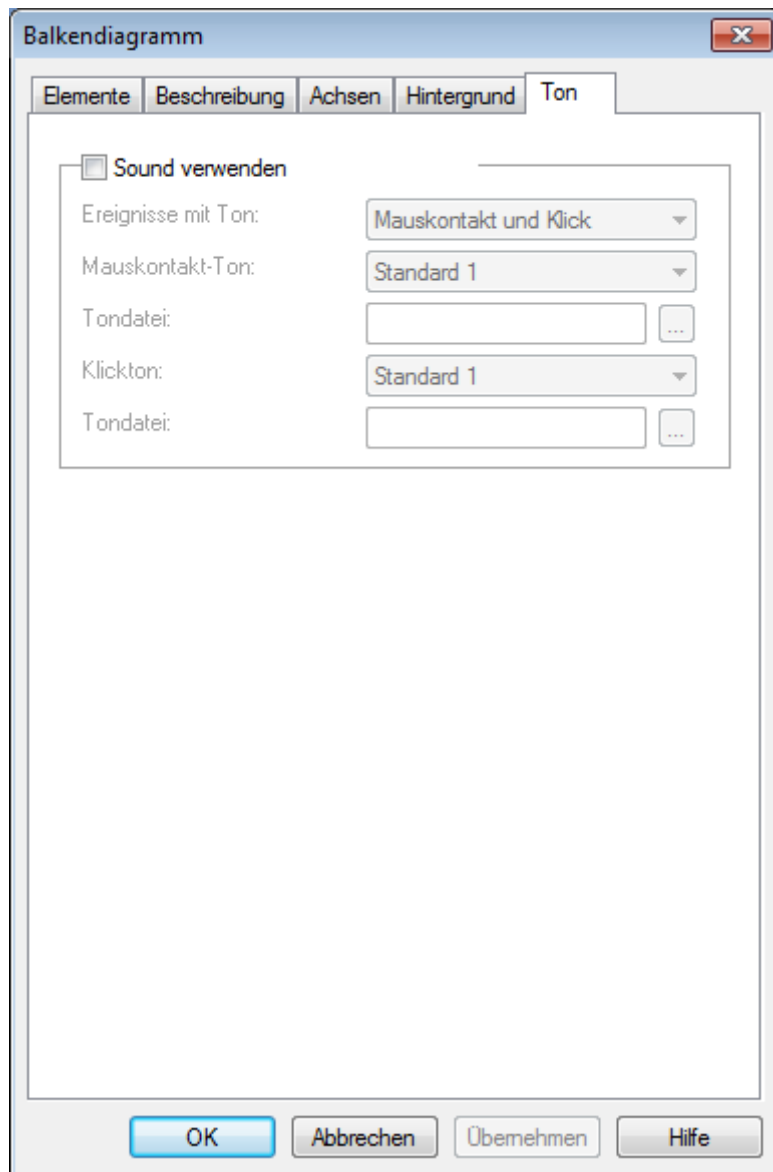


Am Reiter „Achsen“ kann die Achsenanzeige ein- und ausgeschaltet sowie deren Parameter gewählt werden.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**

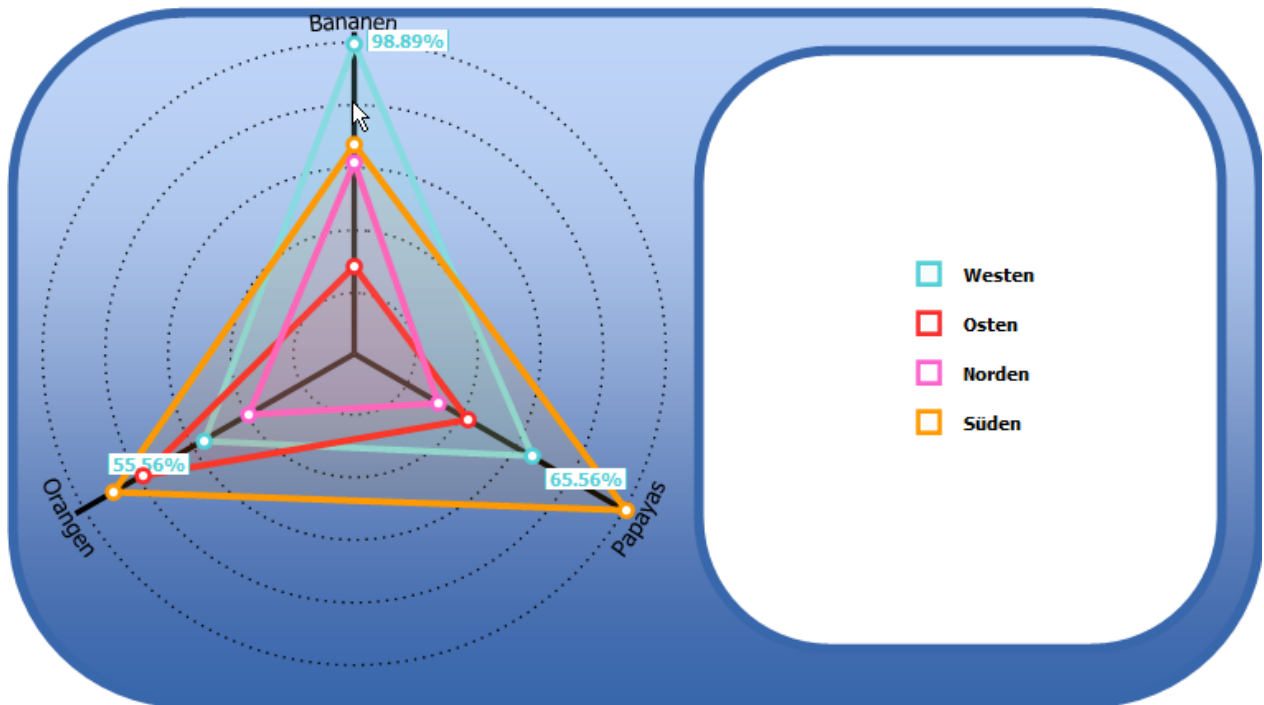


Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

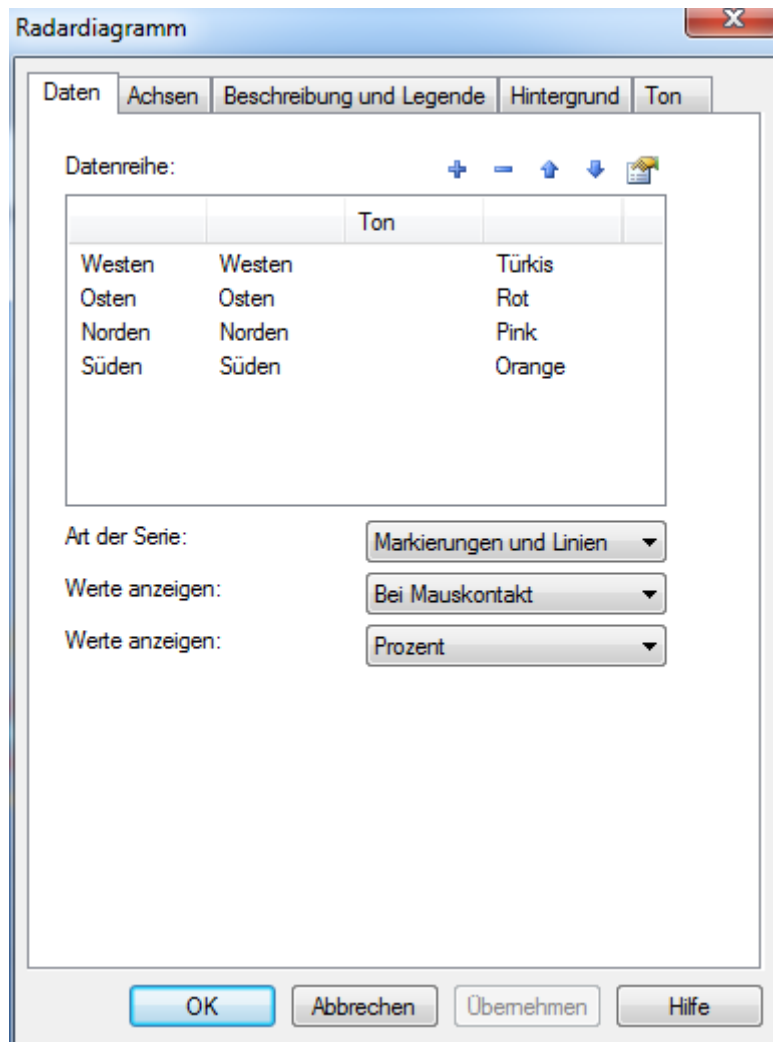
5.3.2.5 Radar

Die **Radar-Karte** stellt die Verteilung von mehreren Datenreihen in mehreren Achsen dar. Wenn z.B. von mehreren Filialen jeweils vergleichbare Kennzahlen, wie etwa Anzahl Mitarbeiter, Monatsumsatz, Anzahl Transaktionen und Nettogewinn vorhanden sind, so werden diese Daten je Filiale als Datenreihe betrachtet. Jede dieser Datenreihe besitzt vergleichbare Kennzahlen, wofür eine eigene Achse eingerichtet wird (Anzahl Mitarbeiter, Gewinn, Anzahl Transaktionen, ...). Im Radardiagramm können jeder Datenreihe (=Filiale) noch eine Farbe zugeordnet werden.



Beispiel eines Objekts:

Objektparameter



Legen Sie die Liste der Reihen in der Registerkarte „Daten“ fest. Für jede Reihe können Sie ein Farbschema, eine Reihenbezeichnung, einen Beschreibungstext und seine Parameter festlegen. Beachten Sie bitte, dass die Reihen in exakt der Reihenfolge angezeigt werden, wie sie eingegeben wurden. Verwenden Sie die Schaltfläche „+“, um eine neue Reihe hinzuzufügen.

Sie können ein vordefiniertes **Farbschema** oder benutzerdefinierte Farben verwenden (in diesem Fall werden die Werte, die im rechten Teil des Fensters angezeigt werden, verwendet).

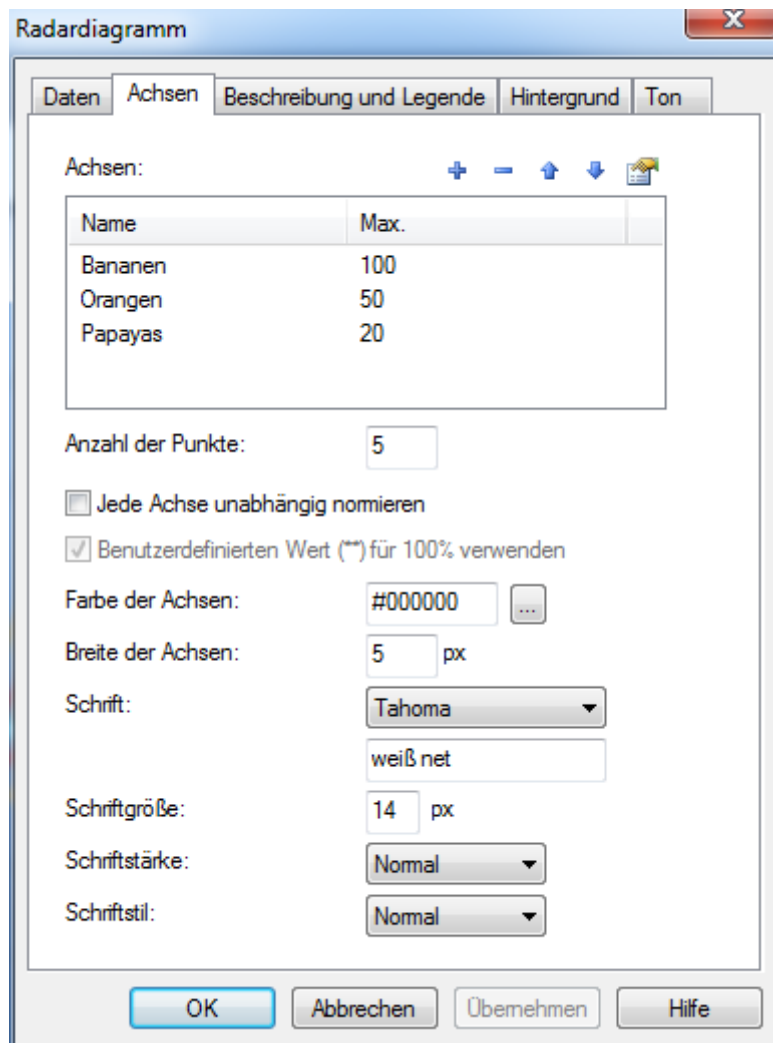
Geben Sie die Werte für die einzelnen Achsen in exakt der Reihenfolge ein, wie Sie die Achsen angelegt haben.

Reihenname – ein kurzer Text in der Legende. Die Schriftartparameter, die im rechten Teil des Fensters eingestellt sind, werden an diesem Text angewendet.

EINSCHRÄNKUNG: Die Länge des Textbereichs in der Legende ist ziemlich klein; halten Sie bitte diesen Text so kurz, wie Sie können. Er kann nicht in mehrere Zeilen aufgeteilt werden. Lange Texte werden abgeschnitten. Verwenden Sie bitte die Beschreibung für lange Texte.

Beschreibung – für die Eingabe der Beschreibung steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Die Beschreibung wird im dafür vorgesehenen Beschreibungsblock neben dem Diagramm angezeigt. Sie können jedem Element eine Tondatei beifügen (.swf oder .mp3/.wma/.wav). Diese wird abgespielt, wenn Benutzer diesen Sektor auswählt.

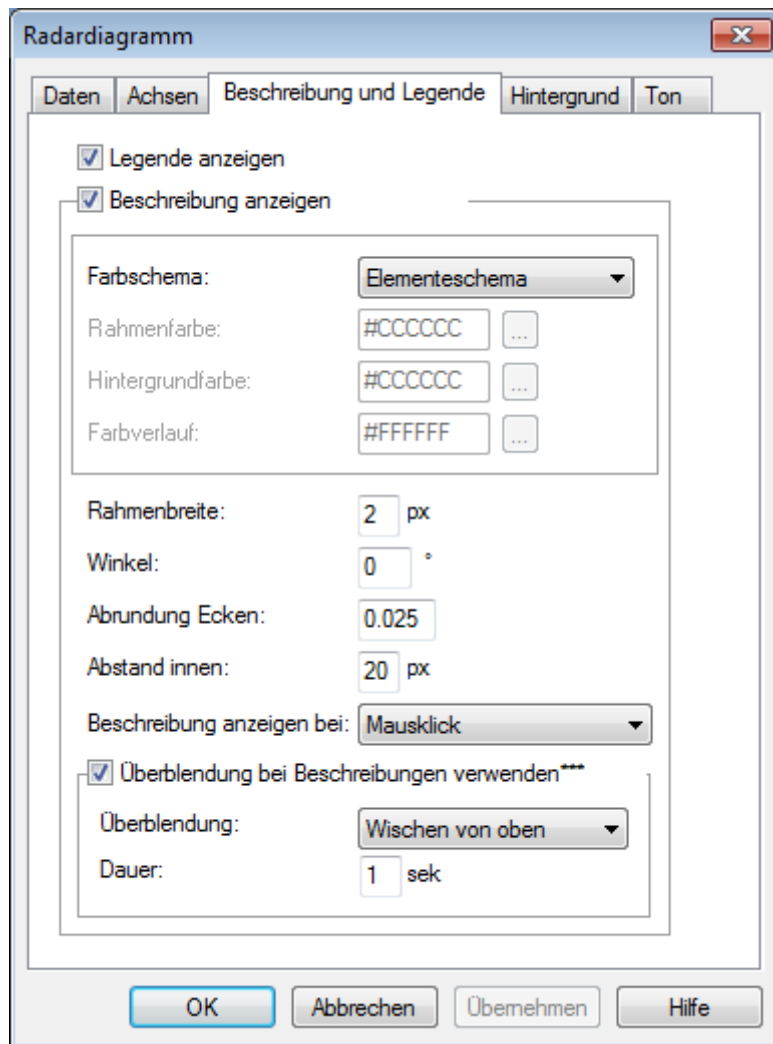
Die Checkbox **Vorschau Beschreibung im Editor** ermöglicht eine Vorschau auf das Diagramm mit einem der Beschreibungsblöcke im Bearbeitungsmodus (wenn mehrere Sektoren ausgewählt sind, wird nur die erste Beschreibung angezeigt).



Auf der Registerkarte „Achse“ können Sie das Anzeigen der Achsen ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter festlegen:

Über zwei Auswahlboxen ("Jede Achse unabhängig normieren" und "Benutzerdefinierten Wert (**) für 100% verwenden") kann eingestellt werden, wie die Achsenskalierung ermittelt wird:

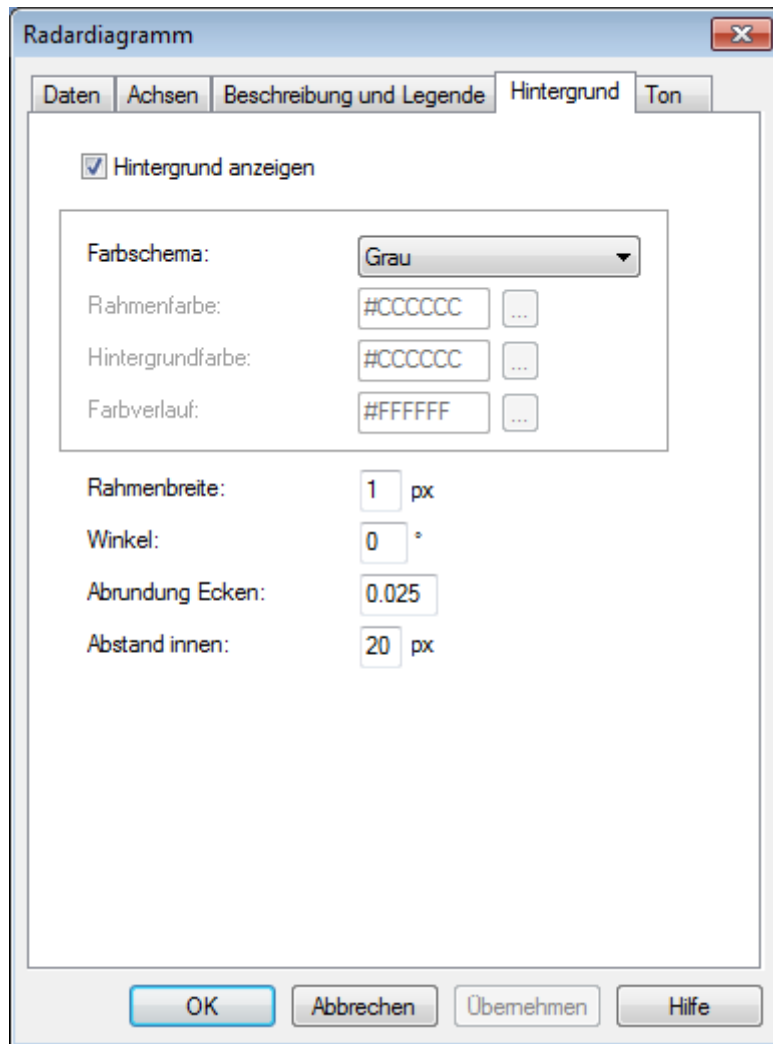
- Standard - keine der Checkboxes ist markiert (über alle Achsen wird der höchste Wert ermittelt. Dieser Wert wird als 100%-Wert für alle Achsen gemeinsam verwendet)
- **Jede Achse unabhängig normieren** (der höchste Wert jeder Achse wird als 100%-Wert für diese Achse verwendet)
- **Benutzerdefinierten Wert (**) für 100% verwenden** (ein benutzerdefinierter Wert bestimmt die 100%-Marke, die Achsen werden voneinander unabhängig skaliert)



Auf der Registerkarte „Beschreibung“ können Sie das Anzeigen von Beschreibungsblöcken ein- und ausschalten und seine Anzeige-Parameter definieren:

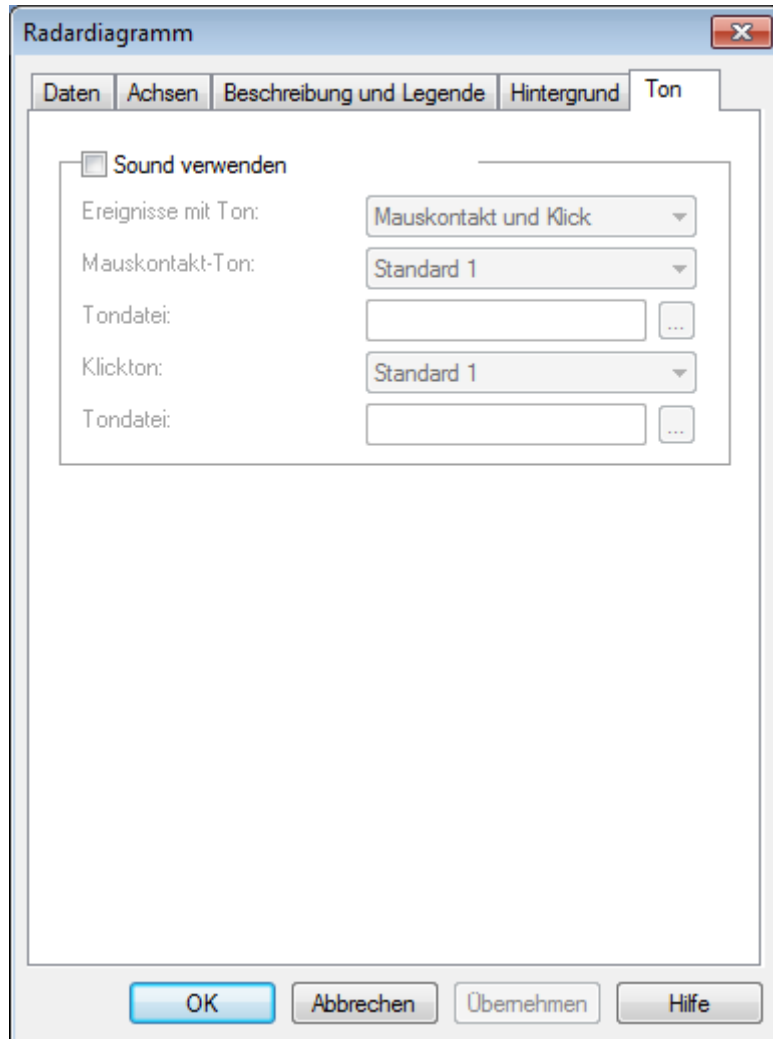
- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes),
- **Rahmenbreite**
- **Winkel** (Farbverlauf) - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**
- **Beschreibung anzeigen bei** - Mausclick oder Mauskontakt
- **Überblendung bei Beschreibungen verwenden** - ermöglicht die Verwendung von Übergängen bei der Anzeige des Beschreibungsblockes.

EINSCHRÄNKUNG: Die Übergänge funktionieren nur im Internet Explorer.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

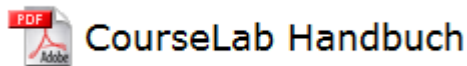
WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.3 Extern

5.3.3.1 Externe Datei

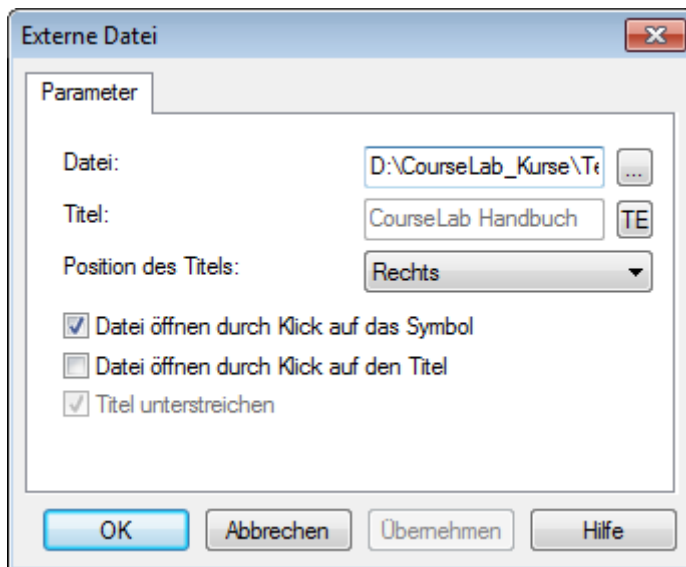
Das Objekt **Externe Datei** ermöglicht das Öffnen von externen Dateien wie: Dokumente, Bilder, Filme, etc., in einem eigenen Fenster.

Beispiel einer externen Datei:



Welche Arten von Dateien unterstützt dieses Objekt?

Es gibt keine Einschränkungen von Datei-Typen durch dieses Objekt. Gleichzeitig schränken Browser das Öffnen einiger Dateitypen ein. Deshalb können Sie die Datei in einem separaten Browser-Fenster öffnen, welches nicht eingeschränkt ist durch den Browser. Für einige konventionelle Dateiarten kann das Objekt das entsprechende Icon in den Frame setzen. Bei einem nicht definierten Dateityp wird das Textdokument- Icon angezeigt.



Objektparameter

Nachdem Sie das Objekt eingefügt haben, geben Sie den Pfad zur **Datei**, die Sie öffnen möchten ein. Zunächst wird die Datei in den Ordner Images des aktuellen Lern-Moduls kopiert.

Geben Sie den **Titel** der Datei ein und wählen Sie aus, auf welcher **Position** sich diese befinden soll.

Wählen Sie die Art der Aktivierung aus, um die Datei zu öffnen: Mausklick nur auf das Icon, Mausklick nur auf den Titel, Mausklick entweder auf das Icon oder auf den Titel.

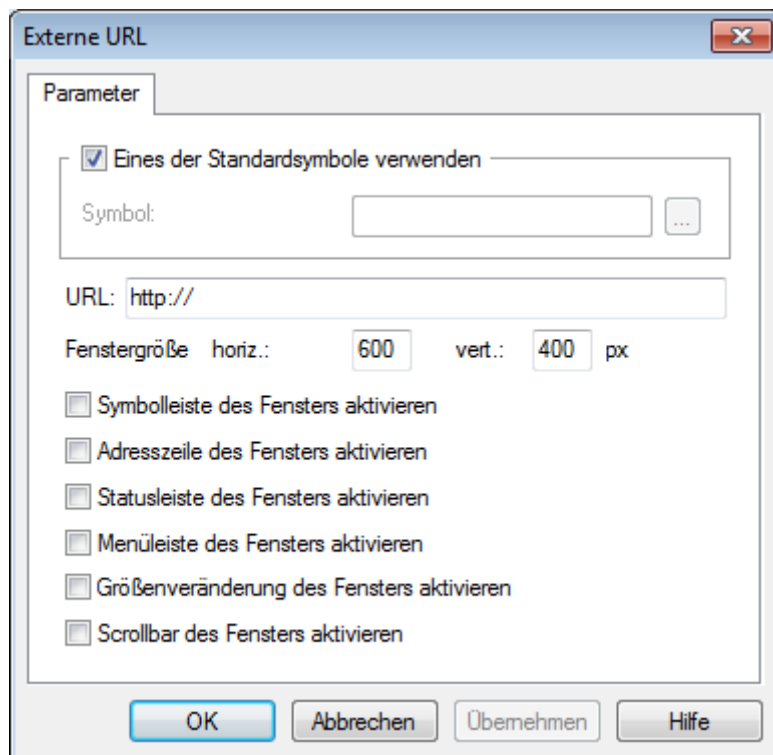
5.3.3.2 Externe URL

Das Objekt **Externe URL** wird für das Öffnen einer externen Verbindung in einem separaten Browser-Fenster benutzt. Dieses Objekt besitzt die besondere Eigenschaft, die Einstellungen des geöffneten Browser-Fensters komplett zu steuern. Einstellbar ist die Größe des Browser-Fensters und die Browser-Navigationmöglichkeiten (aber mit begrenzter Verfügbarkeit, da Microsoft zusätzliche Sicherheitseinstellungen in Windows XP SP2 integriert hat).

Beispiel einer externen URL:



Objektparameter



Nach dem Einfügen des Objektes in den Frame geben Sie die **URL** ein, die Sie öffnen möchten.

Entfernen Sie das Prüfzeichen, wenn Sie das **Standardsymbol** nicht benutzen möchten. Nachdem das Feld „Symbol“ aktiv wird, wählen Sie das gewünschte Bild aus. Die Datei wird in den Ordner Images des Lern-Moduls kopiert.

Geben Sie die **Größe** ein, damit das Browser-Fenster dementsprechend geöffnet wird und wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus.

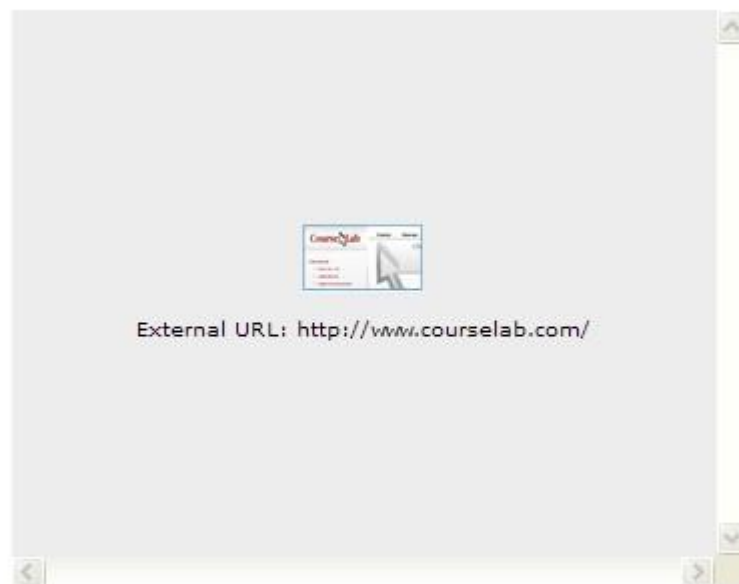
5.3.3.3 IFRAME

Das Objekt **IFRAME** wird für das Öffnen eines externen Web-Inhalts (von einer Datei oder von einem entfernten Server) im Bereich auf dem Frame benutzt.

WARNUNG! Dieses Objekt muss vor ALLE weiteren Objekte auf den Frame gesetzt werden - andernfalls entstehen möglicherweise Fehler aufgrund der speziellen Art dieses HTML-Elements.

ANMERKUNG! Dieses Objekt ist in der Lage, Inhalt von anderen Domänen zu laden; deshalb treffen möglicherweise die Sicherheitsauflagen des Browsers (d.h. cross-domain security) auf dieses Objekt zu. Diese Browser-Sicherheitseinstellungen können nicht übergangen werden.

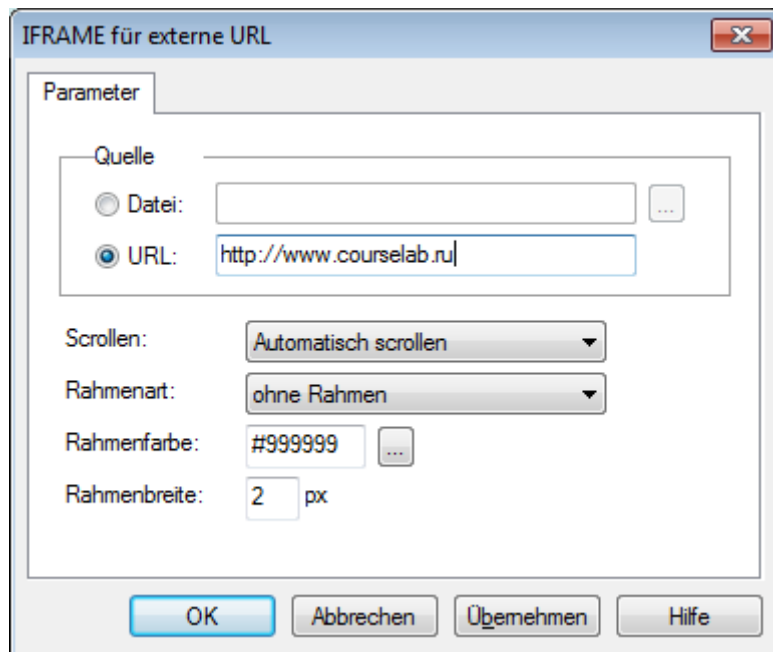
Beispiel eines IFRAME-Icons im Bearbeitungsbereich:



Der gleiche IFRAME im Laufzeitmodus:



Objektparameter



Nachdem Sie das Objekt in einen Frame eingefügt haben, legen Sie die **URL** oder die Datei fest, die Sie öffnen möchten, und ändern Sie, falls nötig, die Anzeigeeinstellungen.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
QUELLE ERSETZEN	Ersetzt URL des IFRAME-Inhalts

5.3.4 Fragen

Die aktuelle Version von CourseLab beinhaltet die folgenden Arten von Fragen:

- [Wahr-Falsch](#)
- [Single choice](#)
- [Mehrfachauswahl](#)
- [Reihenfolge](#)
- [Numerischer Lückentext](#)
- [Lückentext](#)
- [Zuordnung \(Eins-zu-eins\)](#)
- [Gruppenzuordnung \(ein-zu-viele\)](#)
- [Mehrfache Zuordnung \(viele-zu-viele\)](#)

Sie können eine einzelne Frage eines bestimmten Typs oder einen kompletten Test einfügen (hierfür verwenden Sie das [Test Objekt](#)) welches eine Kombination der oben angeführten Fragen enthält).

5.3.4.1 Wahr-Falsch

Die Frage **Wahr-Falsch** ermöglicht es dem Benutzer, eine korrekte Antwort aus zwei vorher festgelegten möglichen Antworten (ja-nein) zu wählen.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

3 ist eine gerade Zahl!

Eine Variante wählen

☐ Ja ☒ Nein

Antwort abschießen Versuche: 1

Zeitlimit: 5sek

Objektparameter

Um den Text der Frage einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“ hinter **Frage**text. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Wählen Sie die Texte für die beiden Antwortmöglichkeiten (ja/nein, wahr/falsch, oder auch frei wie zB. die Antwort auf eine Frage nach einem Jahrhundert: 17. Jhd./18. Jhd.), deren Anordnung (nebeneinander/übereinander), Reihenfolge und zuletzt die Einstellungen für die Bewertung. Für die Bewertung ist normalerweise eine der beiden Antworten (dh. Variante Wahr oder Variante Falsch) die richtige Antwort. Das Frageobjekt erlaubt auch die Einstellung 'keine richtige Antwort'. Zur Bewertung dieser Antwort können für beide Varianten Punkte vergeben werden - allerdings muss die Bewertungsart auf 'Gewichtung nach Variante' gestellt werden.

Frage "Wahr-Falsch"

Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton
Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung

Frage^{TE}: 3 ist eine gerade Zahl!

Variante Wahr^{TE}: Ja

Variante Falsch^{TE}: Nein

Variantenausrichtung: Horizontal

Variantenreihenfolge: Wahr-Falsch

Richtige Antwort: Falsch

Wertung für Wahr^{***}: 1

Wertung für Falsch^{***}: 0

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Gestalten Sie das Layout der Frage (**Variantenausrichtung** und **–reihenfolge**). Beachten Sie, dass Sie für jede Variante eine **Wertung** setzen können, hierfür muss die entsprechende Bewertungsart (Wertung nach Variante^{***}) ausgewählt werden (unter "Bewertung").

The screenshot shows a dialog box titled "Frage 'Wahr-Falsch'" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Anzeige" tab is selected, and within it, the "Limitierung" sub-tab is active. The "Limitierung" section contains several settings:

- ☐ Zeitlimit für die Antwort: A text box labeled "Zeitlimit (sek):" with the value "10" entered.
- ☐ Frage überspringen erlauben: A section labeled "Die übersprungene Frage ist:" with two radio button options: "nur übersprungen" and "nicht bestanden" (which is selected).
- ☐ Weitere Versuche erlauben: A section labeled "Bei weiteren Versuchen:" with a dropdown menu showing "Bestätigung anzeigen".
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
- ☐ Modal anzeigen

At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Auf der Registerkarte „Limitierung“ können Sie folgenden Einschränkungen einstellen:

1. Die **Anzahl an Versuchen** ist für diesen Fragetyp immer 1.
2. **Zeitlimit** für die Antwort. Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).
4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a dialog box titled "Frage \"Wahr-Falsch\"". It has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Bewertung" tab is selected. Inside the dialog, there is a checkbox "Frage bewerten" which is checked. Below it, "Bewertungsart:" is set to "Wertung der Frage*" via a dropdown menu. "Wertung der Frage*:" is set to "1" in a text box. There are four small icons (plus, minus, up, down) and a folder icon next to the "Ziele:" label. Below this is a table with two columns: "Ziel" and "Wertung**". The table is currently empty. Below the table is a checkbox "Max. Punkteanzahl anzeigen" which is unchecked. At the bottom, there are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Frage "Wahr-Falsch"

Anzeige Schaltflächen **Bewertung** Ton

Frage Limitierung

☒ Frage bewerten

Bewertungsart: Wertung der Frage*

Wertung der Frage*: 1

Ziele: + - ↑ ↓ 📁

Ziel	Wertung**

☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein
*** Für jede Variante muss eine Wertung festgelegt sein

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist „**Frage bewerten**“. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten.

Wenn die Checkbox **Frage bewerten** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsart** - definiert, wie eine korrekte Antwort zu bewerten ist:
 - Wertung der Frage - bei korrekter Antwort werden die unter 'Gewichtung der Frage' eingegebenen Punkte zu allen in der Liste angeführten Zielen zugerechnet.
 - Wertung nach Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkte addiert.
 - Wertung nach Varianten - bei korrekter Antwort werden die unter 'Gewichtung der Frage' eingegebenen Punkte zu allen in der Liste angeführten Zielen gerechnet. Ist 'keine richtige Antwort' eingestellt, wird die verwendete Punktezahl je nach Antwort aus den Gewichtungen für Wahr bzw. Falsch genommen.
2. **Wertung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte.
3. Unter **Ziele** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, worauf die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungsnachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. Feedbacknachrichten werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird.

Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zu der oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxen deaktiviert, um es zu vermeiden, das Objekt mit zu vielen Details zu überladen.

Frage "Wahr-Falsch"

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche:

Zeitlimit: Zeitlimit:

Sekunden: sek

Fragehinweis: Eine Variante wählen

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UND NICHT BESTANDEN

Warnhinweis

Frage fortgesetzt: Versuch wird fortgesetzt

Frage beendet: Diese Frage wird beendet

Weiterer Versuch: Diese Frage wird wiederholt

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Frage

OK Abbrechen

Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten

Frage "Wahr-Falsch"

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken: ABSCHICKEN

Text Frage überspringen: ÜBERSPRINGEN

☒ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche: Bild

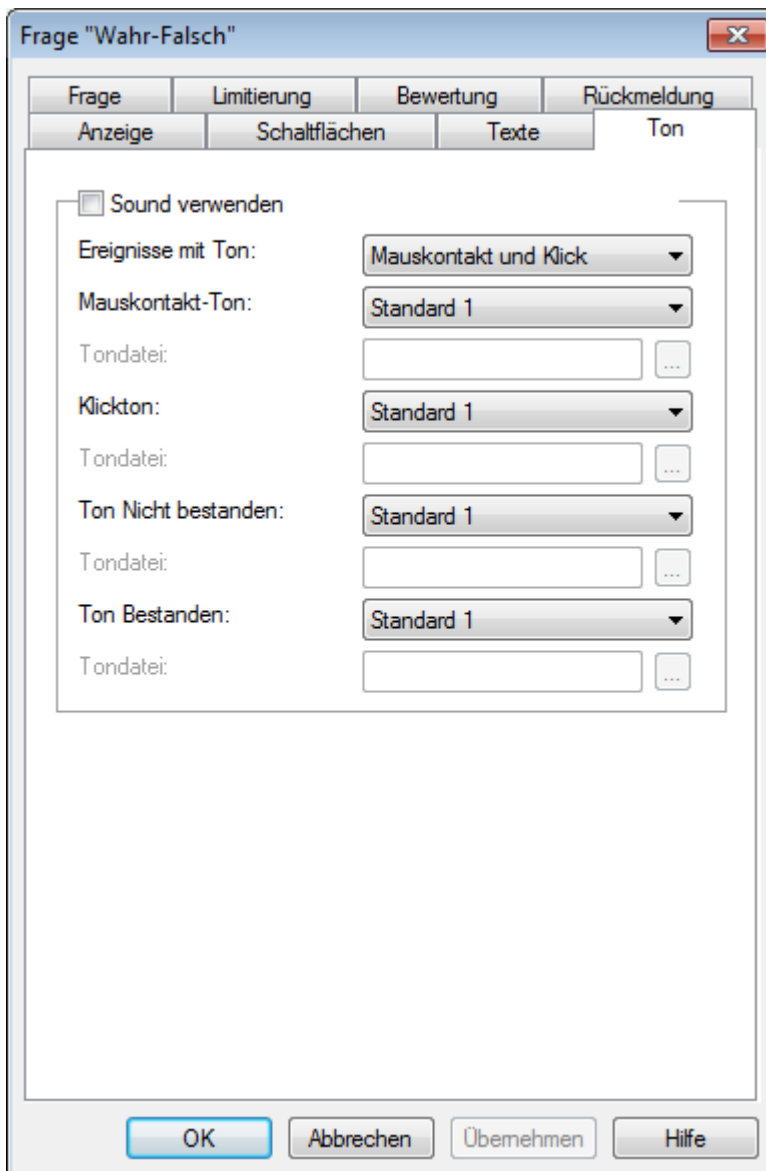
Antwort abschicken: D:\CourseLab_Kurse\Fragen\1\ir ...

- bei Mauskontakt: D:\CourseLab_Kurse\Fragen\1\ir ...

Frage überspringen: D:\CourseLab_Kurse\Fragen\1\ir ...

- bei Mauskontakt: D:\CourseLab_Kurse\Fragen\1\ir ...

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.
Wenn Auswahl ändern	Der Benutzer ändert seine Auswahl

5. Objekte

Wenn Beantwortung versucht	Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung
Wenn bestanden	Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.
Wenn nicht bestanden	Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.
Wenn Zeit abgelaufen	Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).
Wenn keine weiteren Versuche mehr	Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.
Wenn Frage übersprungen	Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde
Wenn Frage beendet	Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.	<code>\$OBJ_ID.questionMode</code>
questionType	"truefalse"	<code>\$OBJ_ID.questionType</code>
questionDuration	Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).	<code>\$OBJ_ID.questionDuration</code>
questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	<code>\$OBJ_ID.questionTimer</code>
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	<code>\$OBJ_ID.questionValue</code>
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsLast</code>

5.3.4.2 Einfachauswahl

Die **Single Choice** Frage ermöglicht es dem Benutzer, eine korrekte Antwort aus einer Liste mit mehreren möglichen Antworten zu wählen.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie

5. Objekte

einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Graz liegt in:

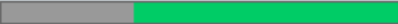
Eine richtige Variante auswählen

☐ Steiermark

☐ Wien

☐ Oberösterreich

Versuche: 1

Zeitlimit:  10 sek

Objektparameter

Einfachauswahl

Anzeige | Schaltflächen | Texte | Ton

Frage | Limitierung | Bewertung | Rückmeldung

Frage: **TE**

Varianten: + - ↑ ↓

Variante	Richtige Antwort	Wertung***
Oberösterreich	Nein	1
Wien	Nein	1
Steiermark	Ja	1

☒ Varianten in zufälliger Reihenfolge anzeigen

*** Gilt nur für die markierte Antwort, wenn eine ***-Bewertungsart gewählt wurde.

OK **Abbrechen** **Übernehmen** **Hilfe**

Um den **Frage**text einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Benutzen Sie die Schaltfläche „+“, um beliebig viele Antworten eingeben. Im geöffneten Unter-Dialogfenster klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ und fügen Sie den Text der möglichen Antwort ein. Aktivieren Sie die Checkbox für die korrekte Antwort.

EINSCHRÄNKUNG: Es darf nur eine Antwort als korrekt markiert werden.

Aktivieren Sie die Checkbox „**Varianten in zufälliger Reihenfolge anzeigen**“, wenn Sie die Antworten in zufälliger Reihenfolge anzeigen möchten. Andernfalls werden die Antworten in der Reihenfolge angezeigt, in der sie eingegeben wurden. Verwenden Sie die Pfeile, um die Reihenfolge zu ändern.

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Einfachauswahl'. It has four tabs at the top: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen
Anzahl der Versuche:
- ☐ Zeitlimit für die Antwort
Zeitlimit (sek):
- ☐ Frage überspringen erlauben
Die übersprungene Frage ist: ☐ nur übersprungen ☒ nicht bestanden
- ☐ Weitere Versuche erlauben
Bei weiteren Versuchen:
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
- ☐ Modal anzeigen

At the bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie die folgenden Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche automatisch setzen** - wenn dieses Auswahlkästchen markiert ist, wird als maximale Versuchsanzahl die Anzahl der möglichen Antworten -1 vorgegeben. Wenn Sie die Markierung entfernen, können Sie die Anzahl Versuche vorgeben.
2. **Zeitlimit für die Antwort.** Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Auswahl der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Antwort abschicken“ angeklickt wurde, oder nicht. Ist die korrekte Antwort zu diesem Zeitpunkt markiert, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die

Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows the 'Einfachauswahl' dialog box with the 'Bewertung' tab selected. The 'Frage bewerten' checkbox is checked. The 'Bewertungsart' dropdown is set to 'Wertung der Frage/Versuch'. The 'Wertung der Frage/Versuch*' text box contains the value '1'. The 'Bewertungsmethode*' has two radio buttons: 'fix' (selected) and 'regressiv'. Below these are navigation icons for 'Ziele der Frage'. A table with two columns, 'Ziel' and 'Wertung**', is visible but empty. At the bottom, there is a checkbox for 'Max. Punkteanzahl anzeigen' and some explanatory text for the 'regressiv' method. The dialog has standard buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Ziel	Wertung**

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist „**Frage bewerten**“. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten. Wenn die Checkbox **Frage bewerten** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

Bewertungsart - definiert, wie eine korrekte Antwort zu bewerten ist:

- Wertung der Frage - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn diese Bewertungsart

ausgewählt wird, entspricht die Gewichtung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.

- Wertung nach Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkten addiert
- Wertung nach Varianten - bei korrekter Antwort werden die unter ‚Wertung der Frage‘ eingegebenen Punkte zu allen in der Liste angeführten Zielen hinzugerechnet. Ist aber ‚keine richtige Antwort‘ eingestellt, dann wird die verwendete Punktezahl je nach Antwort aus den Gewichtungen für Wahr bzw. Falsch genommen.

1. **Wertung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte.

2. Sie können folgende **Bewertungsmethoden** anwenden:

- **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
- **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktzahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **niedrigsten Punktzahl, welche multipliziert wird mit der Anzahl von Versuchen**. Diese ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.

3. Unter **Ziele** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten ‚nach Zielen‘ können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

Einfachauswahl

Registerkarte: **Rückmeldung**

☐ Richtige Antwort anzeigen

☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen

Richtige Antwort: ☐

Falsche Antwort: ☐

Keine weiteren Versuche: ☐

Zeit abgelaufen: ☐

Versetzt horizontal: px

Versetzt vertikal: px

Rückmeldungs-Box Breite: px

☐ Rückmeldung automatisch ausblenden nach sek

	Hintergrund	Rahmen	Schaltfläche
Richtig:	#E0FFE0	#339933	#339933
Falsch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Versuch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Zeitlimit:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666

Buttons: OK, Abbrechen, Übernehmen, Hilfe

Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für die Rückmeldung treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Rückmeldungs-nachrichten im Texteditor ändern. Feedbacknachrichten werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird.

Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zu der oberen linken Ecke des

5. Objekte

Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um es zu vermeiden, das Objekt mit zu vielen Details zu überladen.

The screenshot shows a dialog box titled "Einfachauswahl" with a close button in the top right corner. The dialog contains several tabs: "Frage", "Limitierung", "Bewertung", "Rückmeldung", "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Anzeige" tab is currently selected. Inside the "Anzeige" tab, there are settings for "Aussehen" (Basic), "Farbschema" (Blau), "Benutzerdefinierte Farbe" (#666666), and "Aussehen Schaltfläche" (Variante 3). There are also checkboxes for "Gesamte Variante anklickbar" (checked) and "Eigene Timerfarben verwenden" (unchecked). Below these are color pickers for "Rahmenfarbe", "Hintergrundfarbe", "Countdownfarbe", "Farbe Achtung", and "Farbe Ende". At the bottom, there are checkboxes for "Eigene Markierung verwenden" (checked) and input fields for "Nicht markierter Punkt" and "Markierter Punkt". The dialog ends with "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe" buttons.

Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Einfachauswahl

Frage Limitierung Bewertung Rückmeldung

Anzeige Schaltflächen Texte Ton

Text Antwort abschicken: ABSCHICKEN

Text Frage überspringen: ÜBERSPRINGEN

☒ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche: HTML Schaltfläche

Schaltfläche - Breite: 150 px Höhe: 25 px

Normal Mauskontakt

Rahmenart: Linie Linie

Rahmenbreite: 2 px 2 px

Rahmenfarbe: #666666 #6666CC

Hintergrundfarbe: #F0F0F0 #F0F0F0

Schrift: Arial Arial

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: 12 px 12 px

Schriftstärke: Normal Normal

Schriftstil: Normal Normal

Schriftfarbe: #000000 #000000

Textausrichtung: Zentriert Zentriert

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Einfachauswahl

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche:

Zeitlimit: Zeitlimit:

Sekunden: sek

Fragehinweis: Eine richtige Variante auswählen

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

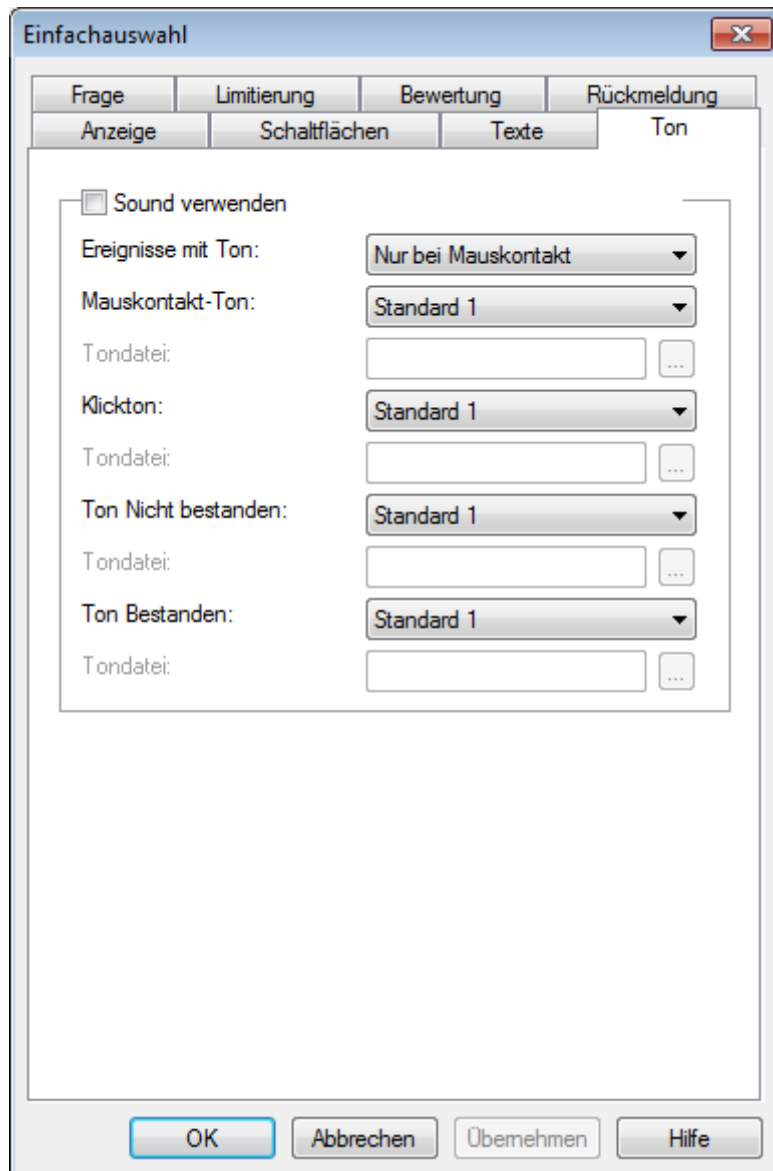
Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

5. Objekte

Ereignis	Ausgelöst durch
Frage Start	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Auswahl ändern	<i>Der Benutzer ändert seine Auswahl</i>
Versuch	<i>Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung</i>
Erfolg	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Misserfolg	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Time-out	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Frage Ende	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.question Mode</i>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<i>\$OBJ_ID.questionT ype</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.question Duration</i>
questionTimer	<i>Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionT imer</i>
itemQuantity	<i>Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.itemQua ntity</i>
questionValue	<i>Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).</i>	<i>\$OBJ_ID.question Value</i>

5. Objekte

<i>attemptsLast</i>	<i>Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.attempts Last</i>
<i>attemptsTotal</i>	<i>Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.attempts Total</i>

5.3.4.3 Mehrfachauswahl

Die **Mehrfachauswahl** ermöglicht es dem Benutzer, eine oder mehrere korrekte Antworten aus einer Liste von möglichen Antworten zu wählen.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Welche Staaten liegen in Afrika?

Alle richtigen Varianten auswählen

☒	Gambia
☒	Ägypten
☒	Mosambik
☐	Belize
☒	Mauretanien

Antwort abschicken Versuche: 1

Zeitlimit: 5 sek

Objektparameter

Mehrfachauswahl

Anzeige | Schaltflächen | Texte | Ton

Frage | Limitierung | Bewertung | Rückmeldung

Frage: Welche Staaten liegen in Afrika TE

Varianten: + - ↑ ↓

Variante	Richtige Antwort	Wertung***
Gambia	Ja	3
Ägypten	Ja	3
Mosambik	Ja	3
Belize	Nein	1
Mauretanien	Ja	1

☐ Varianten in zufälliger Reihenfolge anzeigen

*** Gilt nur für die markierte Antwort, wenn eine ***-Bewertungsart gewählt wurde.

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Um den **Frage**text einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Benutzen Sie die Schaltfläche „+“, um beliebig viele Antworten eingeben. Im geöffneten Unter-Dialogfenster klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ und fügen Sie den Text der möglichen Antwort ein. Aktivieren Sie die Checkbox für die korrekte Antwort.

Aktivieren Sie die Checkbox „**Varianten in zufälliger Reihenfolge anzeigen**“, wenn Sie die Antworten in zufälliger Reihenfolge anzeigen möchten. Andernfalls werden die Antworten in der Reihenfolge angezeigt, in der sie eingegeben wurden. Verwenden Sie die Pfeile, um die Reihenfolge zu ändern.

The screenshot shows a dialog box titled 'Mehrfachauswahl' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen
Anzahl der Versuche:
- ☐ Zeitlimit für die Antwort
Zeitlimit (sek):
- ☐ Frage überspringen erlauben
Die übersprungene Frage ist: ☐ nur übersprungen ☒ nicht bestanden
- ☐ Weitere Versuche erlauben
Bei weiteren Versuchen:
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
- ☐ Modal anzeigen

At the bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** - wenn „Anzahl der Versuche automatisch setzen“ markiert ist, wird als maximale Versuchsanzahl die Anzahl der möglichen Antworten -1 vorgegeben. Wenn Sie die Markierung entfernen können Sie die Anzahl Versuche vorgeben.
2. **Zeitlimit** für die Antwort. Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows the 'Mehrfachauswahl' dialog box with the 'Bewertung' tab selected. The 'Frage bewerten' checkbox is checked. The 'Bewertungsart' dropdown is set to 'Wertung der Frage/Versuch'. The 'Wertung der Frage/Versuch*' input field contains the value '1'. The 'Bewertungsmethode*' radio buttons have 'fix' selected. Below these, the 'Ziele der Frage:' section contains a table with two columns: 'Ziel' and 'Wertung**'. The table is currently empty. At the bottom of the dialog, there is a checkbox for 'Max. Punkteanzahl anzeigen', a note about the regressive method, and two explanatory footnotes. The bottom of the dialog features four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Mehrfachauswahl

Anzeige | Schaltflächen | Texte | Ton

Frage | Limitierung | **Bewertung** | Rückmeldung

☒ Frage bewerten

Bewertungsart: Wertung der Frage/Versuch

Wertung der Frage/Versuch*: 1

Bewertungsmethode*: ☒ fix ☐ regressiv

Ziele der Frage: + - ↑ ↓

Ziel	Wertung**

☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

* Wertung eines Versuches für die regressive Methode

xxx Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein

xxxx Für jede Variante muss eine Wertung gesetzt sein

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist „**Frage bewerten**“. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten. Wenn die Checkbox **Frage bewerten** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. Bewertungsart:

- Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn diese Bewertungsart ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
- Wertung nach den Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkten addiert.
- Summe richtiger Varianten - die Summe aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Maximum richtiger Varianten - die maximale Wertung aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Minimum richtiger Varianten - das Minimum aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Durchschnitt richtiger Varianten - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Durchschnitt aller Varianten - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen, gewertet über alle zur Auswahl stehenden Varianten, wird sämtlichen Zielen zugewiesen.

2. Wertung der Frage (Versuch) – Basis für die Berechnung der Punkte (oder Versuch für die regressive Methode). Dieser Wert wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl für diese Frage zu berechnen. Falls die fixe Bewertungsmethode ausgewählt wird, entspricht dieser Basiswert der Gesamtpunkteanzahl.

3. Folgende Bewertungsarten können verwendet werden:

- **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
- **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktezahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.

4. Unter **Ziele** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows the 'Mehrfachauswahl' dialog box with the 'Rückmeldung' tab selected. The dialog has a title bar with a close button. Below the title bar are four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Rückmeldung' tab is active, showing options for feedback. It includes checkboxes for 'Richtige Antwort anzeigen', 'Rückmeldungs-Nachricht anzeigen', and 'Rückmeldung automatisch ausblenden'. Below these are text input fields for 'Richtige Antwort:', 'Falsche Antwort:', 'Keine weiteren Versuche:', and 'Zeit abgelaufen:', each followed by a 'TE' button and a checkbox. There are also input fields for 'Versetzt horizontal:', 'Versetzt vertikal:', and 'Rückmeldungs-Box Breite:'. At the bottom, there is a section for 'Hintergrund', 'Rahmen', and 'Schaltflächen' with color pickers for 'Richtig:', 'Falsch:', 'Versuch:', and 'Zeitlimit:'. The dialog ends with 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe' buttons.

Option	Value	TE	Checkbox
Richtige Antwort:	Richtig	TE	☐
Falsche Antwort:	Falsch	TE	☐
Keine weiteren Versuche:	Keine weiteren Versuche	TE	☐
Zeit abgelaufen:	Die Zeit ist abgelaufen	TE	☐

Property	Value	Unit
Versetzt horizontal:	100	px
Versetzt vertikal:	50	px
Rückmeldungs-Box Breite:	250	px

Category	Property	Value	Color
Hintergrund	Richtig:	#E0FFE0	...
	Falsch:	#FFE0E0	...
Rahmen	Richtig:	#339933	...
	Falsch:	#FF6666	...
Schaltflächen	Richtig:	#339933	...
	Falsch:	#FF6666	...

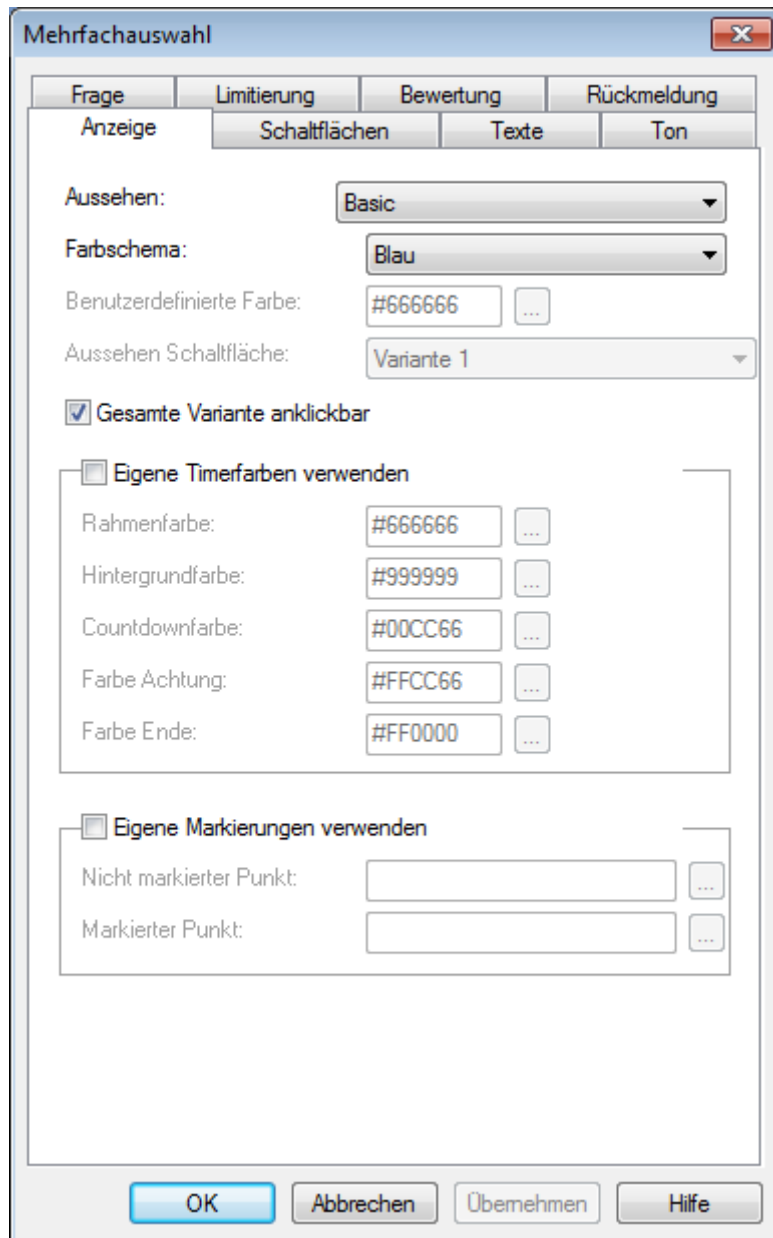
Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für die Rückmeldung treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Rückmeldungs-nachrichten im Texteditor ändern. Diese werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird.

Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt**

vertikal ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zu der oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um es zu vermeiden, das Objekt mit zu vielen Details zu überladen.



Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Mehrfachauswahl [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart:

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift:

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke:

Schriftstil:

Schriftfarbe:

Textausrichtung:

Mehrfachauswahl

Frage

Limitierung

Bewertung

Rückmeldung

Anzeige

Schaltflächen

Texte

Ton

Information

Gewertet:

Frage gewertet

Nicht gewertet:

Frage nicht gewertet

Versuche:

verbleibende Versuche:

Zeitlimit:

Zeitlimit:

Sekunden:

sek

Fragehinweis:

Alle richtigen Varianten auswählen

Richtige Antwort:

RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status:

LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen:

FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden:

FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

Frage fortgesetzt:

Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

Frage beendet:

Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch:

Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen:

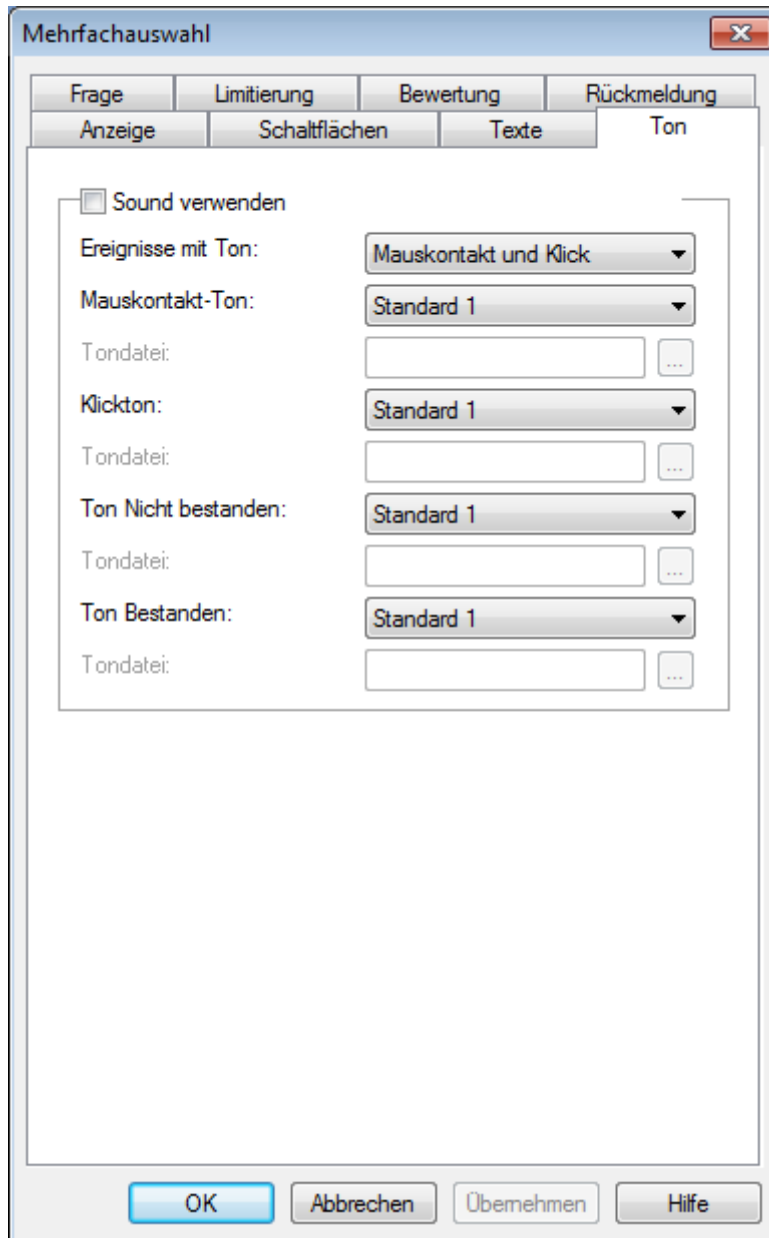
Übersprungene Fragen werden als nicht

OK

Abbrechen

Übernehmen

Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Auswahl geändert	<i>Der Benutzer ändert seine Auswahl</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird, aber noch vor der Auswertung</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.questionMode</i>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<i>\$OBJ_ID.questionType</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.question</i>

5. Objekte

		Duration
questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	$\$OBJ\_ID.questionTimer$
itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	$\$OBJ\_ID.itemQuantity$
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	$\$OBJ\_ID.questionValue$
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attemptsLast$
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attemptsTotal$

5.3.4.4 Reihenfolge

Bei der **Reihenfolge** muss der Benutzer eine Reihe von Punkten (Elemente) in die richtige Reihenfolge bringen.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Frage gutgeschrieben

Wie bereitet man Espresso zu?

Platzieren Sie die Varianten in der richtigen Reihenfolge

- ◆ Kaffeebohnen mahlen
- ◆ Kaffeepulver in espressomaschine füllen
- ◆ espressomaschine einschalten
- ◆ Espresso genießen

Antwort abschicken Versuche: 1

Zeitlimit: 10sek

Beispiel eines Objekts:

Rangliste

Anzeige Schaltflächen Texte Ton

Frage Limitierung Bewertung Rückmeldung

Frage text: **TE**

Varianten: + - ↑ ↓

Variante	Wertung***
Kaffeebohnen mahlen	1
Kaffeepulver in Espressomas...	1
Espressomaschine einschalten	1
Espresso genießen	1

*** Gilt nur für korrekt eingereichte Antworten, wenn eine ***-Bewertungsart gewählt wurde.

OK **Abbrechen** **Übernehmen** **Hilfe**

Objektparameter

Um den **Frage text** einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Beachten Sie, dass bei dieser Frage die korrekte Antwort darin besteht, die Elemente in die vorgegebene Reihenfolge zu bringen - das ist jene Reihenfolge, wie sie in der Liste vorgegeben wird. Die Elemente werden dem Benutzer in beliebiger Reihenfolge dargestellt (dh. vor der Anzeige werden die Einträge per Zufall verschoben) und können vom Benutzer über die Pfeil-Schaltflächen verschoben und so wieder in die gewünschte Reihenfolge gebracht werden.

Mit den Schaltflächen auf und ab können die Elemente sortiert werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Rangliste' with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen
Anzahl der Versuche:
- ☐ Zeitlimit für die Antwort
Zeitlimit (sek):
- ☐ Frage überspringen erlauben
Die übersprungene Frage ist: ☐ nur übersprungen ☒ nicht bestanden
- ☐ Weitere Versuche erlauben
Bei weiteren Versuchen:
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
- ☐ Modal anzeigen

At the bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** - wenn „Anzahl der Versuche automatisch setzen“ markiert ist, wird als maximale Versuchsanzahl die Anzahl der möglichen Antworten -1 vorgegeben. Wenn Sie die Markierung entfernen können Sie die Anzahl Versuche vorgeben.
2. **Zeitlimit** für die Antwort. Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die

Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows the 'Rangliste' dialog box with the 'Bewertung' tab selected. The 'Frage bewerten' checkbox is checked. The 'Bewertungsart' dropdown is set to 'Wertung der Frage/Versuch'. The 'Wertung der Frage/Versuch*' input field contains the value '1'. The 'Bewertungsmethode*' radio buttons have 'fix' selected. Below these are icons for adding, removing, and sorting goals. A table with two columns, 'Ziel' and 'Wertung**', is shown. At the bottom, there is a checkbox for 'Max. Punkteanzahl anzeigen', a note about the regressive method, and four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Rangliste

Anzeige | Schaltflächen | Texte | Ton

Frage | Limitierung | **Bewertung** | Rückmeldung

☒ Frage bewerten

Bewertungsart: Wertung der Frage/Versuch

Wertung der Frage/Versuch*: 1

Bewertungsmethode*: ☒ fix ☐ regressiv

Ziele: + - ↑ ↓

Ziel	Wertung**

☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

* Wertung eines Versuches für die regressive Methode

*** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein

**** Für jede Variante muss eine Wertung gesetzt sein

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist **Frage bewerten**. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten. Wenn die Checkbox „Frage bewerten“ aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. Bewertungsart:

- Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl die Frage zu berechnen. Wenn diese Bewertungsart ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
- Wertung nach den Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkte addiert.
- Summe der richtigen Zuordnung - die Summe aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Maximum der richtigen Zuordnung - die maximale Gewichtung aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Minimum der richtigen Zuordnung - das Minimum aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Durchschnitt der richtigen Zuordnung - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
- Durchschnitt aller Zuordnungen - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen, gewertet über alle zur Auswahl stehenden Varianten, wird sämtlichen Zielen zugewiesen.

2. Wertung der Frage (Versuch) – Basis für die Berechnung der Punkte (oder Versuch für die regressive Methode). Dieser Wert wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl für diese Frage zu berechnen. Falls die fixe Bewertungsmethode ausgewählt wird, entspricht dieser Basiswert der Gesamtpunkteanzahl.

3. Folgende Bewertungsarten können verwendet werden:

- **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
- **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktezahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.

4. Unter **Ziele** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf welchen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows the 'Rangliste' dialog box with the 'Rückmeldung' tab selected. The dialog has a title bar with a close button. Below the title bar are four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Rückmeldung' tab is active, showing options for feedback. It includes checkboxes for 'Richtige Antwort anzeigen' and 'Rückmeldungs-Nachricht anzeigen'. Below these are input fields for 'Richtige Antwort:', 'Falsche Antwort:', 'Keine weiteren Versuche:', and 'Zeit abgelaufen:', each with a 'TE' button and a checkbox. There are also input fields for 'Versetzt horizontal:', 'Versetzt vertikal:', and 'Rückmeldungs-Box Breite:'. At the bottom of the feedback section is a checkbox for 'Rückmeldung automatisch ausblenden' with a 'nach' field and a 'sek' unit. Below this is a table for color selection with columns for 'Hintergrund', 'Rahmen', and 'Schaltfläche'. The table has four rows: 'Richtig:', 'Falsch:', 'Versuch:', and 'Zeitlimit:'. Each row has three color selection boxes (background, border, and button) and a '...' button. At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

	Hintergrund	Rahmen	Schaltfläche
Richtig:	#E0FFE0	#339933	#339933
Falsch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Versuch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Zeitlimit:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666

Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. **Rückmeldungs-nachrichten** werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur

5. Objekte

oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxen deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.

The screenshot shows the 'Rangliste' dialog box with the 'Anzeige' tab selected. The dialog has four main tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. Under 'Anzeige', there are four sub-tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Anzeige' sub-tab is active, showing settings for appearance and colors. The 'Aussehen' dropdown is set to 'Basic' and the 'Farbschema' dropdown is set to 'Blau'. Below these, there is a 'Benutzerdefinierte Farbe' field with the value '#666666' and a color selection button. A section titled 'Eigene Timerfarben verwenden' is checked, containing five color selection fields: 'Rahmenfarbe' (#666666), 'Hintergrundfarbe' (#999999), 'Countdownfarbe' (#00CC66), 'Farbe Achtung' (#FFCC66), and 'Farbe Ende' (#FF0000). Another section titled 'Eigene Symbole verwenden' is also checked, containing four text input fields for 'Nach oben normal', 'Nach oben deaktiviert', 'Nach unten normal', and 'Nach unten deaktiviert', each with a symbol selection button. At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Rangliste

Frage

Limitierung

Bewertung

Rückmeldung

Anzeige

Schaltflächen

Texte

Ton

Text Antwort abschicken:

ABSCHICKEN

Text Frage überspringen:

ÜBERSPRINGEN

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

HTML Schaltfläche

Schaltfläche - Breite:

150

px

Höhe:

25

px

Normal

Mauskontakt

Rahmenart:

Linie

Linie

Rahmenbreite:

2

px

2

px

Rahmenfarbe:

#666666

...

#6666CC

...

Hintergrundfarbe:

#F0F0F0

...

#F0F0F0

...

Schrift:

Arial

Arial

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße:

12

px

12

px

Schriftstärke:

Normal

Normal

Schriftstil:

Normal

Normal

Schriftfarbe:

#000000

...

#000000

...

Textausrichtung:

Zentriert

Zentriert

OK

Abbrechen

Übernehmen

Hilfe

Rangliste [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche

Zeitlimit: Zeitlimit

Sekunden: sek

Fragehinweis: Platzieren Sie die Varianten in der richtig

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

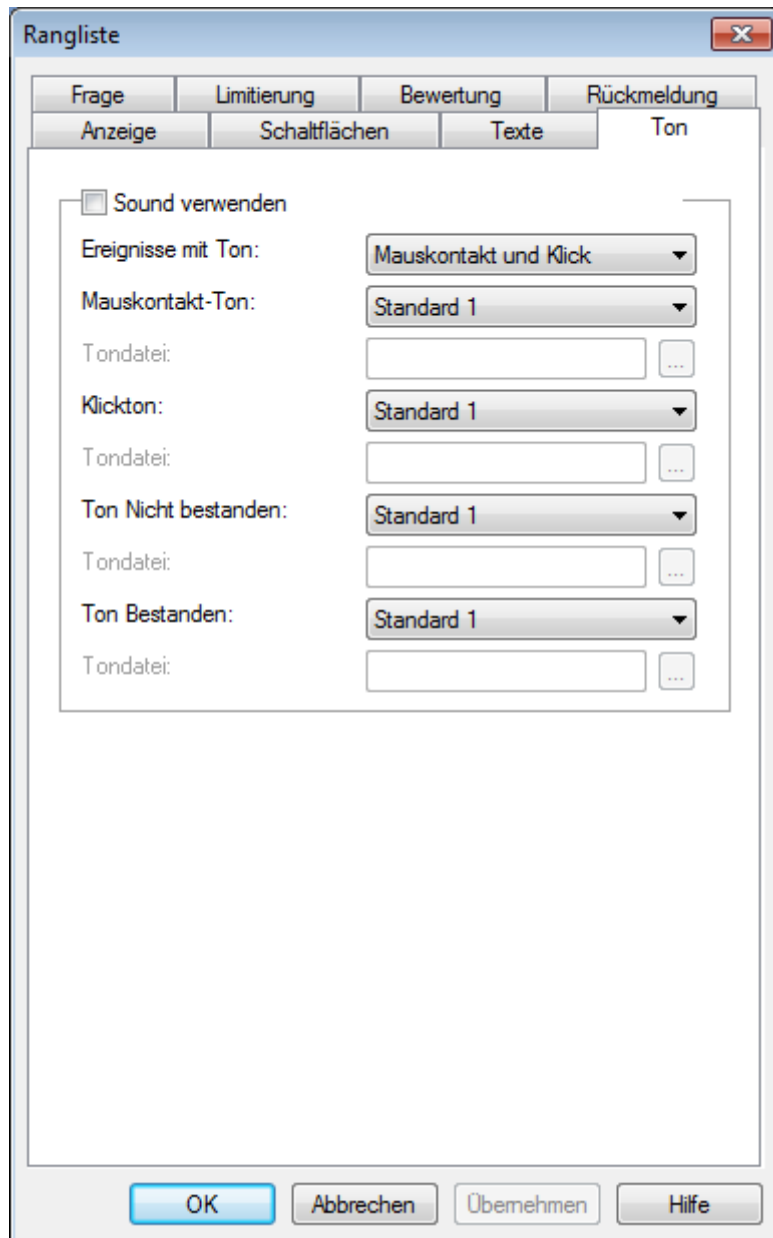
Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die

5. Objekte

Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Element verschoben	<i>Der Benutzer ändert die Reihenfolge der Antworten.</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird, aber noch vor der Auswertung</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird beim Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.question Mode</i>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<i>\$OBJ_ID.questionT ype</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.question Duration</i>
questionTimer	<i>Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionT imer</i>

5. Objekte

itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	<i>\$OBJ_ID.itemQuantity</i>
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	<i>\$OBJ_ID.questionValue</i>
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	<i>\$OBJ_ID.attemptsLast</i>
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	<i>\$OBJ_ID.attemptsTotal</i>

5.3.4.5 Numerischer Lückentext

Der **numerische Lückentext** besteht aus einem Text mit ein oder mehreren markierten Lücken. Für diese Lücken sind Zahlenwerte einzugeben.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Wieviele Staaten haben die USA?

Geben Sie eine Zahl ein

Antwort abschicken Versuche: 1

Zeitlimit: 10sek

Objektparameter

The screenshot shows a dialog box titled "Numerischer Lückentext". It has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Frage" sub-tab is selected under "Anzeige". The "Fragetext" field contains the text "Wieviele Staaten haben die USA?" followed by a "TE" button. Below it, the "Lücken-Regel" section contains a table with two columns: "Hinweis" and "Max. Größe". The table has one row with the values "Alle Bedingunge..." and "10". To the right of the table are four small icons: a plus sign, a minus sign, an up arrow, and a down arrow. Below the table is a "Richtige Bedingung:" label and a dropdown menu showing "Alle Varianten richtig (UND)". At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Um den Text der Frage einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“ hinter **Fragetext**. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Legen Sie die Länge des Eingabefelds unter Max. Größe fest. Wir empfehlen Ihnen, mehr Stellen zu erlauben, als notwendig ist. Beispiel: Die gewünschte Antwort ist 3,224, die erforderliche Feldgröße dafür ist demnach 5 Zeichen (einschließlich Dezimalpunkt). Wir empfehlen Ihnen, die doppelte Menge an Zeichen einzustellen, wie benötigt wird (10 Zeichen in diesem Beispiel) damit dem Benutzer kein Hinweis auf die korrekte Antwort gegeben wird.

Bei Bedarf geben Sie einen **Hinweis** für das Antwortfeld ein. Dieser erscheint auf der linken Seite des Antwortfeldes und kann zum Beispiel Maßeinheiten für die Antwort enthalten.

Legen Sie **Bedingungen** für die korrekte Antwort fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche „+“, um beliebig viele Bedingungen der Liste hinzuzufügen. Wählen Sie aus der Liste von

Bedingungen für die Bewertung der Antwort im geöffneten Sub-Dialog-Fenster aus. Im Normalfall wird nur eine Bedingung ausgewählt (z.B. wenn die eingegebene Antwort mit der Zahl, die in der Bedingung angegeben wurde genau übereinstimmen muss).

Wenn sich die korrekte Antwort zwischen zwei Zahlen befindet, (z.B. die Antwort liegt im Bereich von 7 bis 8), müssen Sie zwei Bedingungen festlegen: A) größer als 7 B) kleiner als 8. In diesem Fall liegt die korrekte Antwort im Bereich von 7 bis 8 (7 und 8 sind ausgeschlossen, andernfalls sollten andere Bedingungen festgelegt werden: größer/gleich 7 UND kleiner/gleich 8) wird als korrekte Antwort gewertet.

WICHTIG! Wenn die Antwort des Benutzers überprüft wird, macht es keinen Unterschied, ob Komma oder Punkt als Dezimalzeichen verwendet wurde. Für die Festlegung der korrekten Antwort im CourseLab-Bearbeitungsmodus wird empfohlen, einen Punkt einzugeben.

The screenshot shows a dialog box titled "Numerischer Lückentext" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Limitierung" tab is selected. Below the tabs, there are several settings:

- Anzahl der Versuche:** A text input field containing the number "1".
- Zeitlimit für die Antwort:** A checkbox is checked. Below it, "Zeitlimit (sek):" is a text input field containing "10".
- Frage überspringen erlauben:** A checkbox is checked. Below it, "Die übersprungene Frage ist:" has two radio button options: "nur übersprungen" and "nicht bestanden". The "nicht bestanden" option is selected.
- Weitere Versuche erlauben:** A checkbox is checked. Below it, "Bei weiteren Versuchen:" is a dropdown menu with "Bestätigung anzeigen" selected.
- Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen:** A checked checkbox.
- Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen:** A checked checkbox.
- Modal anzeigen:** An unchecked checkbox.

At the bottom of the dialog, there are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** – Dieses Feld ist für die Eingabe uneingeschränkt verfügbar (in diesem Fall gibt es keine automatische Berechnungsfunktion). Dort können Sie die Anzahl der Antwortversuche passend zur Komplexität der Frage oder zur

Prüfungsmethodologie festlegen.

2. **Zeitlimit** für die Antwort. Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).
4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a dialog box titled "Numerischer Lückentext" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Bewertung" tab is selected, and it contains sub-tabs: "Frage", "Limitierung", "Bewertung", and "Rückmeldung". The "Bewertung" sub-tab is active.

Inside the "Bewertung" sub-tab, there is a checkbox labeled "Frage bewerten" which is checked. Below it, the "Bewertungsart:" is set to "Wertung der Frage/Versuch:". The "Wertung der Frage/Versuch*:" is set to "1". The "Bewertungsmethode*:" has two radio buttons: "fix" (selected) and "regressiv".

Below the radio buttons, there is a section for "Ziele der Frage:" with a table. The table has two columns: "Ziel" and "Wertung**". The table is currently empty.

At the bottom of the dialog, there is a checkbox labeled "Max. Punkteanzahl anzeigen" which is unchecked. Below it, there is a footnote: "* Wertung eines Versuches für die regressive Methode" and another footnote: "** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein".

At the very bottom of the dialog, there are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist **Frage bewerten**. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten. Wenn die Checkbox „Frage bewerten“ aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsart:**

- Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn die Bewertungsart „Wertung der Frage“ ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
- Wertung nach den Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkte addiert.

2. **Wertung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte (oder Versuch für die regressive Methode). Dieser Wert wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl für diese Frage zu berechnen. Falls die fixe Bewertungsmethode ausgewählt wird, entspricht dieser Basiswert der Gesamtpunkteanzahl.

3. Folgende **Bewertungsmethoden** können verwendet werden:

- **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
- **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktzahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.

4. Unter **Ziele der Frage** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows the 'Numerischer Lückentext' dialog box with the 'Rückmeldung' (Feedback) tab selected. The dialog has a title bar with a close button. Below the title bar are four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Rückmeldung' tab is active, showing options for feedback. It includes checkboxes for 'Richtige Antwort anzeigen' and 'Rückmeldungs-Nachricht anzeigen'. Below these are input fields for feedback messages: 'Richtige Antwort:' (set to 'Richtig'), 'Falsche Antwort:' (set to 'Falsch'), 'Keine weiteren Versuche:' (set to 'Keine weiteren Versuche'), and 'Zeit abgelaufen:' (set to 'Die Zeit ist abgelaufen'). Each message field has a 'TE' checkbox. There are also input fields for 'Versetzt horizontal:' (100 px), 'Versetzt vertikal:' (50 px), and 'Rückmeldungs-Box Breite:' (250 px). A checkbox 'Rückmeldung automatisch ausblenden' is followed by a time input 'nach 3 sek'. At the bottom, there are color selection fields for 'Hintergrund', 'Rahmen', and 'Schaltfläche' for 'Richtig', 'Falsch', 'Versuch', and 'Zeitlimit'. The bottom of the dialog has 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe' buttons.

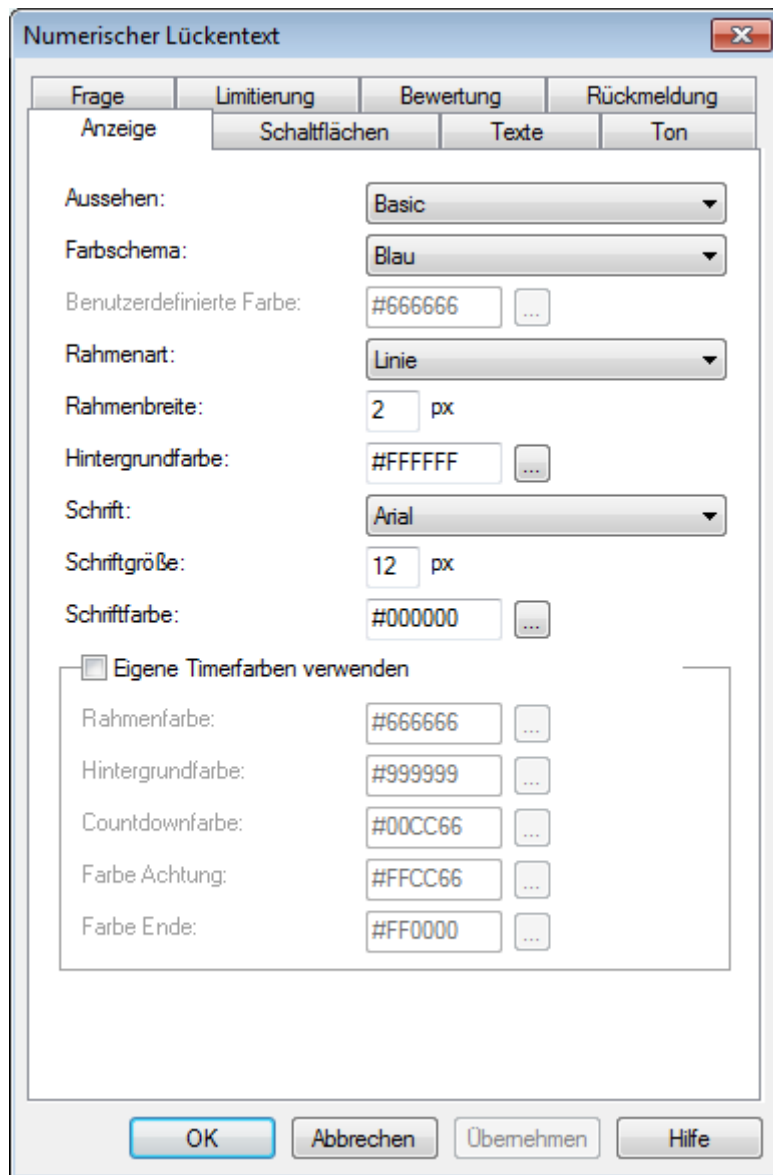
Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. **Rückmeldungs-nachrichten** werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der

5. Objekte

Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.



Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Numerischer Lückentext [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart:

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift:

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke:

Schriftstil:

Schriftfarbe:

Textausrichtung:

Numerischer Lückentext

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche

Zeitlimit: Zeitlimit

Sekunden: sek

Fragehinweis: Geben Sie eine Zahl ein

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

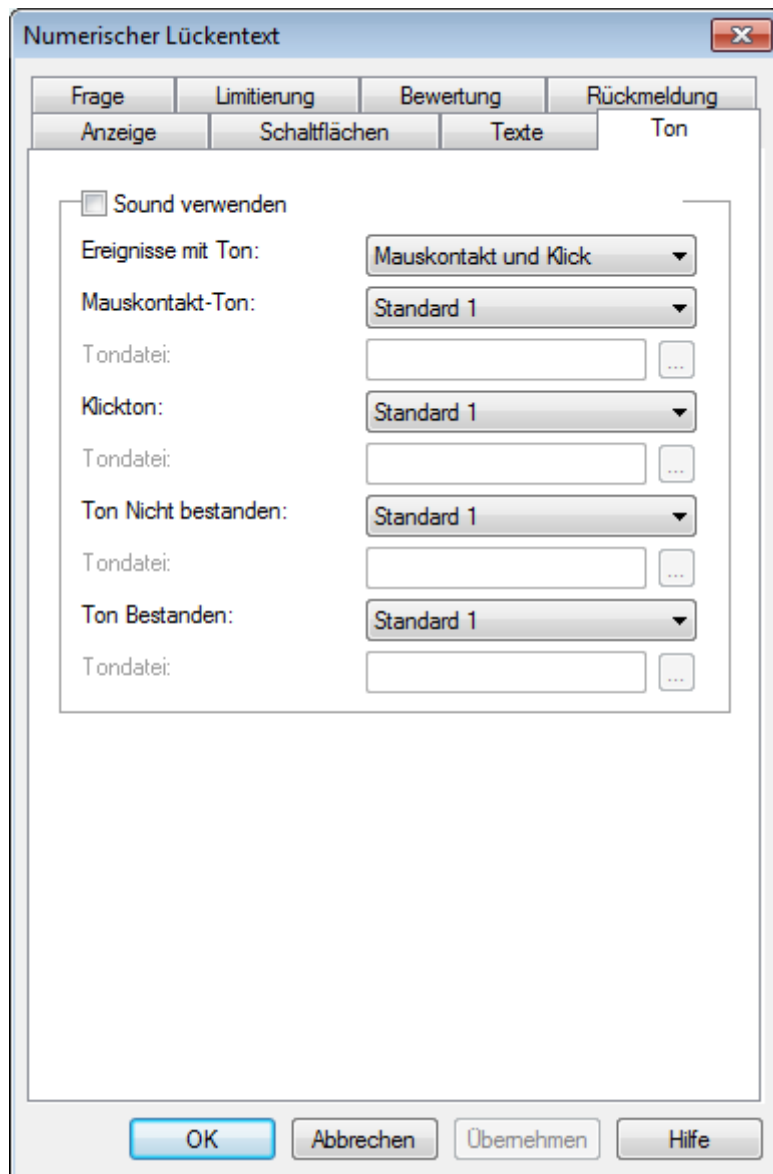
Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

Nur Zahlen: Bitte geben Sie nur Zahlen und Zeichen

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf), oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Wert geändert	<i>Der Benutzer ändert seine Auswahl</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird, aber noch vor der Auswertung</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird beim Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.questionMode</i>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<i>\$OBJ_ID.questionType</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionDuration</i>

5. Objekte

questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	$\$OBJ\_ID.questionTimer$
itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	$\$OBJ\_ID.itemQuantity$
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	$\$OBJ\_ID.questionValue$
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attemptsLast$
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attemptsTotal$

5.3.4.6 Lückentext

Der **Lückentext** besteht aus einem Text mit ein oder mehreren markierten Lücken. Für diese Lücken sind Texte einzugeben (vergleiche auch numerischer Lückentext).

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

"Alice im Wunderland" wurde geschrieben von...?

Standard-Beschreibungstext

Antwort abschicken Versuche: 1

Zeitlimit: 10sek

Objektparameter

The screenshot shows the 'Lückentext' (Gap Text) dialog box. It has a title bar with a close button. The main area contains several tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', 'Ton', 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Frage' tab is selected. Inside the 'Frage' tab, there is a 'Fragetext:' label followed by a text input field containing 'Alice im Wunderland' wurde gesc and a 'TE' button. Below this is a 'Lücken Regel:' label with four icons: a plus sign, a minus sign, an up arrow, and a down arrow. A table with two columns, 'Hinweis:' and 'Max. Größe', is shown. The first row contains 'Alle Bedingunge...' and '10'. At the bottom, there is a 'Richtige Bedingung:' label and a dropdown menu showing 'Alle Varianten richtig (UND)'. At the very bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Um den **Fragetext** einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Legen Sie die Länge des Eingabefelds unter Max. Größe fest. Wir empfehlen Ihnen, mehr Stellen zu erlauben als notwendig.

Bei Bedarf geben Sie einen **Hinweis** für das Antwortfeld ein. Dieser erscheint auf der linken Seite des Antwortfeldes.

Legen Sie **Bedingungen für die korrekte Antwort** fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche „+“, um beliebig viele Bedingungen der Liste hinzuzufügen. Wählen Sie aus der Liste von Bedingungen für die Bewertung der Antwort im geöffneten Unterdialog-Fenster aus. Im Normalfall wird nur eine Bedingung ausgewählt (z.B. wenn die eingegebene Antwort mit dem Wort, das in der Bedingung angegeben wurde genau übereinstimmen muss). Sie

können auch die Bedingung „Beinhaltet“ einstellen. In diesem Fall wird die eingegebene Antwort dahingehend überprüft, ob sie die Zeichenfolge enthält, die vom Autor festgelegt wird. Zum Beispiel wenn bei „Wert“ „Punkt“ eingegeben wird, wird eines der folgenden Wörter als korrekte Antwort angesehen: punktiert, punktgenau und auf den Punkt gebracht.

Zuletzt können Sie die Bedingung „Groß-/ und Kleinschreibung beachten“ einstellen. In diesem Fall wird die Antwort „punktgenau“ im oberen Beispiel nicht als korrekt angesehen, da diese nicht mit einem Großbuchstaben beginnt.

The screenshot shows a dialog box titled 'Lückentext' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- Anzahl der Versuche:** A text input field containing the number '1'.
- Zeitlimit für die Antwort:** A checkbox is checked. Below it, a text input field for 'Zeitlimit (sek):' contains the number '10'.
- Frage überspringen erlauben:** A checkbox is checked. Below it, a label 'Die übersprungene Frage ist:' is followed by two radio buttons: 'nur übersprungen' (unselected) and 'nicht bestanden' (selected).
- Weitere Versuche erlauben:** A checkbox is checked. Below it, a label 'Bei weiteren Versuchen:' is followed by a dropdown menu showing 'Bestätigung anzeigen'.
- Three checked checkboxes at the bottom:
 - ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
 - ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
 - ☐ Modal anzeigen

At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** – Dieses Feld ist für die Eingabe uneingeschränkt verfügbar (in diesem Fall gibt es keine automatische Berechnungsfunktion). Dort können Sie die Anzahl der Antwortversuche passend zur Komplexität der Frage oder zur Prüfungsmethodologie festlegen.
2. **Zeitlimit für die Antwort** - Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere

Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.

3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).
4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a software window titled "Lückentext" with a close button in the top right corner. The window has several tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", "Ton", "Frage", "Limitierung", "Bewertung" (which is the active tab), and "Rückmeldung".

Under the "Bewertung" tab, the following options are visible:

- ☒ Frage bewerten
- Bewertungsart: Wertung der Frage/Versuch* (dropdown menu)
- Wertung der Frage/Versuch*: 1 (input field)
- Bewertungsmethode*: ☒ fix, ☐ regressiv
- Ziele der Frage: (with icons for adding, removing, and moving goals)
- A table with two columns: "Ziel" and "Wertung**". The table is currently empty.
- ☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

Footnote: * Wertung eines Versuches für die regressive Methode

Footnote: ** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein

At the bottom of the window are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der

Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist „Frage gutschreiben“. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten. Wenn die Checkbox **Frage gutschreiben** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsart:**

- Wertung der Frage - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn die Bewertungsart „Wertung der Frage“ ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
- Wertung nach Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkte addiert.

2. **Wertung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte (oder Versuch für die regressive Methode). Dieser Wert wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl für diese Frage zu berechnen. Falls die fixe Bewertungsmethode ausgewählt wird, entspricht dieser Basiswert der Gesamtpunkteanzahl.

3. Folgende **Bewertungsmethoden** können verwendet werden:

- **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
- **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktzahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.

4. Unter **Ziele der Frage** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf welchen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

Lückentext

Anzeige | Schaltflächen | Texte | Ton

Frage | Limitierung | Bewertung | Rückmeldung

☐ Richtige Antwort anzeigen

☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen

Richtige Antwort: ☐

Falsche Antwort: ☐

Keine weiteren Versuche: ☐

Zeit abgelaufen: ☐

Versetzt horizontal: px

Versetzt vertikal: px

Rückmeldungs-Box Breite: px

☐ Rückmeldung automatisch ausblenden
nach sek

	Hintergrund	Rahmen	Schaltfläche
Richtig:	#E0FFE0 ...	#339933 ...	#339933 ...
Falsch:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...
Versuch:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...
Zeitlimit:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

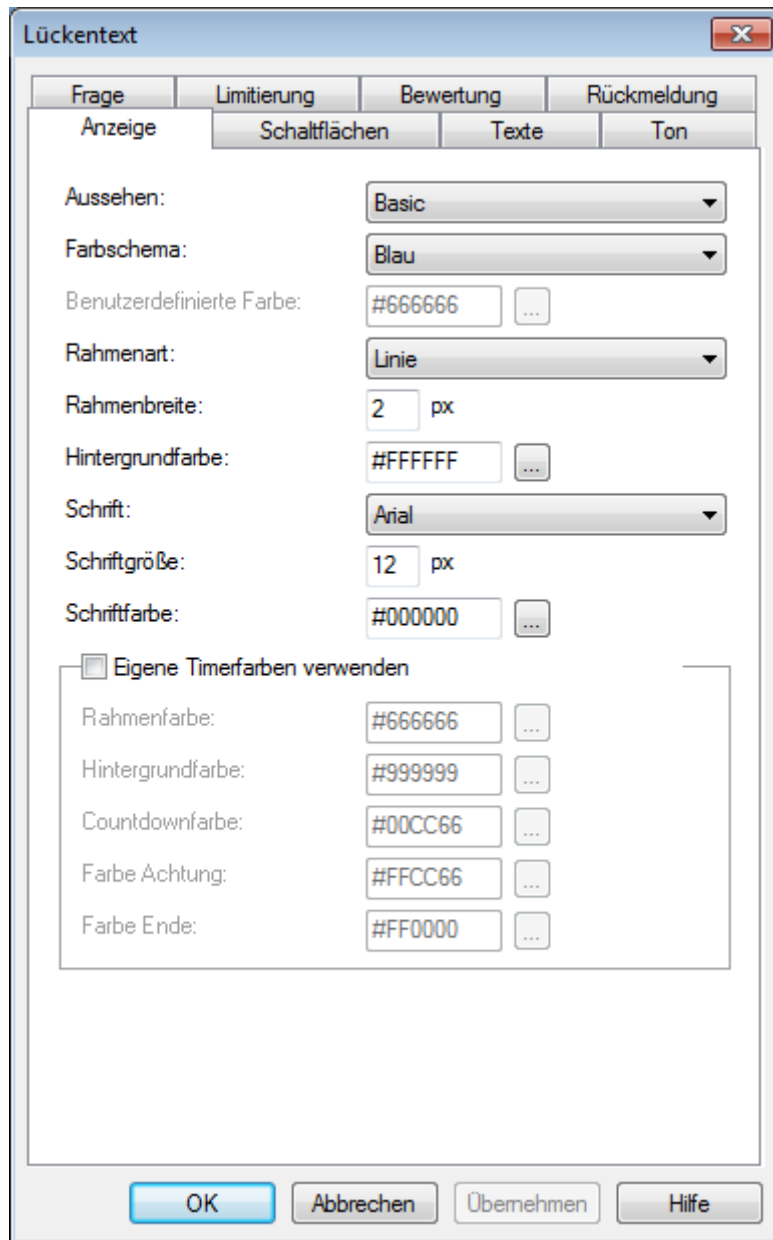
Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. **Rückmeldungs-nachrichten** werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur

5. Objekte

oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.



Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Lückentext [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart:

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift:

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke:

Schriftstil:

Schriftfarbe:

Textausrichtung:

Lückentext [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche

Zeitlimit: Zeitlimit

Sekunden: sek

Fragehinweis: Text eingeben

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

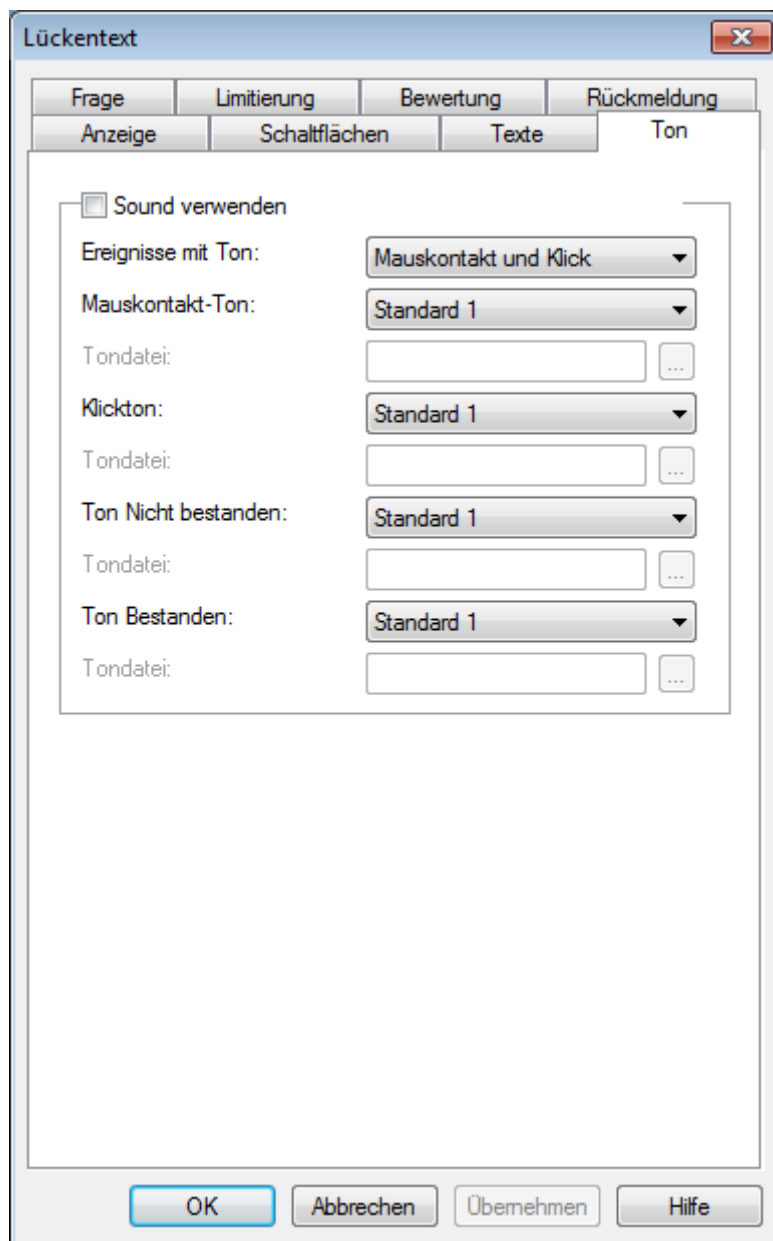
Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Wert geändert	<i>Der Benutzer ändert seine Auswahl</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird, aber noch vor der Auswertung.</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird beim Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.question Mode</i>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<i>\$OBJ_ID.questionT ype</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.question Duration</i>

5. Objekte

questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	<code>\$OBJ_ID.questionTimer</code>
itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	<code>\$OBJ_ID.itemQuantity</code>
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	<code>\$OBJ_ID.questionValue</code>
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsLast</code>
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsTotal</code>

5.3.4.7 Zuordnung (Eins-zu-eins)

Bei der **Zuordnung** werden paarweise zusammengehörende Elemente gemischt und der Benutzer muss die korrekten Paare wieder herstellen (zb. Vokabel: deutsch <-> englisch, oder Ereignis <-> Jahreszahl, ...). Die Zuordnung ist 1:1, dh. zu jedem Element gibt es exakt ein Gegenstück (im Vergleich zu den Gruppenzuordnungen und Mehrfachzuordnungen).

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Verbinden Sie die korrekten Teile miteinander

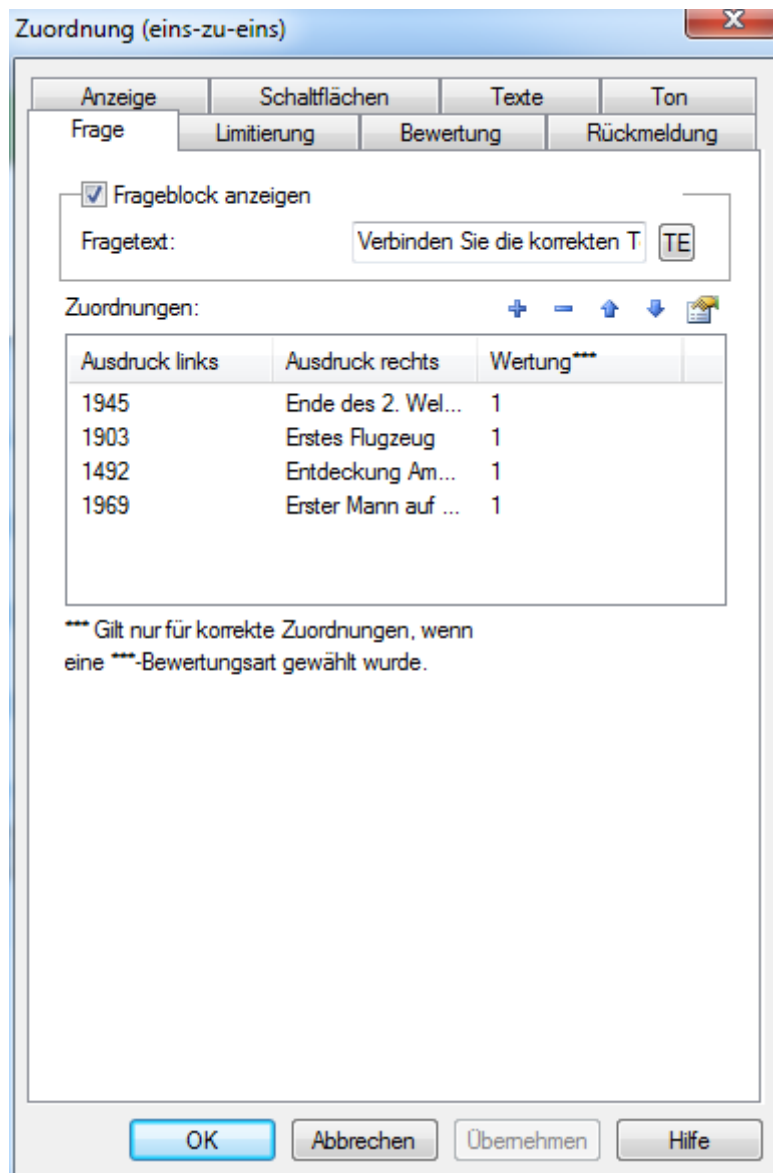
Verbinden Sie die Elemente auf der rechten Seite mit den passenden Gegenstück.

1945	Entdeckung Amerikas
1903	Ende des 2. Weltkriegs
1492	Erstes Flugzeug
1969	Erster Mann auf dem Mond

Versuche: 1

Zeitlimit: 4 sek

WICHTIG! Dieses Frage-Objekt verbraucht sehr viel Platz, wenn dieses im Frame platziert wird, deshalb empfehlen wir, die Breite des Objektes nicht auf weniger als 700 Pixel zu fixieren.



Objektparameter

Um den **Fragetext** einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ des entsprechenden Feldes. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Bei der Zuordnung ist es nicht immer notwendig, den Text der Frage anzuzeigen (die Objektbeschreibung wird immer in der Folie angezeigt). Entfernen Sie das entsprechende Häkchen, wenn Sie nicht möchten, dass der Fragetext angezeigt wird.

Legen Sie unter **Zuordnungen** die zusammengehörenden Elemente an. Klicken Sie auf die Schaltfläche „+“ um neue Einträge zu erstellen. Im Subdialogfenster klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ hinter Basis, um die linke Hälfte des Paares einzugeben, und auf TE hinter Übereinstimmung für die rechte Hälfte. Beachten Sie bitte, dass der Platz für den Text beschränkt ist, der Text sollte deshalb kurz gehalten werden und die Textgröße so gering wie möglich sein. Die eingegebenen Paare werden in der Liste angezeigt. Sie können die Einträge bearbeiten, indem Sie die Schaltfläche „Bearbeiten“ drücken.

Beachten Sie, dass die zusammenpassenden Paare so wie sie eingegeben als korrekt

gelten. Die linke Seite wird in der Reihenfolge angegeben, in der sie eingegeben wurden, während die rechte Seite vom Benutzer zu ordnen ist und daher vor der Anzeige gemischt wird.

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Zuordnung (eins-zu-eins)'. It has four tabs at the top: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen. Below it, 'Anzahl der Versuche:' is followed by a text box containing '1'.
- ☐ Zeitlimit für die Antwort. Below it, 'Zeitlimit (sek):' is followed by a text box containing '10'.
- ☐ Frage überspringen erlauben. Below it, 'Die übersprungene Frage ist:' is followed by two radio buttons: 'nur übersprungen' and 'nicht bestanden' (which is selected).
- ☐ Weitere Versuche erlauben. Below it, 'Bei weiteren Versuchen:' is followed by a dropdown menu showing 'Bestätigung anzeigen'.
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen
- ☐ Modal anzeigen

At the bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** - wenn „Anzahl der Versuche automatisch setzen“ markiert ist, wird als maximale Versuchsanzahl die Anzahl der möglichen Antworten - 1 vorgegeben. Wenn Sie die Markierung entfernen, können Sie die Anzahl Versuche vorgeben.
2. **Zeitlimit für die Antwort** - Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“

klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (eins-zu-eins)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Bewertung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Bewertung' sub-tab is active. Inside this sub-tab, there is a checkbox 'Frage bewerten' which is checked. Below it, the 'Bewertungsart' is set to 'Wertung der Frage/Versuch'. The 'Wertung der Frage/Versuch*' is set to '1'. The 'Bewertungsmethode*' has two radio buttons: 'fix' (selected) and 'regressiv'. Below these are icons for adding, subtracting, and moving items. At the bottom of the sub-tab is a table with two columns: 'Ziel' and 'Wertung**'. Below the table is a checkbox 'Max. Punkteanzahl anzeigen'. At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Frage bewerten

Bewertungsart: Wertung der Frage/Versuch

Wertung der Frage/Versuch*: 1

Bewertungsmethode*: ☒ fix ☐ regressiv

Ziele der Frage: + - ↑ ↓

Ziel	Wertung**

☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

* Wertung eines Versuches für die regressive Methode

*** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein

*** Für jede Variante muss eine Wertung gesetzt sein

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist **Frage bewerten**. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten.

Wenn die Checkbox **Frage bewerten** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsarten** - definiert, wie eine korrekte Antwort zu bewerten ist:
 - Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl die Frage zu berechnen. Wenn die Bewertungsart „Wertung der Frage“ ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
 - Wertung nach Zielen - wenn die Frage korrekt beantwortet wird, wird jedem Ziel eine andere Gewichtung zugewiesen (entsprechend der Gewichtung aus der Liste)
 - Summe richtiger Zuordnungen aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Maximum richtiger Zuordnungen - die maximale Gewichtung aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Minimum richtiger Zuordnungen - das Minimum aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt der richtigen Zuordnung - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt aller Zuordnungen - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen, gewertet über alle zur Auswahl stehenden Varianten, wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
2. **Gewichtung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte (oder Versuch für die regressive Methode). Dieser Wert wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl für diese Frage zu berechnen. Falls die fixe Bewertungsmethode ausgewählt wird, entspricht dieser Basiswert der Gesamtpunkteanzahl.
3. Folgende **Bewertungsarten** können verwendet werden:
 - **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
 - **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktzahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.
4. Unter **Ziele der Frage** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows the 'Zuordnung (eins-zu-eins)' dialog box with the 'Rückmeldung' tab selected. The dialog has four main tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. Under 'Rückmeldung', there are sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Rückmeldung' sub-tab is active.

Options in the 'Rückmeldung' sub-tab:

- ☐ Richtige Antwort anzeigen
- ☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen

Fields for feedback messages (each with a 'Vor' label and a 'TE' checkbox):

- Richtige Antwort: TE ☐
- Falsche Antwort: TE ☐
- Keine weiteren Versuche: TE ☐
- Zeit abgelaufen: TE ☐

Positioning fields:

- Versetzt horizontal: px
- Versetzt vertikal: px
- Rückmeldungs-Box Breite: px

Additional options:

- ☐ Rückmeldung automatisch ausblenden nach sek

Color selection table:

	Hintergrund	Rahmen	Schaltfläche
Richtig:	#E0FFE0	#339933	#339933
Falsch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Versuch:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666
Zeitlimit:	#FFE0E0	#FF6666	#FF6666

Buttons at the bottom: OK, Abbrechen, Übernehmen, Hilfe.

Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. Diese werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox

5. Objekte

befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.

Zuordnung (eins-zu-eins)

Frage Limitierung Bewertung Rückmeldung
Anzeige Schaltflächen Texte Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart:

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift:

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke:

Schriftstil:

Schriftfarbe:

Textausrichtung:

Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Zuordnung (eins-zu-eins) ✕

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche:

Zeitlimit: Zeitlimit:

Sekunden: sek

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Warnhinweis

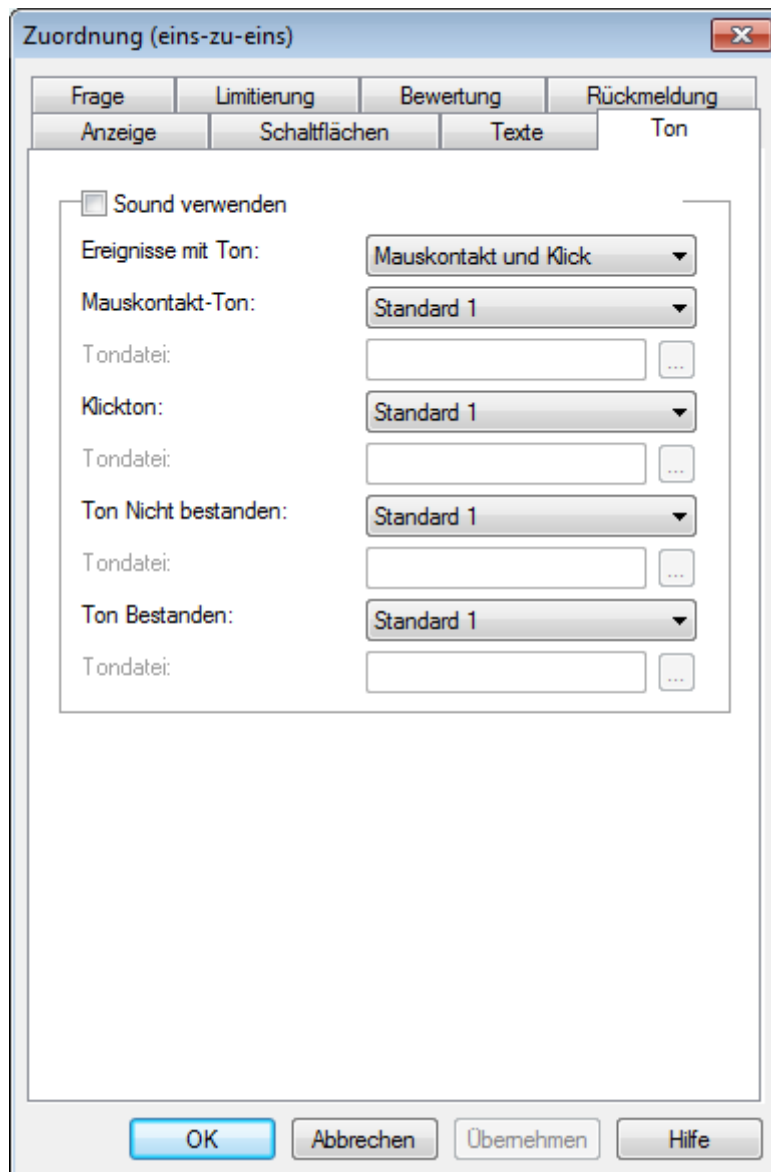
Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

OK Abbrechen Überehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Element verschoben	<i>Der Benutzer ordnet eines der Elemente zu.</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<code>\$OBJ_ID.questionMode</code>
questionType	<i>"truefalse"</i>	<code>\$OBJ_ID.questionType</code>

5. Objekte

questionDuration	Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).	<code>\$OBJ_ID.questionDuration</code>
questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	<code>\$OBJ_ID.questionTimer</code>
itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	<code>\$OBJ_ID.itemQuantity</code>
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	<code>\$OBJ_ID.questionValue</code>
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsLast</code>
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsTotal</code>

5.3.4.8 Gruppenzuordnung (eins-zu-viele)

Die **Gruppenzuordnung** zeigt auf der linken Seite Gruppen an und fordert den Benutzer auf, die nacheinander auf der rechten Seite eingeblendeten Elemente der jeweiligen Gruppe zuzuordnen, wobei zu jeder Gruppe mehrere Elemente gehören können.

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Verbinden Sie die Elemente auf der rechten Seite mit den passenden Gegenstück.

Säuger	☒ ☐ ☐ ☐	☐ Spatz
Fische	☒ ☐ ☐ ☐	
Vögel	☒ ☐ ☐ ☐	
Amphib	☐ ☐ ☐ ☐	

Versuche: 1

WICHTIG! Dieses Frage-Objekt verbraucht sehr viel Platz, wenn dieses im Frame platziert wird, deshalb empfehlen wir, die Breite des Objektes nicht auf weniger als 700 Pixel zu fixieren.

Objektparameter

Zuordnung (eins-zu-viele) X

Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton
Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung

☒ Frageblock anzeigen

Frage text:

Standardtext

TE

Gruppen:

+ - ↑ ↓

Gruppen
Säuger
Fische
Vögel
Amphib

☒ Steckplätze anzeigen

Anzahl der Steckplätze:

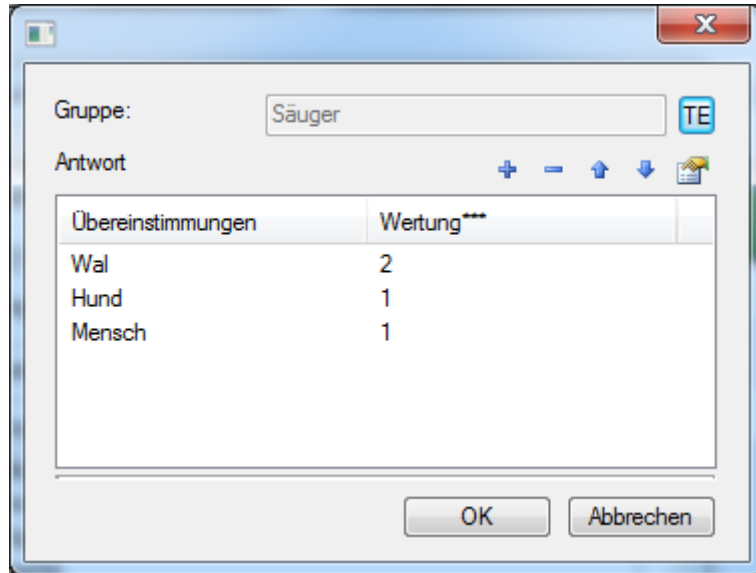
Summe aller Antworten ▼

Benutzerdefinierte Anzahl:

*** Gilt nur für korrekte Zuordnungen, wenn eine ***-Bewertungsart gewählt wurde.

OKAbbrechenÜbernehmenHilfe

Um den Text der Frage einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“ hinter **Frage text**. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.



Legen Sie unter **Gruppen** die Gruppen fest, eine neue Gruppe können Sie über die Schaltfläche '+' erstellen. Zur Eingabe der Bezeichnung der Gruppe klicken Sie auf die Schaltfläche TE hinter 'Basis', und in der darunterstehenden Liste legen Sie die Elemente der Gruppe an, indem Sie auf die Schaltfläche '+' klicken.

Beachten Sie bitte, dass der Platz für Text beschränkt ist, der Text sollte deshalb kurz gehalten werden und die Textgröße so gering wie möglich sein.

Falls gewünscht, können Sie eine Bewertung für dieses Element festlegen, um diese für eine der Bewertungsarten zu verwenden. Die Gruppen werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie eingegeben wurden, die dazugehörigen Elemente werden in beliebiger Reihenfolge angezeigt.

Die Anzahl der Steckplätze limitiert die maximale Anzahl der Übereinstimmungen, welche der Basis zugeordnet werden können. Der Wert kann 0 betragen (kein Limit, d.h. es gibt keine Übereinstimmung zur Basis), gleiche Anzahl an Übereinstimmungen in dieser Gruppe (dies stellt einen Hinweis für den Benutzer dar), maximale Anzahl an Übereinstimmungen. Beachten Sie, dass, wenn die Anzahl der Steckplätze nicht auf 0 gestellt ist, der Benutzer eine Warnung bekommt, dass es keine weiteren Steckplätze gibt, wenn er versucht, weitere Elemente an die Basis anzufügen.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (eins-zu-viele)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main content area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen. Below it, 'Anzahl der Versuche:' is followed by a text box containing '1'.
- ☐ Zeitlimit für die Antwort. Below it, 'Zeitlimit (sek):' is followed by a text box containing '10'.
- ☐ Frage überspringen erlauben. Below it, 'Die übersprungene Frage ist:' is followed by two radio buttons: 'nur übersprungen' and 'nicht bestanden' (which is selected).
- ☐ Weitere Versuche erlauben. Below it, 'Bei weiteren Versuchen:' is followed by a dropdown menu showing 'Bestätigung anzeigen'.
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen

At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie die folgenden Einschränkungen einstellen:

1. Anzahl der Versuche - wenn „Anzahl der Versuche automatisch setzen“ markiert ist, wird als maximale Versuchsanzahl die Anzahl der möglichen Antworten - 1 vorgegeben. Wenn Sie die Markierung entfernen, können Sie die Anzahl Versuche vorgeben.
2. Zeitlimit für die Antwort. Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. Frage überspringen erlauben - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur

5. Objekte

Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (eins-zu-viele)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has five tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', 'Ton', and 'Bewertung'. The 'Bewertung' tab is selected. Below the tabs, there are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Bewertung' sub-tab is also selected. Inside the 'Bewertung' sub-tab, there is a checkbox labeled 'Frage bewerten' which is checked. Below this checkbox, there are several settings: 'Bewertungsart:' with a dropdown menu showing 'Wertung der Frage/Versuch'; 'Wertung der Frage/Versuch*:' with a text input field containing '1'; 'Bewertungsmethode*:' with two radio buttons, 'fix' (selected) and 'regressiv'; and 'Ziele der Frage:' with a table. The table has two columns: 'Ziel' and 'Wertung**'. Below the table, there is a checkbox labeled 'Max. Punkteanzahl anzeigen'. At the bottom of the dialog, there are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'. Below the 'Ziele der Frage:' section, there are three lines of text: '* Wertung eines Versuches für die regressive Methode', '*** Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein', and '**** Für jede Variante muss eine Wertung gesetzt sein'.

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist **Frage bewerten**. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten.

Wenn die Checkbox **Frage bewerten** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsarten** - definiert, wie eine korrekte Antwort zu bewerten ist:
 - Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn die Bewertungsart „Wertung der Frage“ ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
 - Wertung nach Zielen - wenn die Frage korrekt beantwortet wird, wird jedem Ziel eine andere Gewichtung zugewiesen (entsprechend der Gewichtung aus der Liste)
 - Summe der richtigen Zuordnung - die Summe aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Maximum richtiger Zuordnung - die maximale Gewichtung aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Minimum richtiger Zuordnung - das Minimum aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt richtiger Zuordnung - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt aller Zuordnungen - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen, gewertet über alle zur Auswahl stehenden Varianten, wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
2. **Gewichtung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte.
3. Sie können folgende **Bewertungsmethoden** anwenden:
 - **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
 - **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktezahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.
4. Unter **Ziele der Frage** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (eins-zu-viele)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Rückmeldung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Rückmeldung' sub-tab is active. The main area contains several options and input fields:

- ☐ Richtige Antwort anzeigen
- ☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen (with a 'Vor' label and a line for a prefix)
- Fields for feedback messages with 'TE' buttons and checkboxes:
 - Richtige Antwort: [TE] ☐
 - Falsche Antwort: [TE] ☐
 - Keine weiteren Versuche: [TE] ☐
 - Zeit abgelaufen: [TE] ☐
- Positioning fields:
 - Versetzt horizontal: px
 - Versetzt vertikal: px
 - Rückmeldungs-Box Breite: px
- ☐ Rückmeldung automatisch ausblenden (with a 'nach' field set to '3' and 'sek' for seconds)

At the bottom, there are four color selection groups: 'Hintergrund', 'Rahmen', 'Schaltfläche', and 'Vor'. Each group has four rows (Richtig, Falsch, Versuch, Zeitlimit) and three color pickers (background, border, button). The 'Richtig' row shows a green background (#E0FFE0), a green border (#339933), and a green button (#339933). The other rows show a red background (#FFE0E0), a red border (#FF6666), and a red button (#FF6666). At the very bottom are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

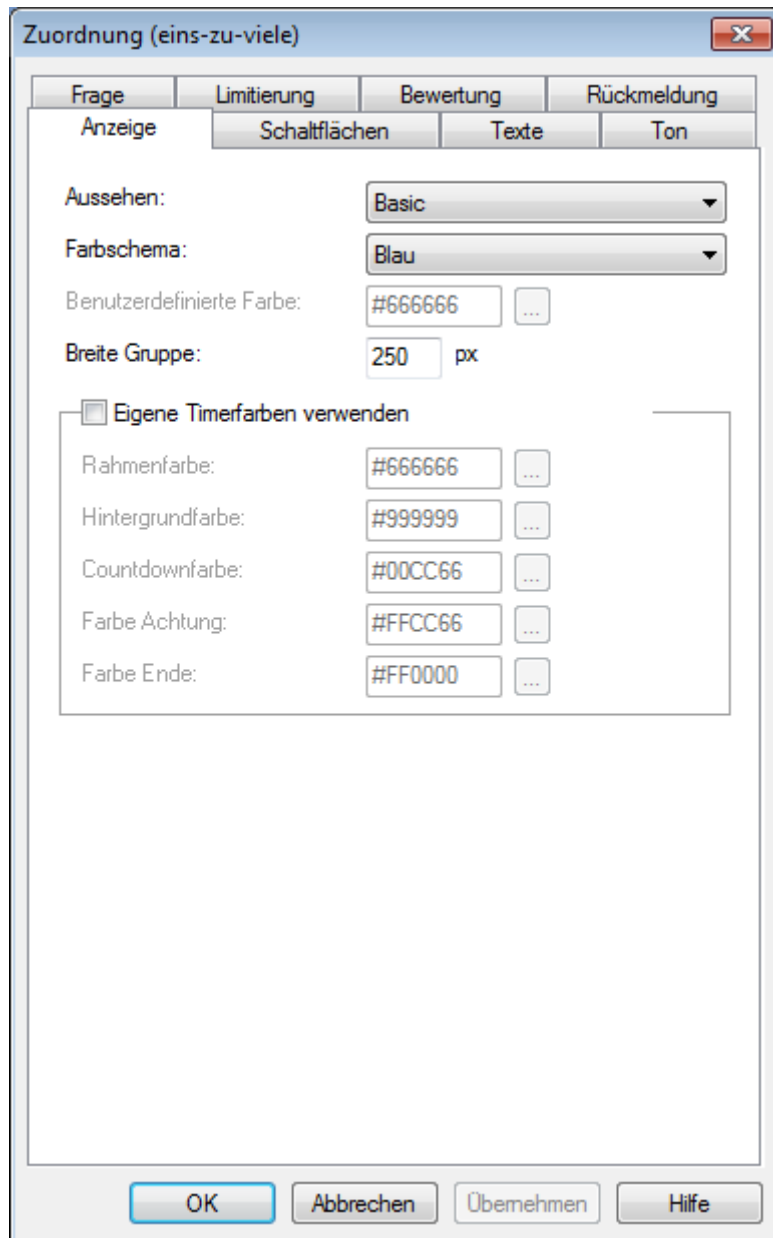
Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. Diese werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal**

5. Objekte

ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxen deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.



Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Zuordnung (eins-zu-viele) [X]

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche:

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart:

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift:

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke:

Schriftstil:

Schriftfarbe:

Textausrichtung:

OK Abbrechen Überehmen Hilfe

Zuordnung (eins-zu-viele) ✕

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Information

Gewertet: Frage gewertet

Nicht gewertet: Frage nicht gewertet

Versuche: verbleibende Versuche:

Zeitlimit: Zeitlimit:

Sekunden: sek

Fragehinweis: Verbinden Sie die Elemente auf der rech

Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT

Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS

Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN

Überspr./nicht bestanden: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN UI

Quickinfo beim Trennen: Klicken Sie auf den Steckplatz, um die \

Ablösen mittels Finger: Schieben Sie den Finger, um das Elemei

Warnhinweis

Frage fortgesetzt: Versuch fortgesetzt. Die Anzahl der Vers

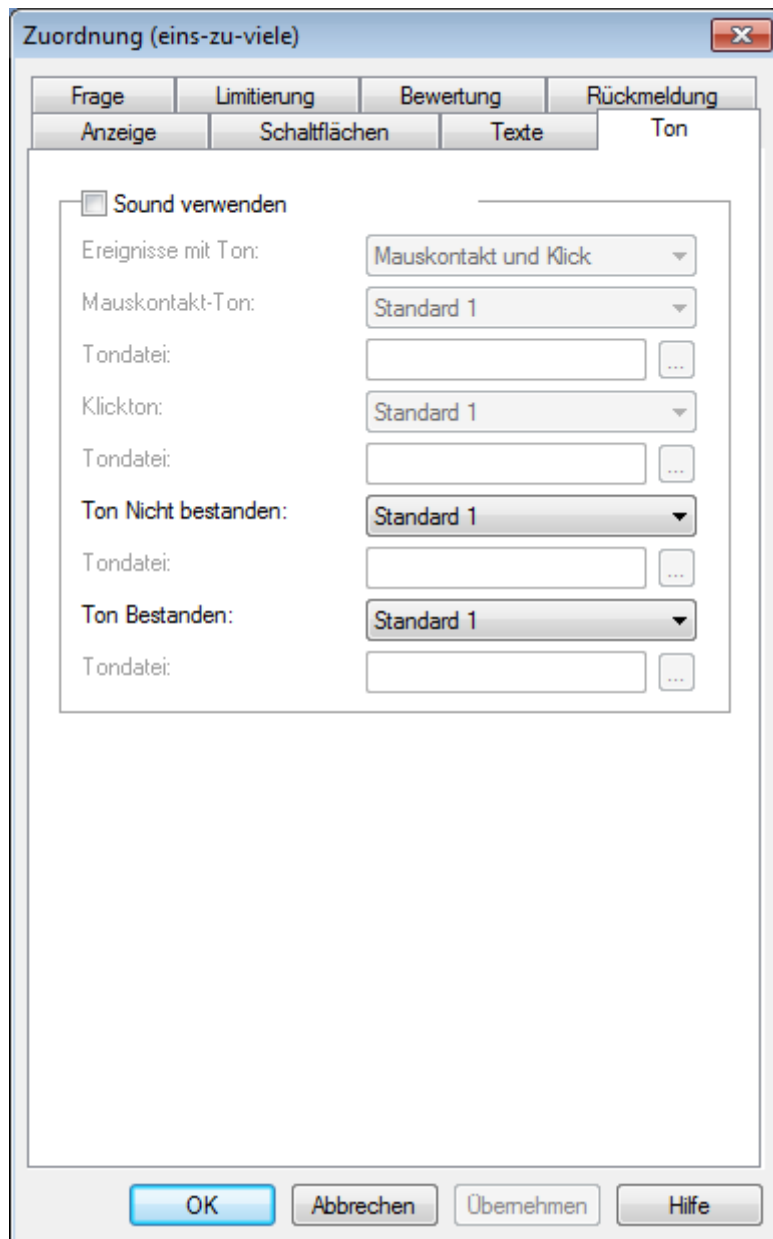
Frage beendet: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Weiterer Versuch: Diese Frage wurde bereits beantwortet. |

Bestätigung Überspringen: Übersprungene Fragen werden als nicht

Keine weiteren Steckplätze: Keine weiteren Steckplätze mehr in dies

OK Abbrechen Überehmen Hilfe



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Element verschoben	<i>Der Benutzer bewegt ein beliebiges Element.</i>
Wenn Element zugeordnet	<i>Der Benutzer ordnet ein beliebiges Element zu.</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung.</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.question Mode</i>

5. Objekte

questionType	"truefalse"	$\$OBJ\_ID.questionT$ ype
questionDuration	Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).	$\$OBJ\_ID.question$ Duration
questionTimer	Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).	$\$OBJ\_ID.questionT$ imer
itemQuantity	Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.	$\$OBJ\_ID.itemQua$ ntity
questionValue	Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).	$\$OBJ\_ID.question$ Value
attemptsLast	Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attempts$ Last
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	$\$OBJ\_ID.attempts$ Total

5.3.4.9 Mehrfache Zuordnung (viele-zu-viele)

Bei der **Mehrfachzuordnung** können die angegebenen Elemente in mehrere Gruppen gleichzeitig zugeordnet werden (im Gegensatz zur Gruppenzuordnung, wo jedes Element in genau eine Gruppe gehört).

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten.

Beispiel eines Objekts:

Frage gutgeschrieben

Ordnen Sie die Instrumente den Gruppen zu

Verbinden Sie die Elemente auf der rechten Seite mit den passenden Gegenstück.

Blasinstrument ☐ 1 ☐ 2	☐ 1 Blockflöte
Saiteninstrument ☐ 4 ☐ 5	☐ 2 Trompete
Tasteninstrument ☐ 6 ☐ 7	☐ 3 Oboe
	☐ 4 Klavier
	☐ 5 Gitarre
	☐ 6 Cembalo
	☐ 7 Keyboard

Versuche: 1

Zeitlimit: 2 sek

WICHTIG! Dieses Frage-Objekt verbraucht sehr viel Platz, wenn dieses im Frame platziert wird, deshalb empfehlen wir, die Breite des Objektes nicht auf weniger als 700 Pixel zu fixieren.

Objektparameter

The screenshot shows a dialog box titled "Zuordnung (viele-zu-viele)". It has four tabs: "Anzeige", "Schaltflächen", "Texte", and "Ton". The "Frage" tab is selected. Inside the "Frage" tab, there are sub-tabs: "Limitierung", "Bewertung", and "Rückmeldung". The "Frage" sub-tab is active. It contains a checkbox "Frageblock anzeigen" which is checked. Below it is a text field "Fragetext:" with the text "Ordnen Sie die Instrumente de" and a button "TE". Below that is a section "Gruppenübersicht:" with a list box containing "Blasinstrument", "Saiteninstrument", and "Tasteninstrument". Below that is a section "Antworten:" with a list box containing "Antwort", "Blockflöte", "Trompete", "Oboe", "Klavier", "Gitarre", and "Cembalo". Below that is a checkbox "Steckplätze anzeigen" which is checked. Below it is a text field "Anzahl der Steckplätze:" with a dropdown menu showing "Exakte Anzahl Antworten". Below that is a text field "Benutzerdefinierte Anzahl:" with the value "3". At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Um den **Fragetext** einzugeben, klicken Sie die Schaltfläche „TE“. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

In der oberen Liste legen Sie die Gruppen an, in der unteren Liste die verfügbaren Elemente. Die Zuordnung der Elemente zu den jeweiligen Gruppen erfolgt in den Eigenschaften der Gruppen - Doppelklick auf die Gruppe und Eingabe der Zeilennummer aller Elemente, wobei die Zeilennummer der Reihenfolge der Elemente entspricht. Für jedes dieser Gruppe zugeordnete Element kann eine Bewertung angegeben werden.

Gruppentext: TE

ZeilenNr. Antwort: + - ↑ ↓ 📄

ZeilenNr.	Wertung***
1	1
6	1
3	2

Bei Bedarf kann für jedes korrekte Paar eine eigene Wertung angegeben werden.

Die Gruppen werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie eingegeben wurden, die dazugehörigen Elemente werden in beliebiger Reihenfolge angezeigt.

Die Anzahl der Steckplätze limitiert die maximale Anzahl der Übereinstimmungen, welche der Basis zugeordnet werden können. Der Wert kann 0 betragen (kein Limit, d.h. es gibt keine Übereinstimmung zur Basis), gleiche Anzahl an Übereinstimmungen in dieser Gruppe (dies stellt einen Hinweis für den Benutzer dar), maximale Anzahl an Übereinstimmungen. Beachten Sie, dass, wenn die Anzahl der Steckplätze nicht auf 0 gestellt ist, der Benutzer eine Warnung bekommt, dass es keine weiteren Steckplätze gibt, wenn er versucht, weitere Elemente an die Basis anzufügen.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (viele-zu-viele)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Limitierung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Limitierung' sub-tab is active. The main area contains several settings:

- ☐ Anzahl der Versuche automatisch setzen. Below it, 'Anzahl der Versuche:' is followed by a text box containing '1'.
- ☐ Zeitlimit für die Antwort. Below it, 'Zeitlimit (sek):' is followed by a text box containing '10'.
- ☐ Frage überspringen erlauben. Below it, 'Die übersprungene Frage ist:' is followed by two radio buttons: 'nur übersprungen' and 'nicht bestanden' (which is selected).
- ☐ Weitere Versuche erlauben. Below it, 'Bei weiteren Versuchen:' is followed by a dropdown menu showing 'Bestätigung anzeigen'.
- ☒ Nachricht zur Vollständigkeit der Frage anzeigen
- ☒ Nachricht zur Fortsetzung einer Frage anzeigen

At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Limitierung“, können Sie folgende Einschränkungen einstellen:

1. **Anzahl der Versuche** – Dieses Feld ist für die Eingabe uneingeschränkt verfügbar (in diesem Fall gibt es keine automatische Berechnungsfunktion). Dort können Sie die Anzahl der Antwortversuche passend zur Komplexität der Frage oder zur Prüfungsmethodologie festlegen.
2. **Zeitlimit für die Antwort** - Nach Ablauf der festgelegten Zeit ist eine weitere Eingabe der Antwort nicht mehr möglich und die Frage wird ausgewertet, ungeachtet dessen, ob die Schaltfläche „Abschicken“ angeklickt wurde oder nicht. Wenn zu diesem Zeitpunkt die korrekte Antwort ausgewählt ist, wird diese dem Benutzer gutgeschrieben.
3. **Frage überspringen erlauben** - Falls diese Auswahlbox aktiviert wird, kann der Benutzer diese Frage ignorieren, indem er auf die Schaltfläche „Überspringen“ klickt. Der Autor des Kurses kann festlegen, ob die übersprungene Frage als nur

5. Objekte

übersprungen (mit der Möglichkeit, die Frage zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung zu stellen) oder als nicht bestanden klassifiziert wird (ohne die Möglichkeit eines weiteren Versuchs).

4. Die Möglichkeit, ein gespeichertes Ergebnis zurückzustellen und die Frage noch einmal zu beantworten.

The screenshot shows a dialog box titled 'Zuordnung (viele-zu-viele)' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Bewertung' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Frage', 'Limitierung', 'Bewertung', and 'Rückmeldung'. The 'Bewertung' sub-tab is active. Inside this sub-tab, there is a checkbox 'Frage bewerten' which is checked. Below it, 'Bewertungsart:' is set to 'Wertung der Frage/Versuch'. 'Wertung der Frage/Versuch*' is set to '1'. 'Bewertungsmethode*' has two radio buttons: 'fix' (selected) and 'regressiv'. Below these is 'Ziele der Frage:' with four icons: a plus sign, a minus sign, an up arrow, and a down arrow. Below the icons is a table with two columns: 'Ziel' and 'Wertung**'. The table is currently empty. Below the table is a checkbox 'Max. Punkteanzahl anzeigen' which is unchecked. At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Zuordnung (viele-zu-viele)

Anzeige | Schaltflächen | **Texte** | Ton

Frage | Limitierung | **Bewertung** | Rückmeldung

☒ Frage bewerten

Bewertungsart: Wertung der Frage/Versuch

Wertung der Frage/Versuch*: 1

Bewertungsmethode*: ☒ fix ☐ regressiv

Ziele der Frage: + - ↑ ↓

Ziel	Wertung**

☐ Max. Punkteanzahl anzeigen

* Wertung eines Versuches für die regressive Methode

xxx Für jedes Ziel muss eine Wertung gesetzt sein

xxxx Für jede Variante muss eine Wertung gesetzt sein

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Wechseln Sie zur Registerkarte „Bewertung“, um die Parameter für die Bewertung der Frage festzulegen. Die wesentliche Auswahlbox ist „Frage gutschreiben“. Falls diese nicht markiert ist, sind alle weiteren Parameter inaktiv, eine Bewertung findet nicht statt. Solche Fragen werden als nicht gutgeschriebene Fragen ausgewiesen. Diese Fragen werden häufig zur Selbstkontrolle verwendet, um den Benutzer auf das folgende Folien-Thema vorzubereiten und/oder um das Thema für den Benutzer interessant zu gestalten.

Wenn die Checkbox **Frage gutschreiben** aktiviert ist, sind folgende Auswahlen verfügbar.

1. **Bewertungsarten** - definiert, wie eine korrekte Antwort zu bewerten ist:
 - Wertung der Frage/Versuch - Punktzahl für die Frage. Diese Zahl wird verwendet, um die Gesamtpunkteanzahl der Frage zu berechnen. Wenn die Bewertungsart „Wertung der Frage“ ausgewählt wird, entspricht die Wertung der Frage der Gesamtpunkteanzahl.
 - Wertung nach Zielen - bei korrekter Antwort werden zu den in der Liste angeführten Zielen die daneben stehenden Punkte addiert.
 - Summe der richtigen Zuordnung - die Summe aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Maximum richtiger Zuordnung - die maximale Gewichtung aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Minimum richtiger Zuordnung - das Minimum aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt richtiger Zuordnung - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
 - Durchschnitt aller Zuordnungen - der Durchschnitt aller ausgewählten Variantengewichtungen, gewertet über alle zur Auswahl stehenden Varianten, wird sämtlichen Zielen zugewiesen.
2. **Gewichtung der Frage (Versuch)** – Basis für die Berechnung der Punkte.
3. Sie können folgende **Bewertungsmethoden** anwenden:
 - **fix** (Mit der richtigen Antwort bekommt der Benutzer die gleiche Punktezahl, unabhängig von der Zahl der Versuche. Der eingegebene Basiswert entspricht der erreichten Punktezahl).
 - **regressiv** (In diesem Fall erhält der Benutzer die höchstmögliche Punktezahl für die korrekte Antwort beim ersten Versuch; die Punktezahl nimmt ab beim zweiten Versuch und so weiter, bis alle Versuche aufgebraucht sind). Die Höchstpunktzahl entspricht in diesem Fall der **Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl der offenen Versuche**. Dies ermöglicht eine genauere Leistungsbewertung aber erfordert zusätzliche Frage-Parameter. Es ist wichtig, dass die automatisch berechnete Anzahl von Versuchen für diese Methode nicht überschritten wird (die Anzahl an möglichen Versuchen minus 1); andernfalls wird diese Methode unwirksam.
4. Unter **Ziele der Frage** kann eine Liste der Ziele angegeben werden, auf denen die Punkte bei korrekter Antwort gutgeschrieben werden. Für die Bewertungsvarianten 'nach Zielen' können hier auch die Punkte je Ziel vorgegeben werden.

The screenshot shows the 'Zuordnung (viele-zu-viele)' dialog box with the 'Rückmeldung' tab selected. The dialog has a title bar with a close button. Below the title bar are four tabs: 'Anzeige', 'Schaltflächen', 'Texte', and 'Ton'. The 'Rückmeldung' tab is active, showing a 'Frage' sub-tab. The main content area contains several options and input fields:

- ☐ Richtige Antwort anzeigen
- ☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen (with a 'Vor' label and a line for a prefix)
- Richtige Antwort: ☐
- Falsche Antwort: ☐
- Keine weiteren Versuche: ☐
- Zeit abgelaufen: ☐
- Versetzt horizontal: px
- Versetzt vertikal: px
- Rückmeldungs-Box Breite: px
- ☐ Rückmeldung automatisch ausblenden (with a line for a prefix)
- nach sek

Below these options is a table for color selection:

	Hintergrund	Rahmen	Schaltfläche
Richtig:	#E0FFE0 ...	#339933 ...	#339933 ...
Falsch:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...
Versuch:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...
Zeitlimit:	#FFE0E0 ...	#FF6666 ...	#FF6666 ...

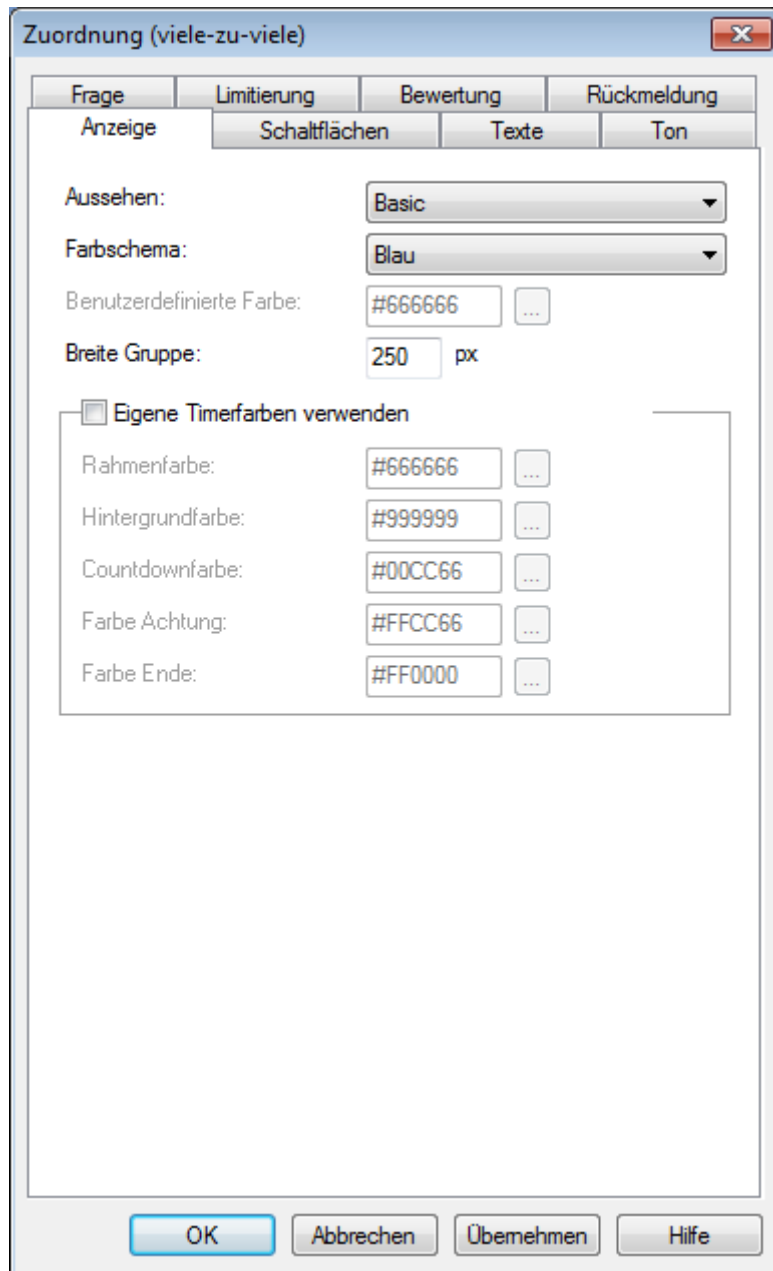
At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Rückmeldung“ können Sie eine Auswahl für das Feedback treffen und nach Beantwortung der Frage entweder eine Information, ob die Antwort korrekt war oder nicht, oder (nach dem letzten Versuch) die richtige Antwort anzeigen (sinnvoll, wenn Sie die Frage zur Selbstkontrolle verwenden).

Ermöglichen Sie **Richtige Antwort anzeigen** nach dem Abschluss der Frage, indem Sie die entsprechende Checkbox aktivieren. Wenn der Lernende alle Versuche zu antworten aufgebraucht hat, oder wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die korrekte Antwort angezeigt; dem Benutzer wird diese Antwort nicht gutgeschrieben. Diese Auswahl wird verwendet, wenn der Test eher der Bildung denn der Prüfung dient.

Mittels **Rückmeldungs-nachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. **Rückmeldungs-nachrichten** werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt**

horizontal und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zur oberen linken Ecke des Objektes angegeben). Beachten Sie, dass sich neben jeder Schaltfläche „TE“ eine Checkbox befindet, mit welcher Sie die Anzeige der Feedbacknachrichten ein- und ausschalten können. Standardmäßig sind alle Checkboxes deaktiviert, um das Objekt nicht mit zu vielen Details zu überladen.



Auf den Registerkarten „Anzeige“, „Schaltflächen“ und „Texte“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen, sowie die Informations- und Warnmitteilungen bearbeiten.

Zuordnung (viele-zu-viele) ✖

Frage	Limitierung	Bewertung	Rückmeldung
Anzeige	Schaltflächen	Texte	Ton

Text Antwort abschicken:

Text Frage überspringen:

☐ Eigene Schaltflächen verwenden

Typ der Schaltfläche: HTML Schaltfläche

Schaltfläche - Breite: px Höhe: px

Normal Mauskontakt

Rahmenart: Linie Linie

Rahmenbreite: px px

Rahmenfarbe:

Hintergrundfarbe:

Schrift: Arial Arial

Benutzerdefinierte Schrift:

Schriftgröße: px px

Schriftstärke: Normal Normal

Schriftstil: Normal Normal

Schriftfarbe:

Textausrichtung: Zentriert Zentriert

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Zuordnung (viele-zu-viele)
X

Frage
Anzeige

Limitierung
Schaltflächen

Bewertung
Texte

Rückmeldung
Ton

Information

Gewertet:

Nicht gewertet:

Versuche:

Zeitlimit:

Sekunden:

Fragehinweis:

Richtige Antwort:

Letzter Status:

Übersprungen:

Überspr./nicht bestanden:

Quickinfo beim Trennen:

Warnhinweis

Frage fortgesetzt:

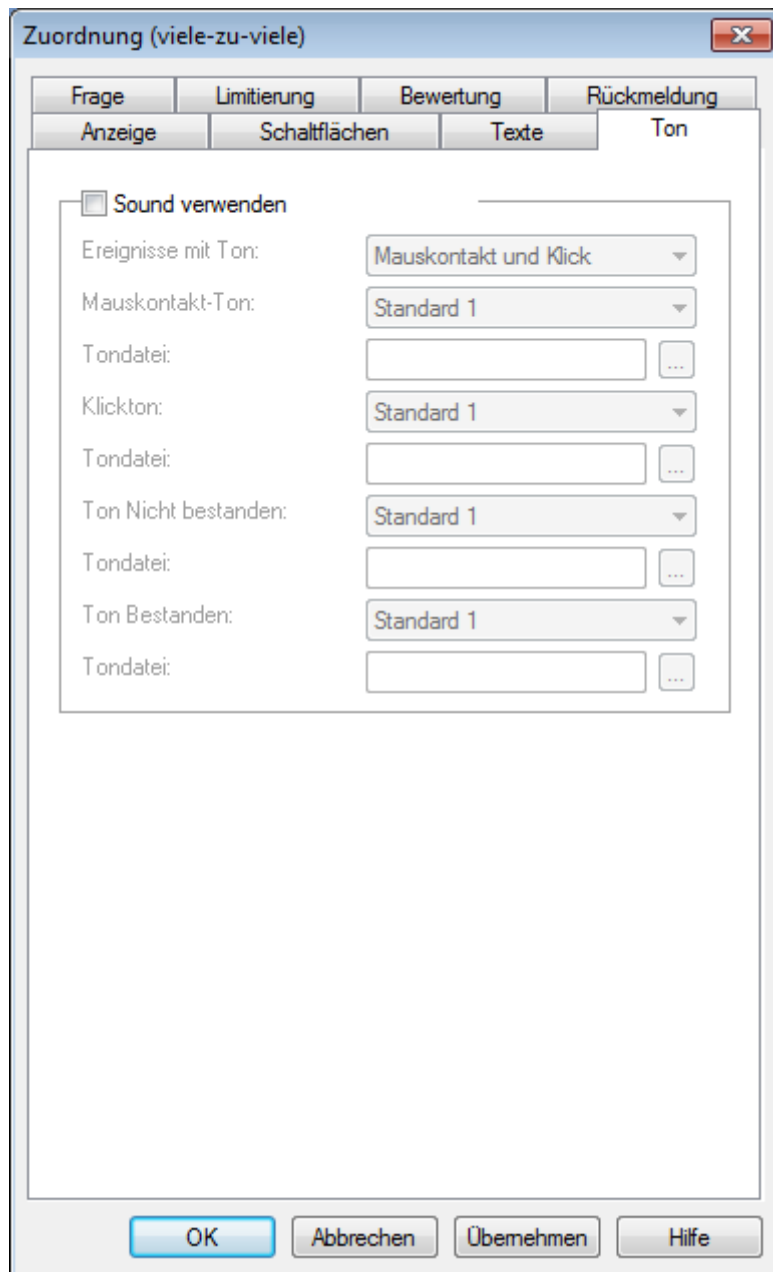
Frage beendet:

Weiterer Versuch:

Bestätigung Überspringen:

Keine weiteren Steckplätze:

Bereits hinzugefügt:



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Element verschoben	<i>Der Benutzer bewegt ein beliebiges Element.</i>
Wenn Element zugeordnet	<i>Der Benutzer ordnet ein beliebiges Element zu.</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung.</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde.</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird bei Überspringen nicht ausgelöst.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
questionMode	<i>Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.</i>	<i>\$OBJ_ID.question Mode</i>

5. Objekte

questionType	"truefalse"	<i>\$OBJ_ID.questionType</i>
questionDuration	<i>Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (falls vorhanden).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionDuration</i>
questionTimer	<i>Gibt den aktuellen Timer-Wert in Sekunden aus (falls dieser aktiviert wurde).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionTimer</i>
itemQuantity	<i>Gibt die Anzahl der möglichen Antworten aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.itemQuantity</i>
questionValue	<i>Aktuelle Antwort („true“ oder „false“).</i>	<i>\$OBJ_ID.questionValue</i>
attemptsLast	<i>Gibt die aktuelle Anzahl an Versuchen aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.attemptsLast</i>
attemptsTotal	<i>Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.attemptsTotal</i>

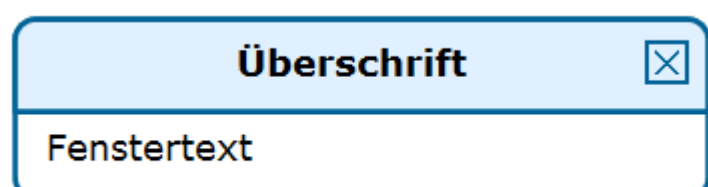
5.3.5 Dialogfenster

5.3.5.1 Dialogfenster "Standard"

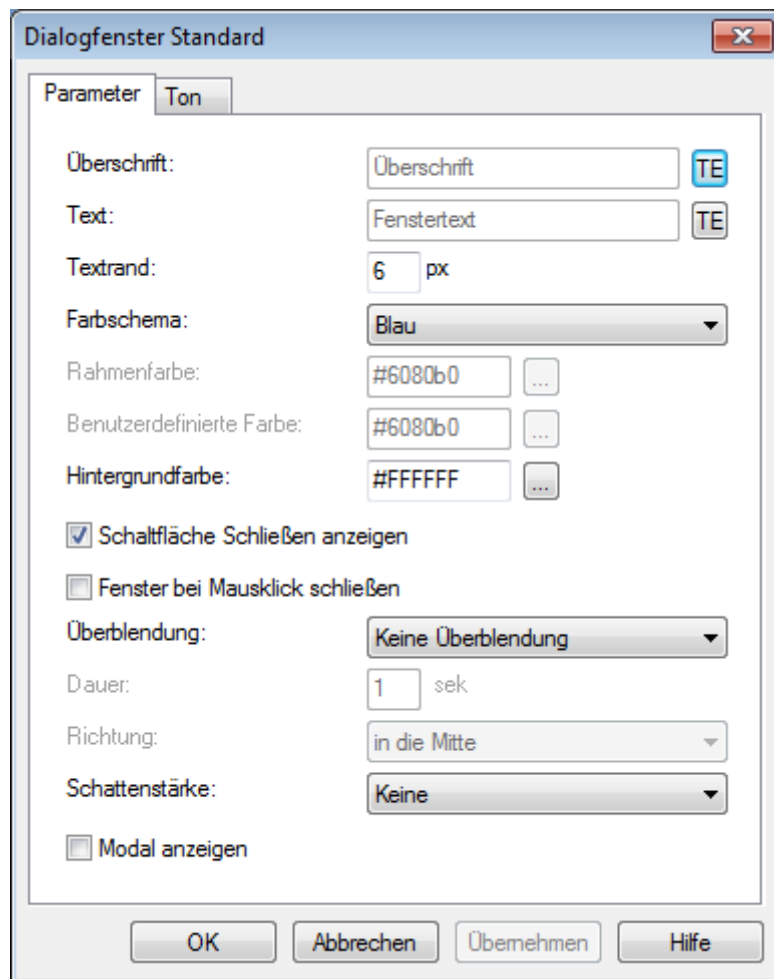
Dialogfenster werden für das Anzeigen unterschiedlicher Erklärungen zum Folieninhalt benutzt. Im Allgemeinen ist die Textgröße für Erklärungen erheblich größer als jene, die in Sprechblasen verfügbar ist. Deshalb kann ein Dialogfenster durch das Klicken auf einen Link oder eine Schaltfläche aktiviert werden, welches sich danach nicht automatisch schließt. Verglichen mit einer Sprechblase hat das Dialogfenster seinen eigenen Schließmechanismus.

Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{ $OBJ_19.x }}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{ #att_left }}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



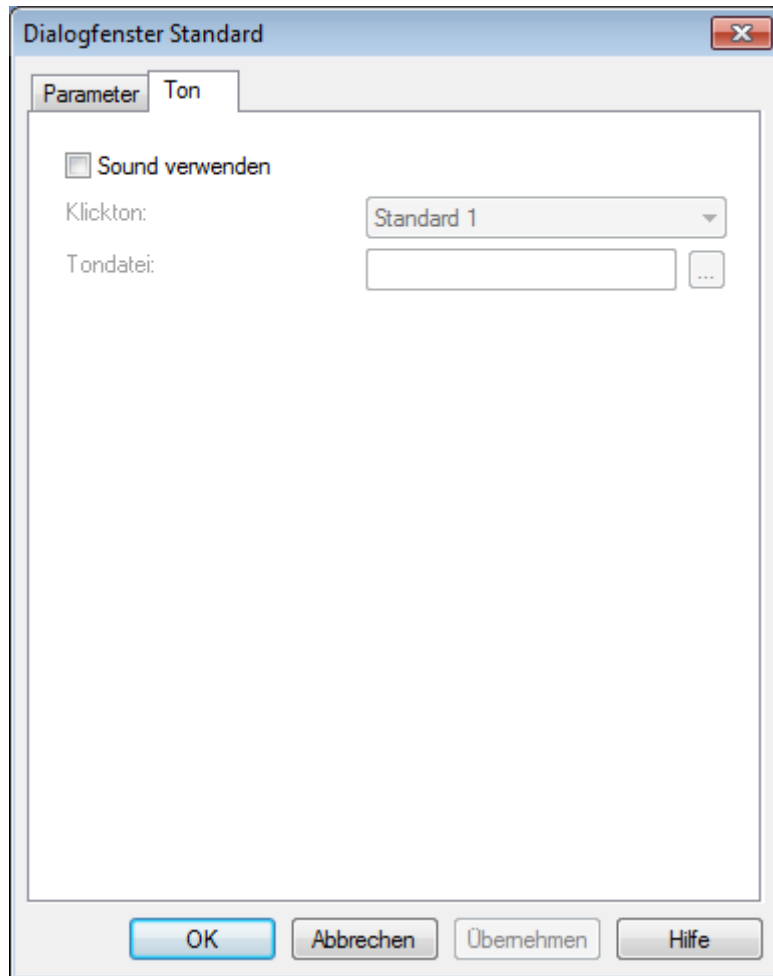
Wählen Sie das **Farbschema** für das Objekt aus. Mit dieser Auswahl können Sie die Farbe des Fenstertitels und des Fensterrahmens bestimmen. Die Hintergrundfarbe für den Textbereich des Fensters ist standardmäßig weiß. Geben Sie den Text für die **Überschrift** und den **Text** für den Inhalt ein. Standardmäßig wird der Titel zentriert und verwendet die Standard-Schriftart des Moduls. Sie können diese im Bearbeitungsmodus ändern.

Legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Raum zwischen dem Rahmen des Fensters und dem Textblock.

Die Checkbox **Schaltfläche Schließen anzeigen** legt fest, ob das Fenster geschlossen werden kann, indem man auf die Schaltfläche „Schließen“ klickt (dieser ist der Windows-Schaltfläche „Schließen“ ähnlich) oder per Klick auf eine beliebige Stelle im Fenster. Beachten Sie, dass Sie keine Regel für das Schließen festlegen müssen, doch es obliegt Ihrer Verantwortung, eine Möglichkeit zum Schließen des Fensters zu geben.

Bei Bedarf wählen sie einen passenden Überblendungseffekt. Das Objekt unterstützt zusätzlich zu den Standardeffekten noch **Heranzoomen** und **Einfliegen**.

Das Objekt kann **Modal** angezeigt werden, dh. alle anderen Objekte sind während der Anzeige gesperrt.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, eine der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Textanzeige aktualisiert	Nachdem der Text aktualisiert wurde.
wenn Text hinzugefügt	Nachdem Text hinzugefügt wurde.
Wenn Dialogfenster geschlossen	Unmittelbar nach dem Schließen des Objekts.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

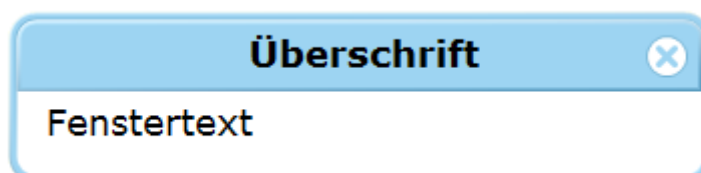
Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SCHLIEßEN	Schließt das Objekt
AKTUALISIERT	Aktualisiert den Text im Objekt.
TEXT HINZUFÜGEN	Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.

5.3.5.2 Dialogfenster "Relief"

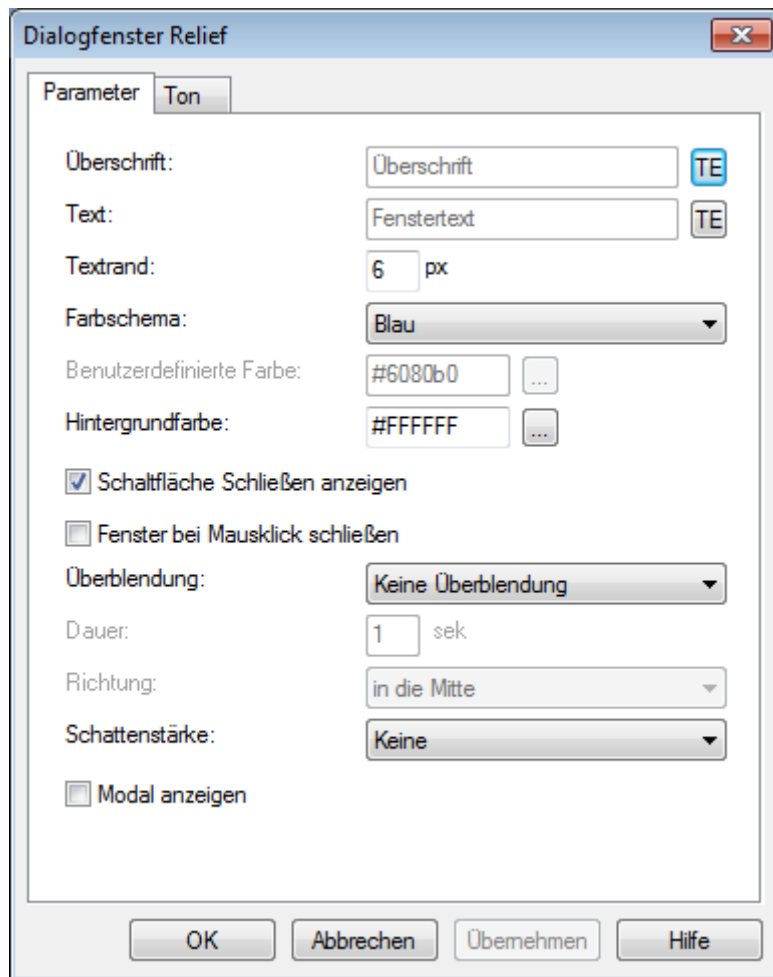
Dialogfenster werden für das Anzeigen unterschiedlicher Erklärungen zum Inhalt auf der Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Textgröße für Erklärungen erheblich größer als jene, die für Sprechblasen zur Verfügung steht. Deshalb kann ein Dialogfenster durch das Klicken auf einen Link oder eine Schaltfläche aktiviert werden, welches sich danach nicht automatisch schließt. Verglichen mit einer Sprechblase hat das Dialogfenster seinen eigenen Schließmechanismus.

Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{ $OBJ_19.x }}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{ #att_left }}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Wählen Sie das **Farbschema** für das Objekt aus. Mit dieser Auswahl können Sie die Farbe des Fenstertitels und des Fensterrahmens bestimmen. Die Hintergrundfarbe für den Textbereich des Fensters ist standardmäßig weiß. Geben Sie den Text für die **Überschrift** und den **Text** für den Inhalt ein. Standardmäßig wird der Titel zentriert und verwendet die Standard-Schriftart des Moduls. Sie können diese im Bearbeitungsmodus ändern.

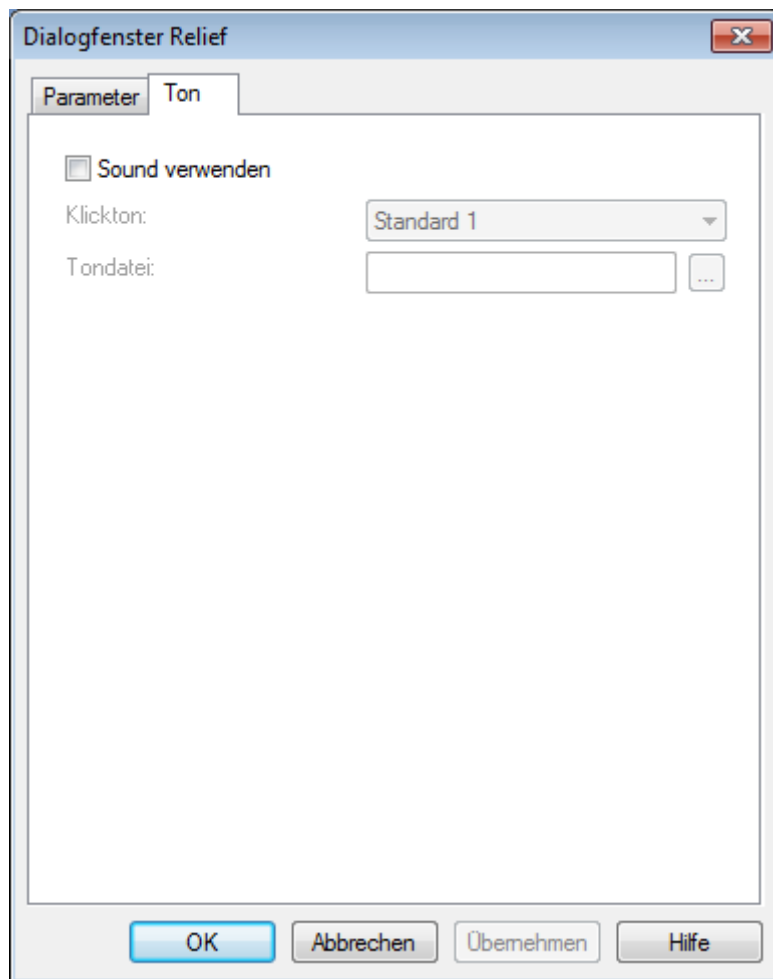
Legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Raum zwischen dem Rahmen des Fensters und dem Textblock.

Die Checkbox **Schaltfläche Schließen anzeigen** legt fest, ob das Fenster geschlossen werden kann, indem man auf die Schaltfläche „Schließen“ klickt (dieser ist der Windows-Schaltfläche „Schließen“ ähnlich) oder per Klick auf eine beliebige Stelle im Fenster. Beachten Sie, dass Sie keine Regel für das Schließen festlegen müssen, doch es obliegt Ihrer Verantwortung, eine Möglichkeit zum Schließen des Fensters zu geben.

Bei Bedarf wählen sie einen passenden Überblendungseffekt. Das Objekt unterstützt zusätzlich zu den Standardeffekten noch **Heranzoomen** und **Einfliegen**.

Das Objekt kann **Modal** angezeigt werden, dh. alle anderen Objekte sind während der Anzeige gesperrt.

5. Objekte



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, einen der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Textanzeige aktualisiert	Nachdem der Text aktualisiert wurde.
wenn Text hinzugefügt	Nachdem Text hinzugefügt wurde.
Wenn Dialogfenster geschlossen	Unmittelbar nach dem Schließen des Objekts.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

<i>Name der Methode</i>	<i>Ergebnis der Durchführung</i>
SCHLIEßEN	<i>Schließt das Objekt</i>
AKTUALISIERT	<i>Aktualisiert den Text im Objekt.</i>
TEXT HINZUFÜGEN	<i>Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.</i>

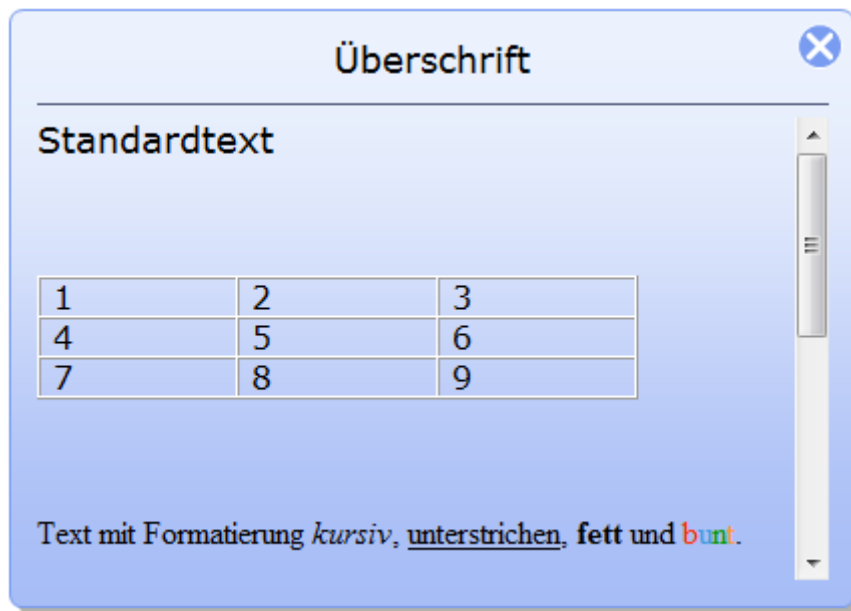
5.3.5.3 Dialogfenster "Farbverlauf"

Dialogfenster werden für das Anzeigen unterschiedlicher Erklärungen zum Inhalt auf der Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Textgröße für Erklärungen erheblich größer als jene, die für Sprechblasen zur Verfügung steht. Deshalb kann ein Dialogfenster durch das Klicken auf einen Link oder eine Schaltfläche aktiviert werden, welches sich danach nicht automatisch schließt. Verglichen mit einer Sprechblase hat das Dialogfenster seinen eigenen Schließmechanismus.

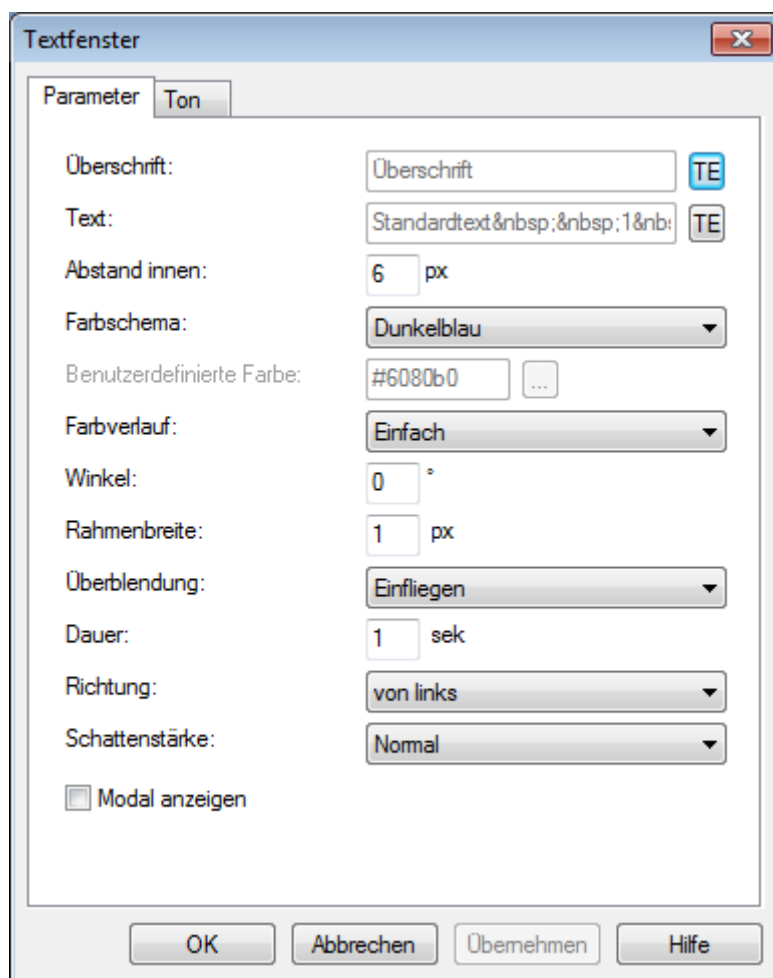
Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{{$OBJ_19.x}}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{#att_left}}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

5. Objekte

Beispiel eines Objekts:



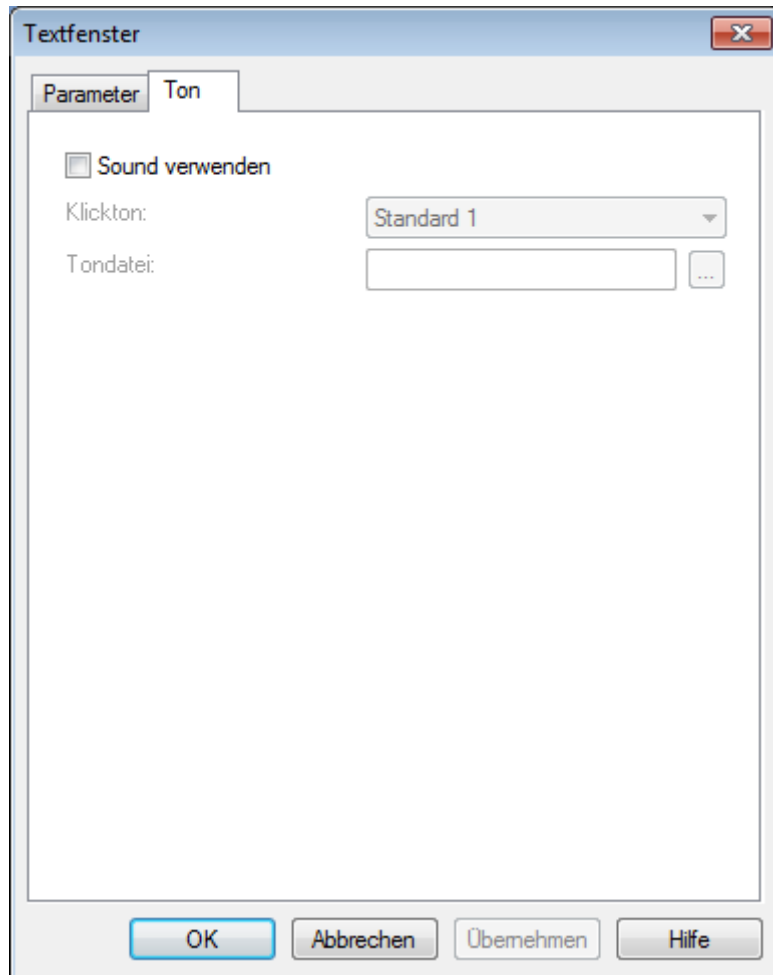
Objektparameter



Wählen Sie ein **Farbschema** für das Objekt aus. Der Farbverlauf wird automatisch entsprechend dem Farbschema erstellt. Geben Sie die Überschrift und den Fenstertext ein. Standardmäßig ist die Überschrift zentriert und übernimmt die Einstellungen vom Modul.

Bei Bedarf wählen Sie einen passenden Überblendungseffekt. Das Objekt unterstützt zusätzlich zu den Standardeffekten noch **Heranzoomen** und **Einfliegen**.

Das Objekt kann **Modal** angezeigt werden, dh. alle anderen Objekte sind während der Anzeige gesperrt.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, eine der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die

5. Objekte

nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Textanzeige aktualisiert	Nachdem der Text aktualisiert wurde.
wenn Text hinzugefügt	Nachdem Text hinzugefügt wurde.
Wenn Dialogfenster geschlossen	Unmittelbar nach dem Schließen des Objekts.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

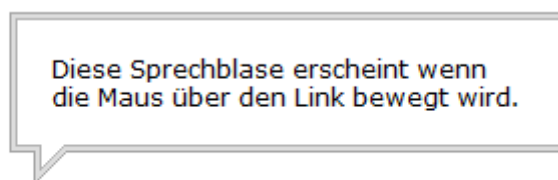
Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SCHLIEßEN	Schließt das Objekt
AKTUALISIERT	Aktualisiert den Text im Objekt.
TEXT HINZUFÜGEN	Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.

5.3.6 Sprechblasen

5.3.6.1 Einfache Sprechblase

Sprechblasen-Objekte werden zur Anzeige von verschiedenen Textanweisungen in einer Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Menge des Textes in einer Sprechblase verhältnismäßig klein (für größere Textblöcke können Dialogfenster verwendet werden). Ein Anwendungsbeispiel: das Sprechblasen-Objekt soll sich öffnen, wenn die Maus des Benutzers über einen „aktiven“ Bereich bewegt wird und sich wieder schließen, wenn die Maus den aktiven Bereich wieder verlässt. Das Öffnen und Schließen der Sprechblase erfolgt dabei nicht automatisch, sondern über Aktionen. Im Gegensatz zu Dialog-Fenstern haben Sprechblasen-Objekte einen Zeigerpfeil.

Beispiel eines Objekts:



Text mit [Sprechblasen](#)-Link

Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Design der Folie aus. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Änderungen mitzuverfolgen. Wählen Sie unter „Pfeil“ die Richtung des Pfeils aus und geben Sie den Sprechblasen-**Text** ein. Bei Bedarf legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Platz zwischen dem Fensterrahmen und dem Text.

Wenn Sie mit den Parametereinstellungen fertig sind, setzen Sie die Sprechblase so, dass

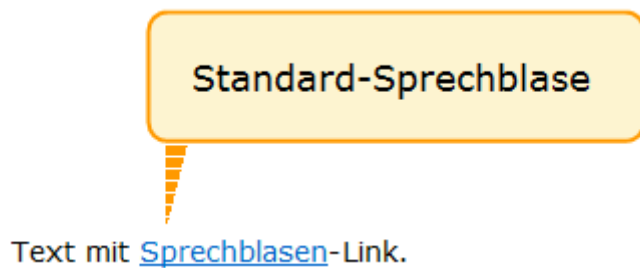
der Pfeil auf das betreffende Element zeigt. Über Aktionen können sie die Sprechblase auch erst bei Bedarf einblenden (zB. wenn sich die Maus des Benutzers über einen Link oder aktiven Bereich bewegt).

Abhängig vom Zweck der eingefügten Sprechblase ist es möglicherweise notwendig, die Anzeige der Sprechblase direkt nach dem Laden des Frames zu sperren und Aktionen zu definieren, welche die Anzeige der Sprechblase ermöglichen.

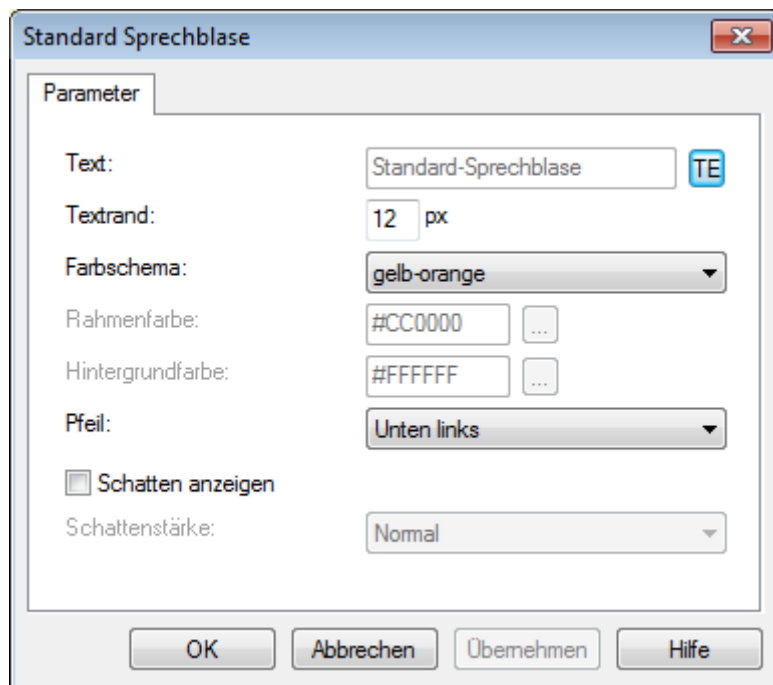
5.3.6.2 Standard Sprechblase

Sprechblasen-Objekte werden zur Anzeige von verschiedenen Textanweisungen in einer Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Menge des Textes in einer Sprechblase verhältnismäßig klein (für größere Textblöcke können Dialogfenster verwendet werden). Ein Anwendungsbeispiel: das Sprechblasen-Objekt soll sich öffnen, wenn die Maus des Benutzers über einen „aktiven“ Bereich bewegt wird und sich wieder schließen, wenn die Maus den aktiven Bereich wieder verlässt. Das Öffnen und Schließen der Sprechblase erfolgt dabei nicht automatisch, sondern über Aktionen. Im Gegensatz zu Dialog-Fenstern haben Sprechblasen-Objekte einen Zeigerpfeil.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Design der Folie aus. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Änderungen mitzuverfolgen. Wählen Sie unter „Pfeil“ die Richtung des Pfeils aus und geben Sie den Sprechblasen-**Text** ein. Bei Bedarf legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Platz zwischen dem Fensterrahmen und dem Text.

Wenn Sie mit den Parametereinstellungen fertig sind, setzen Sie die Sprechblase so, dass der Pfeil auf das betreffende Element zeigt. Über Aktionen können sie die Sprechblase auch erst bei Bedarf einblenden (zB. wenn sich die Maus des Benutzers über einen Link oder aktiven Bereich bewegt).

Abhängig vom Zweck der eingefügten Sprechblase ist es möglicherweise notwendig, die Anzeige der Sprechblase direkt nach dem Laden des Frames zu sperren und Aktionen zu definieren, welche die Anzeige der Sprechblase ermöglichen.

5.3.6.3 Gewölbte Sprechblase

Sprechblasen-Objekte werden zur Anzeige von verschiedenen Textanweisungen in einer Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Menge des Textes in einer Sprechblase verhältnismäßig klein (für größere Textblöcke können Dialogfenster verwendet werden). Ein Anwendungsbeispiel: das Sprechblasen-Objekt soll sich öffnen, wenn die Maus des Benutzers über einen „aktiven“ Bereich bewegt wird und sich wieder schließen, wenn die Maus den aktiven Bereich wieder verlässt. Das Öffnen und Schließen der Sprechblase erfolgt dabei nicht automatisch, sondern über Aktionen. Im Gegensatz zu Dialog-Fenstern haben Sprechblasen-Objekte einen Zeigerpfeil.

5. Objekte

Beispiel eines Objekts:



Text mit [Sprechblasen](#)-Link.

Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Design der Folie aus. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Änderungen mitzuverfolgen. Wählen Sie unter „Pfeil“ die Richtung des Pfeils aus und geben Sie den Sprechblasen-**Text** ein. Bei Bedarf legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Platz zwischen dem Fensterrahmen und dem Text.

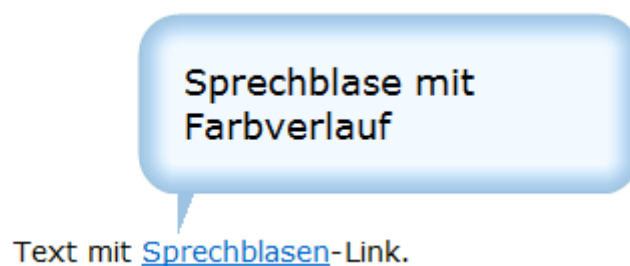
Wenn Sie mit den Parametereinstellungen fertig sind, setzen Sie die Sprechblase so, dass der Pfeil auf das betreffende Element zeigt. Über Aktionen können sie die Sprechblase auch erst bei Bedarf einblenden (zB. wenn sich die Maus des Benutzers über einen Link oder aktiven Bereich bewegt).

Abhängig vom Zweck der eingefügten Sprechblase ist es möglicherweise notwendig, die Anzeige der Sprechblase direkt nach dem Laden des Frames zu sperren und Aktionen zu definieren, welche die Anzeige der Sprechblase ermöglichen.

5.3.6.4 Verlaufende Sprechblase

Sprechblasen-Objekte werden zur Anzeige von verschiedenen Textanweisungen in einer Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Menge des Textes in einer Sprechblase verhältnismäßig klein (für größere Textblöcke können Dialogfenster verwendet werden). Ein Anwendungsbeispiel: das Sprechblasen-Objekt soll sich öffnen, wenn die Maus des Benutzers über einen „aktiven“ Bereich bewegt wird und sich wieder schließen, wenn die Maus den aktiven Bereich wieder verlässt. Das Öffnen und Schließen der Sprechblase erfolgt dabei nicht automatisch, sondern über Aktionen. Im Gegensatz zu Dialog-Fenstern haben Sprechblasen-Objekte einen Zeigerpfeil.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Design der Folie aus. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Änderungen mitzuverfolgen. Wählen Sie unter „Pfeil“ die Richtung des Pfeils aus und geben Sie den Sprechblasen-**Text** ein. Bei Bedarf legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Platz zwischen dem Fensterrahmen und dem Text.

5. Objekte

Wenn Sie mit den Parametereinstellungen fertig sind, setzen Sie die Sprechblase so, dass der Pfeil auf das betreffende Element zeigt. Über Aktionen können sie die Sprechblase auch erst bei Bedarf einblenden (zB. wenn sich die Maus des Benutzers über einen Link oder aktiven Bereich bewegt).

Abhängig vom Zweck der eingefügten Sprechblase ist es möglicherweise notwendig, die Anzeige der Sprechblase direkt nach dem Laden des Frames zu sperren und Aktionen zu definieren, welche die Anzeige der Sprechblase ermöglichen.

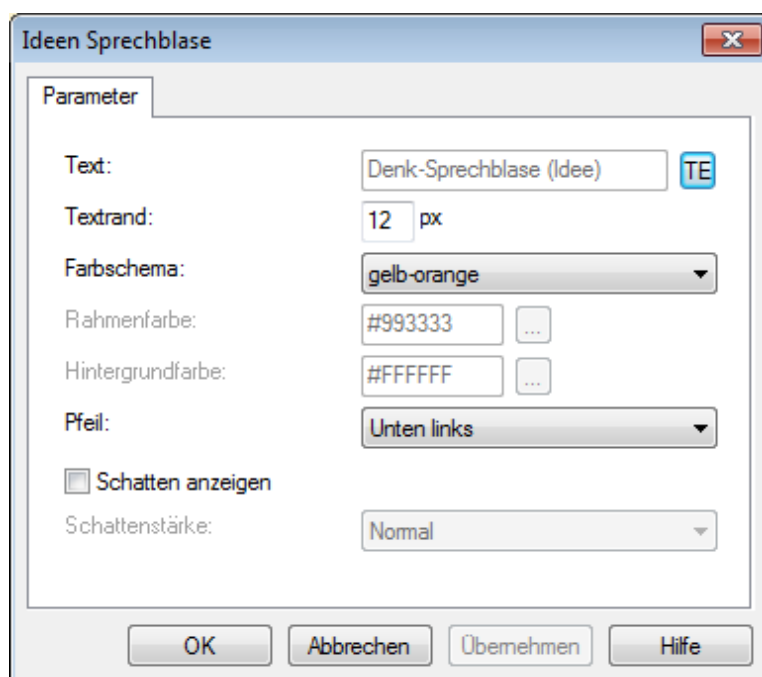
5.3.6.5 Ideen Sprechblase

Sprechblasen-Objekte werden zur Anzeige von verschiedenen Textanweisungen in einer Folie benutzt. Im Allgemeinen ist die Menge des Textes in einer Sprechblase verhältnismäßig klein (für größere Textblöcke können Dialogfenster verwendet werden). Ein Anwendungsbeispiel: das Sprechblasen-Objekt soll sich öffnen, wenn die Maus des Benutzers über einen „aktiven“ Bereich bewegt wird und sich wieder schließen, wenn die Maus den aktiven Bereich wieder verlässt. Das Öffnen und Schließen der Sprechblase erfolgt dabei nicht automatisch, sondern über Aktionen. Im Gegensatz zu Dialog-Fenstern haben Sprechblasen-Objekte einen Zeigerpfeil.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Design der Folie aus. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Änderungen mitzuverfolgen. Wählen Sie unter „Pfeil“ die Richtung des Pfeils aus und geben Sie den Sprechblasen-**Text** ein. Bei Bedarf legen Sie einen Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Platz zwischen dem Fensterrahmen und dem Text.



Wenn Sie mit den Parametereinstellungen fertig sind, setzen Sie die Sprechblase so, dass der Pfeil auf das betreffende Element zeigt. Über Aktionen können sie die Sprechblase auch erst bei Bedarf einblenden (zB. wenn sich die Maus des Benutzers über einen Link oder aktiven Bereich bewegt).

Abhängig vom Zweck der eingefügten Sprechblase ist es möglicherweise notwendig, die Anzeige der Sprechblase direkt nach dem Laden des Frames zu sperren und Aktionen zu definieren, welche die Anzeige der Sprechblase ermöglichen.

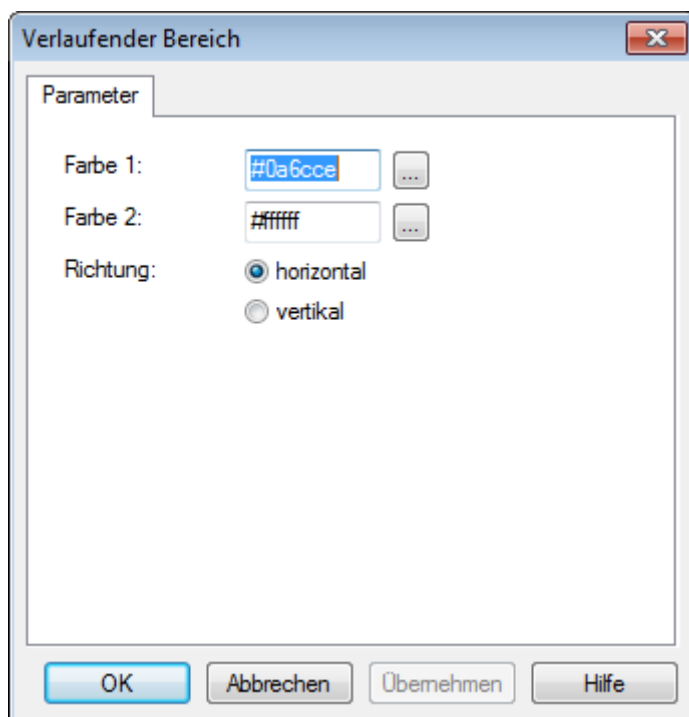
5.3.7 Design

5.3.7.1 Verlauf

Das Objekt **Verlauf** wird im Allgemeinen für Dekorationszwecke benutzt.

Beispiel eines Objekts:

Objektparameter



5. Objekte

Wählen Sie eine **Farbe** für den Anfang und das Ende des Verlaufs entsprechend dem ausgewählten Design der Folie aus. Klicken Sie auf „Übernehmen“, um die Änderungen mitzuverfolgen.

Wählen Sie die **Richtung** des vertikalen oder horizontalen Verlaufs aus.

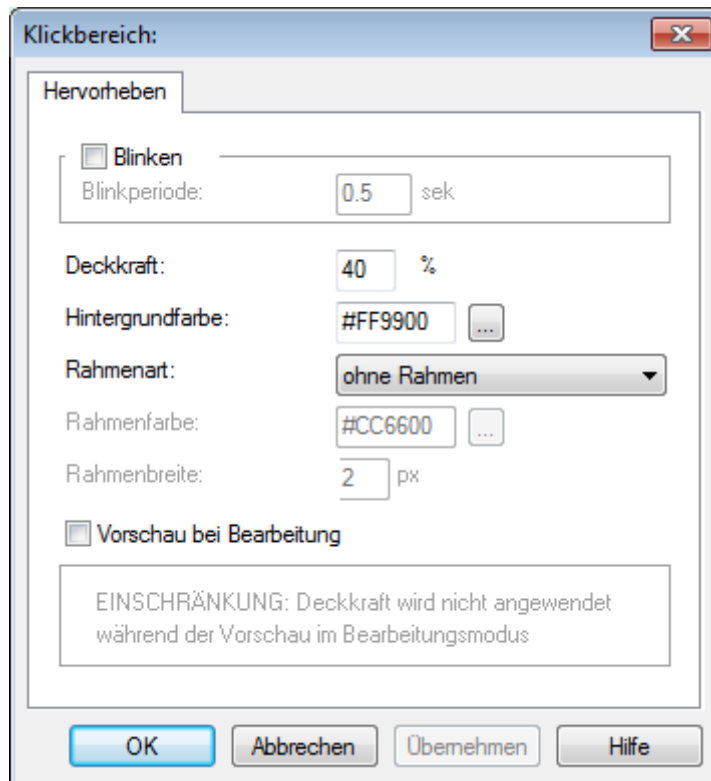
5.3.7.2 Klickbereich

Der **Klick-Bereich** eines Objekts ist ein transparenter Bereich auf einer beliebigen Position im Frame. Dieser ist standardmäßig transparent, doch kann er sichtbar gemacht werden, sowie blinkend unter Verwendung der Objekt-Methoden. Dieses ist möglicherweise nützlich um den Klickbereich bei einem falschen Klick hervorzuheben.

Das Objekt ist standardmäßig unsichtbar; deshalb wird der Platzhalter des Objekts im Bearbeitungs-Modus angezeigt.



Nachdem Sie dieses Objekt in einen Frame eingefügt haben, legen Sie die Größe des Objekts fest und passen die Position an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie „Objekt bearbeiten“ im Kontextmenü aus.



Auf der Registerkarte **Hervorheben** können Sie die **Blinkperiode**, die **Hintergrundfarbe**, **Rahmenparameter** und **Deckkraft** (Transparenz) des Objekts im Hervorhebungsmodus festlegen. Markieren Sie die Checkbox **Vorschau bei Bearbeitung**, um das Objekt im Bearbeitungsmodus zu sehen. Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, die Transparenz für dieses Objekt im Bearbeitungsmodus anzuzeigen und deshalb nur der Hintergrund und der Rahmen angezeigt werden.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
HERVORHEBUNG AN	Zeigt das Objekt an.
HERVORHEBUNG AUS	Blendet das Objekt aus.

5.3.7.3 Aktive Zone

Die **Aktive Zone** wird benutzt, um Mausklicks auf einer beliebigen Position des Frames auszuwerten und verschiedene Aktionen bei korrektem und falschem Klicken zu starten. Die Aktive Zone ist standardmäßig transparent, kann aber sichtbar gemacht werden, sowie blinkend unter Verwendung der Objekt-Methoden. Dieses ist möglicherweise nützlich um den Klickbereich bei einem falschen Klick hervorzuheben.

Das Objekt ist standardmäßig unsichtbar; deshalb wird der Platzhalter des Objekts im Bearbeitungs-Modus angezeigt.



WARNUNG! Dieses Objekt nimmt ALLE Mausklicks in der ausgewählten Kontrollzone auf, deshalb nehmen sämtliche anklickbaren Objekte (Links, Schaltflächen, Objekte mit Aktionen etc.) in dieser Kontrollzone solange keine Klicks an, wie dieses Objekt aktiv ist.

Dieses Objekt wertet Mausklicks auf sämtlichen Frames aus. Deshalb kann nicht mehr als ein Objekt solcher Art im aktiven Modus benutzt werden. Um dieses Objekt zu aktivieren/deaktivieren, verwenden Sie die spezielle Objektmethode ENTSPERREN /SPERREN.

Sobald dieses Objekt in den Frame eingefügt ist, kann es nicht mehr so einfach verdeckt werden wie andere Objekte. Um dieses Objekt komplett zu deaktivieren, verwenden Sie die spezielle Objektmethode LÖSCHEN.

Nachdem Sie dieses Objekt in einen Frame eingefügt haben, legen Sie die Größe des Objekts fest und passen die Position an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie „Objekt bearbeiten“ im Kontextmenü aus.

Der Mausklick innerhalb der definierten aktiven Zone gilt immer als korrekt. Es gibt drei Modi unterschiedlicher Mausklicks:

1. **Ganzer Frame** - Modus - Mausklick überall auf dem Frame (außer auf der Aktiven Zone) wird als falsch gewertet.
2. **Ausgewähltes Objekt** - Modus - Mausklick überall auf dem Objekt (außer der Aktiven Zone) wird als falsch gewertet. Mausklicks außerhalb des Objektes werden nicht ausgewertet.
3. **Ausgewählter Bereich** - Mausklick überall im Bereich auf dem Frame, der durch Koordinaten definiert wird (außer der Aktiven Zone) wird als falsch gewertet. Mausklicks außerhalb dieses Bereichs werden nicht ausgewertet.

Aktive Zone ✕

Bereich **Falsch** Richtig Hervorheben

Überwachung der Klicks: Ausgewählter Bereich ▾

Überwachtes Objekt: OBJ_20 ...

Position X: 5 px Y: 40 px

Größe - Breite: 500 px Höhe: 500 px

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Aktive Zone ✕

Bereich **Falsch** Richtig Hervorheben

Überwachung der Klicks: Ausgewähltes Objekt ▾

Überwachtes Objekt: OBJ_20 ...

Position X: 5 px Y: 40 px

Größe - Breite: 500 px Höhe: 500 px

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Aktive Zone [X]

Bereich: **Falsch** | Richtig | Hervorheben

Überwachung der Klicks: **Ganze Folie** ▼

Überwachtes Objekt: ...

Position X: px Y: px

Größe - Breite: px Höhe: px

Aktive Zone [X]

Bereich: **Falsch** | Richtig | Hervorheben

Anzahl der Versuche:

Aktionen

Beim Versuch:

N
1
2

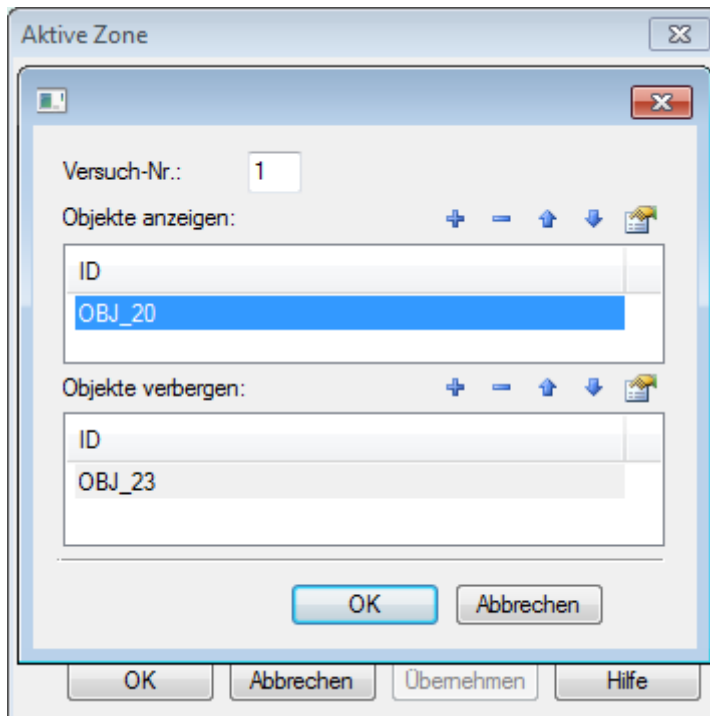
Beim letzten Versuch: **Nur Aktionen** ▼

☒ Vorübergehende Hervorhebung

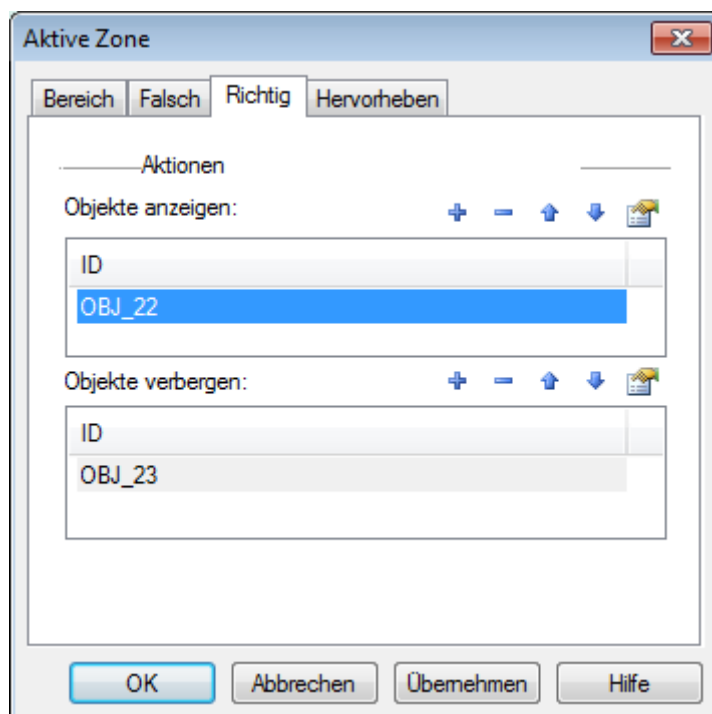
Zeit hervorheben: sek

5. Objekte

Die **Anzahl der erlaubten Versuche** kann auf der Registerkarte Falsch festgelegt werden. Bei jedem Versuch können für diesen eigene Listen mit Objekten festgelegt werden die angezeigt oder verdeckt werden. Außerdem können Sie die Hervorhebung der Aktiven Zone nach letztem falschem Versuch verwenden.

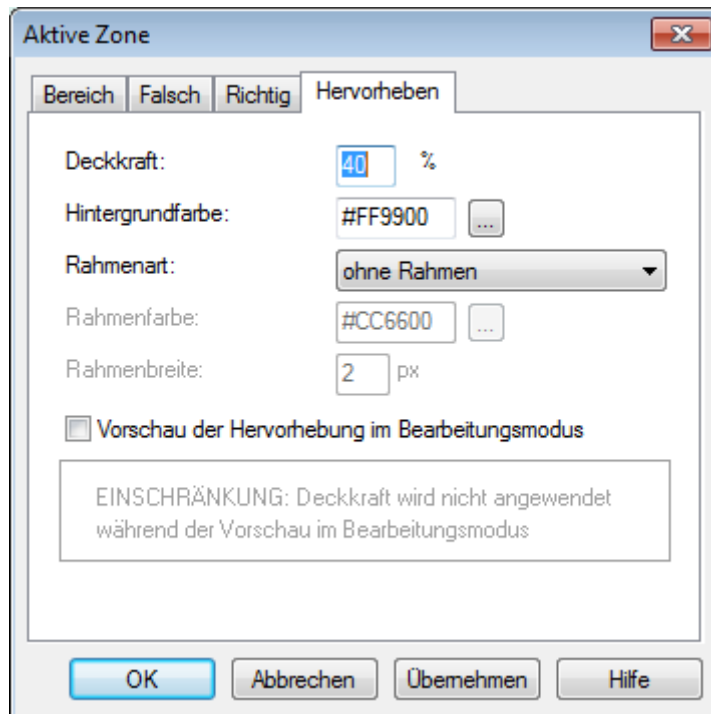


Die Liste im Falle des korrekten Versuchs kann auf der Registerkarte Korrekt festgelegt werden.



5. Objekte

Parameter der Hervorhebung können auf der Registerkarte „Hervorheben“ festgelegt werden.



Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Steuerung gestartet	<i>Sobald das Objekt in den aktiven Modus wechselt. (fängt an Klicks aufzulisten)</i>
Wenn Klick angenommen	<i>Sobald ein Mausklick an beliebiger Stelle im Frame angenommen wird. Dieser ist noch nicht ausgewertet.</i>
Wenn Klick außerhalb Überwachungsbereich	<i>Die erste Phase der Auswertung ist komplett - der Klick befindet sich außerhalb der Kontrollzone. Weitere Auswertung wird unterbunden.</i>
Wenn Klick innerhalb Überwachungsbereich	<i>Die erste Phase der Auswertung ist komplett - der Klick befindet sich innerhalb der Kontrollzone. Die Auswertung wird weitergeführt in der zweiten Phase.</i>
Wenn Klick innerhalb Zielbereich	<i>Die zweite Phase der Auswertung ist komplett - der Klick befindet sich in der Kontrollzone (korrekt). Das Ereignis wird gestartet, bevor andere Aktionen in der Liste des Objekts gestartet werden.</i>
Wenn Klick außerhalb Zielbereich	<i>Die zweite Phase der Auswertung ist komplett - der Klick befindet sich außerhalb der Kontrollzone (falsch). Das Ereignis wird gestartet, bevor andere Aktionen in der Liste des Objekts gestartet werden.</i>

5. Objekte

	<i>werden.</i>
Wenn Steuerung gestoppt	<i>Wenn das Objekt deaktiviert ist.</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
AKTIVIEREN	<i>Das Objekt ist aktiv</i>
SPERREN	<i>Das Objekt ist gesperrt</i>
LÖSCHEN	<i>Löscht das Objekt und entfernt die Mausclick-Überwachung.</i>

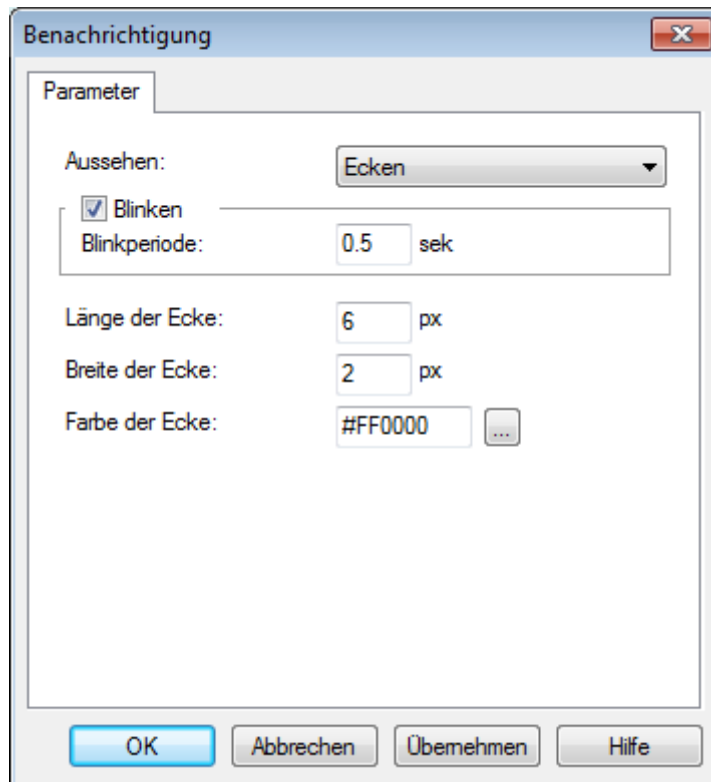
5.3.7.4 Benachrichtigung

Die **Benachrichtigung** wird benutzt, um die Aufmerksamkeit des Benutzers auf einen bestimmten Teil des Frames zu lenken. Es gibt drei verschiedene Formen, wie die (beliebig blinkende) Nachricht verwendet werden kann: Pfeil, transparentes Rechteck mit sichtbaren Ecken und farbiger, transparenter, rechteckiger Bereich.

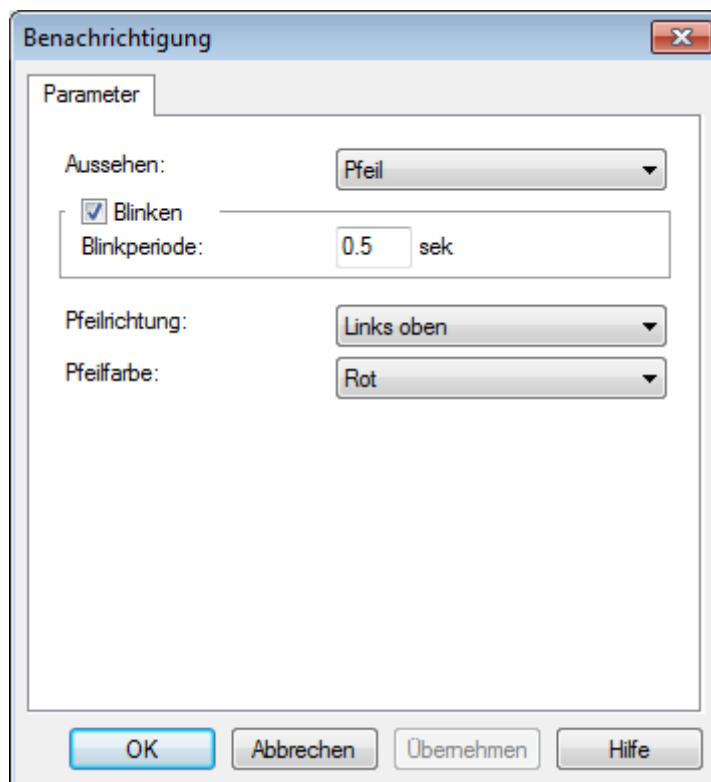
Beispiel eines Objekts:



Nachdem Sie dieses Objekt in einen Frame eingefügt haben, wählen Sie „Objekt bearbeiten“ im Kontextmenü aus. Abhängig von dem ausgewählten Objekttyp können Sie unterschiedliche Parameter einstellen:

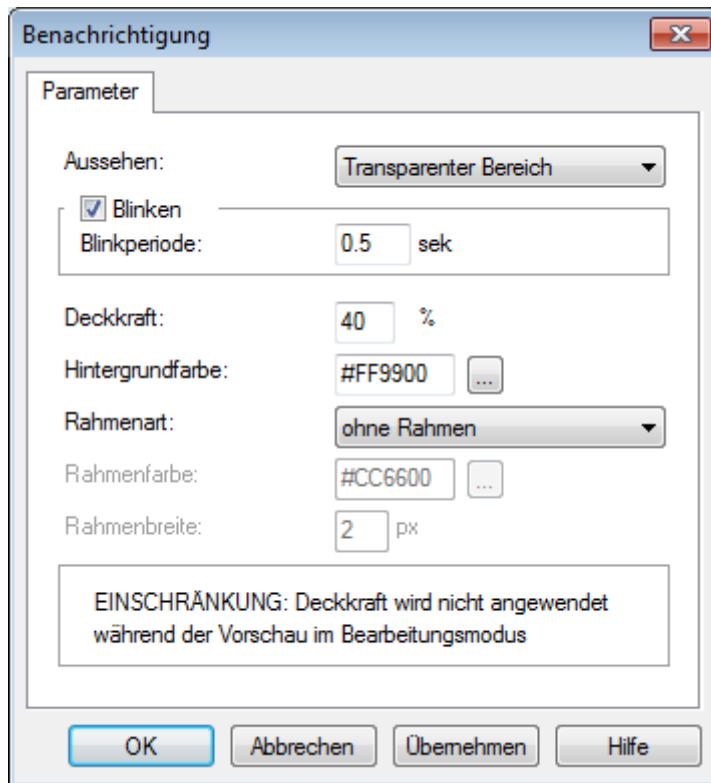


Unter **Ecken** können Sie die Eckengröße und -farbe festlegen.



Unter **Pfeil** können Sie die Pfeilrichtung und -farbe festlegen.

5. Objekte



Unter **Transparenter Bereich** können Sie den Blink-Timer, die Hintergrundfarbe, die Grenzen und die Deckkraft des Objektes festlegen. Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, die Transparenz für dieses Objekt im Bearbeitungsmodus in CourseLab anzuzeigen, nur der Hintergrund und der Rand können angezeigt werden.

5.3.7.5 Farbverlaufshintergrund mit runden Ecken

Der Farbverlaufs-Hintergrund mit runden Ecken wird nur zu Designzwecken verwendet.
Beispiel eines Objekts:

Objektparameter

Wählen Sie ein **Farbschema** für das Objekt aus - ein vordefiniertes oder benutzerdefiniertes. Ändern Sie die Rahmenbreite und die Eckenabrundung bei Bedarf.

The image shows a Windows-style dialog box titled "Farbverlaufender Hintergrund mit runden Ecken". It has a "Parameter" tab selected. The dialog contains the following settings:

- Farbschema:** A dropdown menu showing "Schieferblau".
- Rahmenfarbe:** A text box with "#CCCCCC" and a color selection button "...".
- Hintergrundfarbe:** A text box with "#CCCCCC" and a color selection button "...".
- Farbverlauf:** A text box with "#FFFFFF" and a color selection button "...".
- Abrundung Ecken:** A text box with "6" and a unit label "px".
- Rahmenbreite:** A text box with "1" and a unit label "px".
- Schattenstärke:** A dropdown menu showing "Normal".

At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

5.3.7.6 Miniaturbilder mit Vergrößerungsfunktion



Das **Miniaturbild mit Vergrößerung** zeigt Bilder in der Vergrößerung an, wenn der Benutzer auf das Miniaturbild klickt. Das Bild wird mit der von der Vorlage bestimmten maximalen Größe angezeigt.

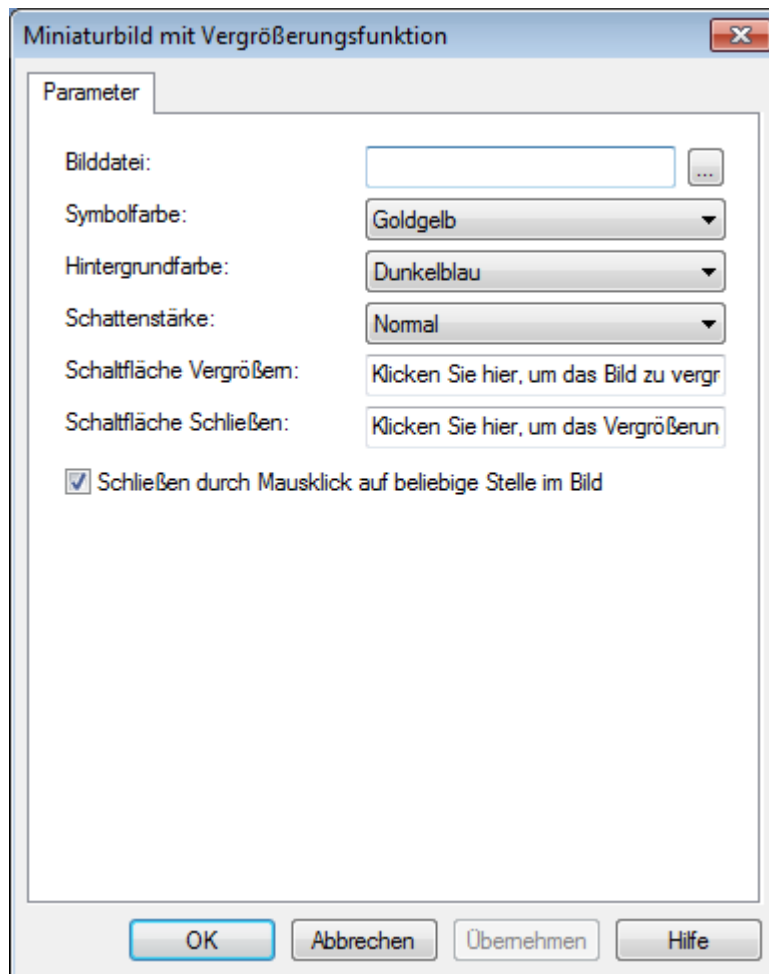
Beispielansicht des Objektes im Miniatur-Modus:



Beispielansicht des Objektes im Zoom-Modus.

Objektparameter

Wählen Sie die Grafik, das Farbschema für die Schaltflächen und den Hintergrund und ändern Sie die Tooltips, falls erforderlich.



5.3.7.7 Schaltfläche

Die **Schaltfläche** wird zur Ausführung von Aktionen verwendet und hat vordefinierte Symbole: "Weiter" und "Zurück"



Objektparameter

The dialog box 'Schaltfläche' has a 'Parameter' tab. It contains the following settings:

Parameter	Value
Farbschema:	Grau
Farbverlauf:	Schaltfläche
Schaltflächensymbol:	Weiter
Symbolfarbe:	Dunkelblau
Schattenstärke:	Normal

Buttons at the bottom: OK, Abbrechen, Übernehmen, Hilfe.

Wählen Sie das **Farbschema** für die Schaltfläche.

5.3.8 Titelfolie

Die Objekte der Gruppe Titel-Folie werden nur auf der Titel-Folie verwendet.

5.3.8.1 Modul starten

Die Schaltfläche **Modul Starten** auf der Titelfolie ist inaktiv, solange im Hintergrund Folien und Objekte geladen werden. Nach Abschluss des Ladevorgangs wird die Schaltfläche aktiviert und kann zum Starten des Moduls benutzt werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Die von CourseLab zur Verfügung gestellte Schaltfläche wird standardmäßig verwendet. Wenn Sie eine andere Schaltfläche verwenden möchten, dann erstellen Sie 2 Bilder mittels beliebigen Grafik-Editors:

- Das erste Bild wird angezeigt, während der Hauptblock des Moduls lädt (legen Sie den Pfad fest unter „Während des Ladens“).
- Das zweite Bild wird angezeigt, nachdem der Hauptblock des Moduls geladen ist (legen Sie den Pfad fest unter „Wenn geladen“).

5.3.8.2 Dialogfenster "Folientitel"

Die Schaltfläche öffnet ein Dialogfenster, welches zur Anzeige einer kurzen Beschreibung und Anweisungen zum Modul verwendet wird.

Beispiel eines Objekts:

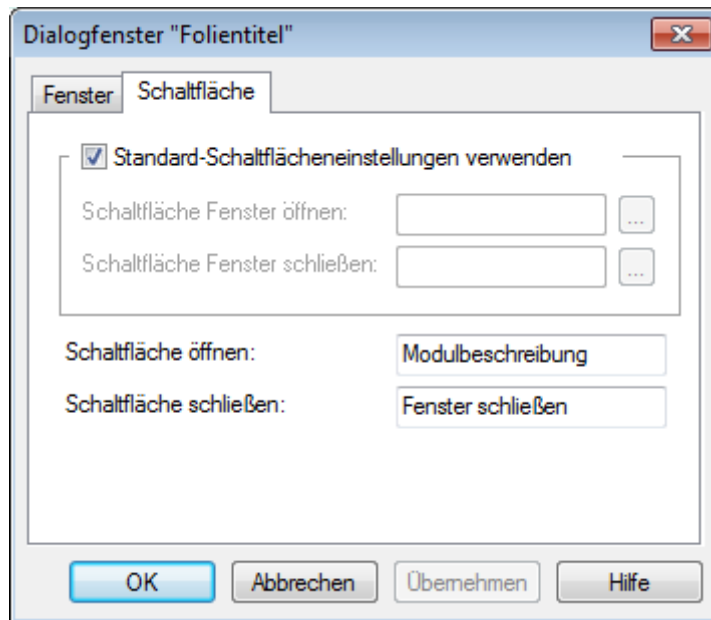
BESCHREIBUNG

Objektparameter



Am Reiter **Fenster** können Sie die Rahmenfarbe, den Fenstertitel und den Fenster text (jeweils Rich text-Felder) einstellen.

Wenn die Checkbox **Beim Öffnen alle ähnlichen Fenster schließen** markiert wird, kann nur das zuletzt geöffnete Dialogfenster angezeigt werden.



Standardmäßig wird die von Courselab zur Verfügung gestellte Schaltfläche verwendet. Wenn Sie eine andere Schaltfläche verwenden möchten, dann erstellen Sie zwei entsprechende Bilder in einem Grafik-Editor.

5.3.9 Medien

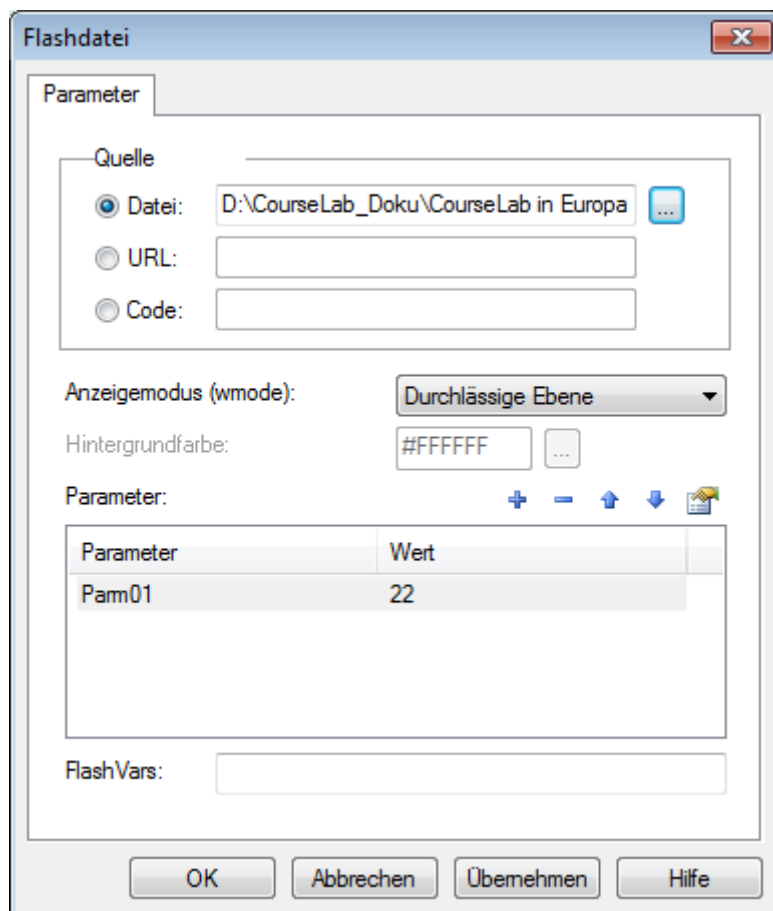
5.3.9.1 Flash-Film

Das Objekt **Flash-Movie** wird für das Abspielen von den Adobe-Flash-Filmen oder -Videoclips benutzt, die in Flash umgewandelt werden. Adobe-Flashfilmdateien haben die .swf-Erweiterung.

WICHTIG! Die Adobe-Flash-Player-Software sollte auf dem Computer für das Abspielen von Flash-Filmen installiert sein. Sie können die neueste kostenlose Version des Adobe-Flash-Players bei <http://www.adobe.com/> herunterladen. Um die korrekte Funktionalität des Lern-Kurses sicherzustellen, vergessen Sie nicht die Checkbox zu aktivieren, um zu überprüfen, ob der Flash-Player auf der Zielmaschine installiert worden ist, bevor das Lern-Modul geladen wird. (Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung).

Der Flash-Film kann nicht im Bearbeitungsmodus abgespielt werden, nur der Platzhalter ist sichtbar.

Objektparameter



Legen Sie die Flash-Film **Quelle** fest. Es gibt drei Auswahlen:

1. Lokale **Datei** (die Datei wird automatisch in den Ordner „Images“ des Lern-Moduls kopiert);
2. **URL** - komplette URL des Flash-Films;
3. **Code** - diese Auswahl erlaubt Ihnen, den Code von YouTube oder anderen Videowebsites einzufügen. Das Objekt versucht, die Flash-Film-URL aus diesem Code zu bestimmen. Jedoch verwenden Sie diese Auswahl mit großer Sorgfalt, weil diese fehlerhaft sein kann.

*Bedenken Sie, dass die **URL** und **Code** sich auf einen externen Inhalt beziehen, deshalb unterliegt dieser Flash-Film den Flash-Player Sicherheitseinstellungen (cross-domain security).*

Wählen Sie den Anzeigemodus aus. Adobe-Flashplayer unterstützt die folgenden Fenstermodi für das Abspielen des Films:

1. **Undurchlässig obenauf:** (Fenster-Modus). Der Flash-Film wird in seinem eigenen virtuellen Fenster im Frame über dem eigentlichen Browserfenster abgespielt, deshalb können keine anderen Objekte in dem Frame den Flash-Film überdecken oder teilweise überschneiden. Die Hintergrundfarbe für den Flash-Film entspricht jener, die vom Benutzer ausgewählt wird.
2. **Durchlässige Ebene** (Transparenter Modus): Der Flash-Film spielt in einer separaten Ebene des Frames und überschneidet andere Objekte, die darunterliegen. Jedoch können die Objekte, die auf die oberste Ebene gesetzt werden, den Flash-Film überschneiden. Wenn die Hintergrundfarbe für den Frame nicht vom Benutzer definiert wird und der Flash-Film transparente Bereiche hat, dann werden die Objekte, die darunterliegen durch die transparenten Bereiche des Films sichtbar. Beachten Sie jedoch, dass der transparente Modus Ressourcen verbraucht und die Animationsleistung geringer sein könnte.
3. **Undurchlässige Ebene** (Undurchsichtiger Modus): Der Flash-Film wird in einer separaten Ebene des Frames abgespielt und überschneidet andere Objekte, die darunterliegen. Jedoch können die Objekte, die auf eine Ebene darübersetzt werden, den Flash-Film überschneiden. Im Gegensatz zum transparenten Modus, hat der Flash-Film im undurchsichtigen Modus die Hintergrundfarbe immer vordefiniert, selbst wenn Sie nicht ausdrücklich eine Hintergrundfarbe festlegen (Weiß ist die Standard-Hintergrundfarbe).

Bei Bedarf können Sie die Hintergrundfarbe für das Flash-Film-Objekt festlegen.

Benutzerdefinierte Parameter können zum Flash-Film hinzugefügt werden (wenn der Flash-Film entworfen ist, um diese Parameter zu behandeln). Beachten Sie, dass der Parametername keine Leerzeichen und Sonderzeichen beinhalten und der Parameterwert keine Anführungsstriche oder Klammern enthalten darf.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

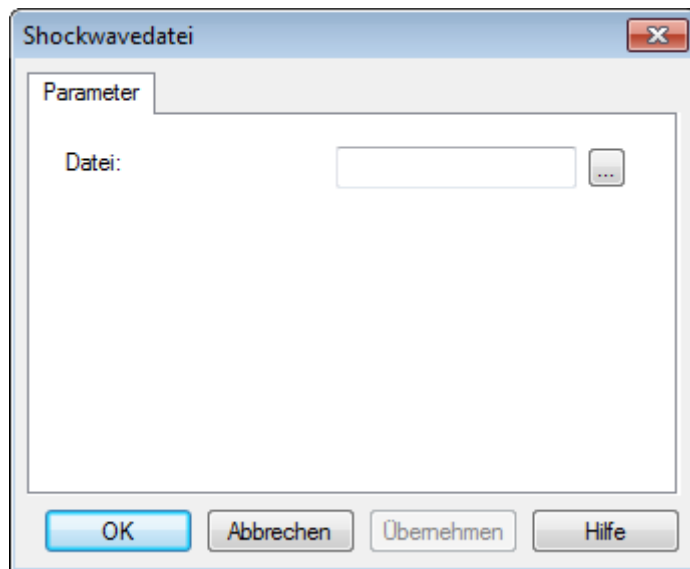
<i>Name der Methode</i>	<i>Ergebnis der Durchführung</i>
PLAY	<i>Startet den Flash-Film.</i>
STOP	<i>Stoppt den Flash-Film.</i>
ZURÜCKSPULEN	<i>Springt zum Beginn des Flash-Films zurück.</i>
PAUSE	<i>Pausiert den Flash-Film.</i>
FORTSETZEN	<i>Setzt die Wiedergabe des Flash-Films fort (nachdem pausiert wurde).</i>

5.3.9.2 Shockwave

Das **Shockwave-Movie-Objekt** wird für das Abspielen von Adobe-Shockwave-Filmen benutzt, die mit Adobe-Shockwave (Macromedia Director) erstellt worden sind. Adobe-Shockwave-Filmdateien haben die .dcr-Erweiterung. Diese Technologie ist vielseitiger als die von Flash. Die erhöhte Bandbreite an Features hat einen Nachteil im Hinblick auf die Größe, die Komplexität bei der Erstellung des Shockwave-Films, sowie die Anforderungen, um Adobe-den Shockwave-Player zu installieren. Obgleich der Adobe-Shockwave-Player kostenlos verfügbar ist, ist dieser viel größer und ist weniger universell einsetzbar, als der Flash-Player. Wenn Sie dennoch einen Shockwave-Film haben, können Sie ihn wie einen Flash-Film im Frame verwenden.

WICHTIG! Die Adobe-Shockwave-Player-Software sollte auf dem Computer aller Benutzer installiert sein, um den Film abspielen zu können. Die neueste kostenlose Version des Adobe-Shockwave-Players ist unter <http://www.adobe.com> verfügbar. Um die korrekte Funktionalität des Lern-Kurses sicherzustellen, denken Sie daran, die Checkbox zu aktivieren, die überprüft, ob der Shockwave-Player auf der Zielmaschine installiert worden ist, bevor das Lern-Modul geladen wird- (Modul - Laufzeiteinstellungen – Überprüfung).

Objektparameter



Legen Sie den **Pfad** zum gewünschten Shockwave-Film fest. Die Datei wird automatisch in den Ordner „Images“ des aktuellen Lern-Moduls kopiert.

EINSCHRÄNKUNG: Während Sie das Film-Objekt einfügen, ist der Inhalt für dieses Objekt dem CourseLab-Editor unbekannt; deshalb wird stattdessen ein Platzhalter im Editiermodus angezeigt.

5.3.9.3 Video Clip

Das Objekt **Videoclip** wird für das Abspielen von Videoclips in verschiedenen Formaten benutzt.

Windows Media-Player wird standardmäßig für das Abspielen von MPEG-, AVI- und WMV-Formaten benutzt. Für die FireFox-Browserfamily wird empfohlen, die neueste Version von Microsoft Windows Media-Player plug-in des Port-25 Teams zu installieren: (<http://port25.technet.com/pages/windows-media-player-firefox-plugin-download.aspx>).

Der QuickTime-Player wird standardmäßig für das Abspielen von QuickTime-Movies und 3gp Formaten verwendet. Anmerkung: der QuickTime-Player muss auf dem Computer des Lernenden installiert sein: <http://www.apple.com/quicktime/>

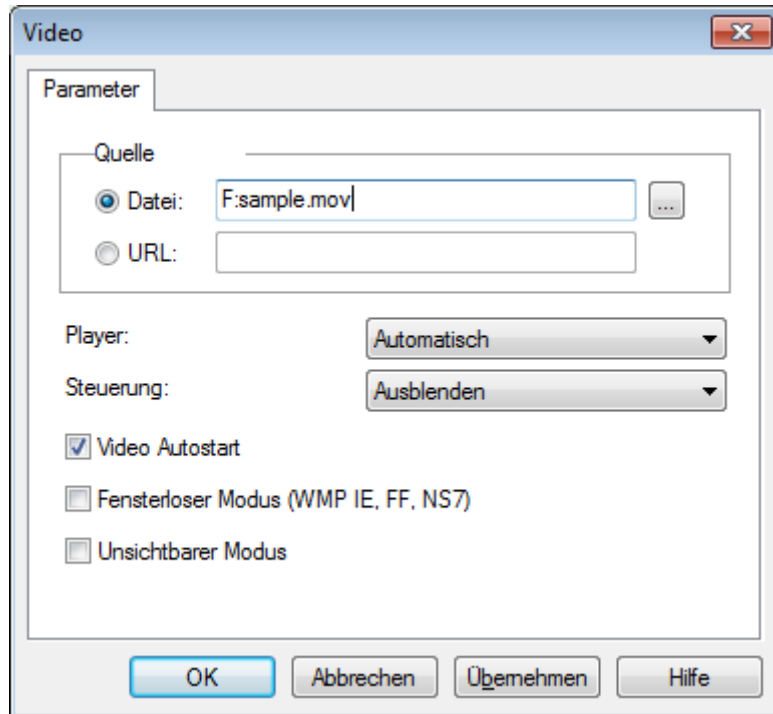
Der Realplayer wird standardmäßig für das Abspielen von Clips in Real Media RM-, RAM- und RPM-Dateien verwendet. Beachten Sie, dass der RealMedia-Player auf den Computer des Lernenden installiert sein muss: <http://www.real.com/>

WICHTIG! Diese zusätzliche Software sollte auf den Computer für das Abspielen von Videoclips installiert sein. Um die korrekte Funktionalität des Lern-Kurses sicherzustellen, denken Sie daran, die Checkbox zu aktivieren, die überprüft, ob der Player auf der Zielmaschine installiert worden ist, bevor das Lern-Modul

geladen wird (Modul - Laufzeiteinstellungen – Überprüfung).

EINSCHRÄNKUNG: Während Sie das Film-Objekt einfügen, ist der Inhalt für dieses Objekt dem CourseLab-Editor unbekannt; deshalb wird stattdessen ein Platzhalter im Editiermodus angezeigt.

Objektparameter



Legen Sie den **Pfad** zum gewünschten Video fest. Es gibt zwei Optionen:

- Lokale **Datei** (die Datei wird automatisch in den Ordner „Images“ des Lern-Moduls kopiert);
- **URL** - komplette URL des Videos;

Bedenken Sie, dass die URL sich auf einen externen Inhalt bezieht, deshalb unterliegt dieses Video den Sicherheitseinstellungen des Browsers (cross-domain security).

Die Auswahl **Player** erlaubt Ihnen, die gewünschte Player-Software festzulegen. Beachten Sie, dass der Objekt-Platzhalter, abhängig von dieser Auswahl und der ausgewählten Videoquelle, möglicherweise die Anzeige des Players ändert.

Das Beispielbild zeigt den Windows Media Player-Platzhalter:



Die Anzeige der **Steuerung** kann weiter angepasst werden:

Wenn die Checkbox **Video Autostart** aktiviert wird, wird der Videoclip gestartet, sobald er geladen ist, andernfalls müsste der Benutzer die Schaltfläche „Play“ betätigen oder mittels der Objekt-Methoden manuell starten.

Fensterloser Modus ermöglicht das Starten des Windows Media-Players als Inline-Element (d.h., dass er in diesem Fall von anderen Objekten überlappt werden kann), andernfalls wird dieser im Fenstermodus gestartet (in diesem Fall kann er standardmäßig nicht von anderen Objekten überlappt werden). Anmerkung: nicht alle Player und Browser unterstützen den fensterlosen Modus.

Unsichtbarer Modus startet die Player-Software als verstecktes Element. Dieser Modus könnte zum Beispiel für das Abspielen von Audiodateien im Hintergrund verwendet werden.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn 1 sek – Wiedergabe - Tick	Ausgelöst im Sekundentakt während der Player Medien abspielt. Verwenden Sie dies mit der Eigenschaft <i>currentPosition</i> , um zeitgenaue Aktionen zu erstellen.
Wenn Wiedergabestatus ändern	Wird in dem Moment aktiviert, wenn der Status der Medien (Play/Stop) geändert wird (Der Status selbst ist nicht von Bedeutung – er wird bloß geändert).
Wenn Wiedergabe beendet	In dem Moment, wenn das Abspielen von Medien anhält

5. Objekte

	<i>(unabhängig davon, ob der Benutzer stoppt oder der Player am Ende der Aufzeichnung angelangt ist).</i>
Wenn Wiedergabe unterbrochen	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums pausiert wird.</i>
Wenn Wiedergabe gestartet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums startet (die aktuelle Position ist nicht wichtig).</i>
Wenn Wiedergabe von Beginn an gestartet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums von Beginn an startet.</i>
Wenn Wiedergabe fortgesetzt	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums aus dem pausierten Zustand startet.</i>
Wenn Medium beendet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums am Ende der Aufzeichnung stoppt.</i>
Wenn Position geändert	<i>In dem Moment, wenn die aktuelle Position durch den Regler oder durch eine Methode geändert wird.</i>
Wenn Medium gewechselt	<i>In dem Moment, wenn das Player-Medium gewechselt wird.</i>
Wenn Mediumfehler	<i>In dem Moment, wenn der Player einen Error generiert.</i>
Wenn Serverantwort erwartet wird	<i>In dem Moment, ab dem der Player auf die Reaktion des Servers wartet.</i>
Wenn Verbindung zum Server wiederherstellen	<i>In dem Moment, wenn sich der Player wieder mit dem Server verbindet.</i>
Wenn Medien-Zwischenspeicherung gestartet	<i>In dem Moment, wenn Player anfängt zwischenspeichern.</i>
Wenn Medium vorbereitet wird	<i>In dem Moment, wenn Medien geladen werden und der Player anfängt das Abspielen vorzubereiten.</i>
Wenn Medium bereit	<i>In dem Moment, wenn Medien geladen werden und der Player bereit ist zu starten.</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
PLAY	<i>Spielt den Clip ab.</i>
STOP	<i>Stoppt das Abspielen des Clips.</i>
PAUSE	<i>Pausiert den Clip. Wenden Sie die Methode PLAY an, um fortzufahren.</i>

5. Objekte

EIGENSCHAFT SETZEN	Setzt einen der Playereigenschaften um.
QUELLE ERSETZEN	Ersetzt Videoquelle des Players.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
autoStart	Gibt 1 aus, wenn Autostart auf true eingestellt wird, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	$\$OBJ\_ID$.autoStart
mute	Gibt 1 aus, wenn die Lautlos-Einstellung auf true eingestellt wird, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	$\$OBJ\_ID$.mute
volume	Gibt die aktuelle Lautstärke aus (Weite von 0-100).	$\$OBJ\_ID$.volume
currentMedia	Gibt den aktuellen Mediennamen aus (falls dieser existiert), andernfalls wird ein leerer String ausgegeben.	$\$OBJ\_ID$.currentMedia
duration	Gibt die volle Mediendauer in Sekunden aus.	$\$OBJ\_ID$.duration
currentPosition	Gibt die aktuelle Position des Mediums in Sekunden aus.	$\$OBJ\_ID$.currentPosition
currentState	Gibt den aktuellen Objekt-Status aus (Zeichen: "undefined", "stopped", "paused", "playing", "forward", "backward", "buffering", "waiting", "ended", "preparing", "ready", "reconnect").	$\$OBJ\_ID$.currentState
url	Gibt, falls vorhanden, die aktuelle Medien-URL aus.	$\$OBJ\_ID$.url
isOnline	(Nur WMP) Gibt 1 aus, wenn der Player mit dem Netzwerk verbunden ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	$\$OBJ\_ID$.isOnline

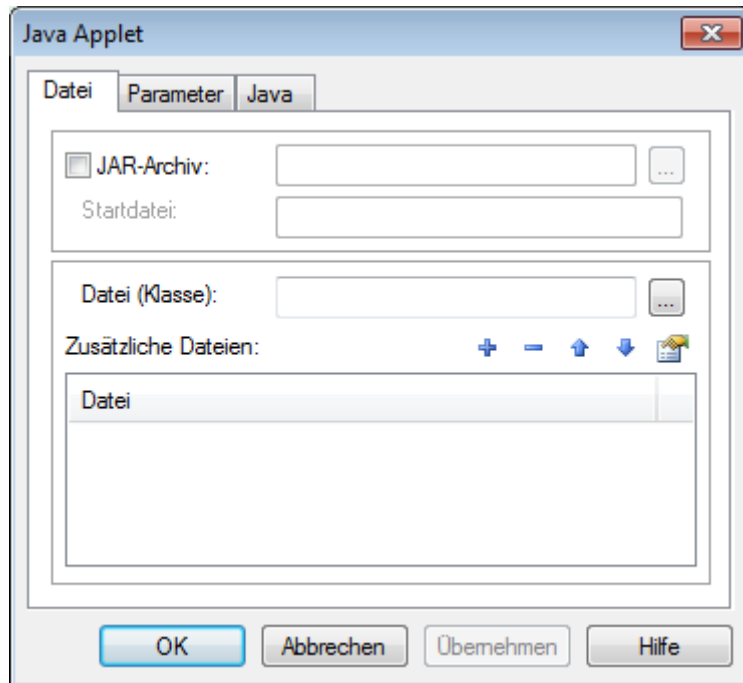
5.3.9.4 Java- Applet

Das **Java-Applet-Objekt** wird für das Einfügen von Java-Applets in den Lern-Kurs benutzt.

WICHTIG! Java Virtual Machine sollte auf den Computer für den Betrieb von Java-Applet (kostenloser Download bei <http://www.sun.com/>) installiert sein. WICHTIG! Um die korrekte Funktionalität des Lern-Kurses sicherzustellen, denken Sie daran, die Checkbox zu aktivieren, die überprüft ob Java auf der Zielmaschine installiert worden ist, bevor das Lern-Modul geladen wird (Modul - Laufzeiteinstellungen – Überprüfung).

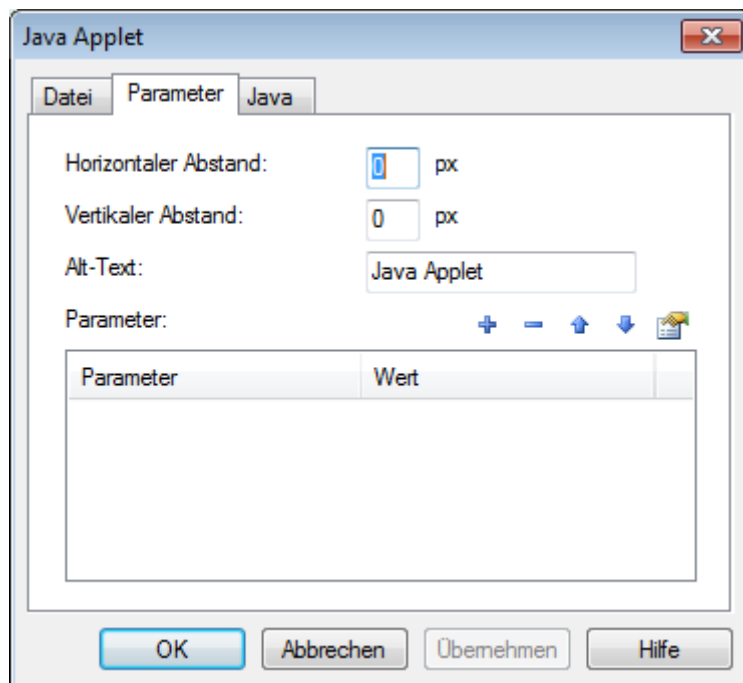
5. Objekte

Das Java-Applet kann nicht im Bearbeitungsmodus abgespielt werden, nur der Platzhalter ist sichtbar.



Objektparameter

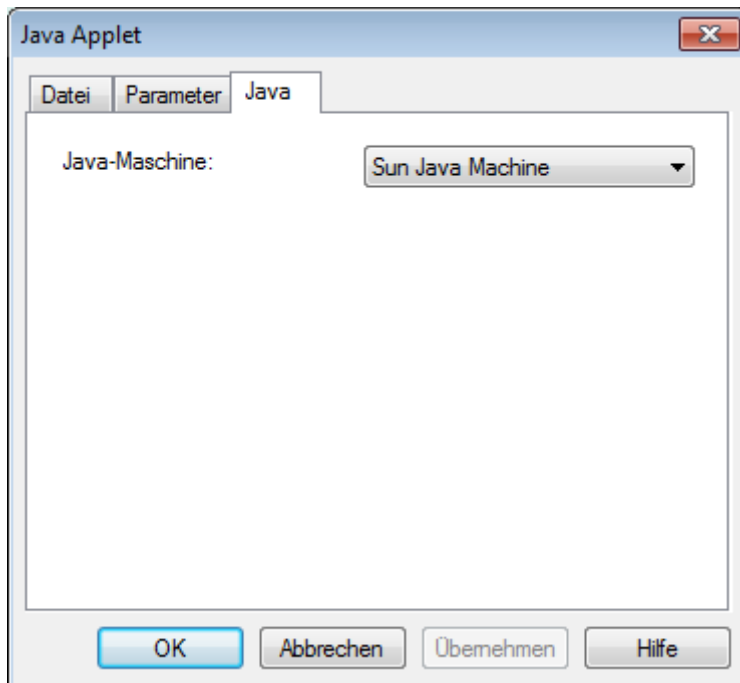
Legen Sie den Pfad zum Java-Applet fest. Als Nächstes werden die Appletdateien automatisch in den Ordner „Images“ des aktuellen Lern-Moduls kopiert.



Auf der Registerkarte „Parameter“ können Sie den **horizontalen** und den **vertikalen Abstand** (der Raum zwischen der Objektgrenze und dem tatsächlichen Java-Appletfenster), **ALT-Text** (wird dem Benutzer angezeigt, falls das Java-Environment nicht

5. Objekte

installiert ist) und die Applet-**Parameter** definieren (wird dem Applet nach dem Appletstart übergeben).



Auf der Registerkarte Java können Sie das bevorzugte Java-System festlegen (Sun oder Microsoft, wobei Microsoft inzwischen seine Version nicht mehr weiter unterstützt).

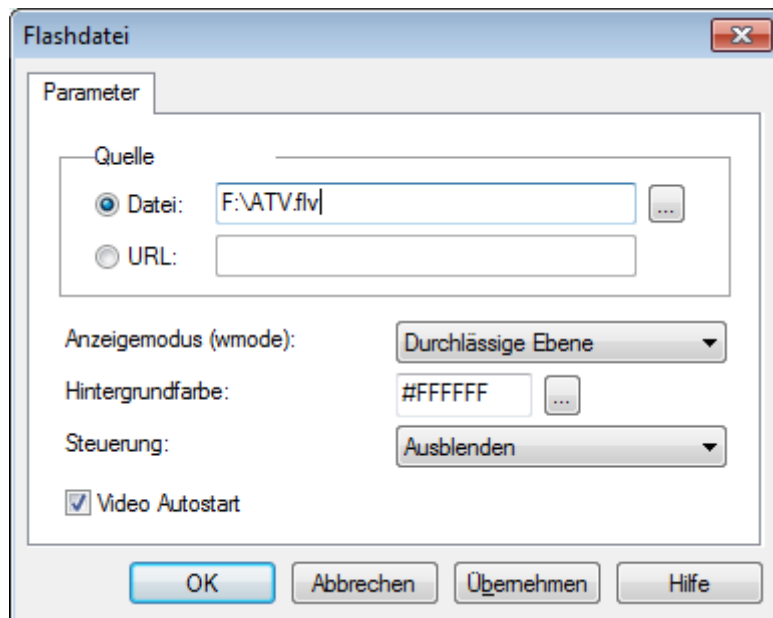
5.3.9.5 Flash Video

Das **Flash Video (Flashdatei, FLV Player)** wird zur Wiedergabe von Videos im Flash Video Format verwendet (FLV).

Wichtig: der Adobe Flash Player 9 oder höher sollte auf dem Rechner installiert werden, wo das Lernmodul wiedergegeben wird. Eine kostenlose aktuelle Version des Players ist unter <http://www.adobe.com> verfügbar. Um eine korrekte Funktion des Lernmoduls sicherzustellen sollte die Prüfung der erforderlichen Komponenten zur Ausführung aktiviert werden (Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung).

Einschränkung: Flash Video benötigt eingebettete Meta-Informationen um alle Funktionen zu aktivieren (zB. Datei muss konvertiert werden auf FLV 1.1 Format). Wurde die Datei mit einem FLV 1.0-Konverter erstellt, dann ist nur eine Basisfunktionalität vorhanden (aber die Datei kann dennoch abgespielt werden). Das Flash-Video kann nicht im Bearbeitungsmodus abgespielt werden, nur der Platzhalter ist sichtbar.

Objektparameter



Legen Sie die **Flash-Film Quelle** fest. Es gibt drei Auswahlen:

1. Lokale **Datei** (die Datei wird automatisch in den Ordner „Images“ des Lern-Moduls kopiert);
2. **URL** - komplette URL des Flash-Films;

*Bedenken Sie, dass **URL** und **Code** sich auf einen externen Inhalt beziehen, deshalb unterliegt dieser Flash-Film den Flash-Player Sicherheitseinstellungen (cross-domain-security).*

Wählen Sie den Anzeigemodus aus. Adobe-Flashplayer unterstützt die folgenden Fenstermodi für das Abspielen des Films:

1. **Undurchlässig obenauf:** (Fenster-Modus). Der Flash-Film wird in seinem eigenen virtuellen Fenster im Frame über dem eigentlichen Browserfenster abgespielt, deshalb können keine anderen Objekte in dem Frame den Flash-Film überdecken oder teilweise überschneiden. Die Hintergrundfarbe für den Flash-Film entspricht jener, die vom Benutzer ausgewählt wird.
2. **Durchlässige Ebene** (Transparenter Modus): Das Flash-Video spielt in einer separaten Ebene des Frames und überschneidet andere Objekte, die darunterliegen. Jedoch können die Objekte, die auf die oberste Ebene gesetzt werden, das Flash-Video überschneiden. Wenn die Hintergrundfarbe für den Frame nicht vom Benutzer definiert wird und das Flash-Video transparente Bereiche hat, dann werden die Objekte, die darunterliegen durch die transparenten Bereiche des Films sichtbar. Beachten Sie jedoch, dass der transparente Modus Ressourcen verbraucht und die Animationsleistung geringer sein könnte.
3. **Undurchlässige Ebene** (Undurchsichtiger Modus): Das Flash-Video wird in einer separaten Ebene des Frames abgespielt und überschneidet andere Objekte, die

darunterliegen. Jedoch können die Objekte, die auf eine Ebene darübersetzt werden, das Flash-Video überschneiden. Im Gegensatz zum transparenten Modus, hat das Flash-Video im undurchsichtigen Modus die Hintergrundfarbe immer vordefiniert, selbst wenn Sie nicht ausdrücklich eine Hintergrundfarbe festlegen (Weiß ist die Standard-Hintergrundfarbe).

Bei Bedarf können Sie die Hintergrundfarbe für das Flash-Video-Objekt festlegen.

Die Anzeige der **Steuerung** kann weiter angepasst werden:

Wenn die Checkbox **Video Autostart** aktiviert wird, wird der Videoclip gestartet, sobald er geladen ist, andernfalls müsste der Benutzer die Schaltfläche „Play“ betätigen oder mittels der Objekt-Methoden manuell starten.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn 1 sek – Wiedergabe - Tick	<i>Ausgelöst im Sekundentakt während der Player Medien abspielt. Verwenden Sie dies mit der Eigenschaft currentPosition, um zeitgenaue Aktionen zu erstellen.</i>
Wenn Wiedergabestatus geändert	<i>Wird in dem Moment aktiviert, wenn der Status der Medien (Play/Stop) geändert wird (Der Status selbst ist nicht von Bedeutung – er wird bloß geändert).</i>
Wenn Wiedergabe beendet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen von Medien anhält (unabhängig davon, ob der Benutzer stoppt oder der Player am Ende der Aufzeichnung angelangt ist).</i>
Wenn Wiedergabe gestartet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums startet (die aktuelle Position ist nicht wichtig).</i>
Wenn Medium beendet	<i>In dem Moment, wenn das Abspielen des Mediums am Ende der Aufzeichnung stoppt.</i>
Wenn Position geändert	<i>In dem Moment, wenn die aktuelle Position durch den Regler oder durch eine Methode geändert wird.</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
PLAY	<i>Spielt den Clip ab.</i>
STOP	<i>Stoppt das Abspielen des Clips.</i>
ZURÜCKSPULEN	<i>Kehrt zum Anfang des Clips zurück (ändert nicht den Abspiel-Status).</i>
PAUSE	<i>Pausiert den Clip. Wenden Sie die Methode PLAY an, um fortzufahren.</i>
FORTSETZEN	<i>Spielt den Clip ab der aktuellen Position.</i>
LAUTSTÄRKE EINSTELLEN	<i>Stellt die Lautstärke ein (integer 0-100).</i>
STUMMSCHALTEN	<i>Schaltet auf Lautlos.</i>
TON EIN	<i>Schaltet den Ton wieder an.</i>
POSITION SETZEN	<i>Stellt die Abspielposition ein (ändert den Abspiel-Status nicht). Kann nicht mit FLV 1.0 Dateien arbeiten</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>mute</i>	<i>Gibt 1 aus, wenn die Lautlos-Einstellung auf true eingestellt wird, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.mute</i>
<i>volume</i>	<i>Gibt die aktuelle Lautstärke aus (Weite von 0-100).</i>	<i>\$OBJ_ID.volume</i>
<i>duration</i>	<i>Gibt die volle Mediendauer in Sekunden aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.duration</i>
<i>currentPosition</i>	<i>Gibt die aktuelle Position des Mediums in Sekunden aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.currentPosition</i>
<i>currentState</i>	<i>Liefert den aktuellen Abspiel-Status: "0" - gestoppt, "1" - Wiedergabe läuft.</i>	<i>\$OBJ_ID.currentState</i>

5.3.10 Navigation

Navigations-Objekte ermöglichen den Wechsel zwischen einzelnen Folien bzw. Frames. Die meisten der Navigations-Objekte sind in ihren Verwendungsmöglichkeiten beschränkt, bedenken Sie dies bitte beim Einsatz.

5.3.10.1 Universelle Schaltfläche

Allgemeine Schaltfläche ist eine konfigurierbare Vorlage einer Schaltfläche die zur Anzeige ausgewählter Objekte verwendbar ist.



Beispielansicht des Objektes:

Objektparameter

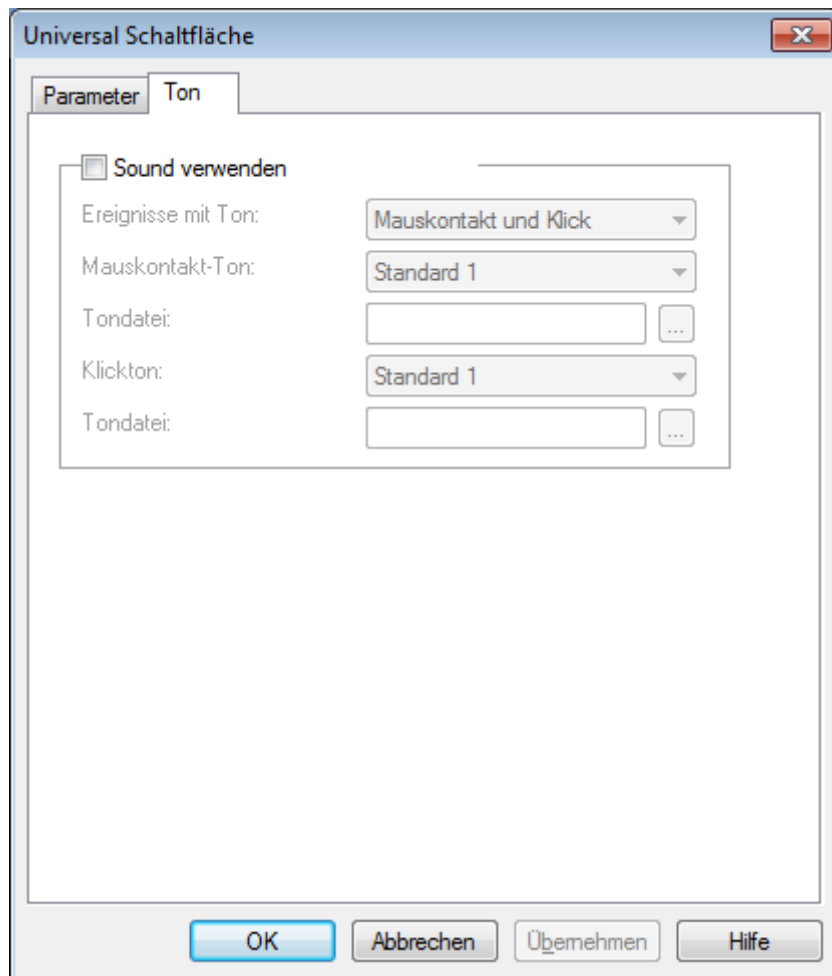
Das Objekt besitzt keine vordefinierten Bilder. Verwenden Sie einen Grafikeditor um folgende 3 Bilder zu erstellen.

- Das erste Bild zeigt die aktive Schaltfläche (geben Sie den Pfad zur Grafik unter "Schaltfläche aktiv" an)
- Das zweite Bild ersetzt das erste Bild, wenn der Benutzer mit der Maus über die Schaltfläche fährt (geben Sie den Pfad zur Grafik unter "Schaltfläche bei Mauskontakt" an)
- Das dritte Bild zeigt die gesperrte Schaltfläche (geben Sie den Pfad zur Grafik unter "Schaltfläche gesperrt" an)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen.

Legen Sie fest, ob die Schaltfläche Navigationsereignisse akzeptieren soll.

Aktionen beim Anklicken der Schaltfläche können im Aktionseditor definiert werden. Wenn das kontrollierte Objekt eine Öffnen/Schließen-Methode besitzt, kann dieses Objekt als Zielobjekt gewählt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

5. Objekte

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche.
ENTSPERREN	Erlaubt die Verwendung der Schaltfläche.

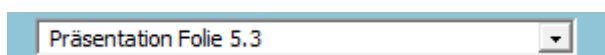
5.3.10.2 Navigationsmenü

Das **Navigations-Menü** ermöglicht es dem Benutzer, einen Überblick zu behalten, zeigt den aktuellen Folien-Namen an, und bietet schnellen Übergang zu einer anderen Folie durch Auswahl eines Foliennamens (sofern es keine Beschränkungen für einen Übergang gibt).

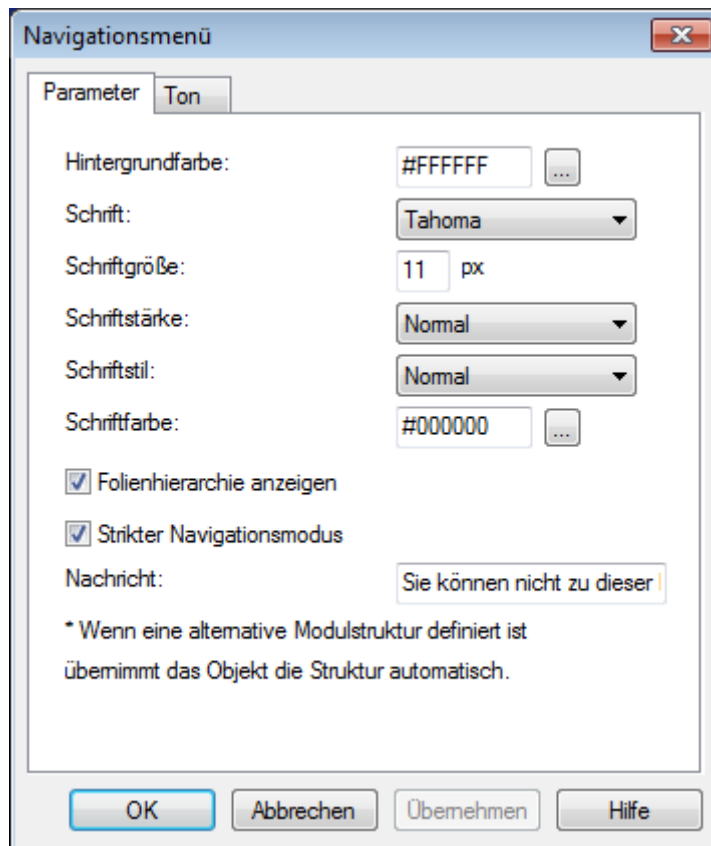
Ist ein alternativer Pfad für dieses modul definiert, so wird dieser im Navigationsmenü berücksichtigt.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

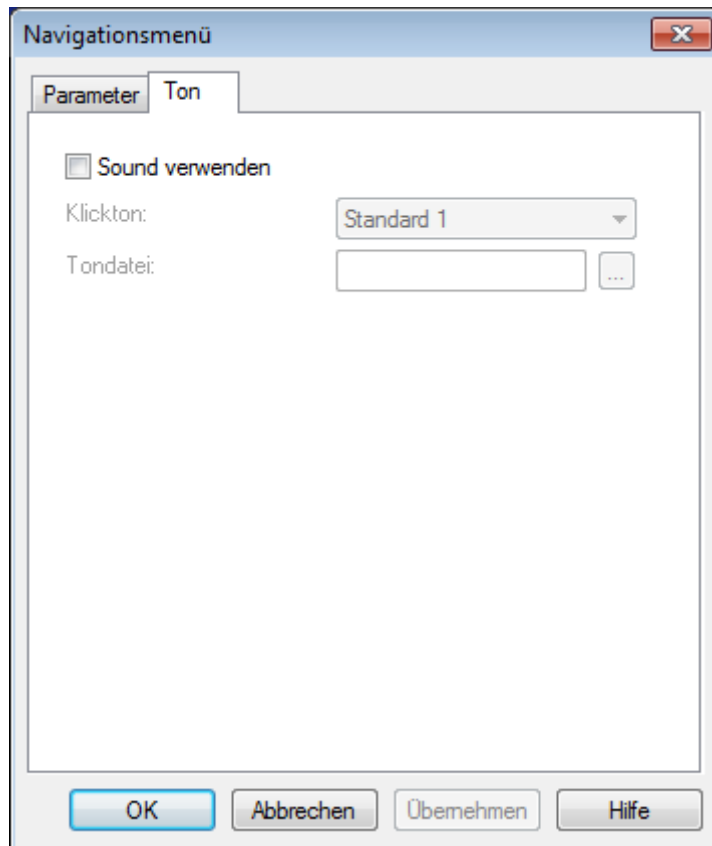


Sie können verschiedene **Anzeigeneinstellungen** im Navigationsmenü vornehmen.

Folienhierarchie anzeigen - erlaubt Ihnen, eine eventuelle Folienhierarchie im Navigationsmenü anzeigen zu lassen.

Strikter Navigations-Modus – Strikter Navigations-Modus – blockiert das Navigationsobjekt bis alle Objekte auf dieser Folie angezeigt wurden, d.h. die Zeitleiste komplett abgespielt wurde.

Nachricht - wird angezeigt, wenn der Lernende versucht, mehr als eine Folie weiter zu springen und der Modus Strikte Folienreihenfolge wird in den Modullaufzeiteinstellungen aktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, einen der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Das Objekt unterstützt folgende objektspezifische Methoden:

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Das Navigationsobjekt ist gesperrt
ENTSPERREN	Das Navigationsmenü kann verwendet werden

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>selectedID</i>	<i>Gibt die Folienidentifikation der ausgewählten Folie aus (SLIDE_ID)</i>	<i>\$OBJ_ID.selectedID</i>
<i>selectedName</i>	<i>Gibt die Folienbezeichnung der ausgewählten Folie aus.</i>	<i>\$OBJ_ID.selectedName</i>
<i>selectedNumber</i>	<i>Gibt die laufende Nummer der derzeit ausgewählten Folie aus</i>	<i>\$OBJ_ID.selectedNumber</i>
<i>totalEntries</i>	<i>Gibt die Anzahl der im Navigationsmenü auswählbaren Folien aus</i>	<i>\$OBJ_ID.totalEntries</i>

5.3.10.3 Aktuelle Position

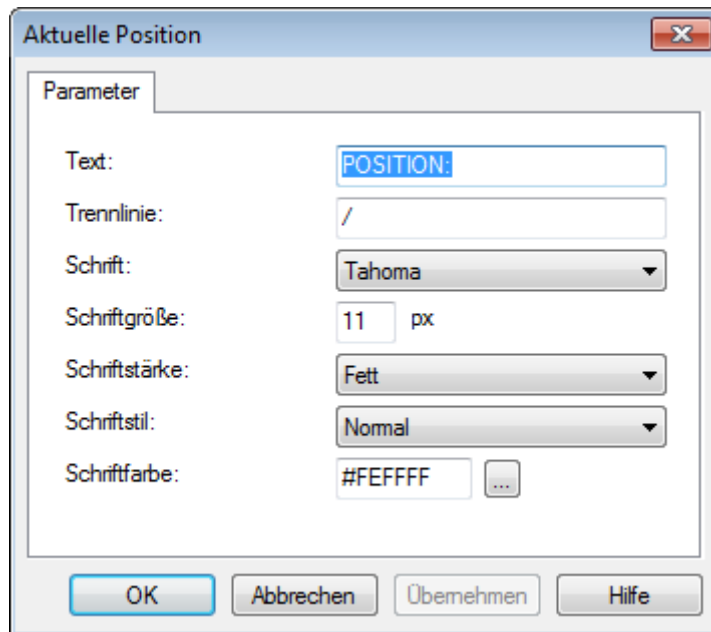
Das Objekt **Aktuelle Position** zeigt die Foliennummer sowie die Gesamtanzahl der Folien an.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Standardmäßig zeigt das Objekt „POSITION: N/M“ (wobei N für die aktuelle Foliennummer und M für die Gesamtanzahl der Folien stehen). Sie können den Text, den Doppelpunkt und andere Anzeigeparameter entsprechend dem Gesamtaufbau des Lern-Moduls ändern.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>currentPosition</i>	<i>Gibt die laufende Nummer der derzeit ausgewählten Folie aus</i>	<i>\$OBJ_ID.currentPosition</i>

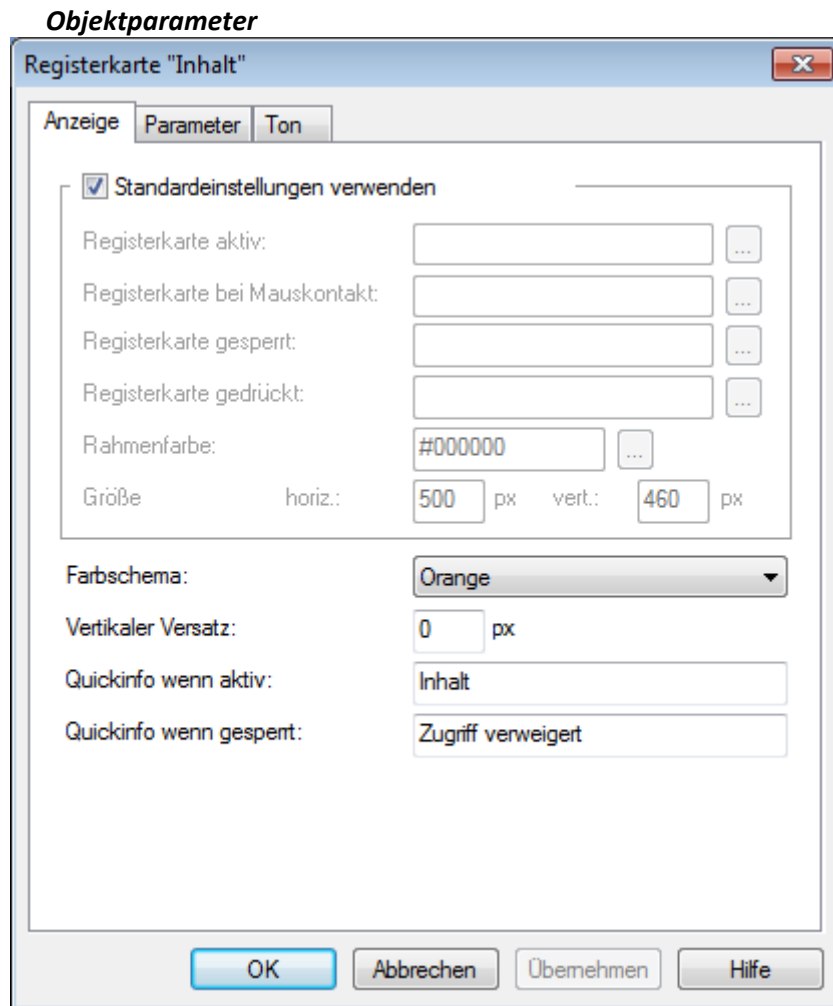
5.3.10.4 Registerkarte "Inhalt"

Die **Registerkarte Inhalt** zeigt eine Übersicht aller Folienamen innerhalb des Moduls und ermöglicht damit auch den Wechsel zu anderen Folien, indem dessen Name ausgewählt wird (solange der Übergang zur ausgewählten Folie keinen anderen Bedingungen widerspricht).

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

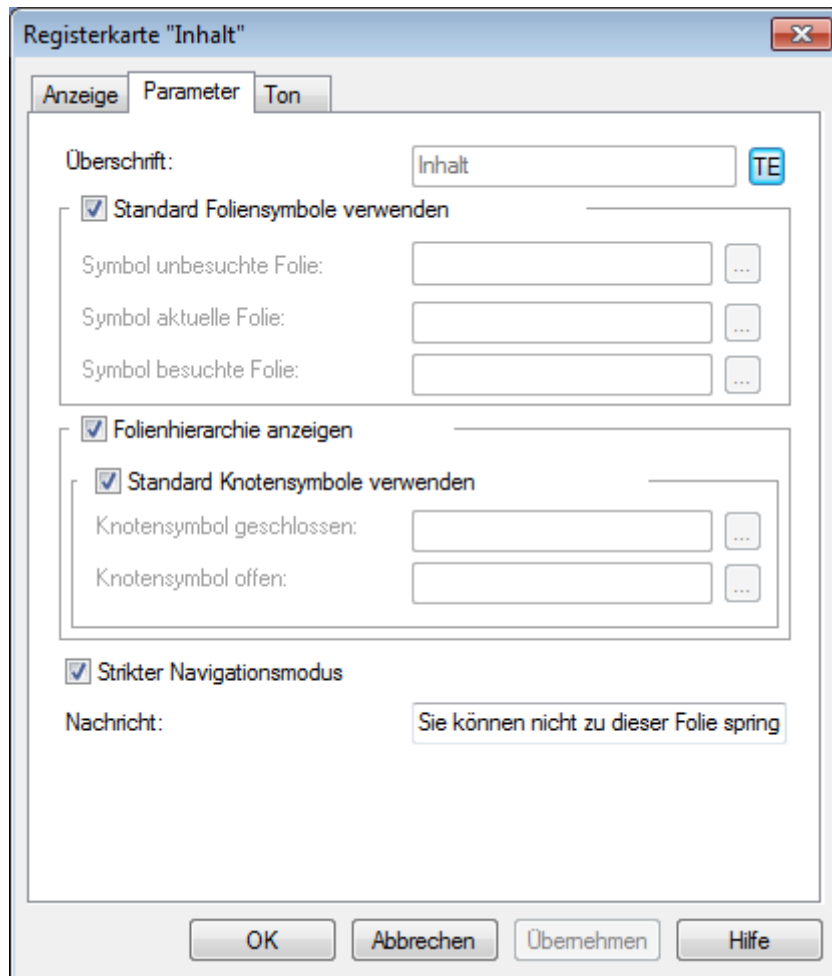




Auf der Registerkarte „Anzeigen“ können Sie Anzeigenparameter einer Registerkarte festlegen.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern.

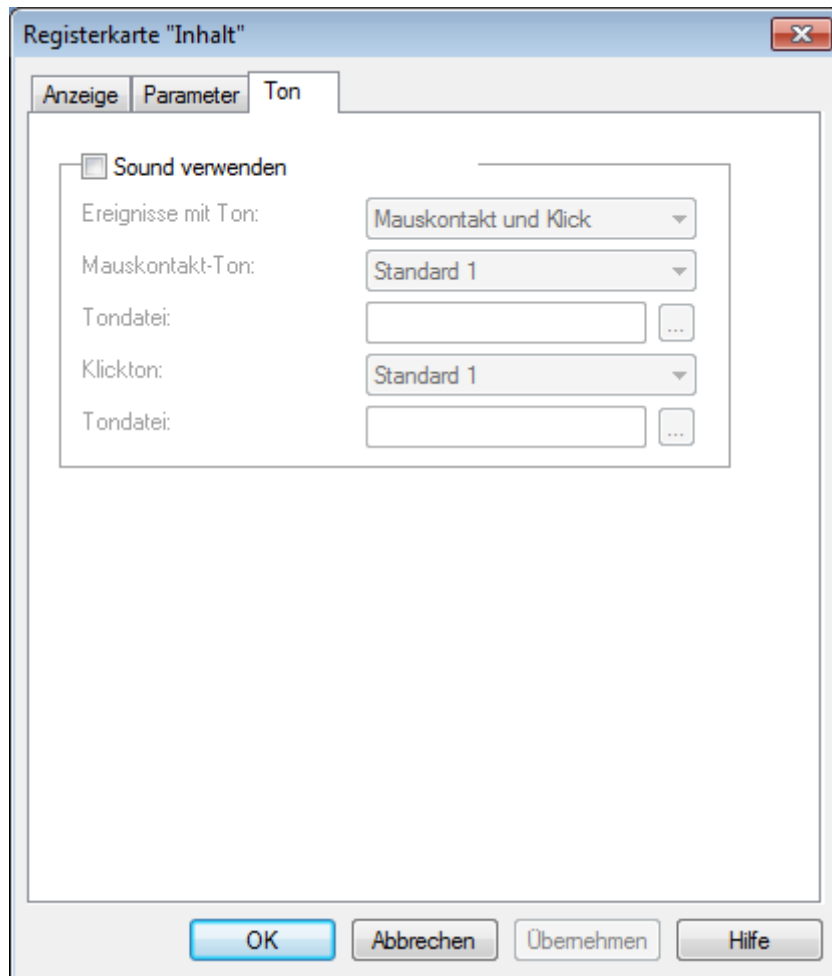


Das Kontrollkästchen **Standard Foliensymboleinstellungen verwenden** ermöglicht es Ihnen, die Icons der Folie zu ersetzen.

Die Wahl **Folienhierarchie anzeigen** ermöglicht es Ihnen, den Anzeigemodus der Struktur der Folie im Modul zu ändern. Sie können Bilder auch ersetzen und die Hierarchieverbindungsstücke darstellen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.

Nachricht- wird angezeigt, wenn der Lernende versucht, mehr als eine Folie weiter zu springen und der Modus „**Strikte Folienreihenfolge**“ wird in den Modullaufzeiteinstellungen aktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte
ÖFFNEN	Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)
SCHLIESSEN	Schließt die Registerkarte

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.5 Registerkarte "Hilfe"

Die **Registerkarte Hilfe** ermöglicht die Anzeige des Hilfeblockes für das ganze Modul.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

Hilfe

Präsentation

Sie können die Folien mit den Tasten "Weiter" und "Zurück" beliebig oft durchblättern.
Über den Fortschrittsbalken am unteren Rand können Sie einzelne Folien daraus direkt aufrufen.

Testfragen

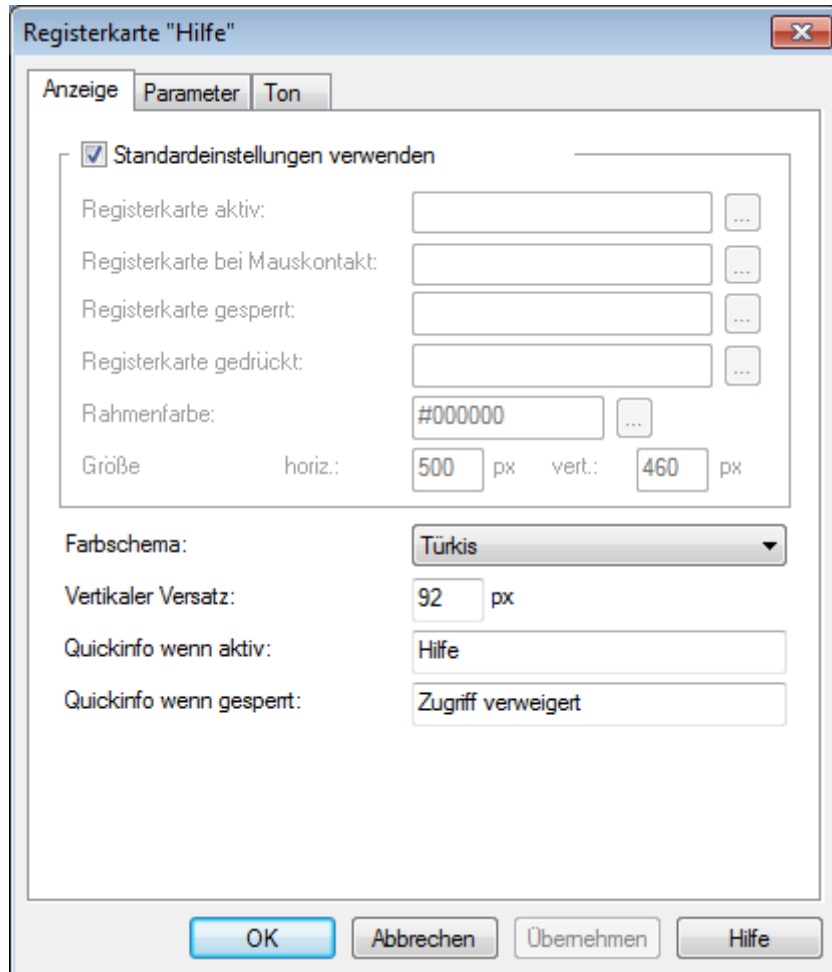
Wenn Sie den Test beginnen, sind alle Fragen in der vorgegebenen Reihenfolge zu beantworten. Eine übersprungene Frage wird als nicht bestanden gewertet.

Der Test kann nicht wiederholt werden.

HILFE

Objektparameter

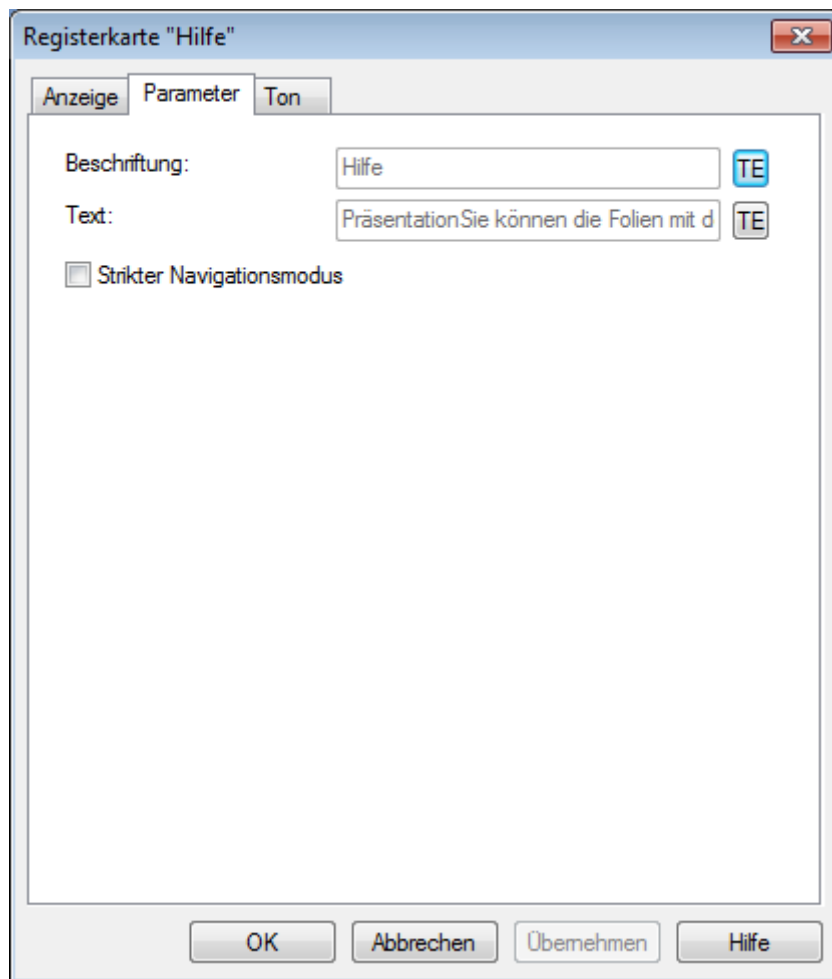
Auf der Registerkarte „Anzeigen“ können Sie Anzeigenparameter einer Registerkarte festlegen.



Auf der Registerkarte „Anzeigen“ können Sie Anzeigenparameter einer Registerkarte festlegen.

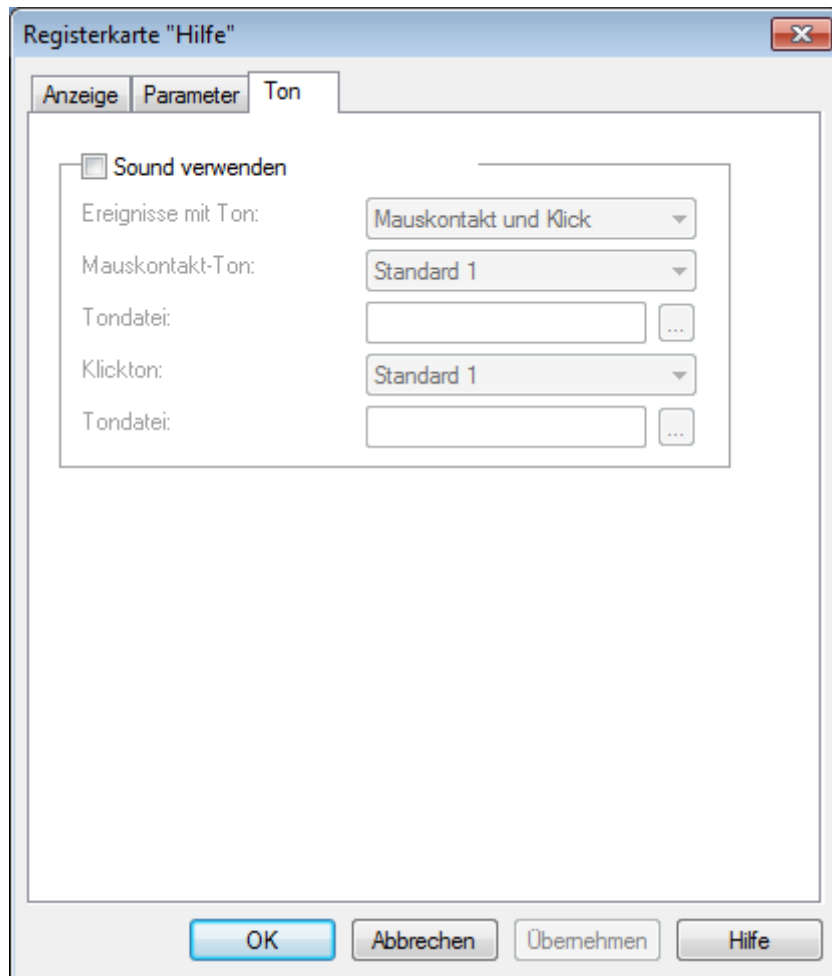
Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern.



Auf der Registerkarte „Parameter“ können Sie die **Beschriftung** der Hilfe-Registerkarte ändern und den Hilfe-Text in das Bearbeitungs-Fenster eingeben.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt, zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden. Standardmäßig ist dieser Modus für die Registerkarte „Hilfe“ deaktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte
ÖFFNEN	Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)
SCHLIESSEN	Schließt die Registerkarte

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

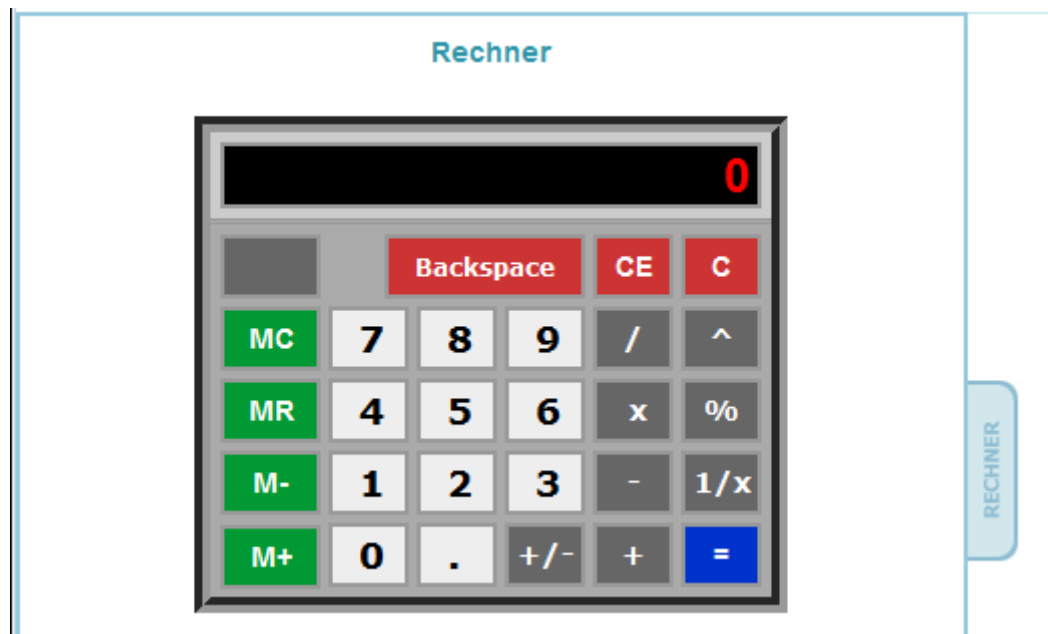
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
open	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.open</code>

5.3.10.6 Registerkarte "Rechner"

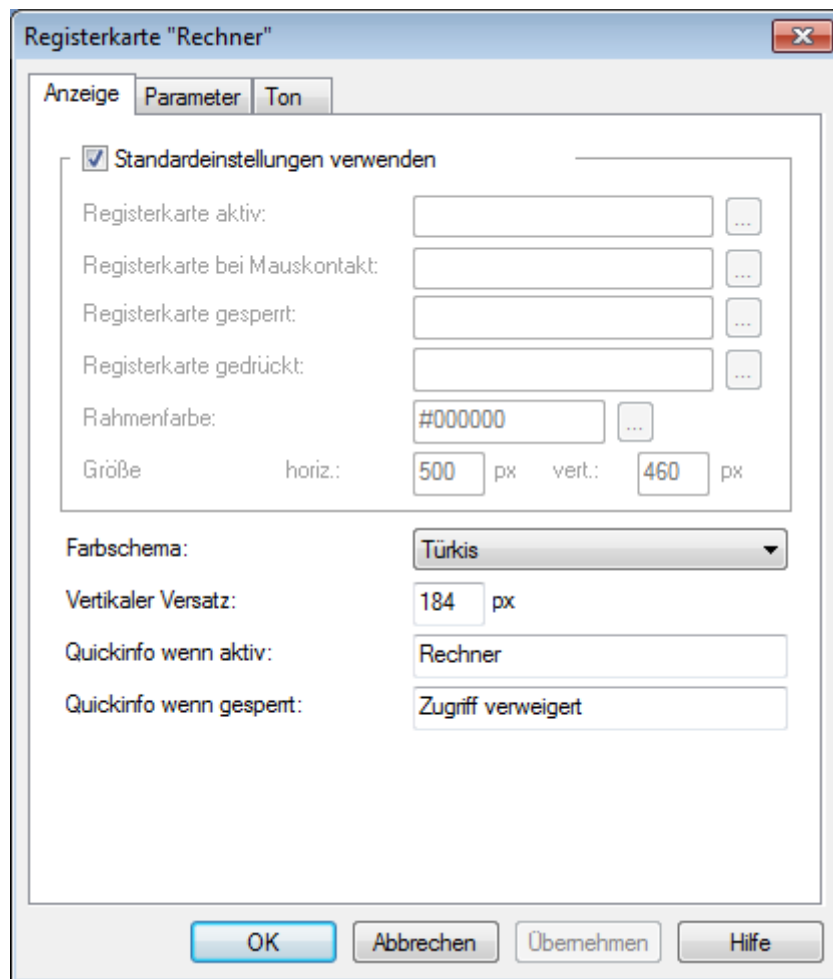
Die **Registerkarte Rechner** ermöglicht die Anzeige des Taschenrechners, der für Berechnungen innerhalb des Moduls benutzt werden kann.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

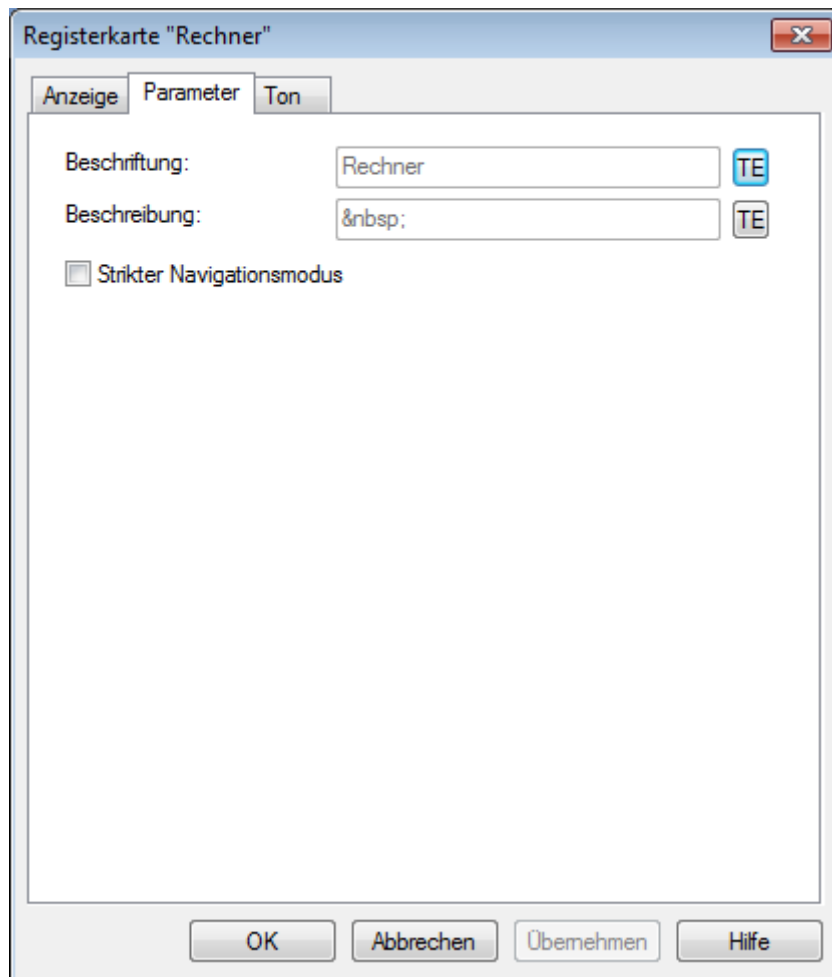


Objektparameter



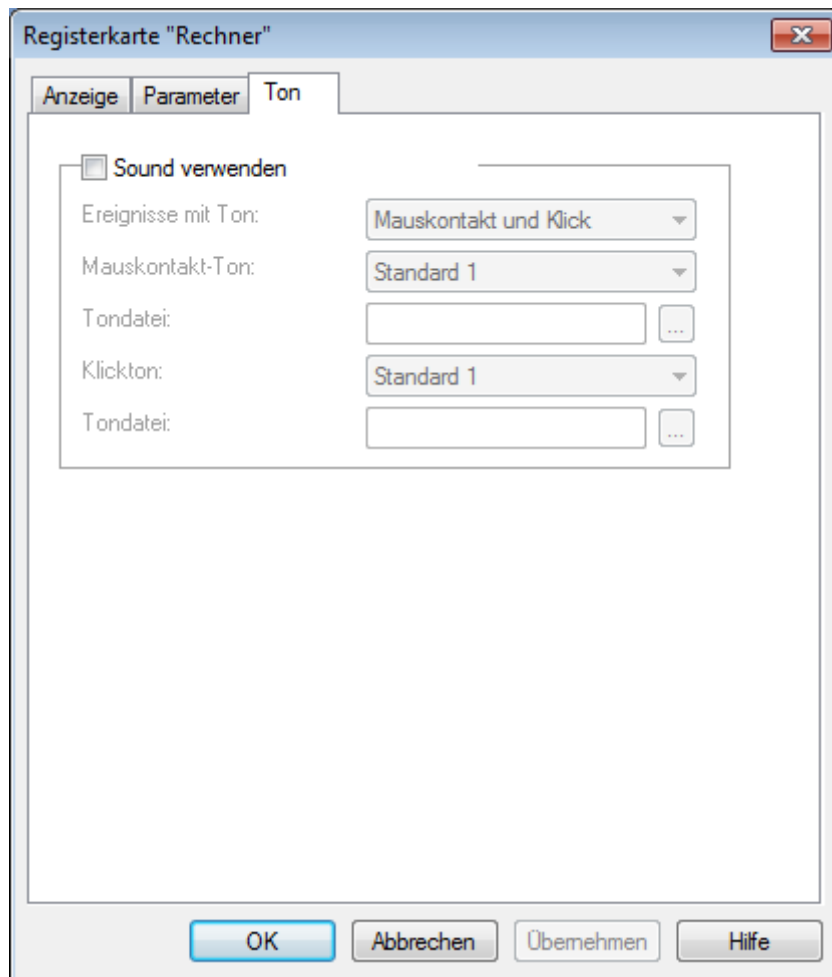
Auf der Registerkarte „Anzeigen“ können Sie Anzeigenparameter einer Registerkarte festlegen. Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern .



Sie können den Titel der Registerkarte ändern und eine kurze **Beschreibung** im Texteditor einfügen.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden. Standardmäßig ist dieser Modus für die Registerkarte „Rechner“ deaktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte
ÖFFNEN	Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)
SCHLIESSEN	Schließt die Registerkarte

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
open	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.open</code>
value	Gibt den aktuellen Wert auf dem Rechner-Display aus.	<code>\$OBJ_ID.value</code>

5.3.10.7 Registerkarte "Einstellungen"

Die **Registerkarte Einstellungen** ermöglicht die Anzeige von aktuellen Einstellungen für das Modul.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

Modulparameter

Ihre bisherigen Ergebnisse:

Hauptziel des Moduls

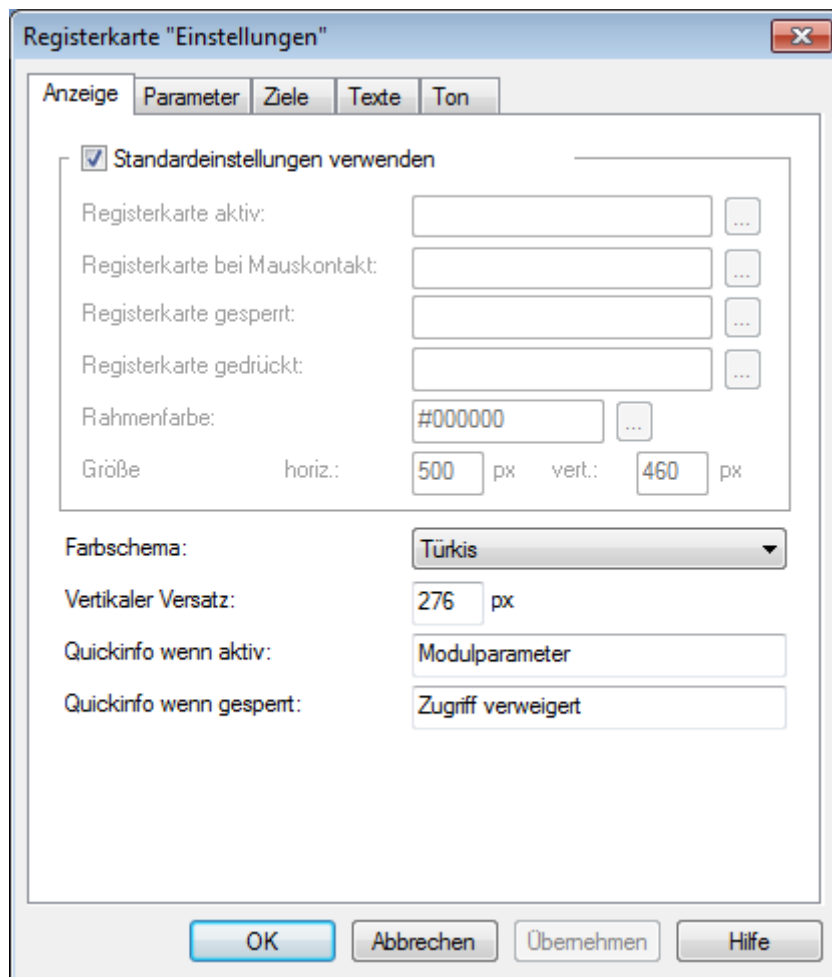
☐	☐	Hauptziel des Moduls	0%

Modulziele

	Ziel	Wertung
☒	ziel1	75%
☒	Ziel2	22%

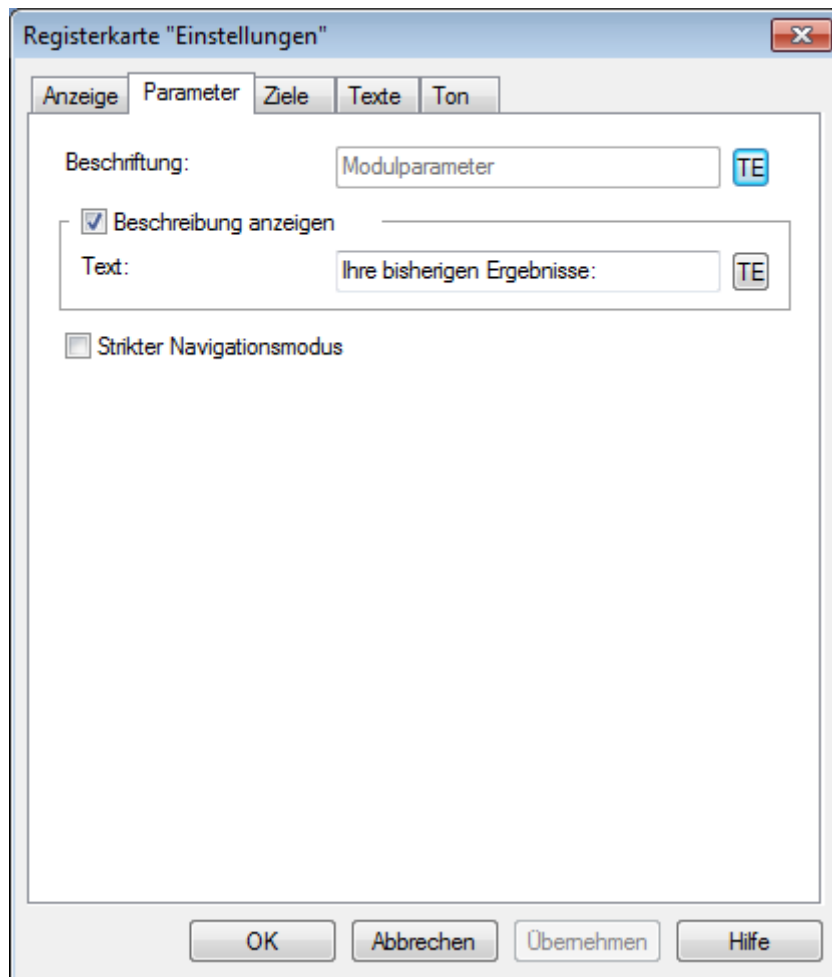
EINSTELLUNGEN

Objektparameter



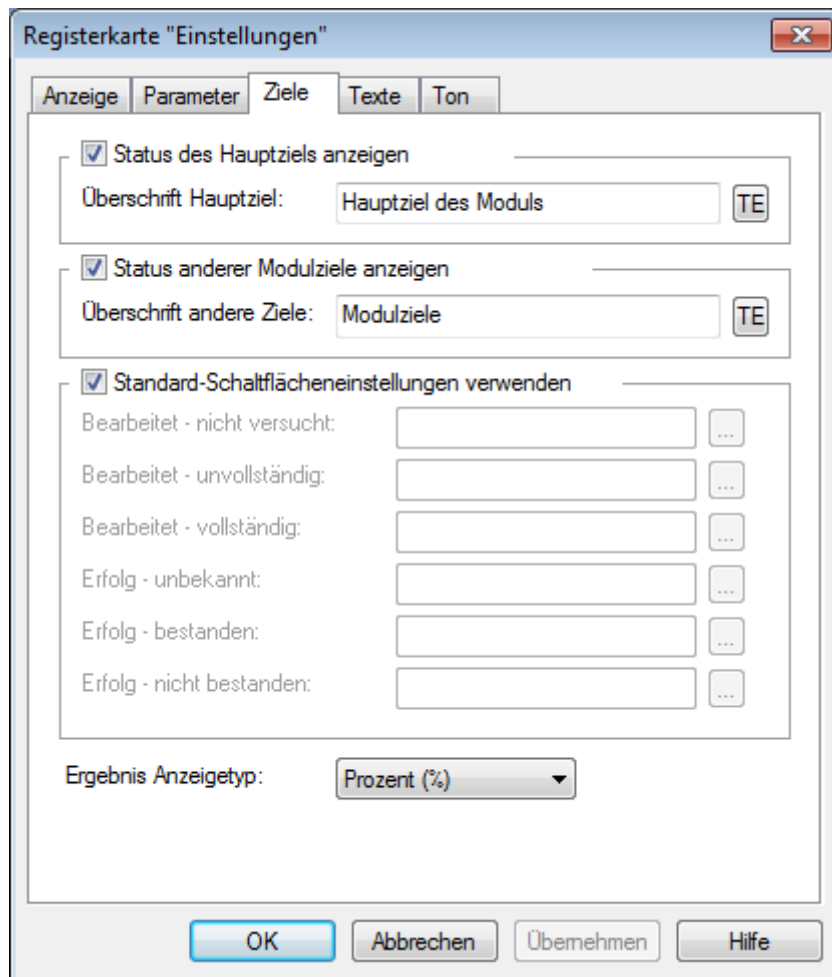
Auf der Registerkarte „Anzeigen“ können Sie Anzeigenparameter einer Registerkarte festlegen. Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern .



Sie können den Titel der Registerkarte ändern und eine kurze **Beschreibung** im Texteditor einfügen.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden.



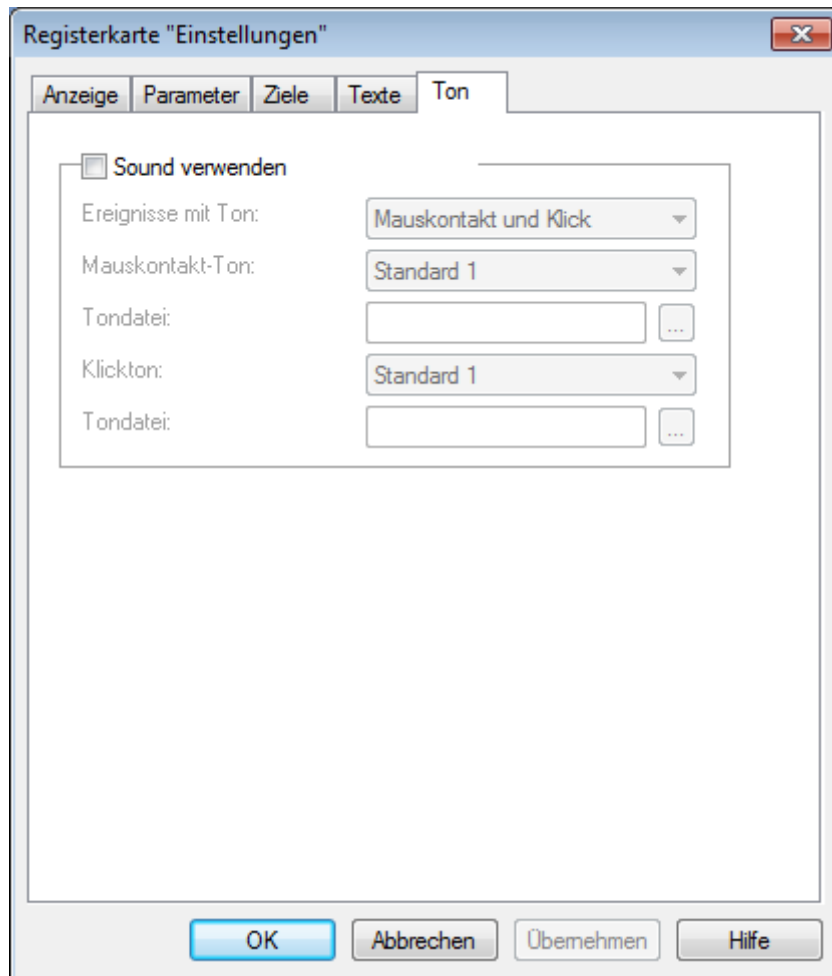
Am Reiter **Ziele** können Sie festlegen, welche Modulparameter angezeigt werden.

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Registerkarte 'Einstellungen'". It has five tabs: "Anzeige", "Parameter", "Ziele", "Texte" (which is selected), and "Ton". The "Texte" tab contains several text input fields for configuring messages and quick info. The fields are organized as follows:

- "Spaltenüberschrift Ziele:" with a text box containing "Ziel".
- "Spaltenüberschrift Ergebnis:" with a text box containing "Wertung".
- "Quickinfo Bearbeitungsstatus:" with a text box containing "Bearbeitungsstatus:".
- "Quickinfo Erfolgsstatus:" with a text box containing "Erfolgsstatus:".
- A section header "Quickinfo Statuswerte" followed by six rows, each with a label and a text box:
 - "Unbekannt:" with text box "Unbekannt".
 - "Nicht versucht:" with text box "Nicht versucht".
 - "Unvollständig:" with text box "Unvollständig".
 - "Vollständig:" with text box "Vollständig".
 - "Erfolg:" with text box "Bestanden".
 - "Nicht bestanden:" with text box "Nicht bestanden".

At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Auf der Registerkarte **Texte** können Sie Mitteilungen und die Quickinfo erstellen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Sperrt die Registerkarte</i>
ENTSPERREN	<i>Aktiviert die Registerkarte</i>
ÖFFNEN	<i>Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)</i>
SCHLIESSEN	<i>Schließt die Registerkarte</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.8 Registerkarte "Suche"

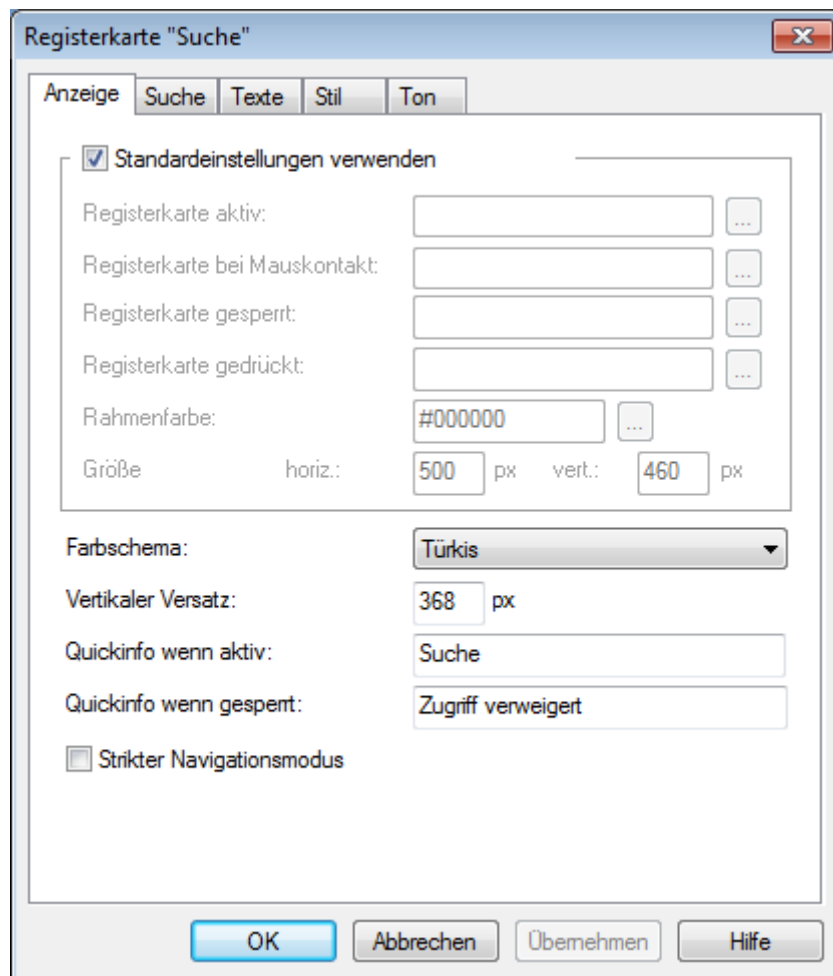
Die Registerkarte **Suche** ermöglicht die Suche innerhalb des aktuellen Moduls.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

The image shows a screenshot of a software interface with a light blue border. At the top, the title 'Suche' is centered. Below it, there is a search bar containing the text 'Test', followed by a 'Suche' button and a small question mark icon. Underneath the search bar, there are two dropdown menus: 'Groß-/Kleinschreibung:' with the value 'ignorieren' and 'Suchkriterien:' with the value 'Irgendein Wort'. Below these, the text 'Folien gefunden2' is displayed. At the bottom, there are two blue underlined links: 'Geraden' and 'Winkel'. On the right side of the interface, there is a vertical tab labeled 'SUCHE'.

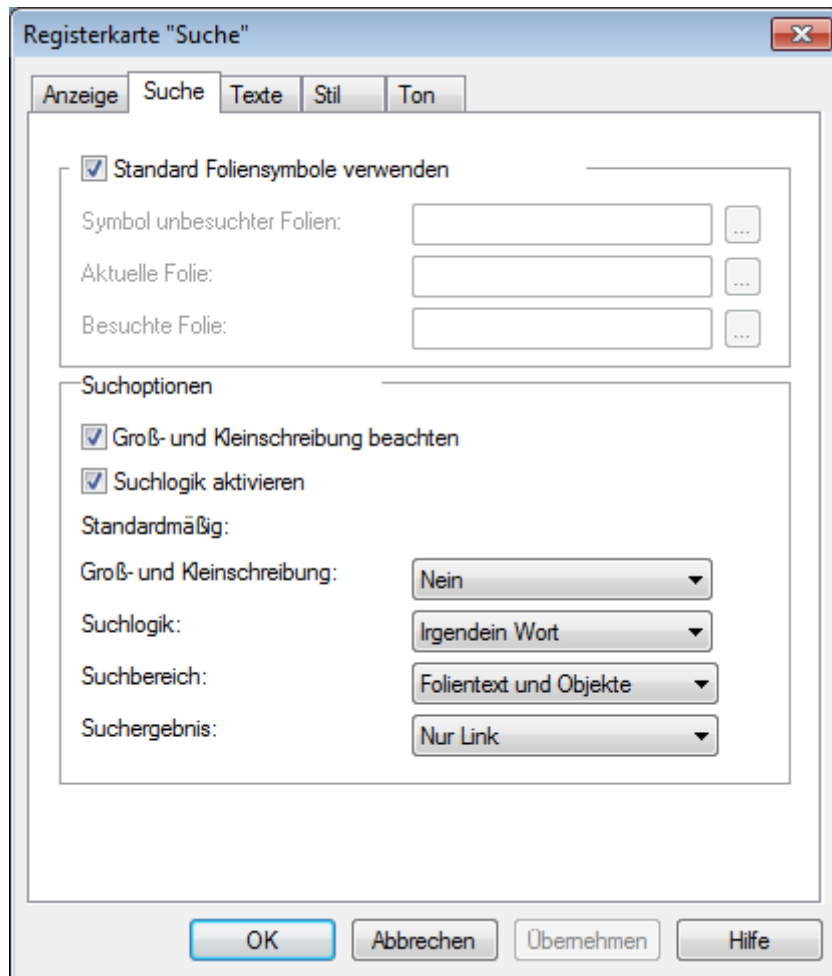
Objektparameter



Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden.



Die Registerkarte „Suche“ enthält Optionen für den Suchprozess. Sie können die Auswahl der Groß- und Kleinschreibung und der Suchlogik von Seiten des Benutzers ausschalten – in diesem Fall kann der Benutzer diese Einstellungen im Such-Formular nicht ändern, somit werden die Standard-Such-Einstellungen bei jeder Suche angewendet.

- Die Option **Groß- und Kleinschreibung** legt die Standard-Einstellungen für Groß- und Kleinschreibung für den Suchprozess fest.
- **Suchlogik** - legt die Suchregeln bei Eingabe von mehreren Wörtern fest. „Irgendein Wort“ bedeutet, dass jede Folie und jedes Objekt, das die eingegebenen Wörter enthält, im Suchergebnis aufscheinen. (ODER-Operation). „Alle Wörter“ bedeutet, dass nur Folien oder Objekte, die alle eingegebene Wörter enthalten, im Suchergebnis aufscheinen (UND Operation).
- **Suchbereich** - legt den Bereich fest, in dem gesucht wird - Folie oder Objekt.
- **Suchergebnisse** können als einfache Links oder Links mit Anrisstexten dargestellt werden.

Registerkarte "Suche"

Anzeige Suche **Texte** Stil Ton

Beschriftung: Suche TE

Anleitung: Sie können * Wildcards in Bedingungen c TE

Schaltfläche: Suche

Suchlogik: Suchkriterien:

Irgendein Wort: Irgendein Wort

Alle Wörter: Alle Wörter

Groß- und Kleinschreibung: Groß-/Kleinschreibung:

Schreibweise ignorieren: ignorieren

Schreibweise beachten: beachten

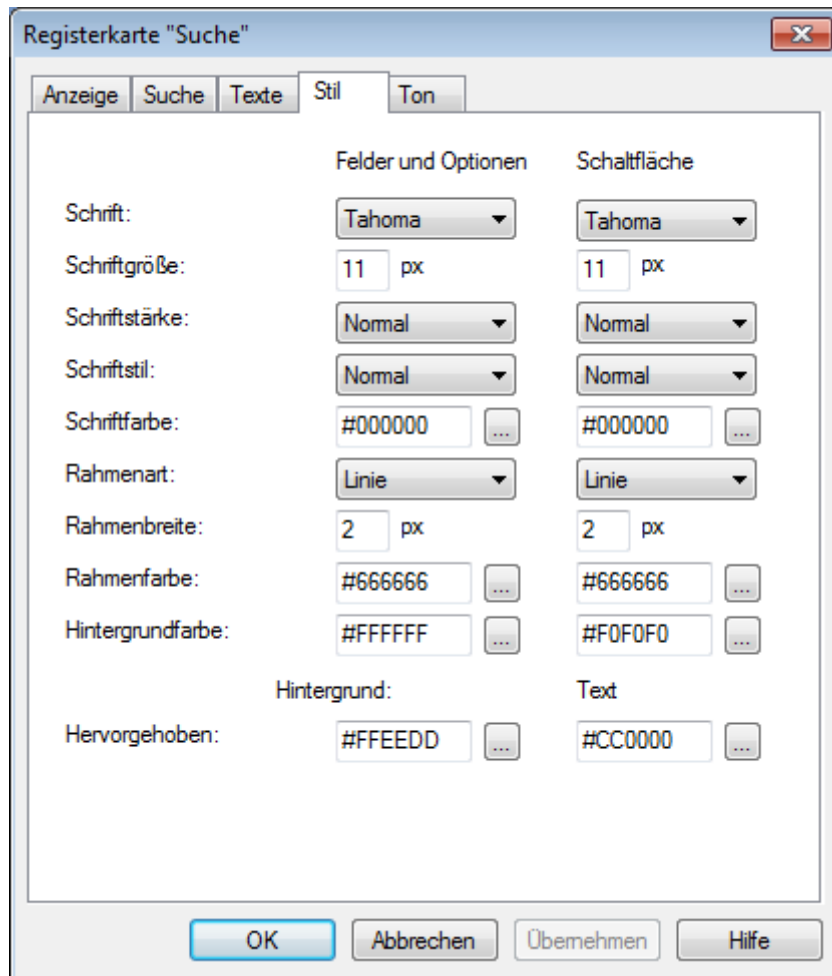
Gefunden: Folien gefunden

Kein Ergebnis: Kein Ergebnis erzielt

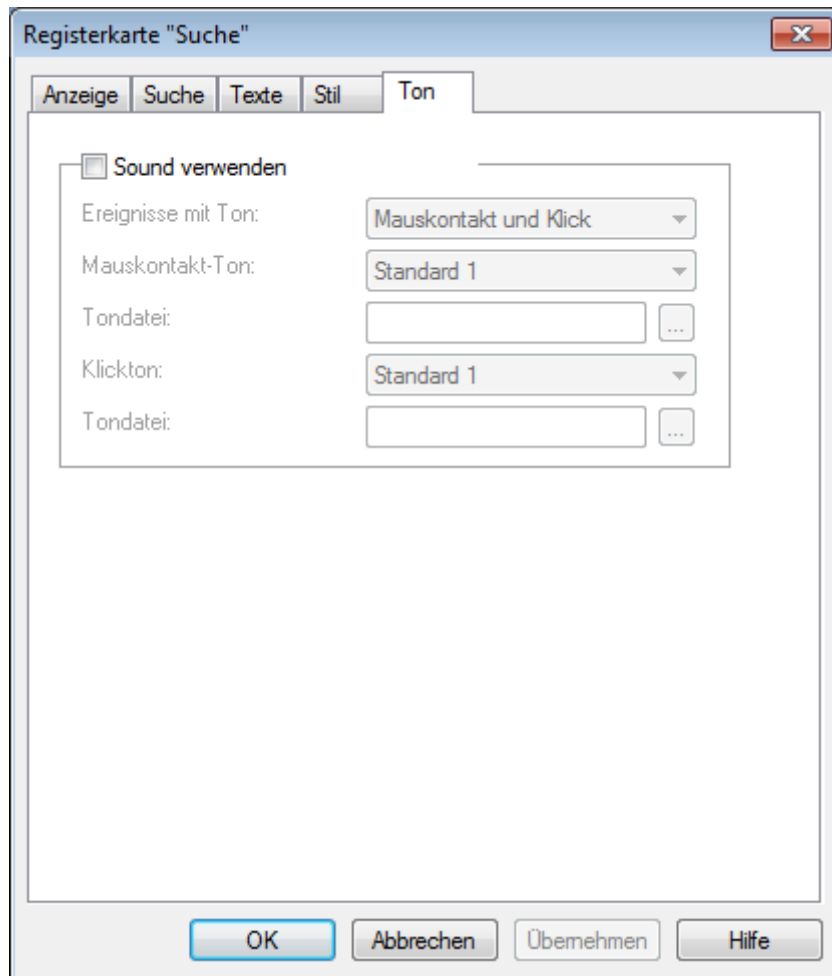
Leere Abfrage: Leere Abfrage - kein Suchkriterium definiert

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Auf der Registerkarte **Texte** können Sie Mitteilungen und die Quickinfo erstellen.



Auf der Registerkarte **Stil** können Sie die Schriftart für Ihre Suchergebnisse festlegen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte
ÖFFNEN	Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)
SCHLIESSEN	Schließt die Registerkarte

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

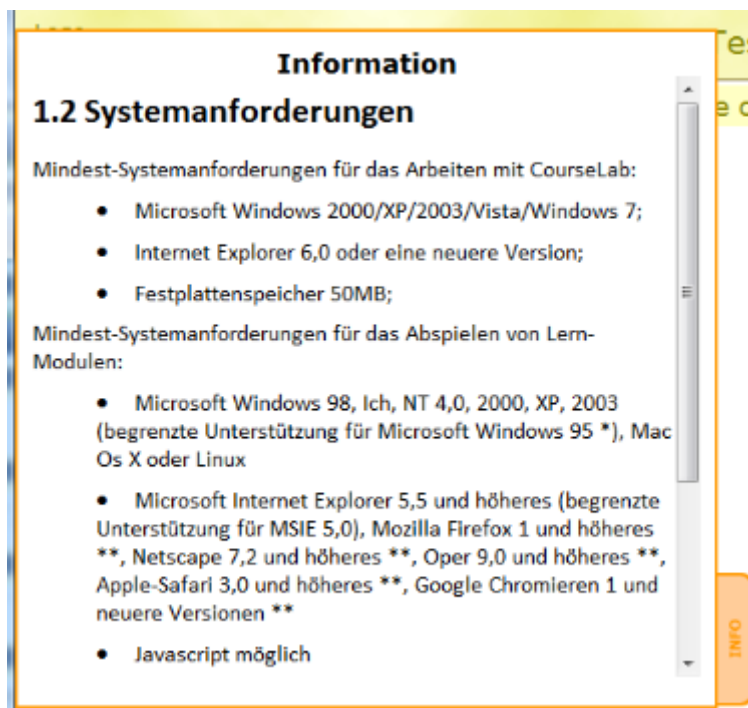
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.9 Registerkarte "Info"

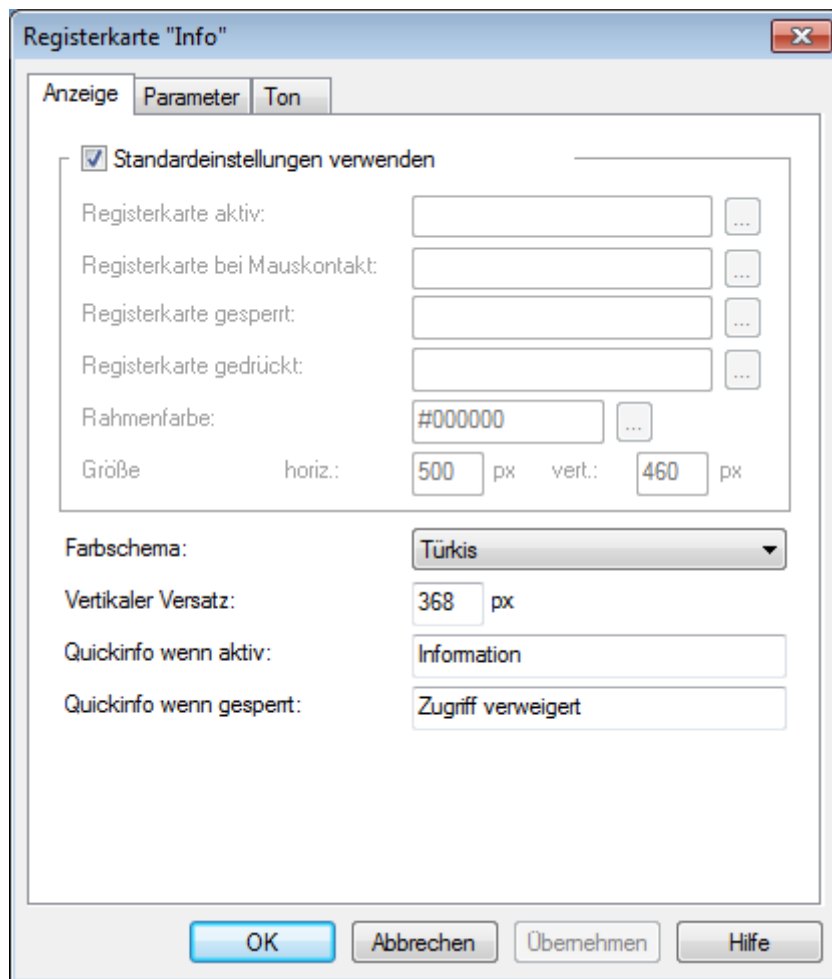
Die **Registerkarte Info** ermöglicht die Anzeige des Informations-Textblocks für das Modul.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

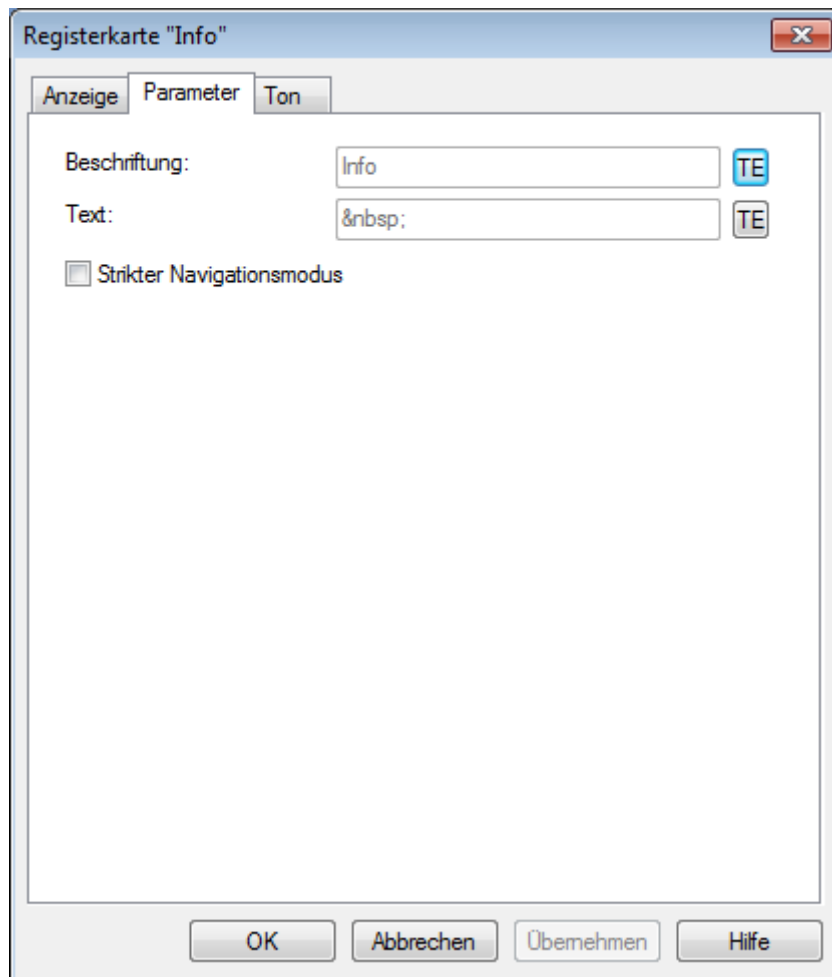


Objektparameter



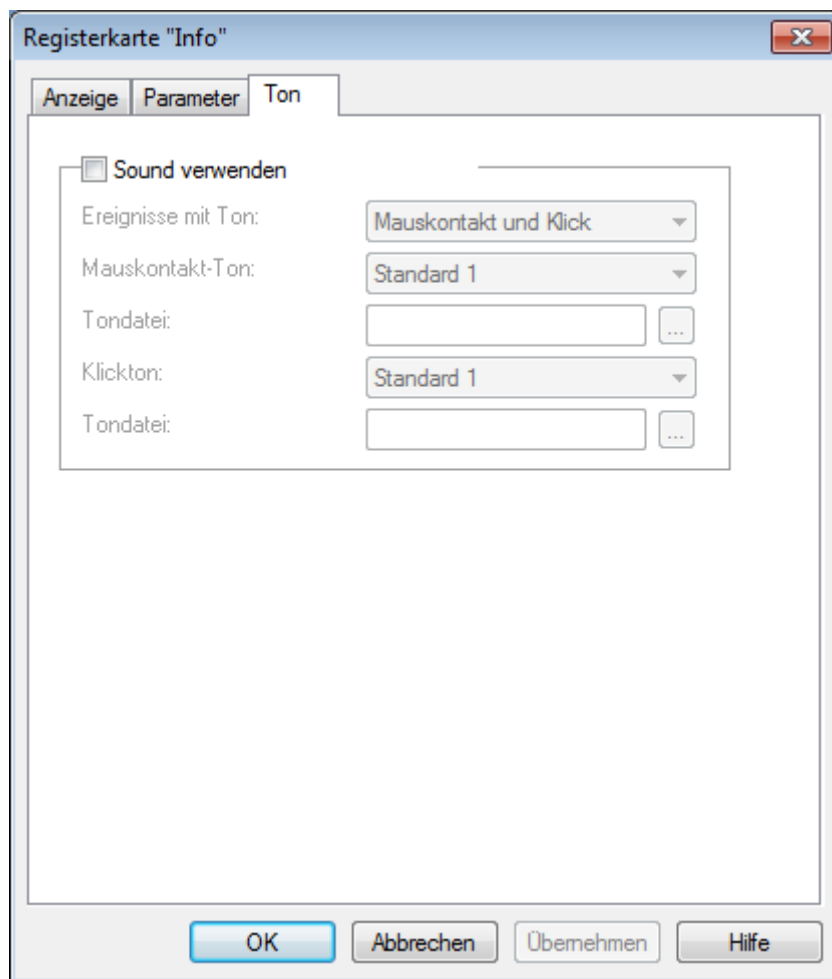
Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert wird, können Sie eine Farbe auswählen, den Abstand zum oberen Rand des Modul-Fensters ändern und die Quickinfo für die aktiven und inaktiven Registerkarten aktivieren.

Wenn das Kontrollkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert wird, können Sie benutzerdefinierte Bilder für das Anzeigen von Registerkarten verwenden und die Größe und die Farbe eines Objektes ändern.



Sie können den Titel der Registerkarte ändern und eine kurze Beschreibung im Texteditor einfügen.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden. Standardmäßig ist dieser Modus für die Registerkarte „Hilfe“ deaktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte
ÖFFNEN	Öffnet die Registerkarte (wenn Zugang nicht deaktiviert ist)

5. Objekte

SCHLIESSEN	<i>Schließt die Registerkarte</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.10 Schaltfläche "Weiter"

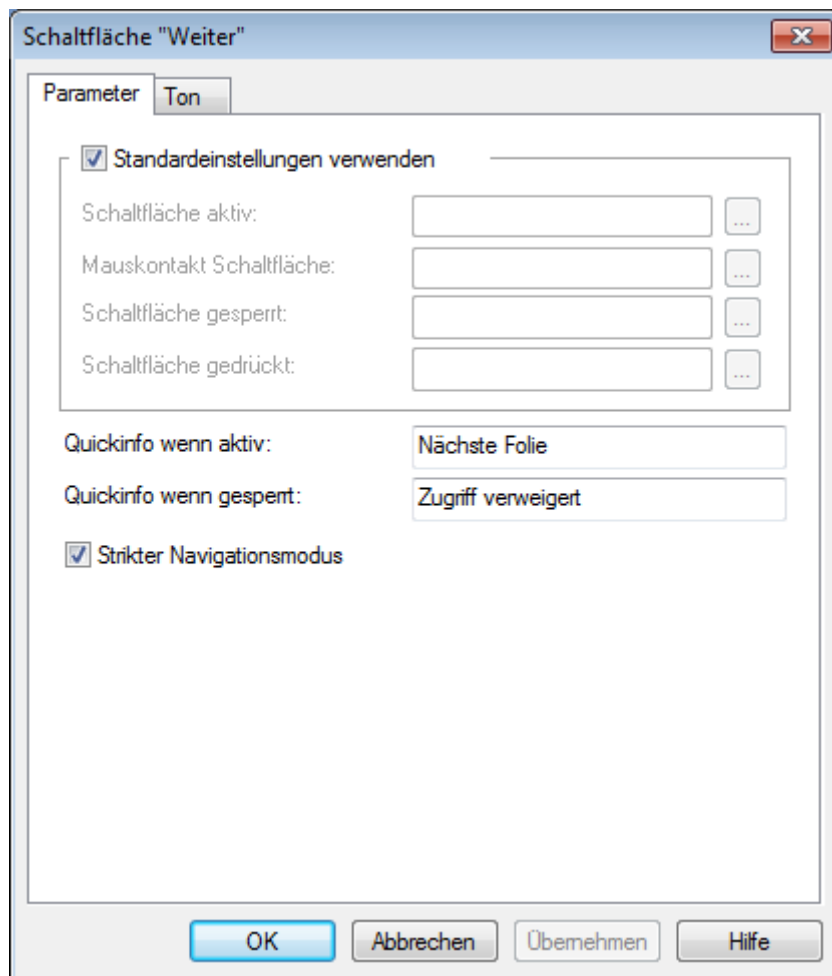
Das Schaltflächenobjekt **Nächste Folie** ist ein spezielles Objekt zum Wechseln von der aktuellen Folie auf die nächste. Falls ein [Alternativer Pfad](#) existiert im Modul, dann wird diese Reihenfolge verwendet.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

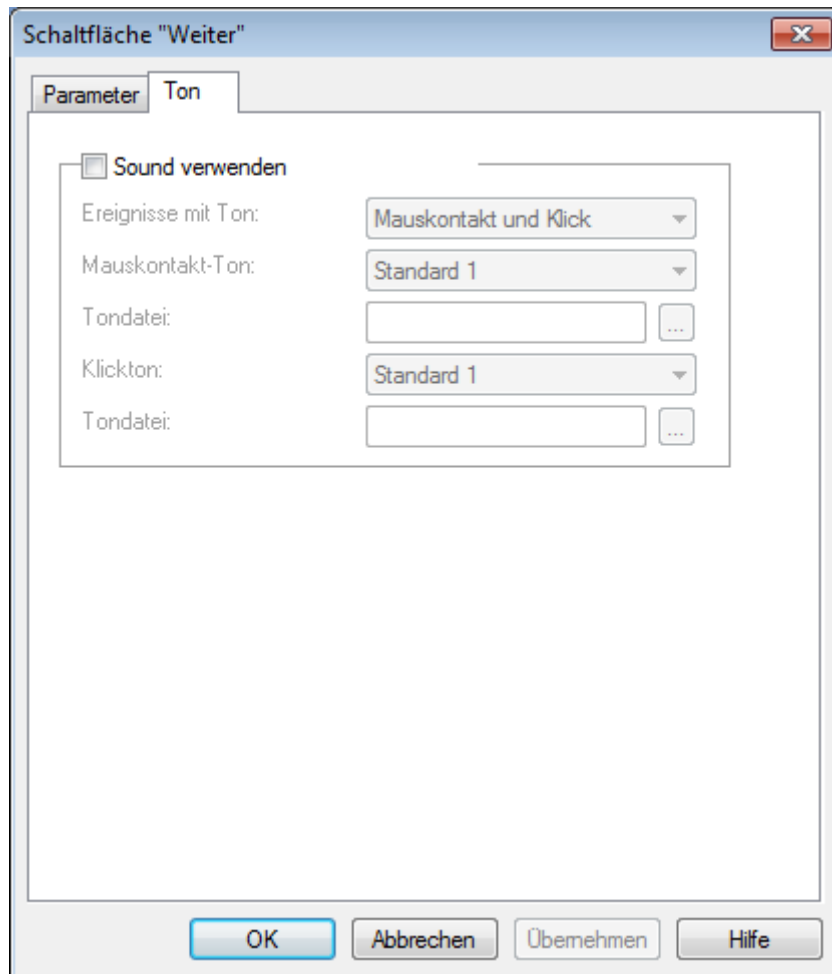


Standardmäßig wird die Standardschaltfläche „Nächste Folie“ benutzt. Wenn Sie es vorziehen, eine andere Schaltfläche zu benutzen, entfernen Sie das Häkchen des Kontrollkästchens „Standard Einstellungen verwenden“, um die Felder zur Festlegung neuer Bilder zu aktivieren. Sie können jeden beliebigen Grafikeditor verwenden, um die folgenden vier Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktivieren“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Mauskontakt-Schaltfläche“).
- Das dritte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche gesperrt“)
- Das vierte Bild zeigt die Schaltfläche an, die gedrückt wird (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche gedrückt“)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Registerkarte
ENTSPERREN	Aktiviert die Registerkarte

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>

5.3.10.11 Schaltfläche "Vorherige"

Vorherige Folie Schaltflächenobjekt ist ein spezielles Objekt zum Wechseln von der aktuellen Folie auf die vorherige. Falls ein **Sie** können die Schaltfläche und seine Parameter auf der Registerkarte **Schaltfläche** konfigurieren oder ändern.

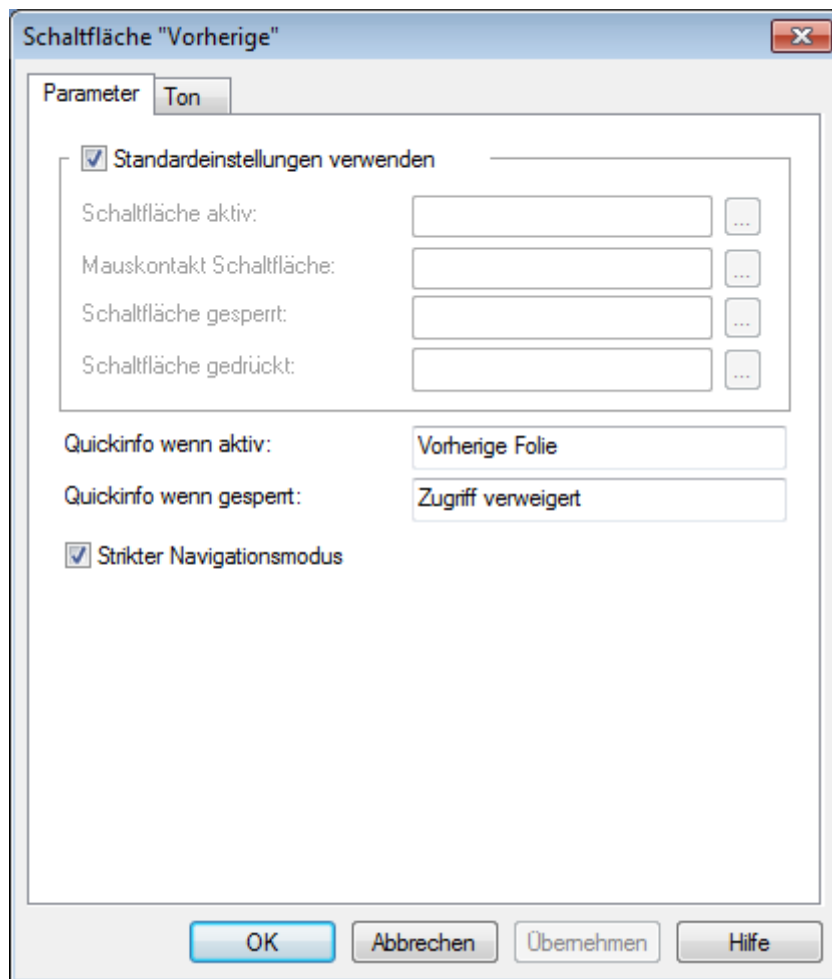
5.3.10.25 Alternativer Pfad“ existiert im Modul, dann wird diese Reihenfolge verwendet.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

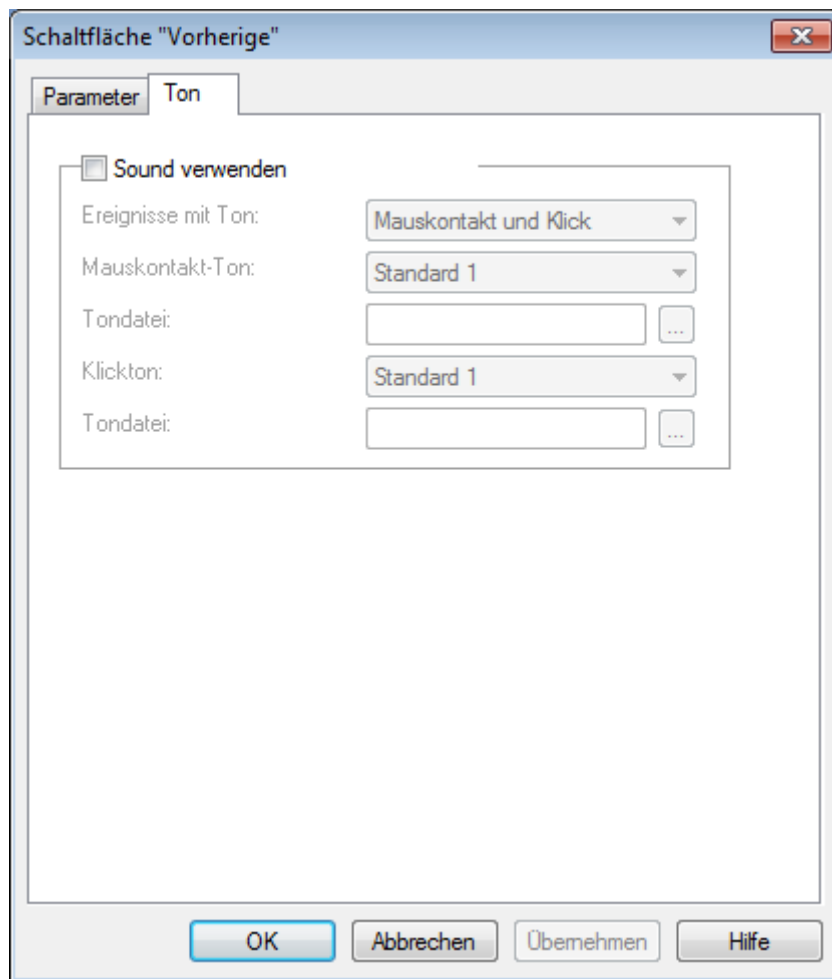


Standardmäßig wird die Standardschaltfläche benutzt. Wenn Sie es vorziehen, eine andere Schaltfläche zu benutzen, entfernen Sie das Häkchen des Kontrollkästchens „Standardeinstellungen verwenden“, um die Felder zur Festlegung neuer Bilder zu aktivieren. Sie können jeden beliebigen Grafikeditor verwenden, um die folgenden vier Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiviert“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Mauskontakt-Schaltfläche“).
- Das dritte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche gesperrt“)
- Das vierte Bild zeigt die Schaltfläche an, die gedrückt wird (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche gedrückt“)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

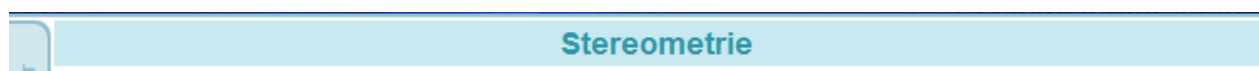
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	\$OBJ_ID.disabled

5.3.10.12 Foliename

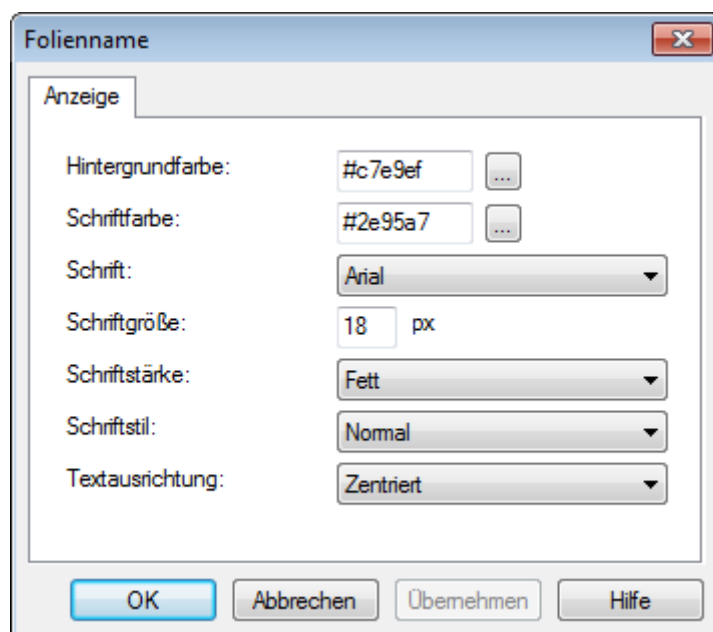
Das Objekt **Foliename** zeigt automatisch den Foliennamen an, der im Editor definiert wurde.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Sie können, entsprechend dem Gesamtaufbau des Lern-Moduls die Hintergrundfarbe und die Schriftart-Einstellungen für den Foliennamen ändern.

EINSCHRÄNKUNG: Der Foliename wird nur beim Abspielen des tatsächlichen Kurses vollständig angezeigt. Im Bearbeitungsmodus wird nur der Platzhalter „Foliename“ angezeigt.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
slideName	Gibt den Namen der aktuellen Folie aus	<code>\$OBJ_ID.slideName</code>

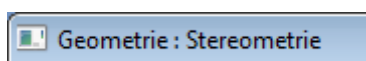
5.3.10.13 Fenstertitel

Das Objekt **Fenstertitel** wird benutzt, um das Format des Titels des Modulfensters zu konfigurieren.

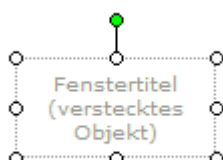
EINSCHRÄNKUNG. Wenn das Modul im Frame oder IFRAME (manche LMS-Systeme verwenden standardmäßig diese Methode) angesehen wird, wird der Fenstertitel NICHT geändert.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

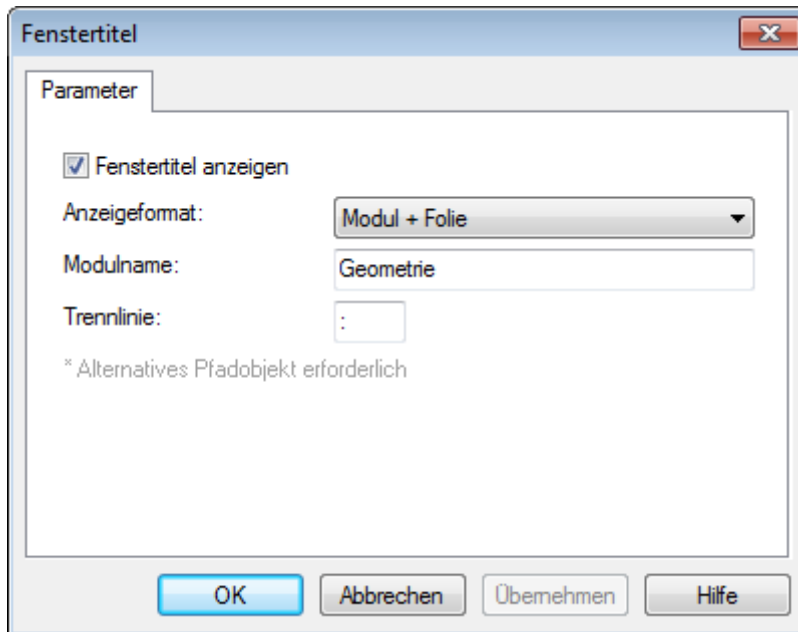
Beispiel eines Objekts:



Anmerkung: Dieses Objekt ist „virtuell“ (versteckt), deshalb wird im Bearbeitungsfenster nur ein Platzhalter angezeigt.



Objektparameter



Wählen Sie den Titelinhalt aus. Der Modulname (der normalerweise in der Kursübersicht angezeigt ist), kann für die Titelleiste verändert werden. Da der Fenstertitel normalerweise in der Länge begrenzt ist, ist es besser, ihn hier abzukürzen. Beachten Sie, dass der Kapitelname nur dann verfügbar ist, wenn das Objekt „Alternativer Pfad“ für dieses Modul aktiviert wird.

5.3.10.14 Schaltfläche "Ton"

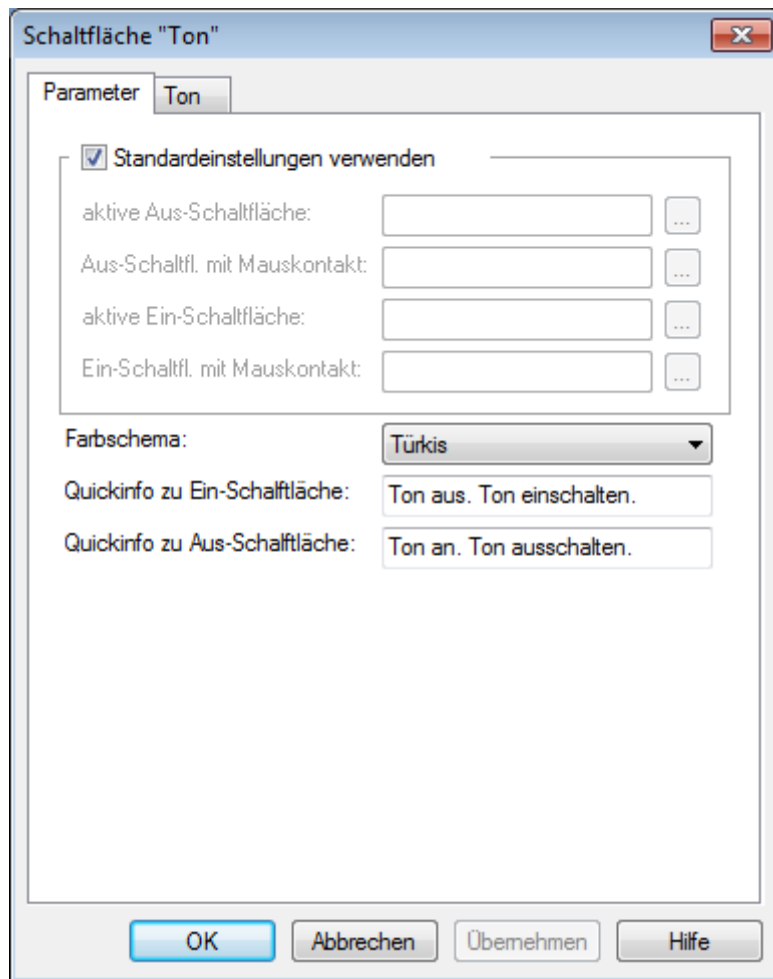
Die **Schaltfläche Ton** ist ein spezielles Objekt, mit welchem man die Soundfeatures eines Moduls ein- und ausschalten kann.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



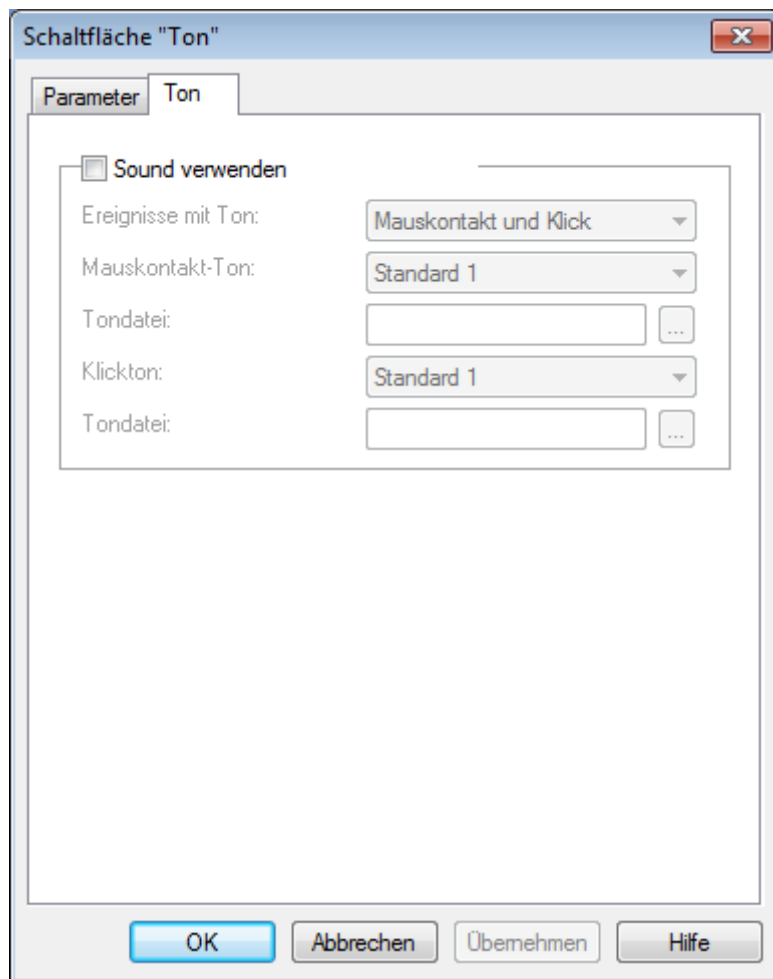
Objektparameter



Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Die Felder darunter, mit welchen Sie die Pfade zu den gewünschten Bildern festlegen können, werden aktiv. Sie können die folgenden vier Bilder einstellen:

- Das erste Bild zeigt die „Sound“-Schaltfläche im "ON"-Zustand an und diese kann gedrückt werden, um den Ton abzustellen (legen Sie den Pfad zum Bild unter „aktive Aus-Schaltfläche" fest)
- Das zweite Bild ersetzt das erste, wenn der Benutzer die Maus über die aktive „Aus“-Schaltfläche bewegt (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Aus-Schaltfläche mit Mauskontakt" fest).
- Das dritte Bild zeigt die „Sound“-Schaltfläche im "OFF"-Zustand an und diese kann gedrückt werden, um den Ton einzuschalten (legen Sie den Pfad zum Bild unter „aktive Ein-Schaltfläche" fest)
- Das vierte Bild ersetzt das dritte, wenn der Benutzer die Maus über die inaktive „Ein“-Schaltfläche bewegt (legen Sie den Weg zum Bild unter „Ein-Schaltfläche mit Mauskontakt" fest)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

<i>Name der Methode</i>	<i>Ergebnis der Durchführung</i>
<i>TON EIN- UND AUSSCHALTEN</i>	<i>Schaltet den Ton ein und aus</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

<i>Eigenschaft</i>	<i>Ausgabe</i>	<i>Syntax</i>
<i>soundOn</i>	<i>Gibt 1 aus, falls der Sound derzeit eingeschaltet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.soundOn</i>

5.3.10.15 Schaltfläche "Modul schließen"

Die Schaltfläche **Schließen** ist ein spezielles Objekt, mit dem man das Lern-Modul korrekt schließen kann.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

Objektparameter



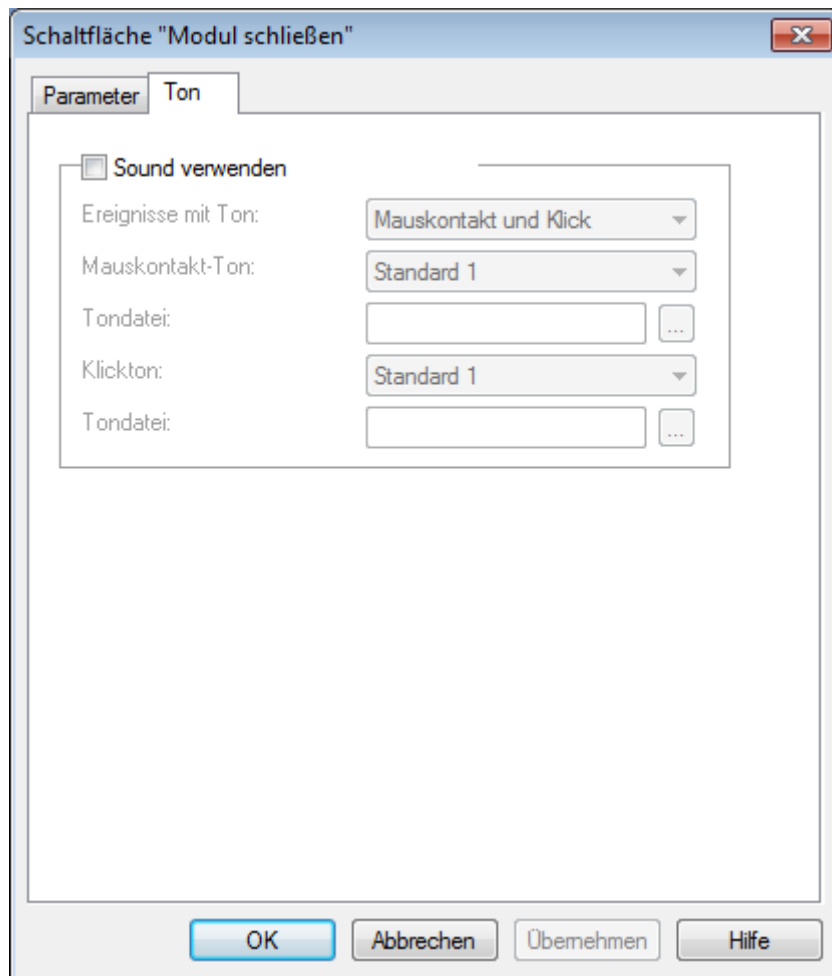
Voreingestellt ist die Verwendung von Standard-Schaltflächen. Um eigene Schaltflächen zu verwenden ist die Markierung der Auswahlbox "Standardeinstellungen verwenden" zu entfernen. Dadurch werden die Felder zur Angabe eigener Bilder (genauer: der Pfade zu den Bildern) aktiviert. Diese können mit einem beliebigen Grafikeditor erstellt werden.

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).

5. Objekte

- Das dritte Bild ersetzt das zweite, wenn die Schaltfläche angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gedrückt“ fest)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.10.16 Schaltfläche "Wiederholen"

Die **Schaltfläche Wiederholen** ist ein spezielles Objekt, mit dem man die aktuelle Folie neu laden kann (zum Beispiel, um eine Animation, die in dieser Folie verwendet wird zu wiederholen).

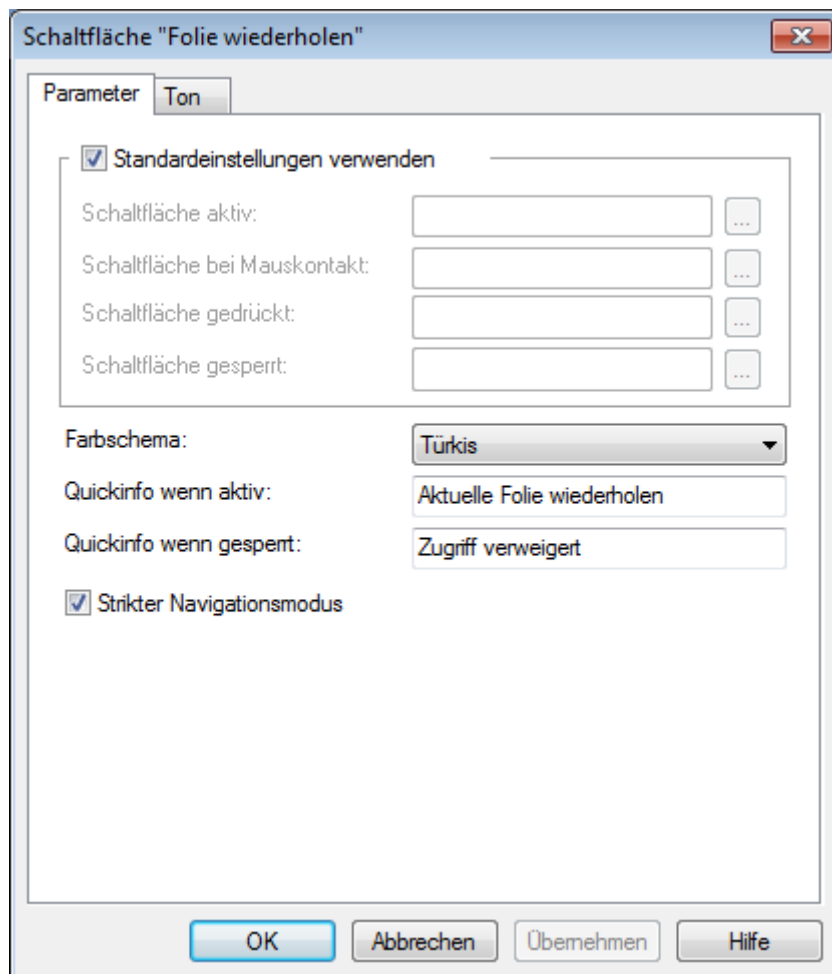
EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

5. Objekte

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



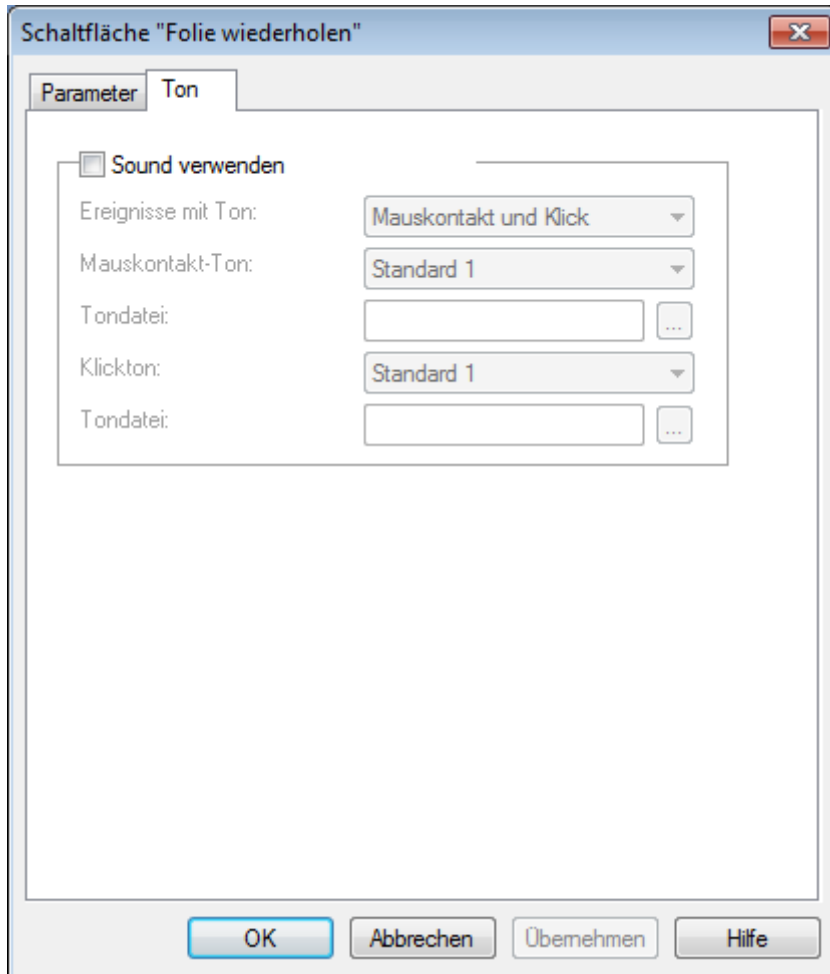
Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Die Felder darunter, mit welchen Sie die Pfade zu den gewünschten Bildern festlegen können, werden aktiv. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden, um folgende vier Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv “)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt “).
- Das dritte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche gedrückt “)
- Das vierte Bild zeigt die Schaltfläche an, die gedrückt wird (geben Sie den Pfad zum

Bild ein bei „Schaltfläche gesperrt“)

Sie können eine Quickinfo für die aktiven und inaktiven Schaltflächen festlegen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>

5.3.10.17 Einfacher Fortschrittsbalken

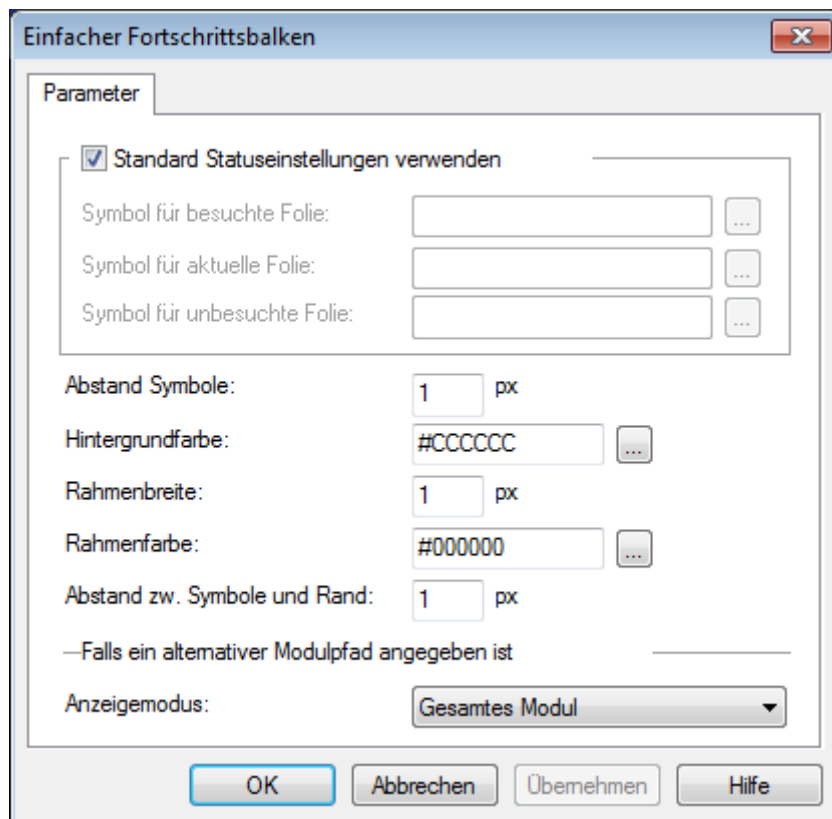
Einfacher Fortschrittsbalken ist ein spezielles Objekt zur Anzeige der bereits besuchten Folien im Vergleich zur Gesamtanzahl. Existiert ein [Alternativer Pfad](#) im Modul, so wird dieser berücksichtigt.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



Die Standard-Icons werden automatisch verwendet. Wenn Sie es vorziehen, eigene Icons zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standard-Statuseinstellungen verwenden“. Die Felder darunter, mit welchen Sie die Pfade zu den gewünschten Bildern festlegen können, werden verfügbar. Erstellen Sie drei Bilder mit Ihrem bevorzugten Grafik-Editor:

- Das erste Bild zeigt die bereits besuchten Folien an.
- Das zweite Bild zeigt die aktuelle Folie an.
- Das dritte Bild zeigt die Folien an, die noch zu besuchen sind.

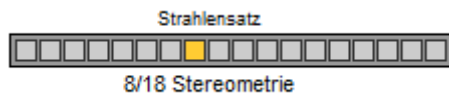
Sie können auch die Anzeigeparameter für den Hintergrund des Fortschrittsbalkens ändern.

5.3.10.18 Erweiteter Fortschrittsbalken

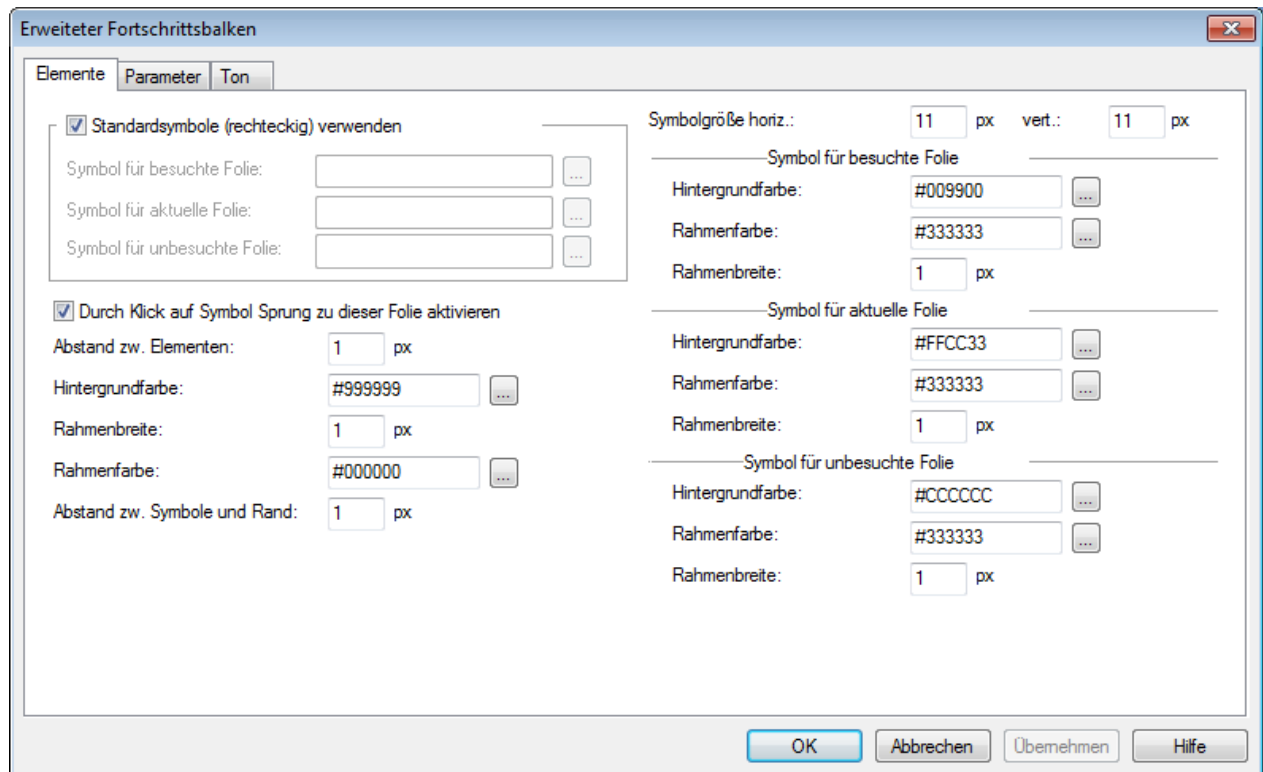
Einfacher Fortschrittsbalken ist ein spezielles Objekt zur Anzeige der bereits besuchten Folien im Vergleich zur Gesamtanzahl. Im Vergleich zum einfachen Fortschrittsbalken zeigt dieses Objekt auch den Namen der Folien an und erlaubt einen Wechsel auf andere Folien. Existiert ein „Alternativer Pfad“ im Modul, so wird dieser berücksichtigt.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

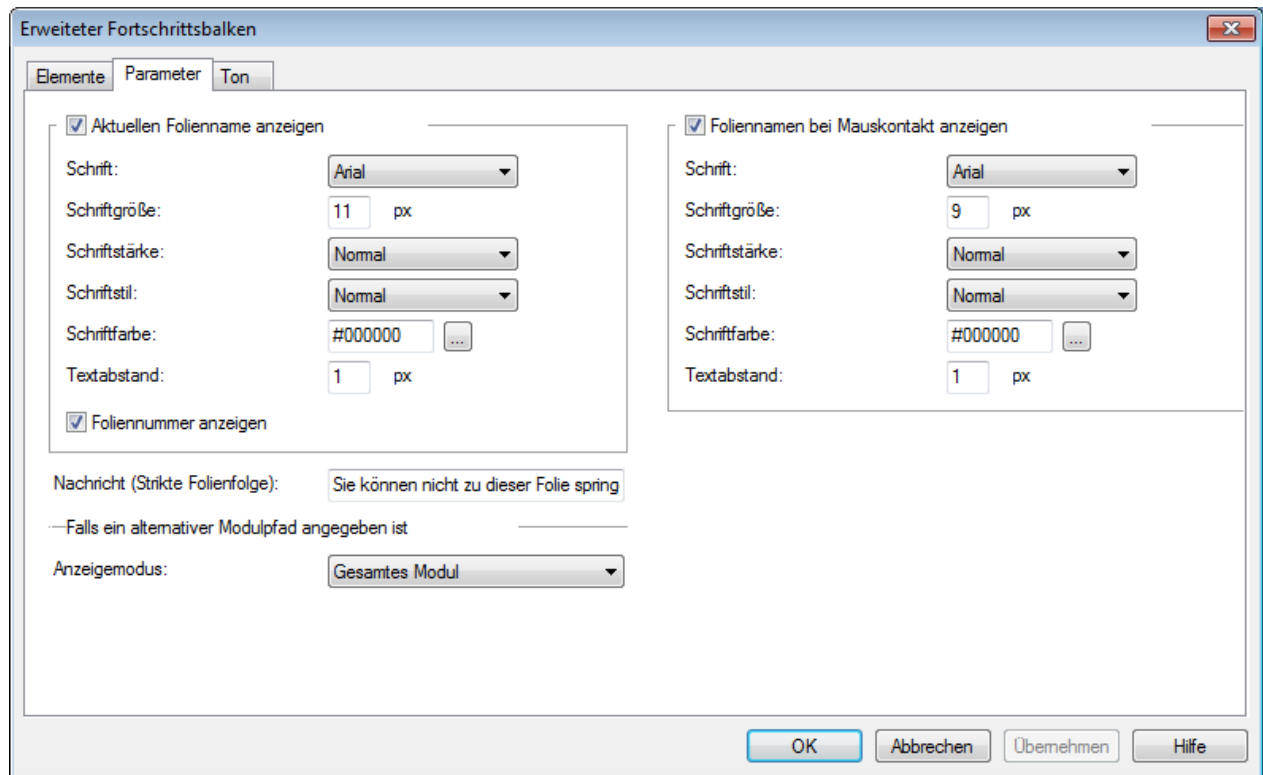


Die Standard-Symbole werden automatisch verwendet. Wenn Sie es vorziehen, eigene Icons zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardsymbole verwenden“. Die Felder darunter, mit welchen Sie die Pfade zu den gewünschten Bildern festlegen können, werden verfügbar. Erstellen Sie drei Bilder unter Verwendung Ihres bevorzugten Grafik-Editors:

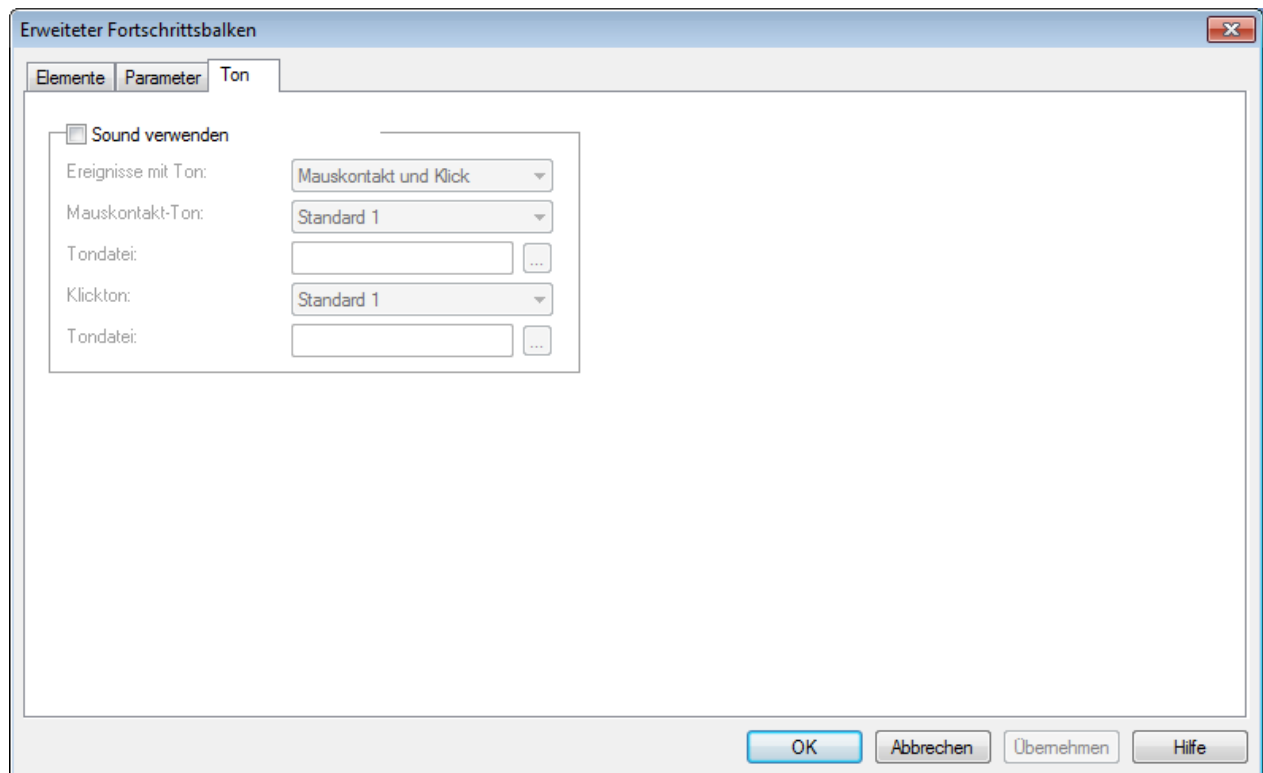
- Das erste Bild zeigt die bereits besuchten Folien an.
- Das zweite Bild zeigt die aktuelle Folie an.
- Das dritte Bild zeigt die Folien an, die noch zu besuchen sind.

Wenn die Standardelemente benutzt werden, können Sie ihre Anzeige ändern.

5. Objekte



Sie können auch die Anzeigeparameter für den Hintergrund des Fortschrittsbalkens ändern.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.10.19 Dialogfenster "Hilfe"

Das Objekt **Fenster Hilfe** ermöglicht die Anzeige der Hilfe für das Lern-Modul. Das Objekt besteht aus zwei Teilen: einer Schaltfläche, um das Objekt aufzurufen, und des Dialogfensters mit der Hilfe. Nur die „Hilfe“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus sichtbar.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

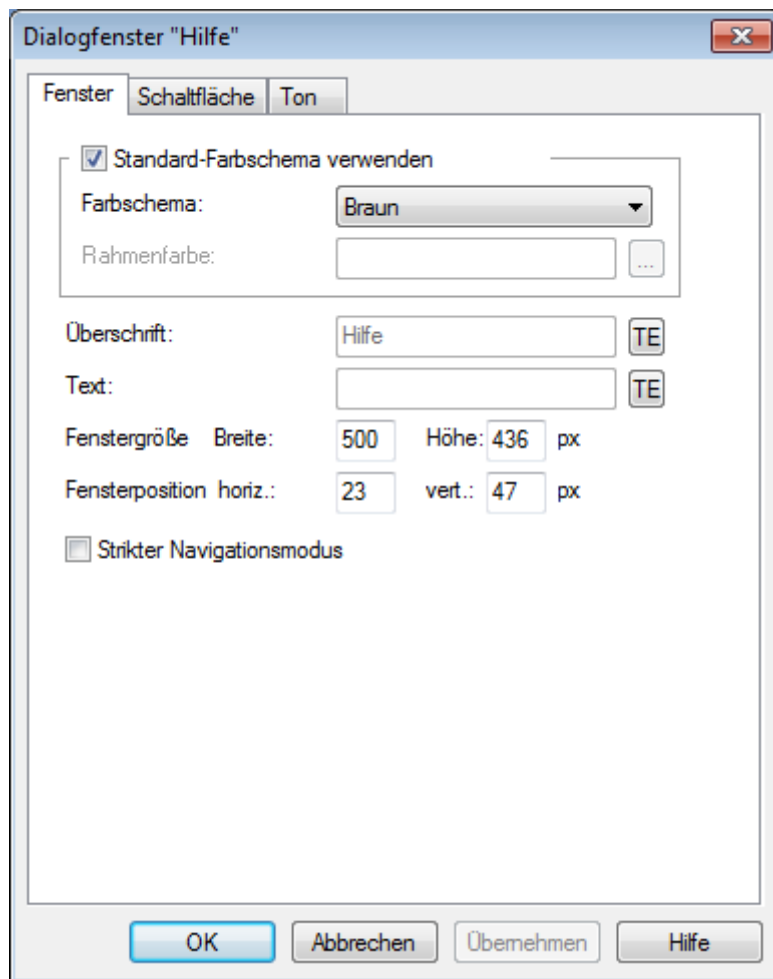
Beispiel eines Objekts:

Navigation 

Navigations-Objekte ermöglichen den Wechsel zwischen einzelnen Folien bzw. Frames. Die meisten der Navigations-Objekte sind in ihren Verwendungsmöglichkeiten beschränkt, bedenken Sie dies bitte beim Einsatz.

- [Allgemeine Schaltfläche](#)
 - [Navigations-Menü](#)
 - [Aktuelle Position](#)
 - [Registerkarte "Inhalt"](#)
 - [Registerkarte "Hilfe"](#)
 - [Registerkarte "Rechner"](#)
 - [Registerkarte "Suche"](#)
- [Registerkarte "Einstellungen"](#)
 - [Registerkarte "Info"](#)
 - [Schaltfläche "Weiter"](#)
 - [Schaltfläche "Vorherige"](#)
 - [Foliename](#)
 - [Fenstertitel](#)
 - [Schaltfläche "Ton"](#)
- [Schaltfläche "Modul schließen"](#)

Objektparameter

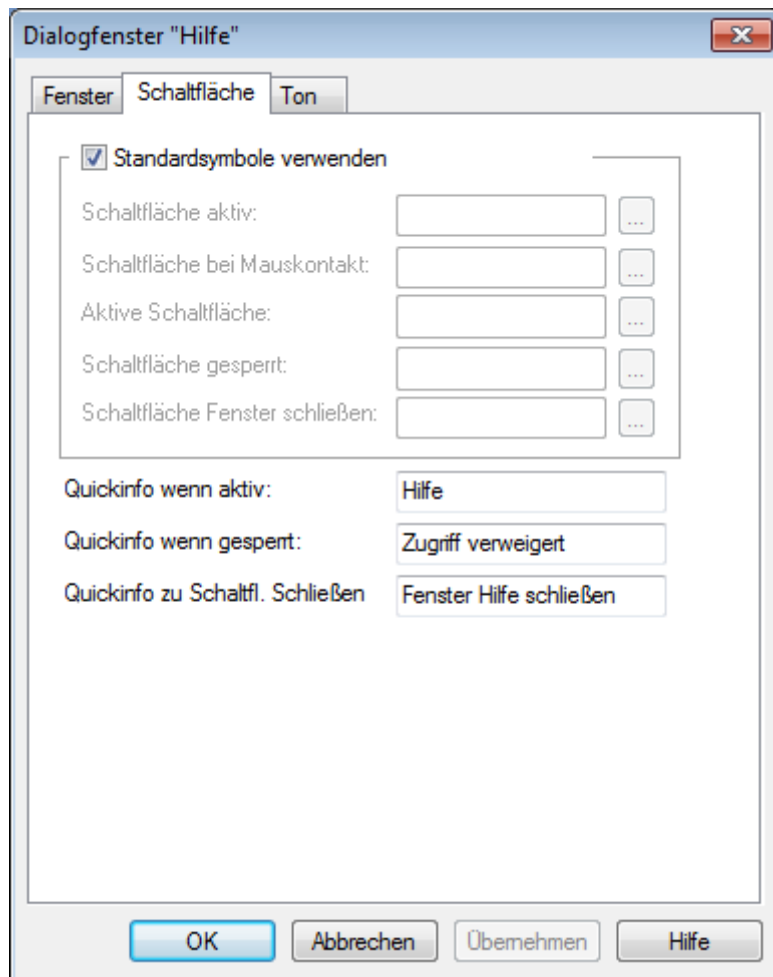


Im geöffneten Dialogfenster können Sie die Grundfarbe für das Objekt entsprechend dem Gesamtaufbau des Lern-Moduls auswählen. Sie können auch die Überschrift und den Text der Hilfe ändern.

Sie können selbst den Fensterinhalt eingeben. Dazu steht ein Texteditor zur Verfügung und ermöglicht die Eingabe von formatiertem Text, Tabellen, Bilder usw. Die Breite des Textbereichs ist begrenzt, also vermeiden Sie es, Tabellen und Bilder, welche eine Breite von 450 Pixeln übersteigen, einzufügen.

Sie können die Größe und die Position des Pop-Up-Hilfetexts entsprechend dem Entwurf des Lern-Moduls ändern. Es gibt aber technische Beschränkungen für Breite und Höhe.

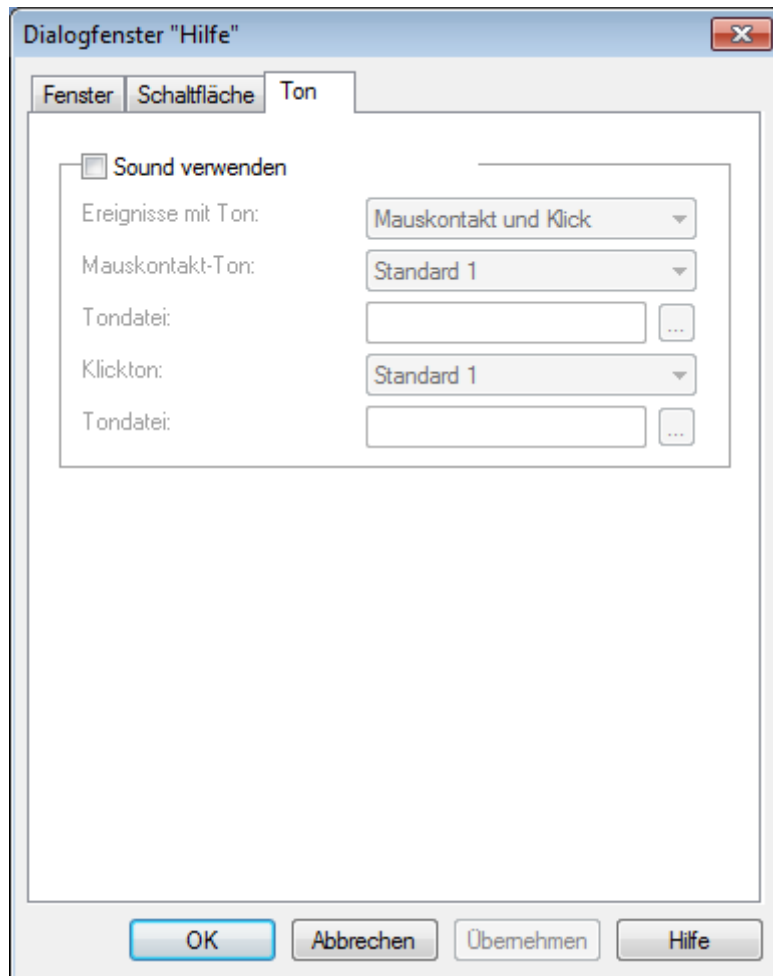
Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt, zu dem die Folie geöffnet wird, bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden, um folgende fünf Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).
- Das dritte Bild zeigt die Schaltfläche an, die angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Aktive Schaltfläche “ fest)
- Das vierte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gesperrt“ fest).
- Das fünfte Bild zeigt die Schaltfläche Schließen für die Fenster-Hilfe an.

Sie können eine Quickinfo für die Schaltflächen festlegen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche
FENSTER UMSCHALTEN	Wechselt die Sichtbarkeit des Fensters

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

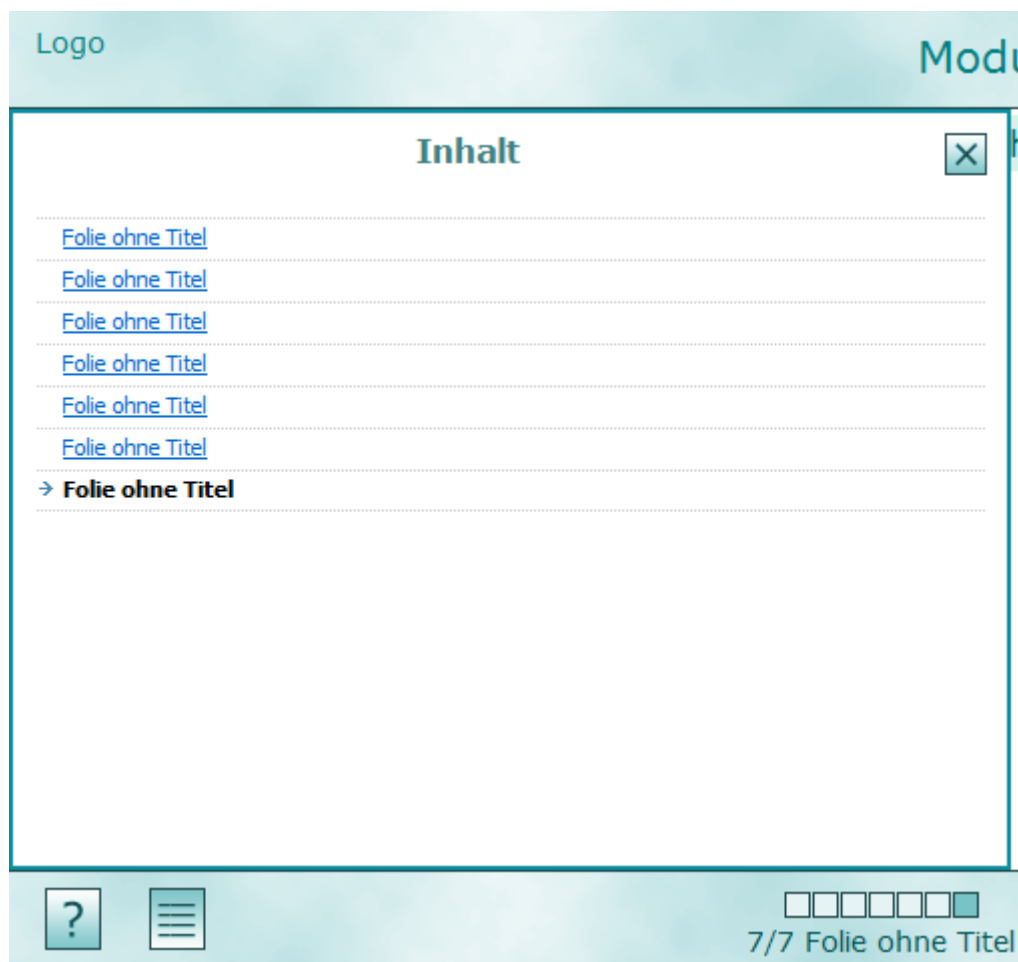
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.20 Dialogfenster "Inhalte"

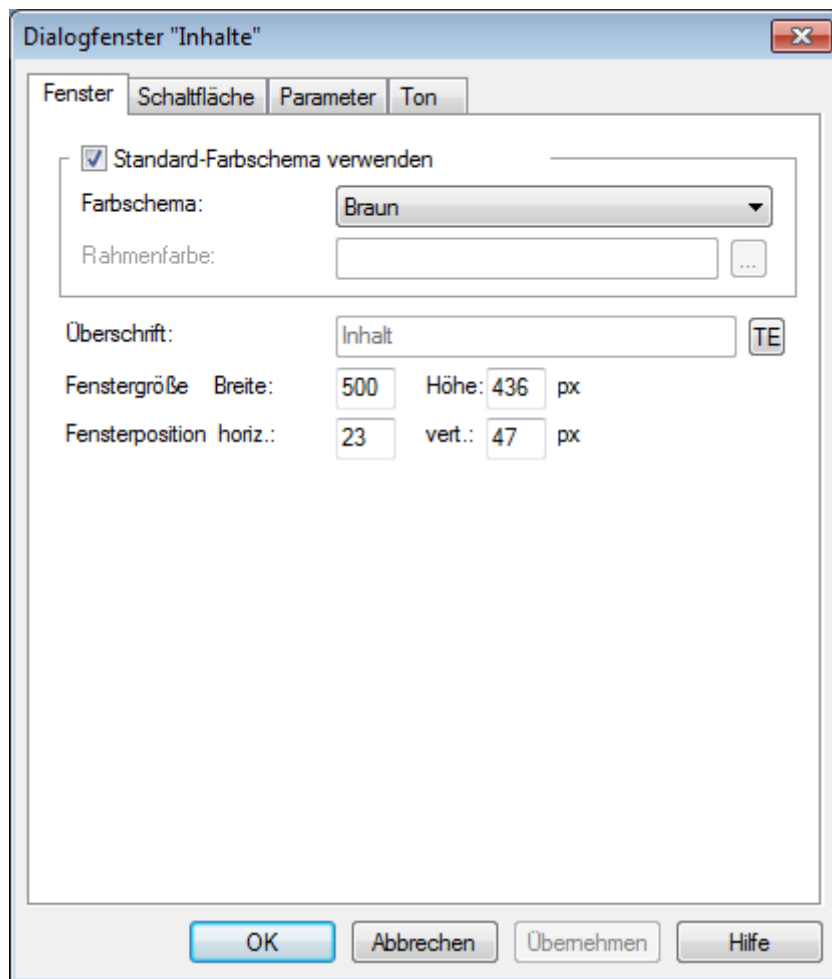
Inhaltsverzeichnis zeigt den Inhalt des aktuellen Moduls, markiert bereits besuchte Folien und erlaubt die Navigation innerhalb eines Moduls. Das Objekt besteht aus 2 Komponenten: einer Schaltfläche, mit der das Dialogfenster geöffnet wird und das Dialogfenster. Im Bearbeitungsmodus ist nur die Schaltfläche sichtbar. Existiert ein alternativer Pfad, so wird dieser berücksichtigt.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

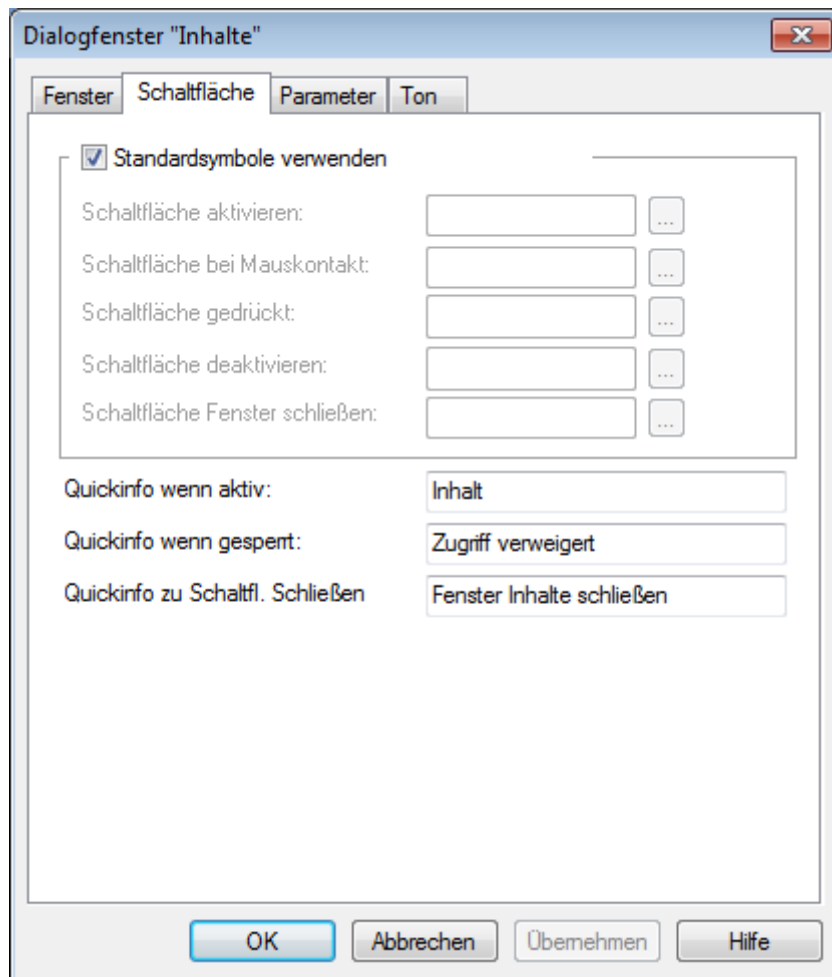
Beispiel eines Objekts:



Objektparameter



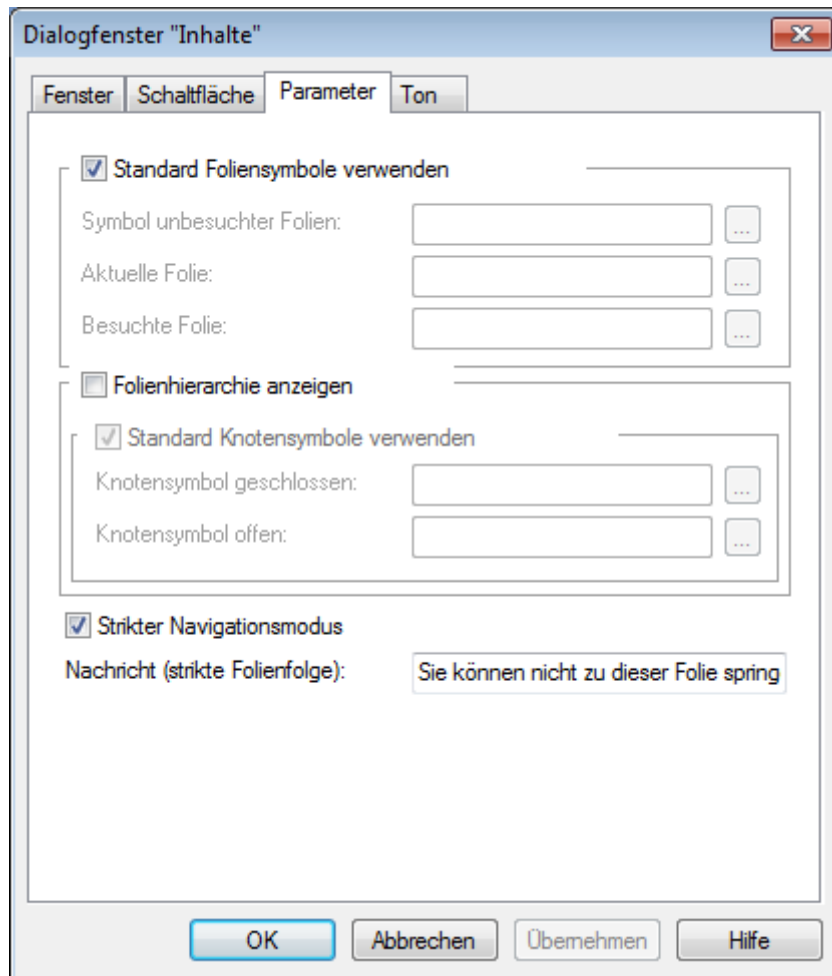
Im geöffneten Dialogfenster können Sie die Grundfarbe für das Objekt entsprechend dem Gesamtaufbau des Lern-Moduls auswählen. Sie können auch die Überschrift und die Schriftart ändern. Sie können die Größe und Position des Pop-Up-Hilfetexts entsprechend dem Entwurf des Lern-Moduls ändern. Es gibt aber technische Beschränkungen für Breite und Höhe.



Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden, um folgende fünf Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktivieren“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).
- Das dritte Bild zeigt die Schaltfläche an, die angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gedrückt“ fest)
- Das vierte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche deaktivieren“ fest).
- Das fünfte Bild zeigt die Schaltfläche „Schließen“ für den Fenster-Inhalt an.

Sie können eine Quickinfo für die Schaltflächen festlegen.

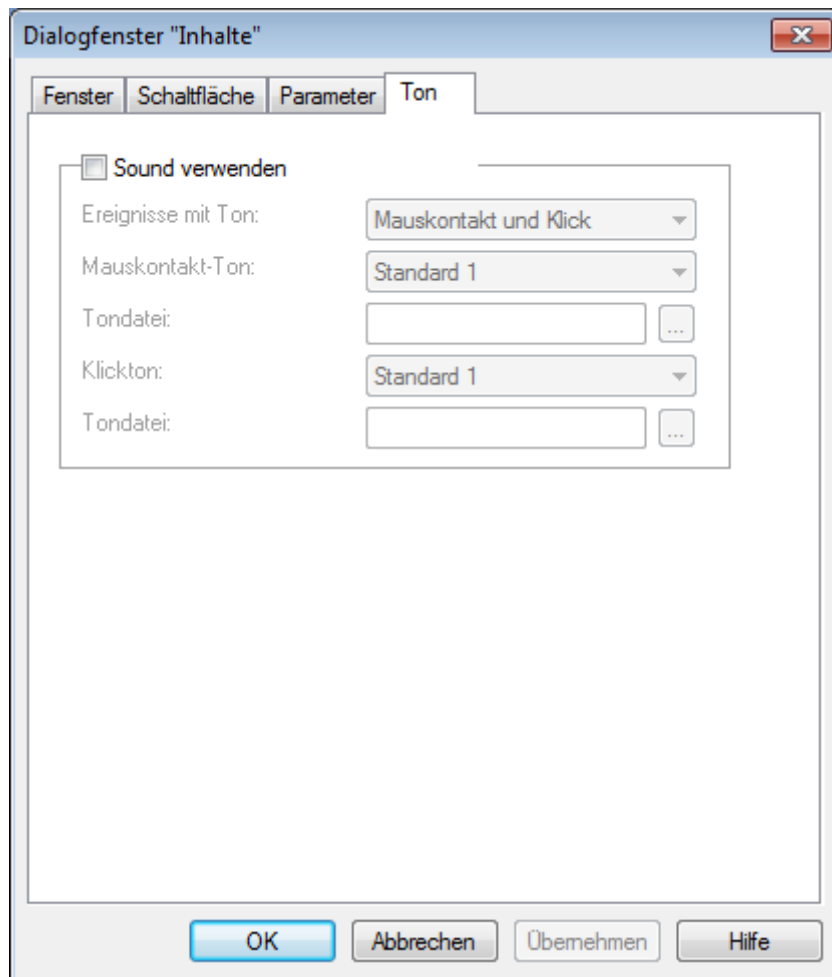


Das Kontrollkästchen **Standard Foliensymbole verwenden** ermöglicht es Ihnen, die Icons der Folie zu ersetzen.

Die Wahl **Folienhierarchie anzeigen** ermöglicht es Ihnen, den Anzeigemodus der Struktur der Folie im Modul zu ändern. Sie können Bilder auch ersetzen und die Hierarchieverbindungsstücke darstellen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.

Strikte Folgenreihenfolge (Nachricht) wird angezeigt, wenn der Lernende versucht, mehr als eine Folie weiter zu springen und der Modus Strikte Folgenreihenfolge wird in den Modullaufzeiteinstellungen aktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche
FENSTER UMSCHALTEN	Wechselt die Sichtbarkeit des Fensters

Objektspezifische Eigenschaften

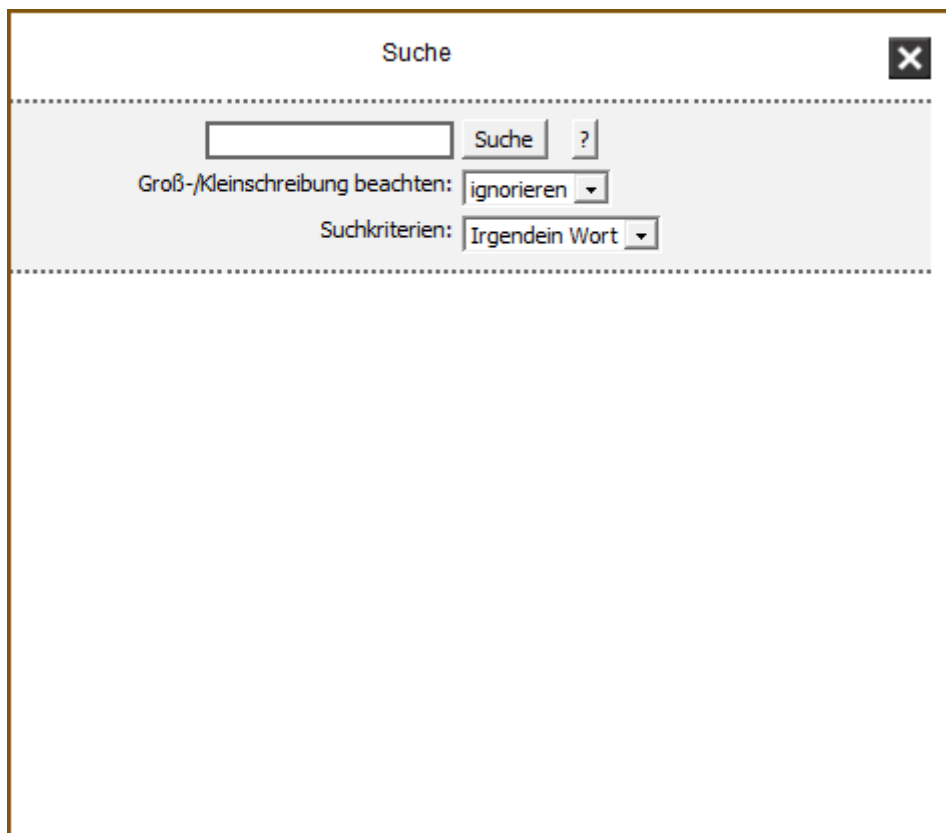
Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.21 Dialogfenster "Suche"

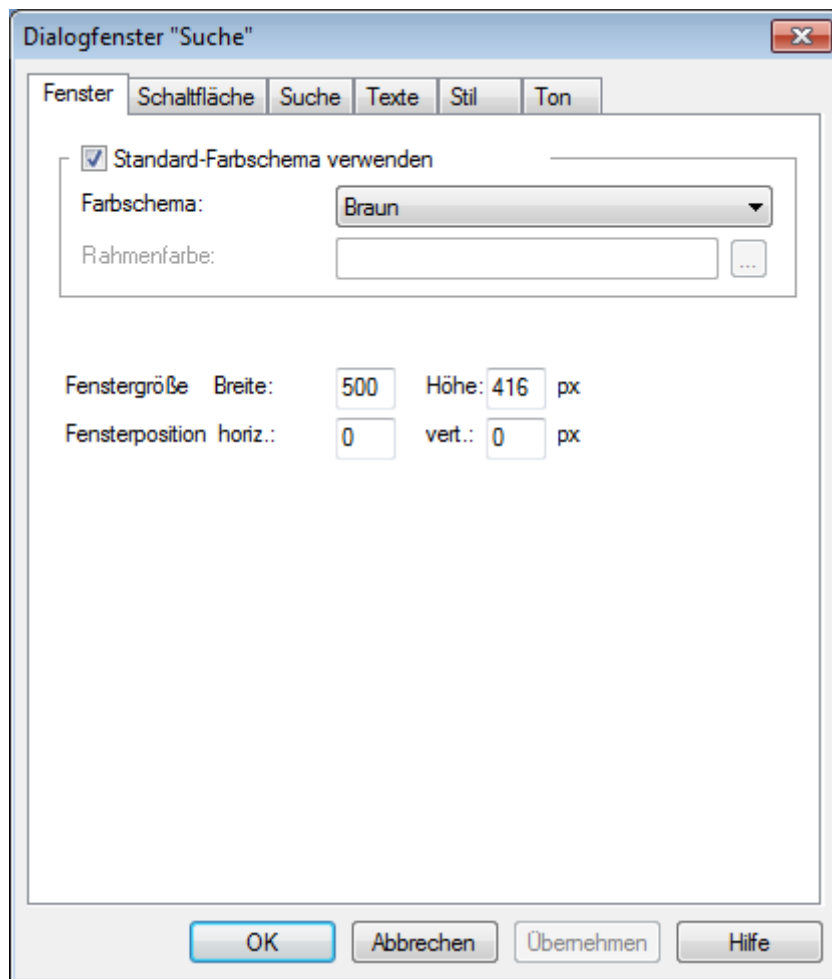
Das Suchfenster ermöglicht dem Benutzer innerhalb des aktuellen Moduls zu suchen. Nur die Schaltfläche „Suche“ ist im Bearbeitungsmodus sichtbar.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

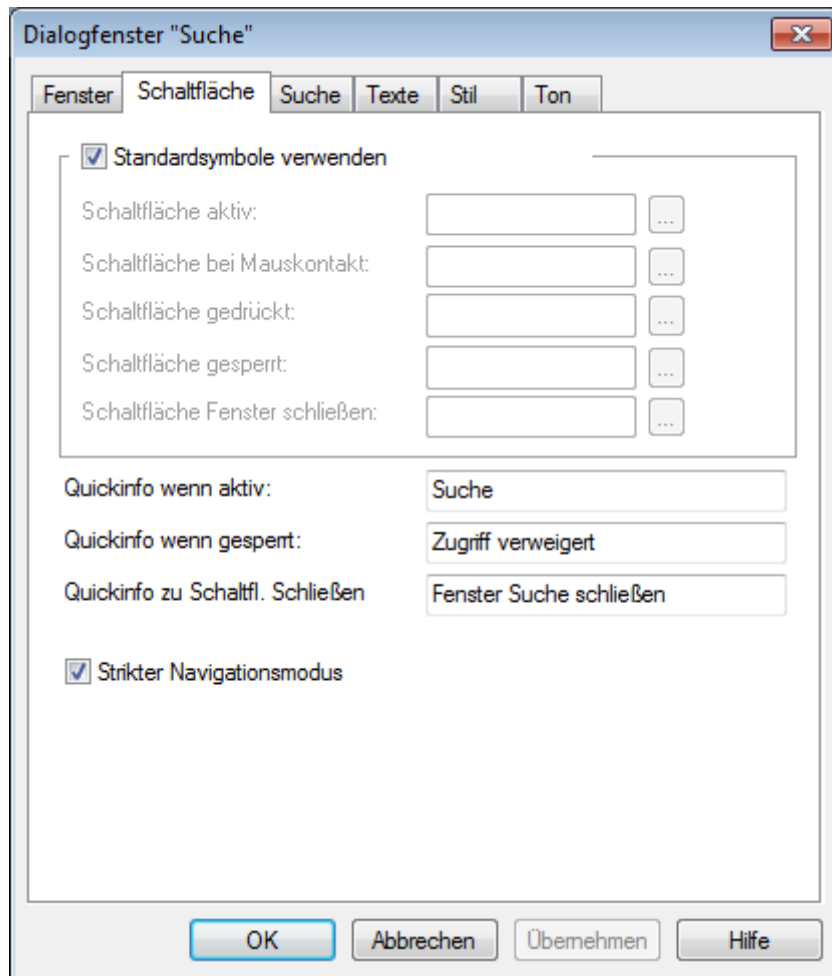


Beispiel eines Objekts:

Objektparameter



Auf der Registerkarte „Fenster“ können Einstellungen für das Popup- Fenster des Glossar vorgenommen werden. Sie können die Rahmenfarbe für des Objekt in Bezug auf den Gesamtaufbau des Lern-Moduls auswählen. Sie können auch den Titeltext und die Schriftart ändern, sowie die Größe und die Position des Popup- Fensters passend zum Entwurf des Lern-Moduls, es gibt jedoch technische Beschränkungen für Breite und Höhe.

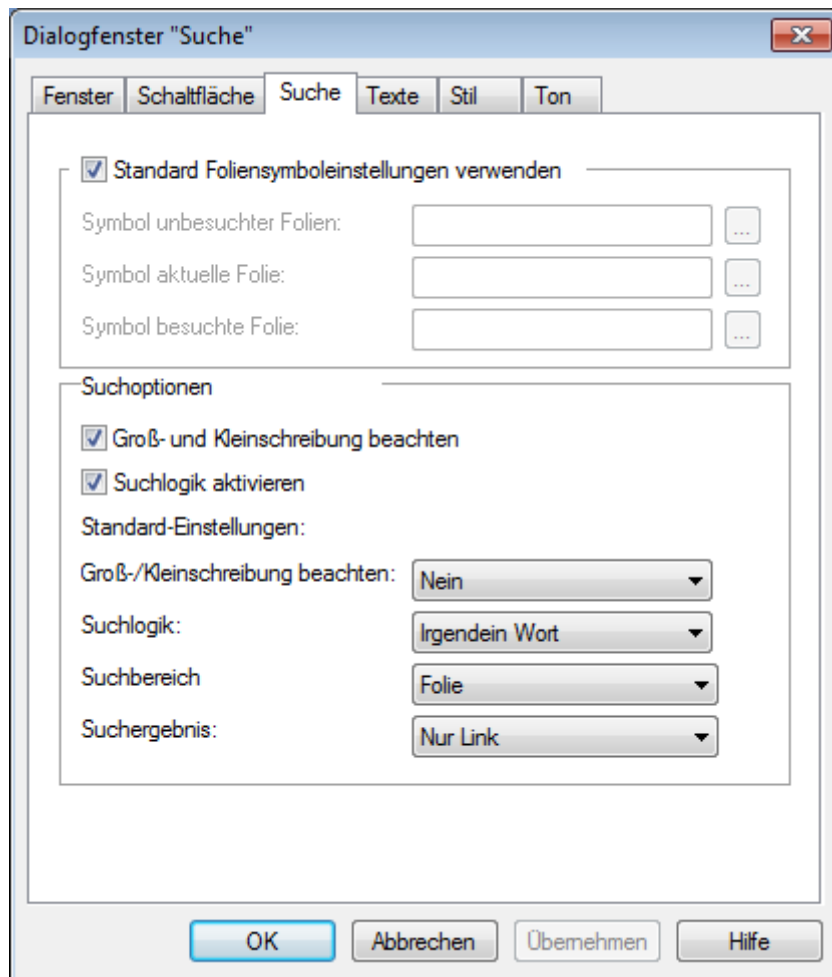


Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden, um folgende fünf Bilder zu erstellen:

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).
- Das dritte Bild zeigt die Schaltfläche an, die angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gedrückt“ fest)
- Das vierte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gesperrt“ fest).
- Das fünfte Bild zeigt die Schaltfläche „Schließen“ für die Fenster-Suche an.

Sie können eine Quickinfo für die Schaltflächen festlegen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Die Registerkarte „Suche“ enthält Optionen für den Suchprozess. Sie können die Auswahl der Groß- und Kleinschreibung und der Suchlogik von Seiten des Benutzers ausschalten – in diesem Fall kann der Benutzer diese Einstellungen im Such-Formular nicht ändern, somit werden die Standard-Such-Einstellungen bei jeder Suche angewendet.

- Die Option **Groß- und Kleinschreibung** legt die Standard-Einstellungen für Groß- und Kleinschreibung für den Suchprozess fest.
- **Such-Logik** legt die Suchregeln bei Eingabe von mehreren Wörtern fest. „Irgendein Wort“ bedeutet, dass jede Folie und jedes Objekt, das die eingegebenen Wörter enthält, im Suchergebnis aufscheinen. (ODER-Operation). „Alle Wörter“ bedeutet, dass nur Folien oder Objekte, die alle eingegebene Wörter enthalten, im Suchergebnis aufscheinen (UND Operation).
- **Such-Bereich** legt den Bereich fest, in dem gesucht wird - Folie oder Objekt.
- **Suchergebnisse** können als einfache Links oder Links mit Anrisstexten dargestellt werden.

Dialogfenster "Suche"

Fenster Schaltfläche Suche **Texte** Stil Ton

Überschrift: Suche TE

Anleitung: Sie können * Wildcards in Bedingungen u... TE

Schaltfläche: Suche

Suchlogik: Suchkriterien:

Irgendein Wort: Irgendein Wort

Alle Wörter: Alle Wörter

Groß- und Kleinschreibung: Groß-/Kleinschreibung beachten:

Schreibweise ignorieren: ignorieren

Schreibweise beachten: beachten

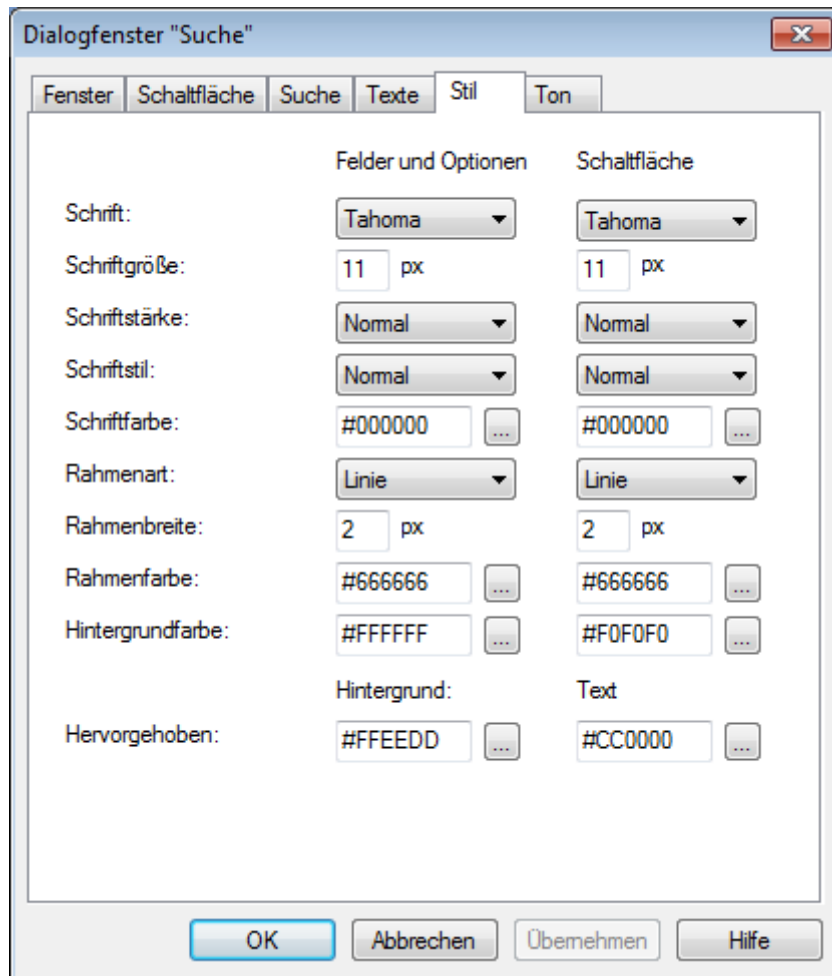
Gefunden: Folien gefunden

Kein Ergebnis: Kein Ergebnis erzielt

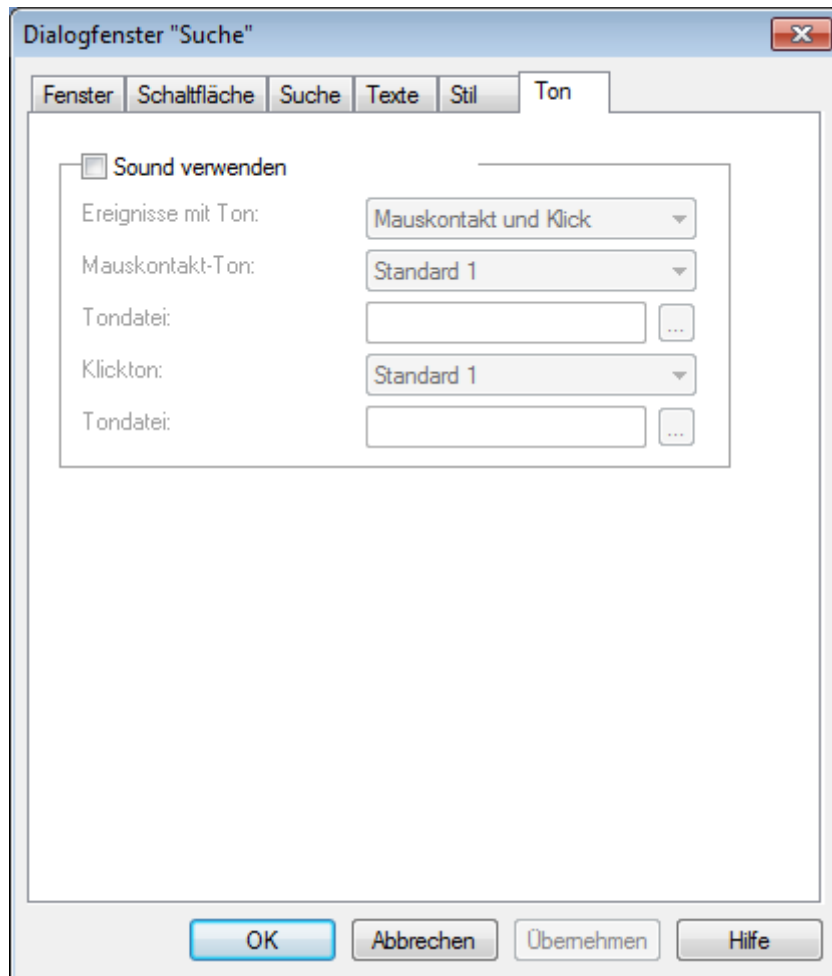
Leere Abfrage: Leere Abfrage - kein Suchkriterium definiert

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Auf der Registerkarte **Texte** können Sie Mitteilungen und die Quickinfo erstellen.



Auf der Registerkarte **Stil** können Sie die Schriftart für Ihre Suchergebnisse festlegen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	\$OBJ_ID.disabled
open	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	\$OBJ_ID.open

5.3.10.22 Dialogfenster "Glossar"

Das **Dialogfenster Glossar** wird benutzt, um den Glossar, welcher Begriffe mit Erklärungen dazu enthält, anzuzeigen. Objekt besteht aus zwei Teilen: eine Schaltfläche, um das Objekt aufzurufen und das Popup- Fenster Glossar. Nur die Schaltfläche „Glossar“ ist im Bearbeitungsmodus sichtbar.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:

Glossar

* A B G

Aubergine

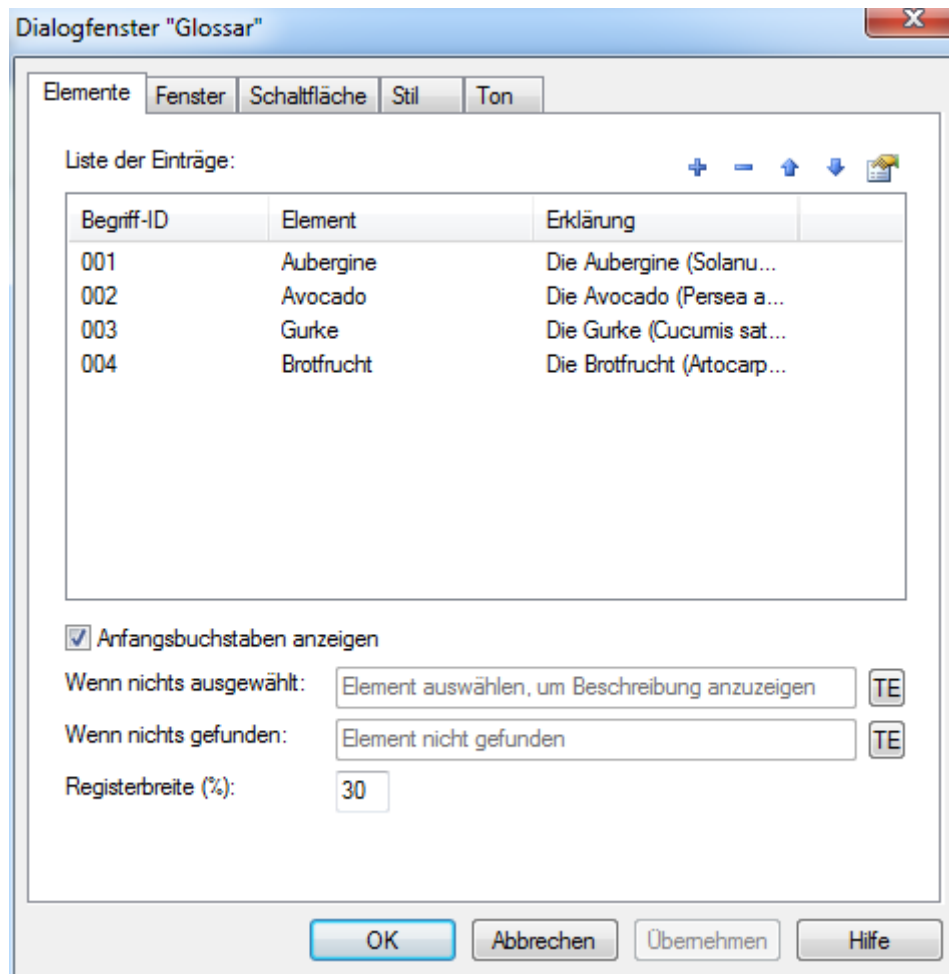
Avocado

Brotfrucht

Gurke

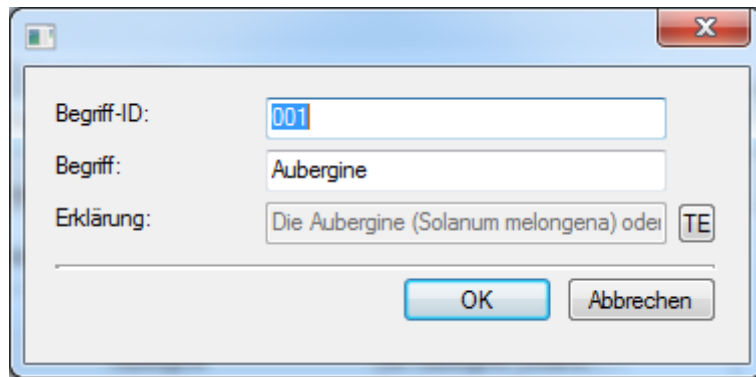
Die **Aubergine** (*Solanum melongena*) oder **Eierfrucht** beziehungsweise **Eierpflanze** – in **Österreich** **Melanzani** – ist eine **subtropische Pflanzenart**, die zur **Gattung Nachtschatten** (*Solanum*) innerhalb der **Familie** der **Nachtschattengewächse** (Solanaceae) gehört. Im **Deutschen** bezeichnet man damit auch die keulenförmige, dunkelviolette bis braune, glänzende **Strauchfrucht**. Auberginen sind reif etwa 20 Zentimeter lang und werden gedünstet, gebraten oder gekocht als **Gemüse** gegessen. Solange sie unreif ist, enthält die Aubergine **Solanin** und ist daher **giftig**.^[1] Auberginen können, wie andere Gemüse auch, geringe Mengen **Nikotin** enthalten. Die Menge schwankt, je nach Untersuchung, zwischen „nicht nachweisbar“ und 100 Mikrogramm pro Kilogramm Frucht. Gelegentlich wird behauptet, der Nikotingehalt der Aubergine sei besonders hoch. Dieses Gerücht beruht auf einer alten Analyse, die sich inzwischen mehrfach als fehlerhaft erwiesen hat.

Objektparameter



Auf der Registerkarte „Elemente“ können Sie so viele Glossarausdrücke hinzufügen, wie Sie wünschen. Zu jedem Ausdruck können Sie im Texteditor eine Erklärung eingeben. Wenn Sie vorhaben, externe Glossare zu benutzen (wenn Sie zum Beispiel eine spezielle Ausdrucksbeschreibung öffnen möchten, per Klick auf einen Link, Schaltfläche oder ein Bild), wird empfohlen, eine ID zu verwenden, die für jeden Ausdruck eindeutig ist. Obwohl es auch die Möglichkeit gibt, nach dem vollen Wortlaut eines Ausdrucks zu suchen, ist diese Methode im Allgemeinen langsamer, als nach einer ID zu suchen und kann auch zu Fehlern führen (zum Beispiel wenn ein Ausdruck Sonderzeichen enthält). Beachten Sie, dass Sie die Begriffe nicht in alphabetischer Reihenfolge eingeben müssen. Sie werden für die Anzeige automatisch in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

5. Objekte



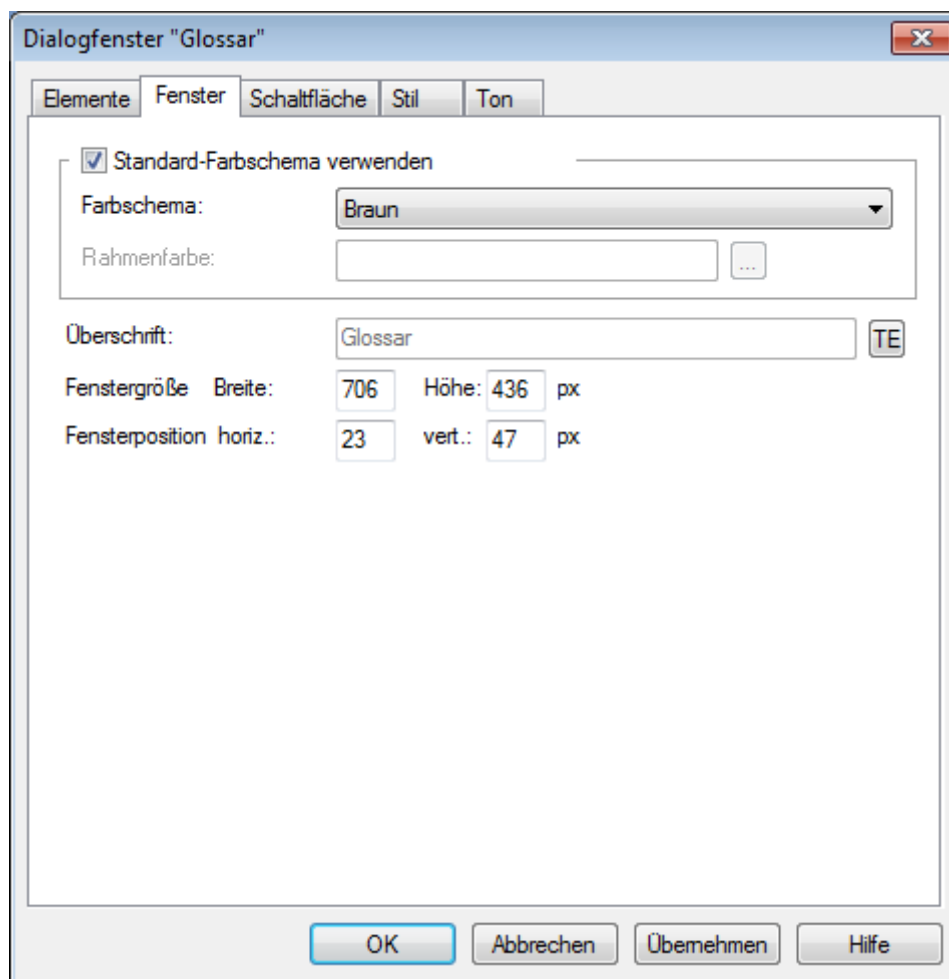
Begriff-ID: 001

Begriff: Aubergine

Erklärung: Die Aubergine (Solanum melongena) oder TE

OK Abbrechen

Sie können die ersten Buchstaben in einer Leiste im Inhaltsfenster des Glossars anzeigen lassen, um dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, alle Begriffe anzuzeigen, die mit dem eingegebenen Buchstaben beginnen. Die Leiste wird automatisch erstellt.



Dialogfenster "Glossar"

Elemente Fenster Schaltfläche Stil Ton

☒ Standard-Farbschema verwenden

Farbschema: Braun

Rahmenfarbe: ...

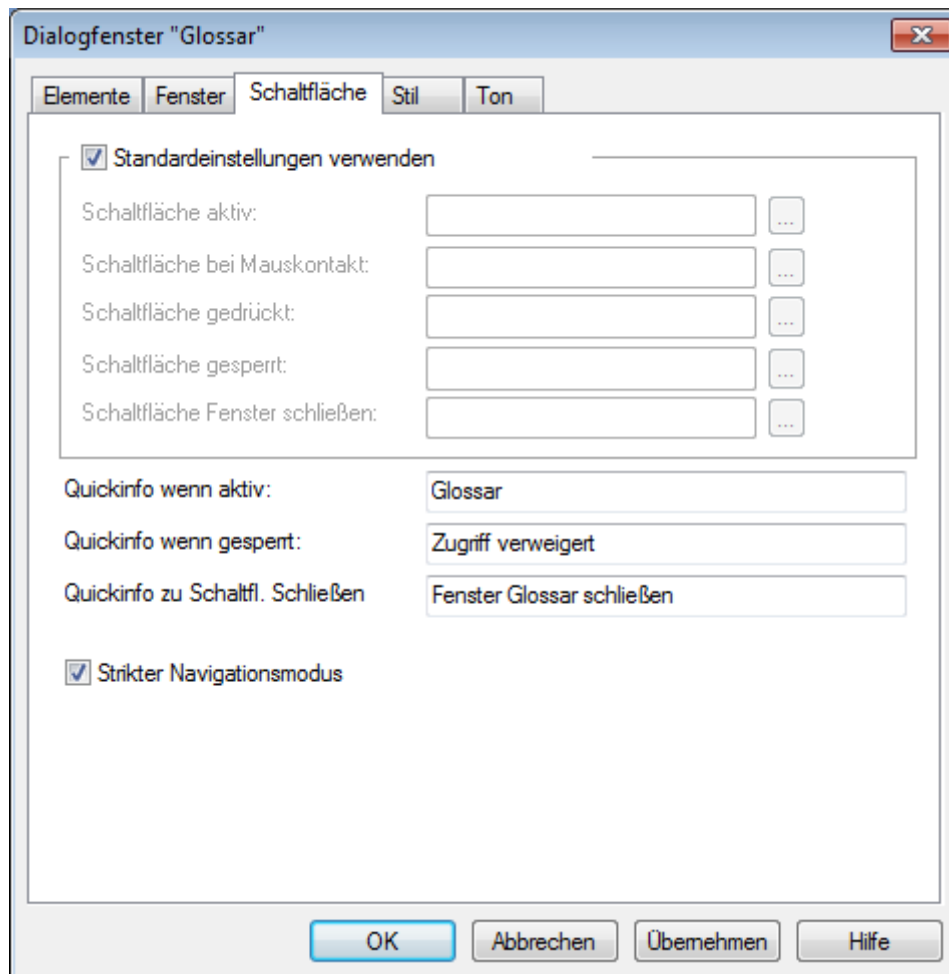
Überschrift: Glossar TE

Fenstergröße Breite: 706 Höhe: 436 px

Fensterposition horiz.: 23 vert.: 47 px

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Auf der Registerkarte „Fenster“ können Einstellungen für das Popup- Fenster des Glossar vorgenommen werden. Sie können die Rahmenfarbe für des Objekt in Bezug auf den Gesamtaufbau des Lern-Moduls auswählen Sie können auch den Titeltext und die Schriftart ändern, sowie die Größe und die Position des Popup- Fensters passend zum Entwurf des Lern-Moduls, es gibt jedoch technische Beschränkungen für Breite und Höhe.

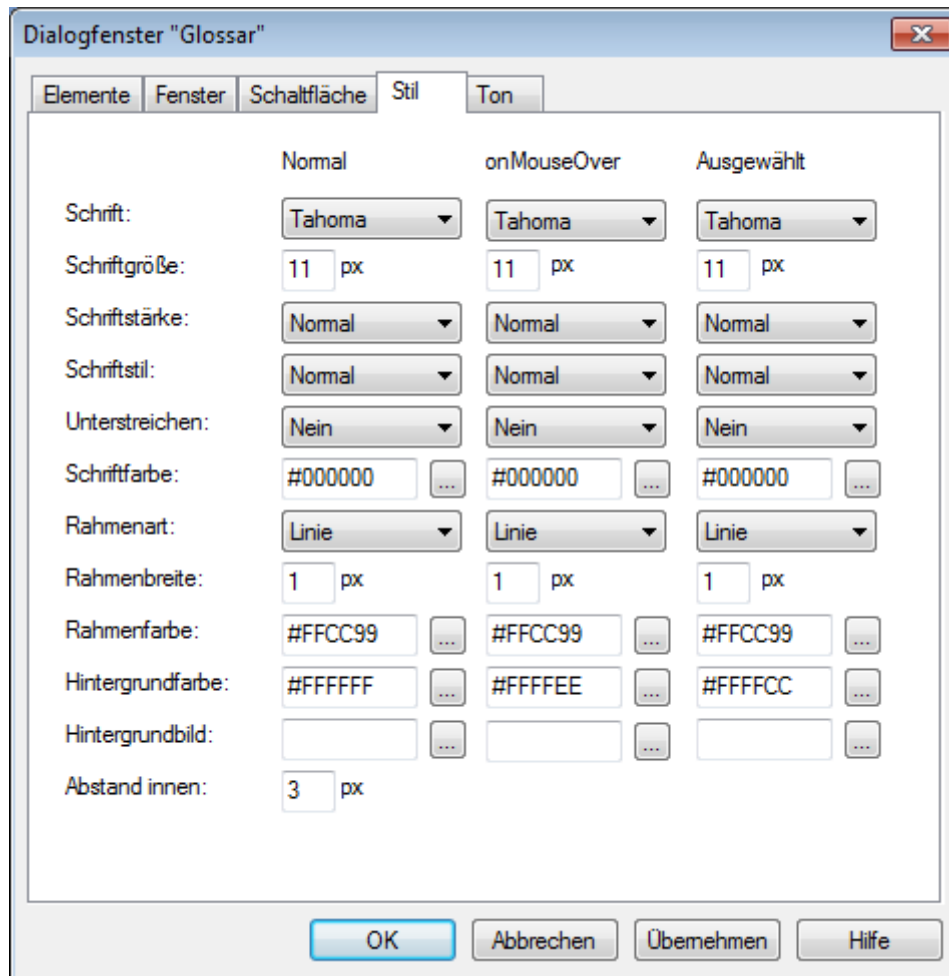


Die Standard-Schaltfläche wird automatisch eingefügt. Wenn Sie es vorziehen, ein anderes Symbol als Schaltfläche zu verwenden, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standard-einstellungen verwenden“. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden, um folgende fünf Bilder zu erstellen:

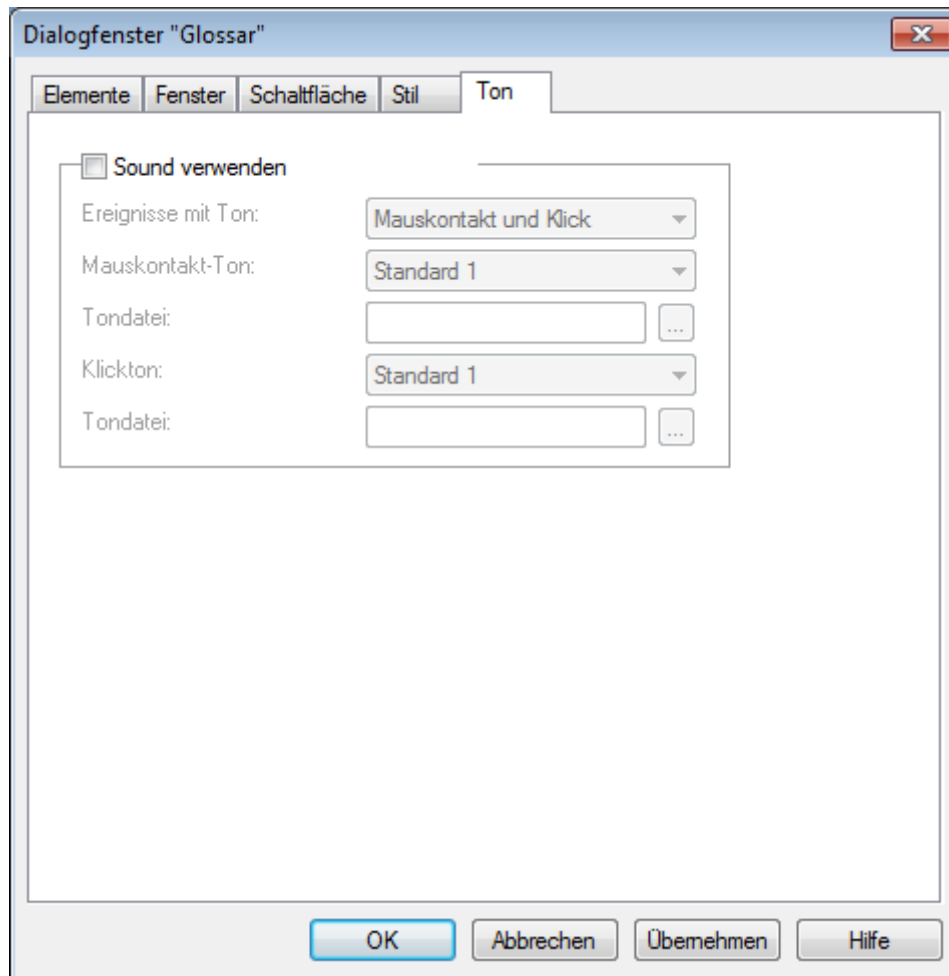
- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).
- Das dritte Bild zeigt die Schaltfläche an, die angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gedrückt“ fest)
- Das vierte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gesperrt“ fest).
- Das fünfte Bild zeigt die Schaltfläche Schließen für die Fenster-Suche an.

Sie können eine Quickinfo für die Schaltflächen festlegen.

Strikter Navigations-Modus – bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, wo sämtliche Objekte auf dieser Folie bzw. Zeitleiste angezeigt werden.



Auf der Registerkarte **Stil** können Sie die Standard-Schriftart-Einstellungen für den Inhalt des Glossars vornehmen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche
FENSTER EIN/AUS	Wechselt die Sichtbarkeit des Fensters.
ANZEIGEN	Öffnet das Dialogfenster des Glossars und wählt den Ausdruck entsprechend folgender Parameter aus: ID oder Name. Wenn

5. Objekte

	<i>beide Parameter eingegeben werden, dann wird die ID verwendet und der Name wird ignoriert.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>disabled</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
<i>open</i>	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. geöffnet ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.open</i>

5.3.10.23 Einfache Suche

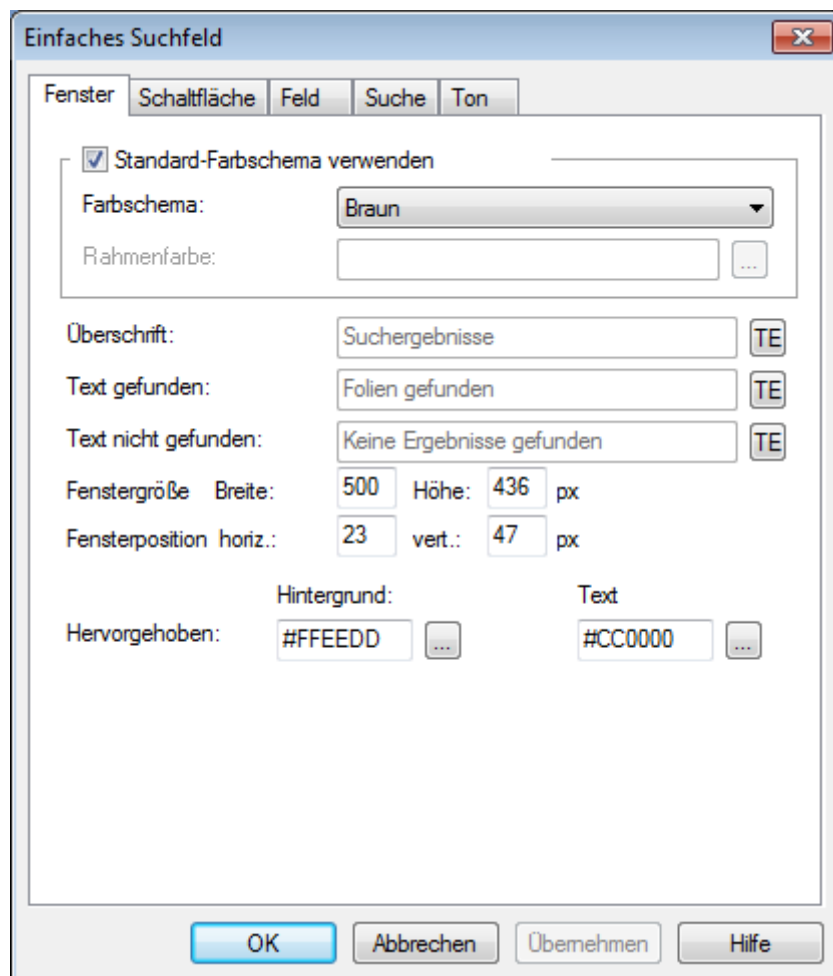
Die einfache Suche ermöglicht dem Benutzer innerhalb des aktuellen Moduls zu suchen. Die einfache Suche wird als Suchfeld und als Schaltfläche angezeigt.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

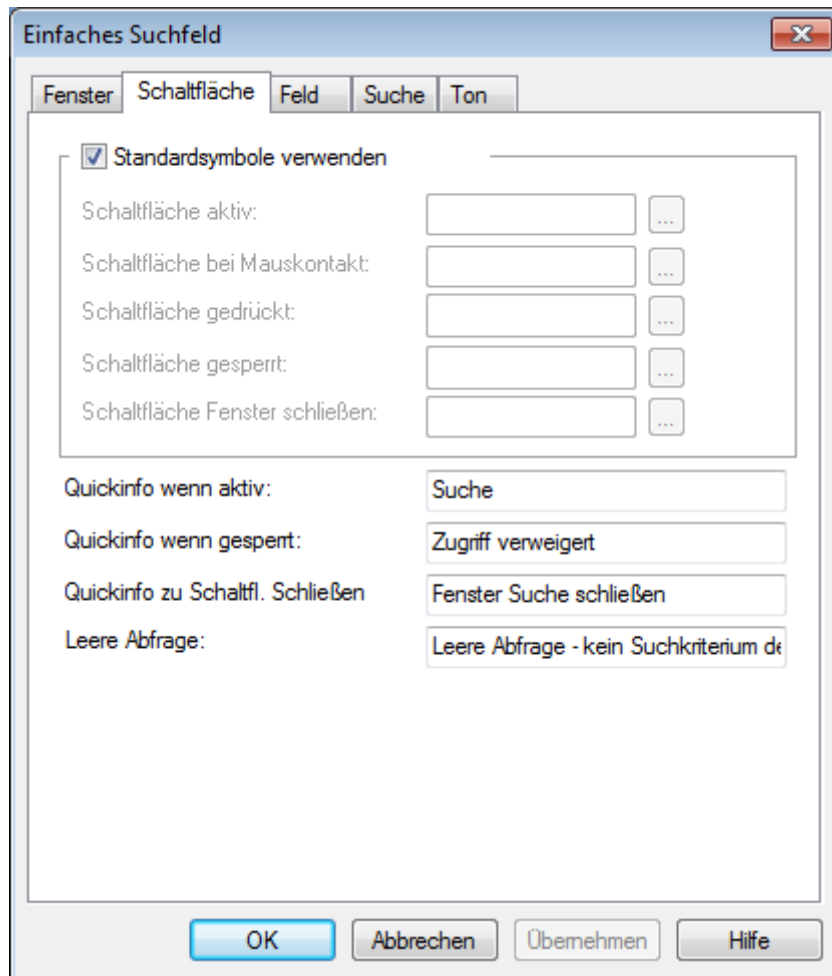
Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

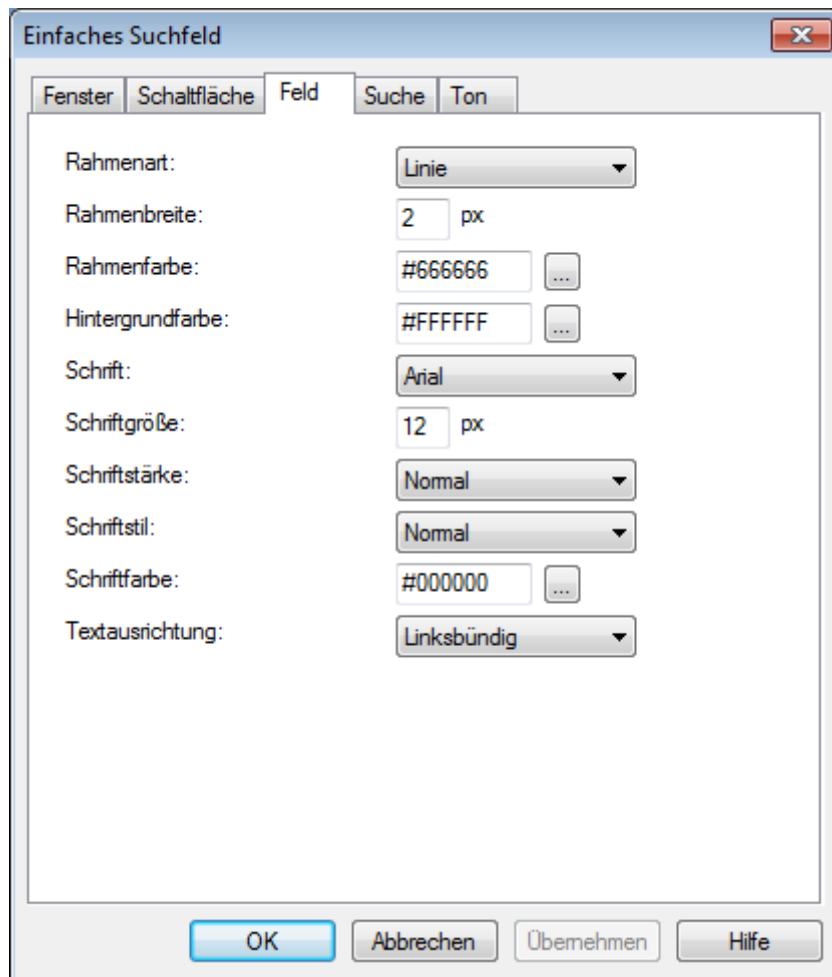


Im geöffneten Dialogfenster können Sie die Rahmenfarbe für das Ergebnisfenster passend zum Gesamtaufbau des Lern-Moduls auswählen. Sie können auch den Titeltext und die Schriftart ändern, sowie die Größe und die Position des Popup- Fensters passend zum Entwurf des Lern-Moduls, es gibt jedoch technische Beschränkungen für Breite und Höhe.

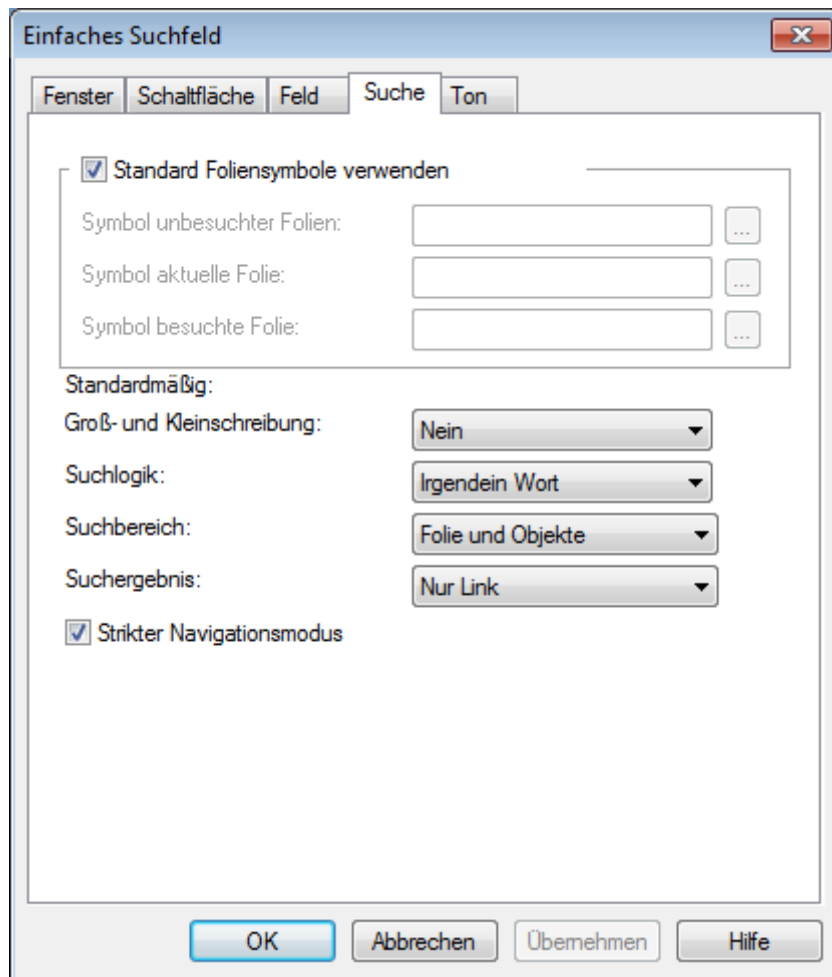


Sie können die Schaltfläche für das Suchfenster und seine Parameter auf der Registerkarte „Schaltfläche“ konfigurieren oder ändern.

- Das erste Bild zeigt die Schaltfläche in ihrem aktiven Zustand an (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche aktiv“)
- Das zweite Bild ersetzt das erste und wird angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über die Schaltfläche bewegt (geben Sie den Pfad zum Bild ein bei „Schaltfläche bei Mauskontakt“).
- Das dritte Bild zeigt die Schaltfläche an, die angeklickt wird, (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gedrückt“ fest)
- Das vierte Bild zeigt die inaktive Schaltfläche an (legen Sie den Pfad zum Bild unter „Schaltfläche gesperrt“ fest).
- Das fünfte Bild zeigt die Schaltfläche Schließen für die Suche an.



Im Reiter „Feld“ können Sie die Darstellung des Eingabefeldes anpassen.

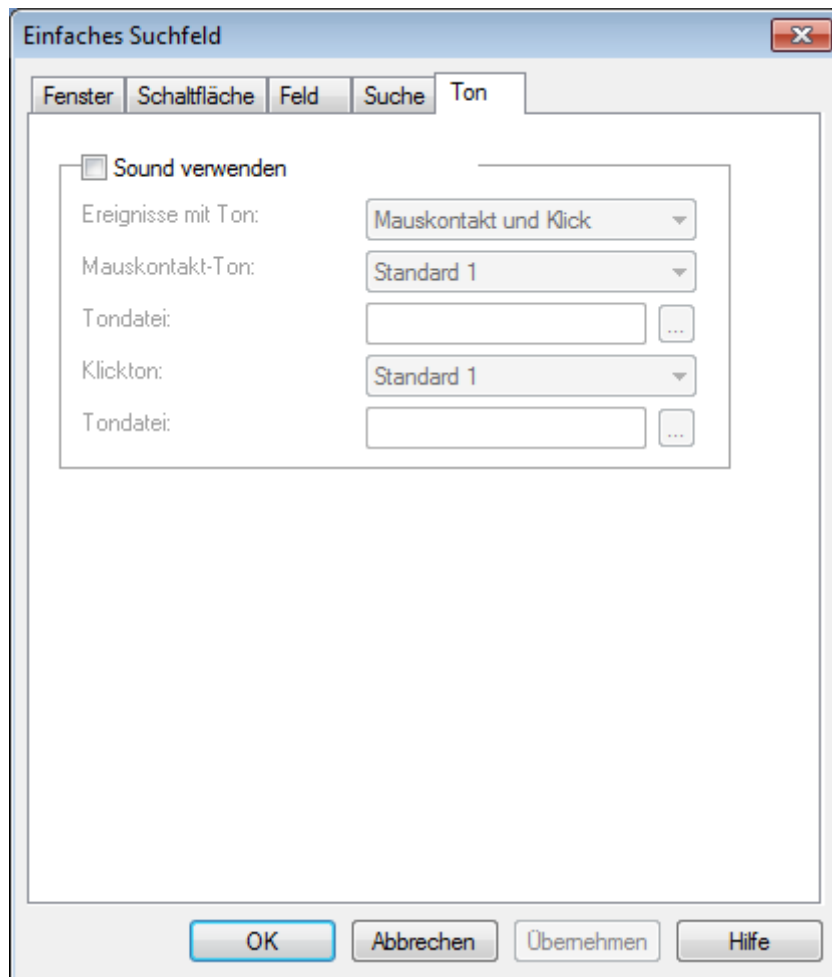


Die Registerkarte „Suche“ enthält Optionen für den Suchprozess. Sie können die Auswahl der Groß- und Kleinschreibung und der Suchlogik von Seiten des Benutzers ausschalten – in diesem Fall kann der Benutzer diese Einstellungen im Such-Formular nicht ändern, somit werden die Standard-Such-Einstellungen bei jeder Suche angewendet.

- Die Option **Groß- und Kleinschreibung** legt die Standard-Einstellungen für Groß- und Kleinschreibung für den Suchprozess fest.
- **Such-Logik** legt die Suchregeln bei Eingabe von mehreren Wörtern fest. „Irgendein Wort“ bedeutet, dass jede Folie und jedes Objekt, das die eingegebenen Wörter enthält, im Suchergebnis aufscheinen. (ODER-Operation). „Alle Wörter“ bedeutet, dass nur Folien oder Objekte, die alle eingegebene Wörter enthalten, im Suchergebnis aufscheinen (UND Operation).
- **Such-Bereich** legt den Bereich fest, in dem gesucht wird - Folie oder Objekt.

Suchergebnisse können als einfache Links oder Links mit Anrisstexten dargestellt werden.

Der **Strikte Navigationsmodus** bewirkt das automatische Blockieren des Objektes ab dem Zeitpunkt zu dem die Folie geöffnet wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sämtliche Objekte auf dieser Folie, welche in der Zeitleiste angezeigt werden, abgespielt wurden. Standardmäßig ist dieser Modus für die Registerkarte „Hilfe“ deaktiviert.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Sperrt die Schaltfläche
ENTSPERREN	Aktiviert die Schaltfläche

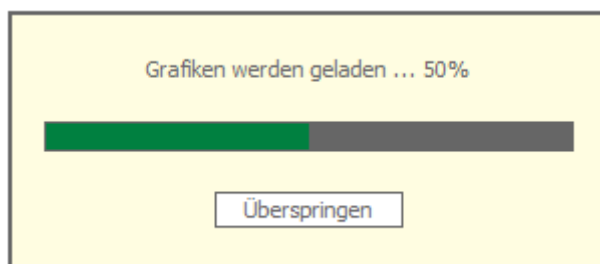
5.3.10.24 Ladefortschritt Anzeige

Mit der Grafik **Ladefortschritt** kann man das Aussehen des Standard-Ladebalkens ändern.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

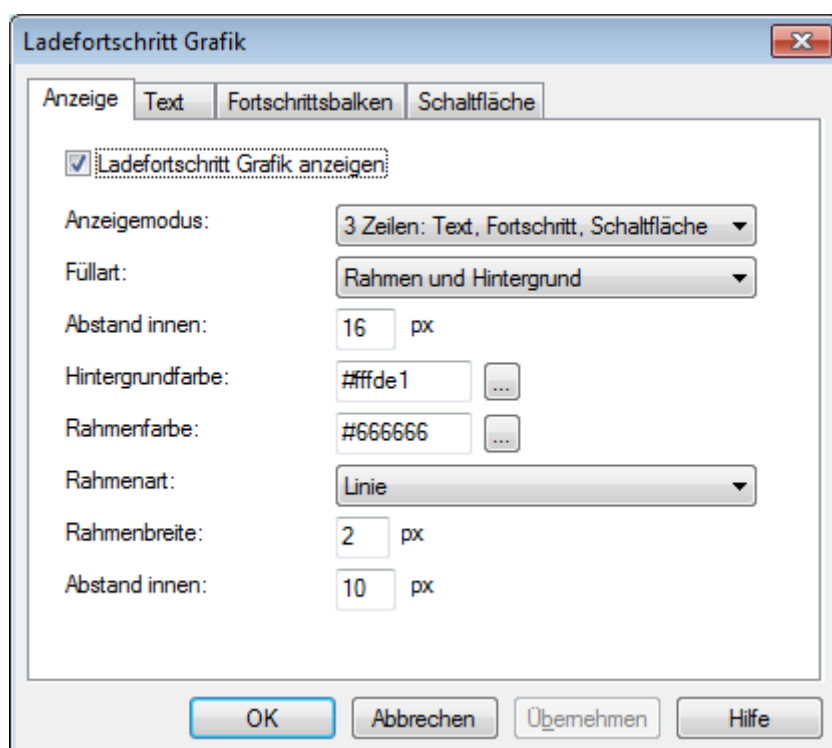
EINSCHRÄNKUNG: Wenn sich in diesem Modul mehr als ein Objekt dieser Art befindet, dann wird nur eines von ihnen verwendet.

Beispiel eines Objekts:



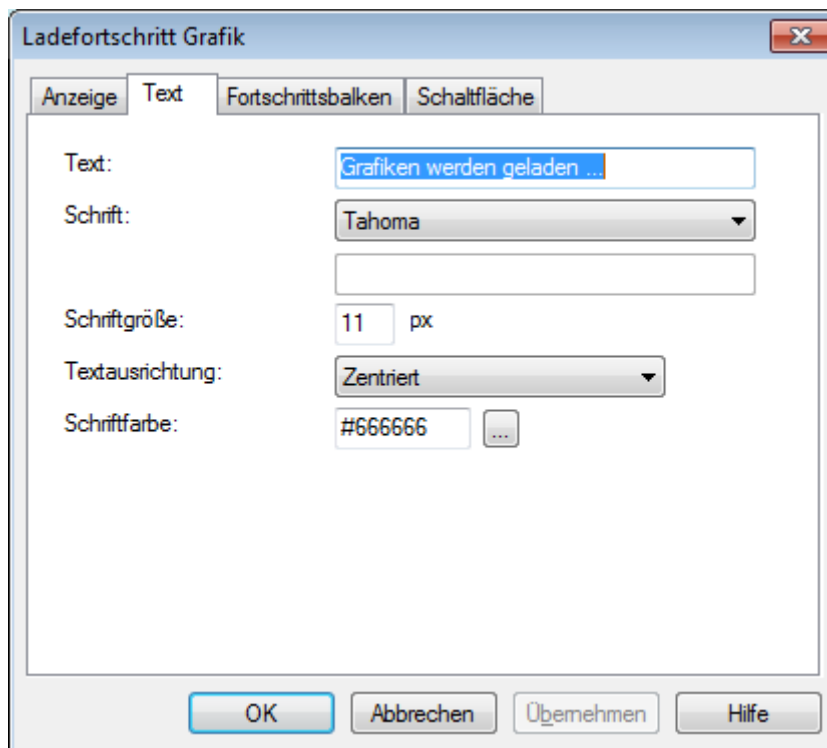
Objektparameter

Fügen Sie dieses Objekt der Vorlagen-Folie hinzu und bringen Sie dieses in die bevorzugte Position. Wählen sie "Objekt bearbeiten" im Kontextmenü aus.



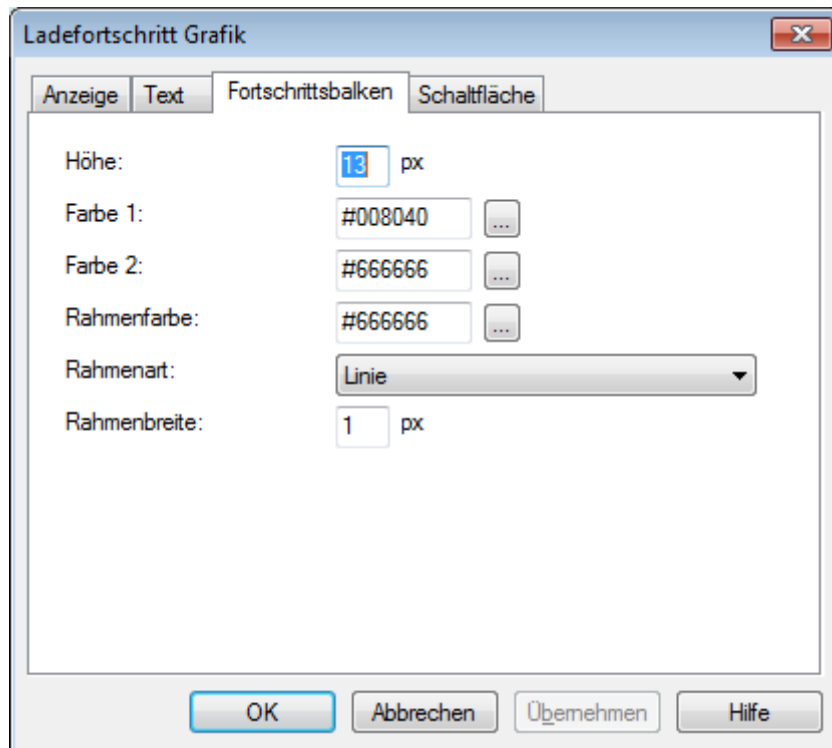
Wenn die Auswahlkästchen **Ladefortschritt Grafik anzeigen** der Grafischen Darstellung nicht aktiviert ist, dann wird kein Fortschrittsbalken angezeigt. Jedoch empfehlen wir nicht, ihn zu deaktivieren – der Fortschrittsbalken beinhaltet eine Schaltfläche zum Schließen, welche bei Netzproblemen sehr nützlich ist.

Wählen Sie das **Layout** aus.

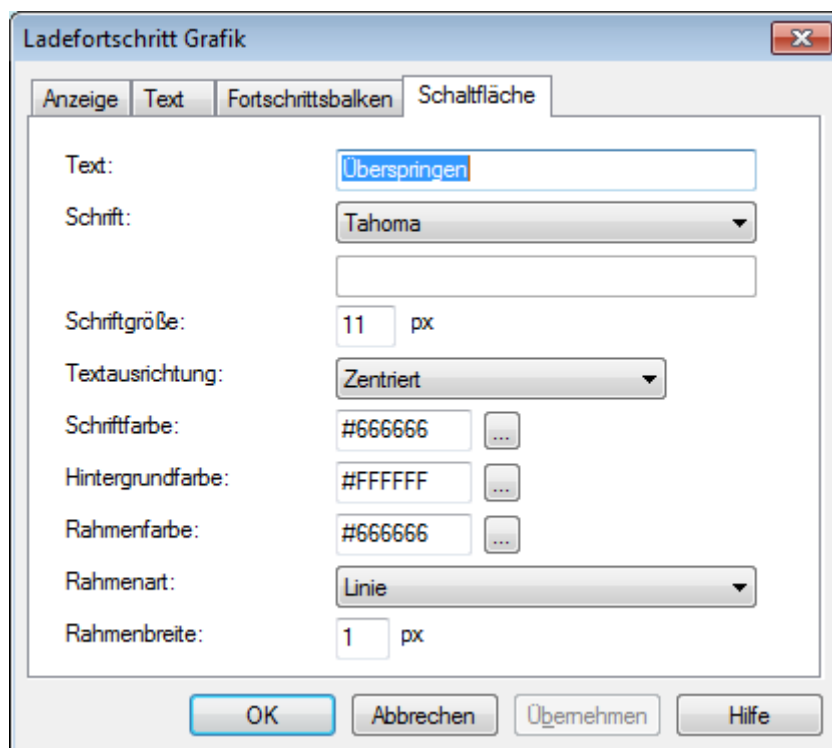


Auf der Registerkarte **Texte** können Sie Mitteilung und die Anzeige selbiger festlegen.

5. Objekte



Auf der Registerkarte **Fortschrittsbalken** können Sie die Anzeigeparameter des Fortschrittsbalkens festlegen.



Sie können die Schaltfläche und seine Parameter auf der Registerkarte **Schaltfläche** konfigurieren oder ändern.

5.3.10.25 Alternativer Pfad

Mit dem **alternativen Pfad** können Sie einen alternativen Lernweg innerhalb des Moduls festlegen. Das Modul kann auf virtuelle Kapitel aufgeteilt werden, für jedes Kapitel können eigene Absolvierungsbedingungen festgelegt werden. Wenn sich dieses Objekt im Modul befindet, benutzen alle Navigationsobjekte diesen alternativen Pfad automatisch.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

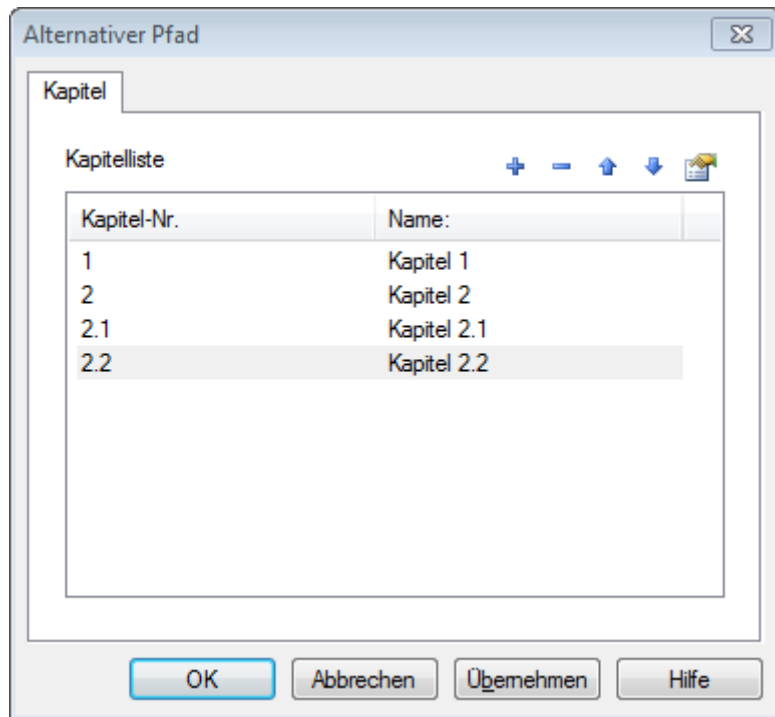
EINSCHRÄNKUNG: Wenn sich in diesem Modul mehr als ein Objekt dieser Art befindet, dann wird nur eines von ihnen verwendet.

Anmerkung: Dieses Objekt ist „virtuell“ (versteckt), deshalb wird im Bearbeitungsfenster nur ein Platzhalter angezeigt.



Objektparameter

Fügen Sie dieses Objekt der Vorlagen-Folie hinzu und wählen Sie „Objekt bearbeiten“ aus dem Kontextmenü aus. Per Klick auf „+“ fügen Sie so viele Kapitel hinzu, wie Sie benötigen.



Kapitel-Nr.	Name:
1	Kapitel 1
2	Kapitel 2
2.1	Kapitel 2.1
2.2	Kapitel 2.2

Kapitelnummer:

Kapitelname:

Kapitel-Titelfolie: ...

Folien-Reihenfolge: + - ↑ ↓ ...

Folie
SLIDE_19
SLIDE_8
SLIDE_6

Kapitel-Ziel: ...

Nachricht Unvollständig:

Ziel bestanden wenn: + - ↑ ↓ ...

Op.	Besuc...	Wertu...	Absch...	Besta...	
UND	no	no	no	yes	Besta...

OK Abbrechen

Beim Hinzufügen der Kapitel können Sie:

- Kapitelnummer und -namen eintragen.
- Titelfolie des Kapitels auswählen (optional).
- Folienliste des Kapitels erstellen. Beachten Sie, dass die Folien in der Reihenfolge angezeigt werden, wie sie in der Liste angeführt werden.
- Das Ziel des Kapitels auswählen – der Absolvierungsstatus wird geändert zu „total“ wenn alle Absolvierungsbedingungen erfüllt sind.
- Die Nachricht eingeben, die angezeigt wird, wenn der Lernende versucht, ein unvollständiges Kapitel zu überspringen.
- Absolvierungsbedingungen eintragen.

5. Objekte

Operator: UND

Art der Bedingung

☒ Besuchte Folien

☐ Wertung

☐ Abschluss

☐ Bestanden

☒ Alle Kapitelfolien

Folienliste

Ziel:

Bedingung: >=

Abschluss: Vollständig

Bestanden: Bestanden

OK Abbrechen

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
KAPITEL WEGLASSEN	Das gewählte Kapitel wird aus dem Alternativpfad ausgeschlossen.

5.3.10.26 Frame-Navigation

Die **Framenavigation** ist ein spezielles Objekt, das die Anzahl der besuchten Frames einer Folie im Verhältnis zu der Gesamtanzahl der Frames anzeigt.

Beispiel eines Objekts:

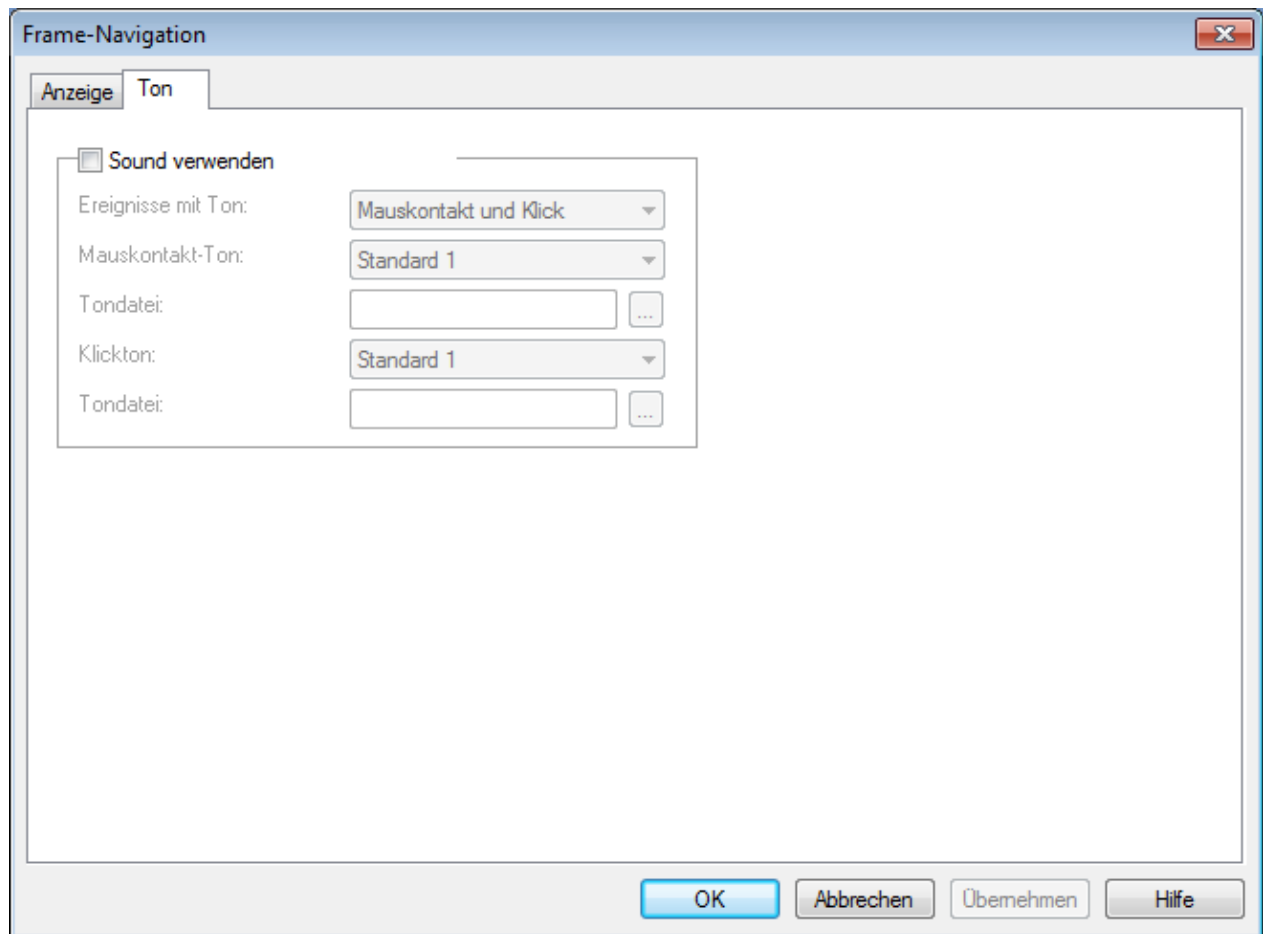


Objektparameter

Anzeige				Ton			
☒ Standard-Schaltflächen verwenden							
Anfang - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Zurück - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Pause - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Fortsetzen - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Weiter - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Ende - aktiviert:		...	- bei Klick:		...	- gesperrt:	
Hintergrundfarbe:	#000000						
Hintergrundfarbe:	Dunkelgrau						
Schaltflächen-Abstand:	1 px						

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Das Standard-Icon wird automatisch verwendet. Wenn Sie ein anderes Icon verwenden möchten, deaktivieren Sie die Auswahlkästchen „Standardeinstellungen verwenden“. Die Felder darunter mit welchen Sie die Pfade zu den gewünschten Bildern festlegen können werden verfügbar. Sie können jeden beliebigen Grafik-Editor verwenden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.10.27 Timer

Timer ist ein spezielles Objekt um unterschiedliche Zeitzählungen zu implementieren. Das Objekt speichert seinen Zustand im LMS.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts

Limit: 45 min. 00 sek
Restzeit: 45 min. 00 sek

Objektparameter

Timer

Parameter

☒ Automatischer Start, wenn das Modul geladen ist

☒ Zeitlimit anzeigen

☒ Verbleibende Zeit anzeigen (Countdown)

Zeitlimit: 45 min. 0 sek

Timer Text: Restzeit:

Limit Text: Limit:

Zeiteinheiten: min. min. sek sek

Anzeigemodus: Timer unter dem Limit

Schrift: Tahoma

Schriftgröße: 11 px

Schriftstil: Normal

Timer Schriftfarbe: #000000

Limit Schriftfarbe: #0000CC

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Das Auswahlkästchen **Automatischer Start** bewirkt, dass der Timer zu zählen beginnt, sobald das Modul anfängt zu laden. Falls es bereits einen Zählwert gibt, der im LMS gespeichert wurde:

- wenn der gespeicherte Wert kleiner als das Limit ist, dann wird der Countdown von dem gespeicherten Wert wieder aufgenommen;
- wenn der gespeicherte Wert größer oder gleich als die Grenze ist, dann löst das Objekt das „Time-Out“ Ereignis aus und stoppt den Countdown.

Markieren Sie das Auswahlkästchen **Zeitlimit anzeigen** um dem Benutzer das eingestellte Zeitlimit anzuzeigen.

Verbleibende Zeit (Countdown) anzeigen wechselt zwischen den Zählvarianten (0...Limit oder Limit...0)

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Timerstart	<i>Der Timer fängt an zu zählen</i>
wenn Zeit abgelaufen	<i>Zeitlimit ist erreicht</i>
wenn Timer Tick - 1 sec	<i>Wird jede Sekunde ausgelöst. In Verbindung mit der Eigenschaft value kann eine Aktion zu einem bestimmten Zeitpunkt gestartet werden.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

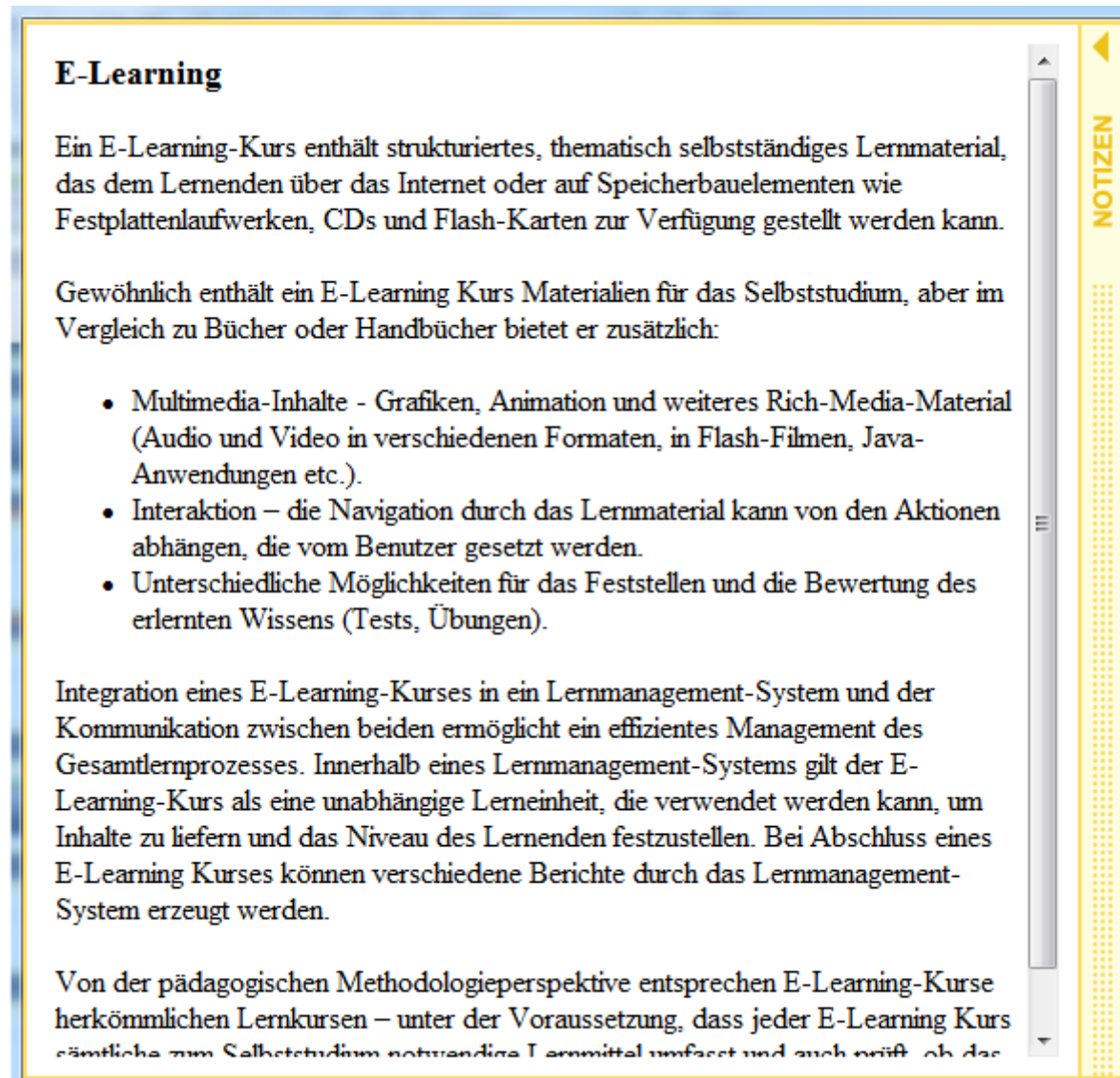
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>state</i>	<i>1 - Timer zählt, 0 - Timer wird gestoppt.</i>	<i>\$OBJ_ID.state</i>
<i>value</i>	<i>Aktueller Timer-Wert (ganze Zahl in Sekunden)</i>	<i>\$OBJ_ID.value</i>

5.3.10.28 Notizen

Die **Notizen** ermöglichen Ihnen, Kommentare zur aktuellen Folie automatisch anzuzeigen – diese werden vom Autor geschrieben oder aus PowerPoint importiert.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



The image shows a screenshot of a PowerPoint presentation slide. The slide has a light blue header bar and a yellow sidebar on the right labeled 'NOTIZEN'. The main content area is white and contains the following text:

E-Learning

Ein E-Learning-Kurs enthält strukturiertes, thematisch selbstständiges Lernmaterial, das dem Lernenden über das Internet oder auf Speicherbauelementen wie Festplattenlaufwerken, CDs und Flash-Karten zur Verfügung gestellt werden kann.

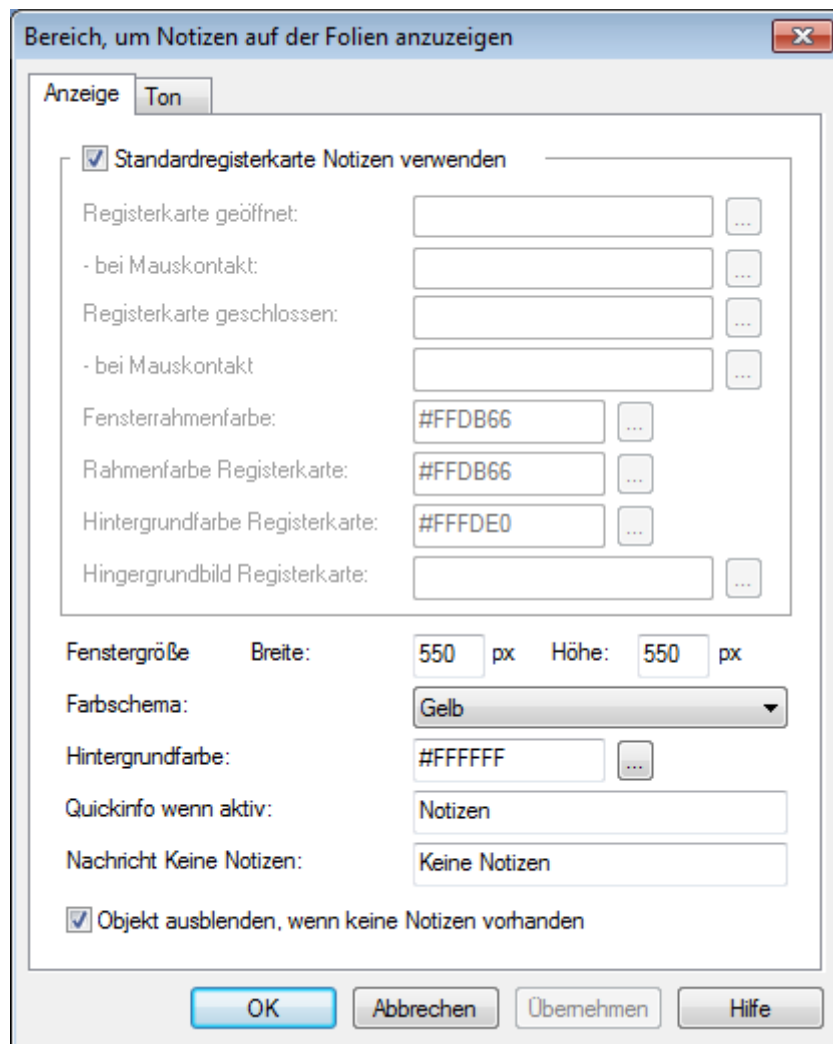
Gewöhnlich enthält ein E-Learning Kurs Materialien für das Selbststudium, aber im Vergleich zu Bücher oder Handbücher bietet er zusätzlich:

- Multimedia-Inhalte - Grafiken, Animation und weiteres Rich-Media-Material (Audio und Video in verschiedenen Formaten, in Flash-Filmen, Java-Anwendungen etc.).
- Interaktion – die Navigation durch das Lernmaterial kann von den Aktionen abhängen, die vom Benutzer gesetzt werden.
- Unterschiedliche Möglichkeiten für das Feststellen und die Bewertung des erlernten Wissens (Tests, Übungen).

Integration eines E-Learning-Kurses in ein Lernmanagement-System und der Kommunikation zwischen beiden ermöglicht ein effizientes Management des Gesamtlernprozesses. Innerhalb eines Lernmanagement-Systems gilt der E-Learning-Kurs als eine unabhängige Lerneinheit, die verwendet werden kann, um Inhalte zu liefern und das Niveau des Lernenden festzustellen. Bei Abschluss eines E-Learning Kurses können verschiedene Berichte durch das Lernmanagement-System erzeugt werden.

Von der pädagogischen Methodologieperspektive entsprechen E-Learning-Kurse herkömmlichen Lernkursen – unter der Voraussetzung, dass jeder E-Learning Kurs sämtliche zum Selbststudium notwendige Lernmittel umfasst und auch prüft, ob das

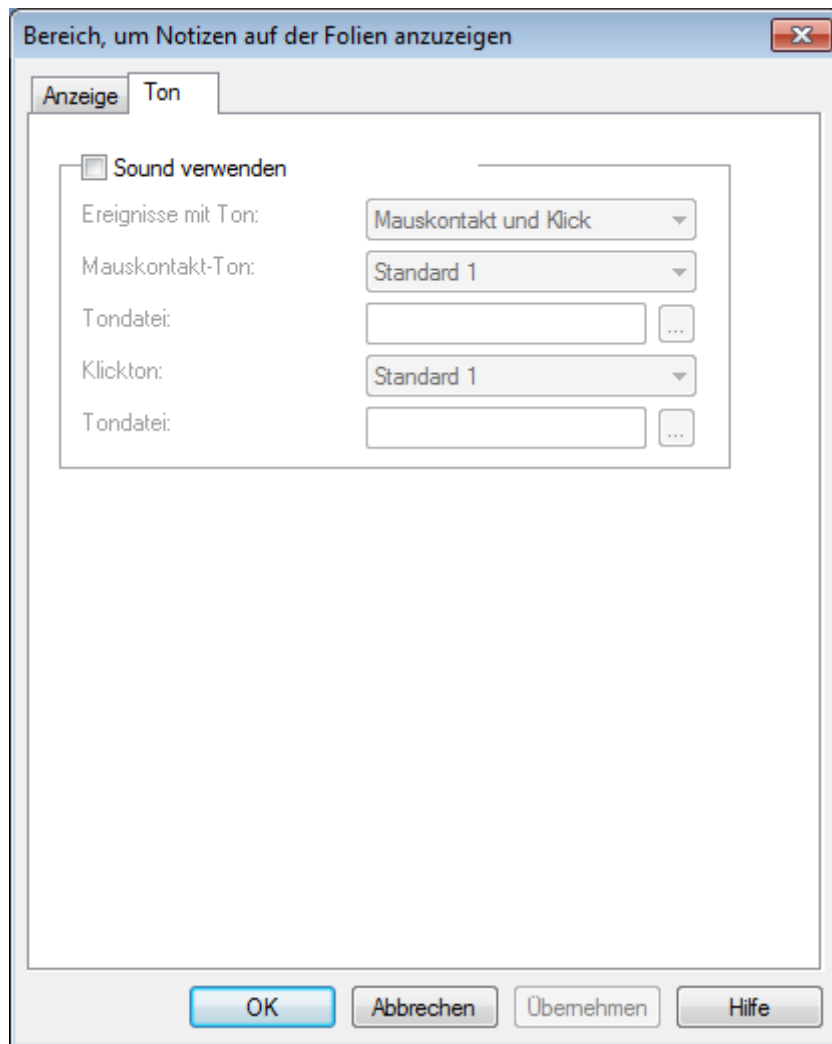
Objektparameter



Wenn das Auswahlkästchen **Standardregisterkarte Notizen verwenden** aktiviert ist, können Sie die Fensterrahmenfarbe auswählen, die Fenstergröße festlegen, Quickinfos und die Nachricht eingeben, die erscheint, wenn es keine Folienkommentare gibt. Beachten Sie, dass die **Fensterrahmenfarbe** für alle Kommentare verwendet wird, außer jenen, die aus PowerPoint importiert sind, in diesen ist die Hintergrundfarbe bereits in PowerPoint festgelegt worden.

Wenn das Auswahlkästchen **Standardregisterkarte Notizen verwenden** deaktiviert ist, dann können Sie benutzerdefinierte Bilder verwenden um Registerkarten anzuzeigen, die Kommentarfenstergröße ändern, oder die Rahmenfarbe des Objektes ändern.

Die Auswahlkästchen **Objekt ausblenden, wenn keine Notizen vorhanden sind** kann nützlich sein, um die Aufmerksamkeit des Lernenden zu erregen. Wenn diese (standardmäßig) aktiviert ist, dann erscheint das Objekt nur auf Folien, zu welchen Kommentare vorhanden sind.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

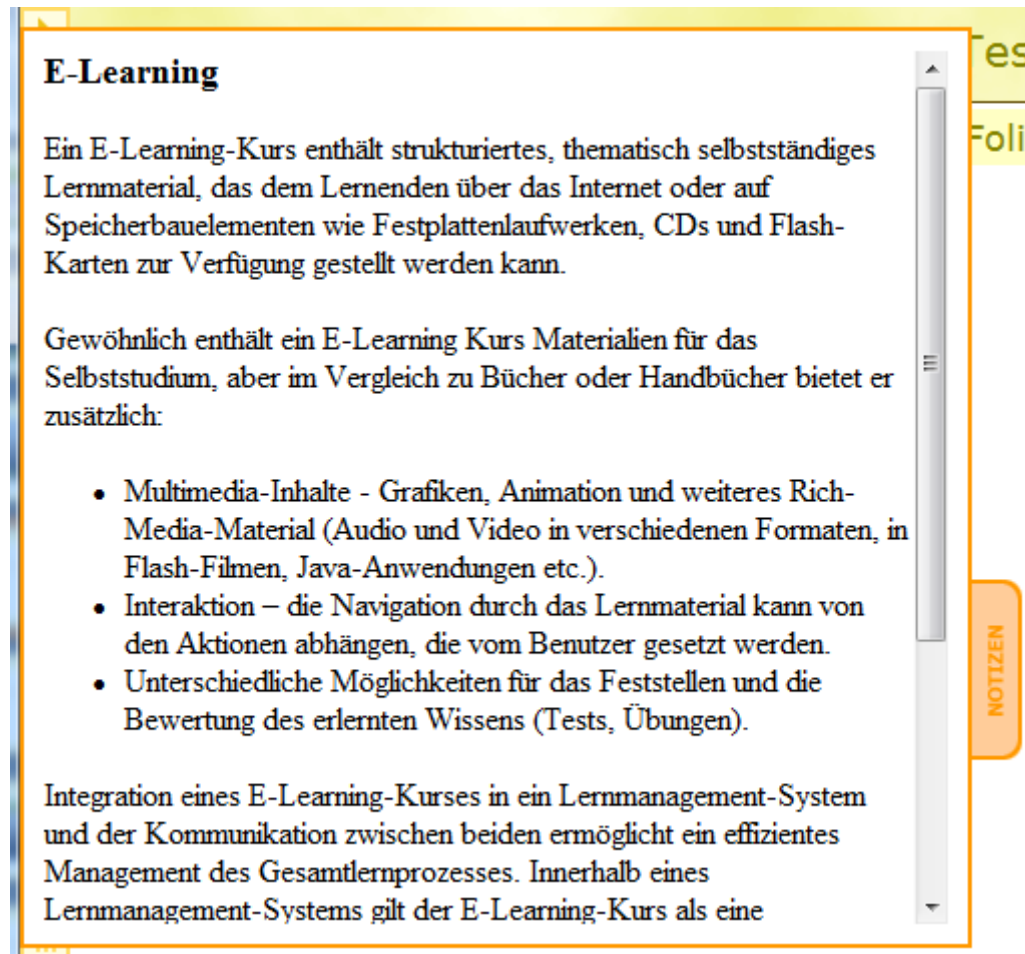
WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.10.29 Registerkarte "Notizen"

Die **Registerkarte Notizen** ermöglicht Ihnen, Kommentare zur aktuellen Folie automatisch anzuzeigen – diese werden vom Autor geschrieben oder aus PowerPoint importiert.

EINSCHRÄNKUNG: Dieses Objekt kann nur auf der Vorlagen-Folie angewendet werden.

Beispiel eines Objekts:



The image shows a presentation slide with a yellow header and footer. The slide content is enclosed in a white box with an orange border. On the right side of the slide, there is a vertical scrollbar and an orange button labeled 'NOTIZEN'. The text on the slide is as follows:

E-Learning

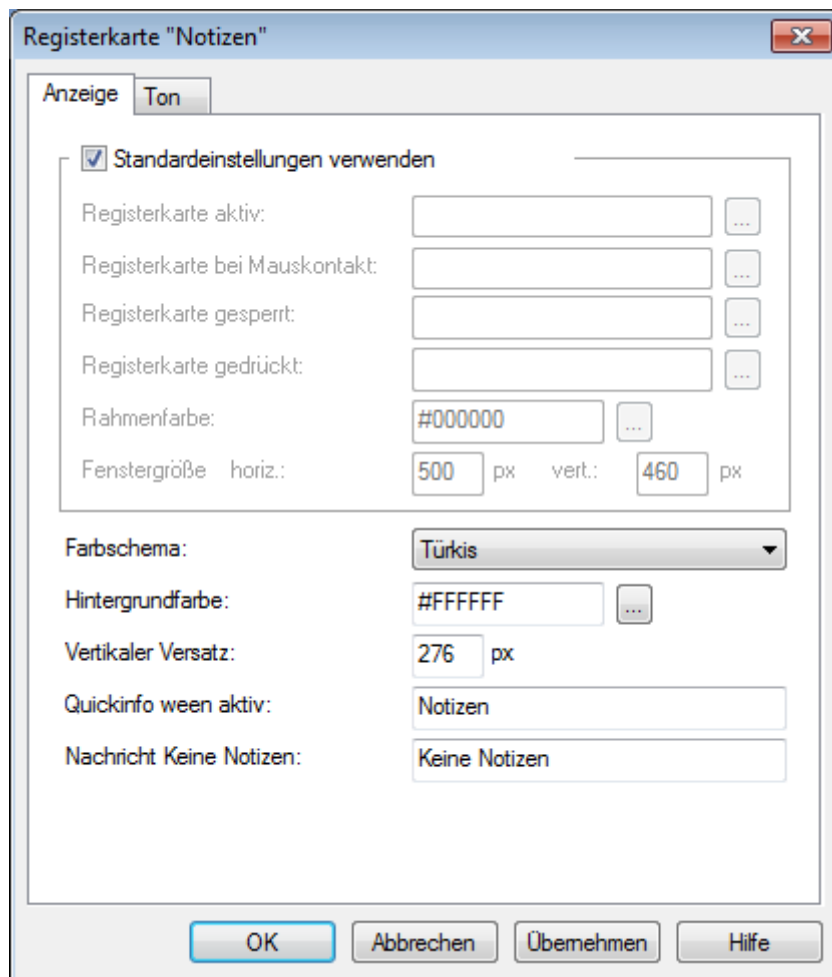
Ein E-Learning-Kurs enthält strukturiertes, thematisch selbstständiges Lernmaterial, das dem Lernenden über das Internet oder auf Speicherbauelementen wie Festplattenlaufwerken, CDs und Flash-Karten zur Verfügung gestellt werden kann.

Gewöhnlich enthält ein E-Learning Kurs Materialien für das Selbststudium, aber im Vergleich zu Bücher oder Handbücher bietet er zusätzlich:

- Multimedia-Inhalte - Grafiken, Animation und weiteres Rich-Media-Material (Audio und Video in verschiedenen Formaten, in Flash-Filmen, Java-Anwendungen etc.).
- Interaktion – die Navigation durch das Lernmaterial kann von den Aktionen abhängen, die vom Benutzer gesetzt werden.
- Unterschiedliche Möglichkeiten für das Feststellen und die Bewertung des erlernten Wissens (Tests, Übungen).

Integration eines E-Learning-Kurses in ein Lernmanagement-System und der Kommunikation zwischen beiden ermöglicht ein effizientes Management des Gesamtlernprozesses. Innerhalb eines Lernmanagement-Systems gilt der E-Learning-Kurs als eine

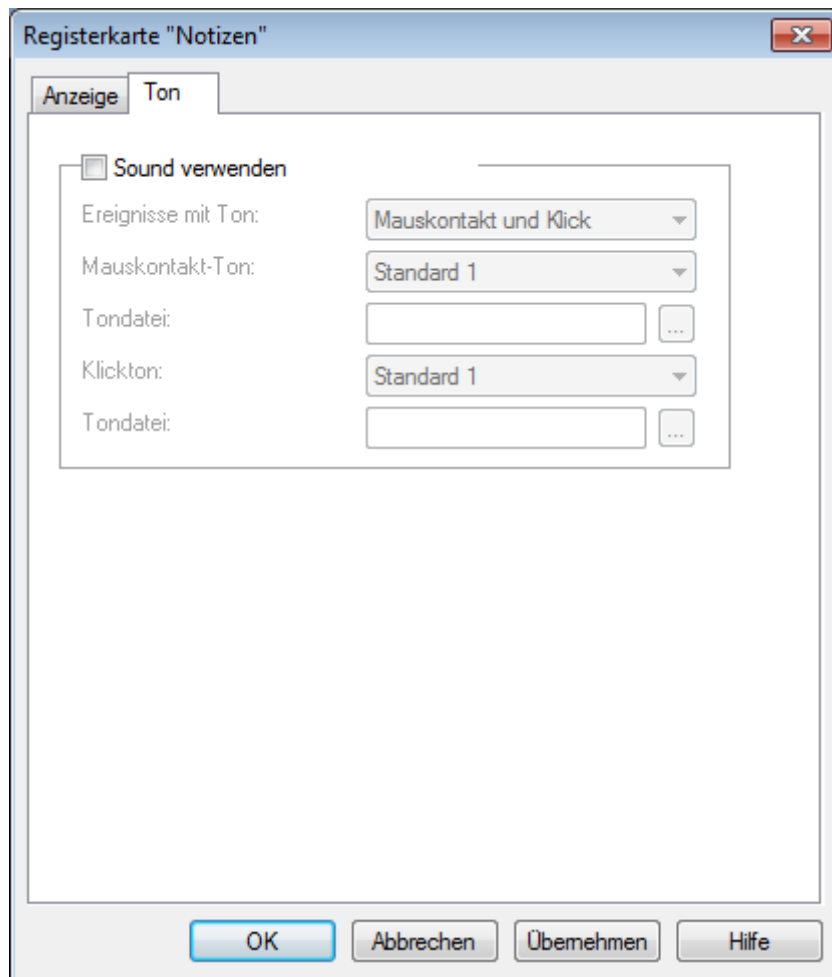
Objektparameter



Wenn das Auswahlkästchen **Standardeinstellungen verwenden** aktiviert ist, können Sie die Fensterrahmenfarbe auswählen, die Fenstergröße festlegen, Quickinfos und die Nachricht eingeben, die erscheint, wenn es keine Folienkommentare gibt. Beachten Sie, dass die **Fensterrahmenfarbe** für alle Kommentare verwendet wird, außer jenen, die aus PowerPoint importiert sind, in diesen ist die Hintergrundfarbe bereits in PowerPoint festgelegt worden.

Wenn das Auswahlkästchen **Standardeinstellungen verwenden** deaktiviert ist, dann können Sie benutzerdefinierte Bilder verwenden um Registerkarten anzuzeigen, die Kommentarfenstergröße ändern, oder die Rahmenfarbe des Objektes ändern.

Wenn keine Notizen zur aktuellen Folie vorhanden sind, wird **Kein Kommentar** angezeigt.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie Tondateien ein- und ausschalten, oder wechseln Sie zu benutzerdefinierten Tondateien.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

5.3.11 Akteure

5.3.11.1 Akteur

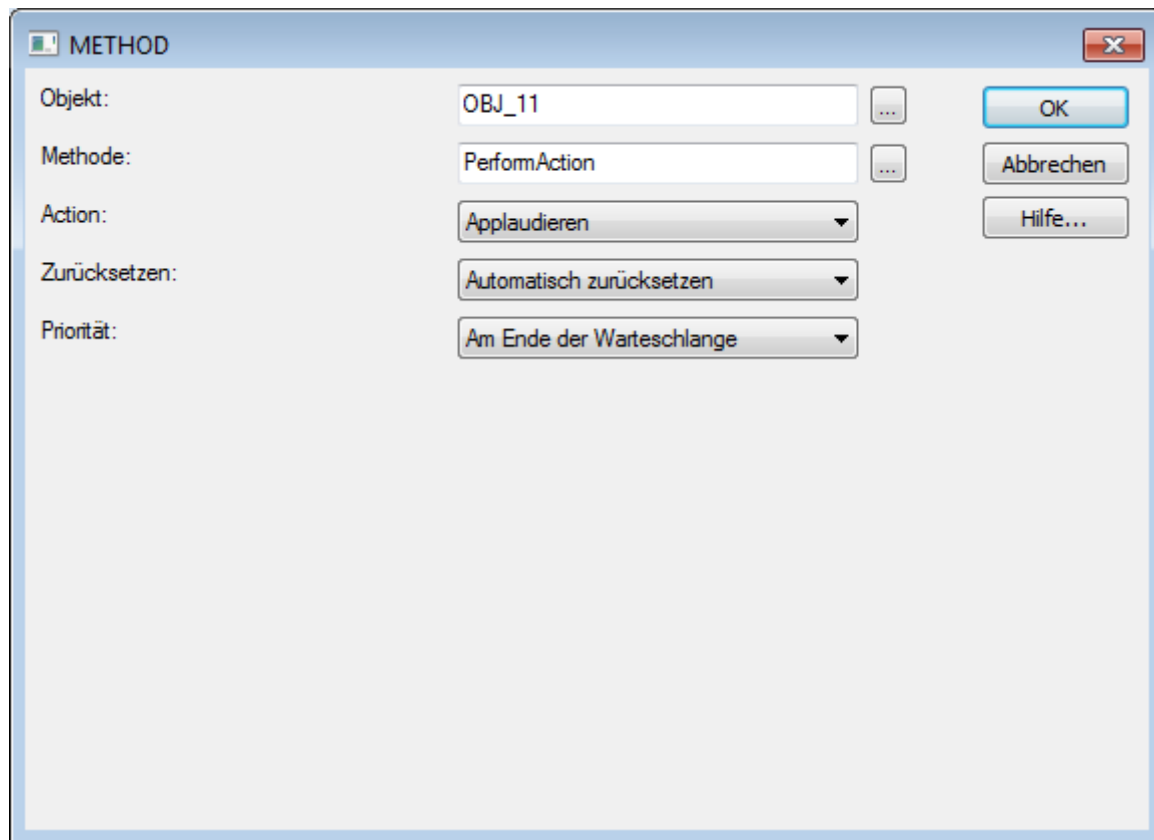
Ein **Akteur** ist eine animierte Figur mit einer Reihe vordefinierter Animationen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen eines Akteurs festlegen und die Anzeigart einstellen (ähnlich den Flash-Movie-Display-Einstellungen, ein Akteur entspricht eigentlich einem Flash-Film). Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

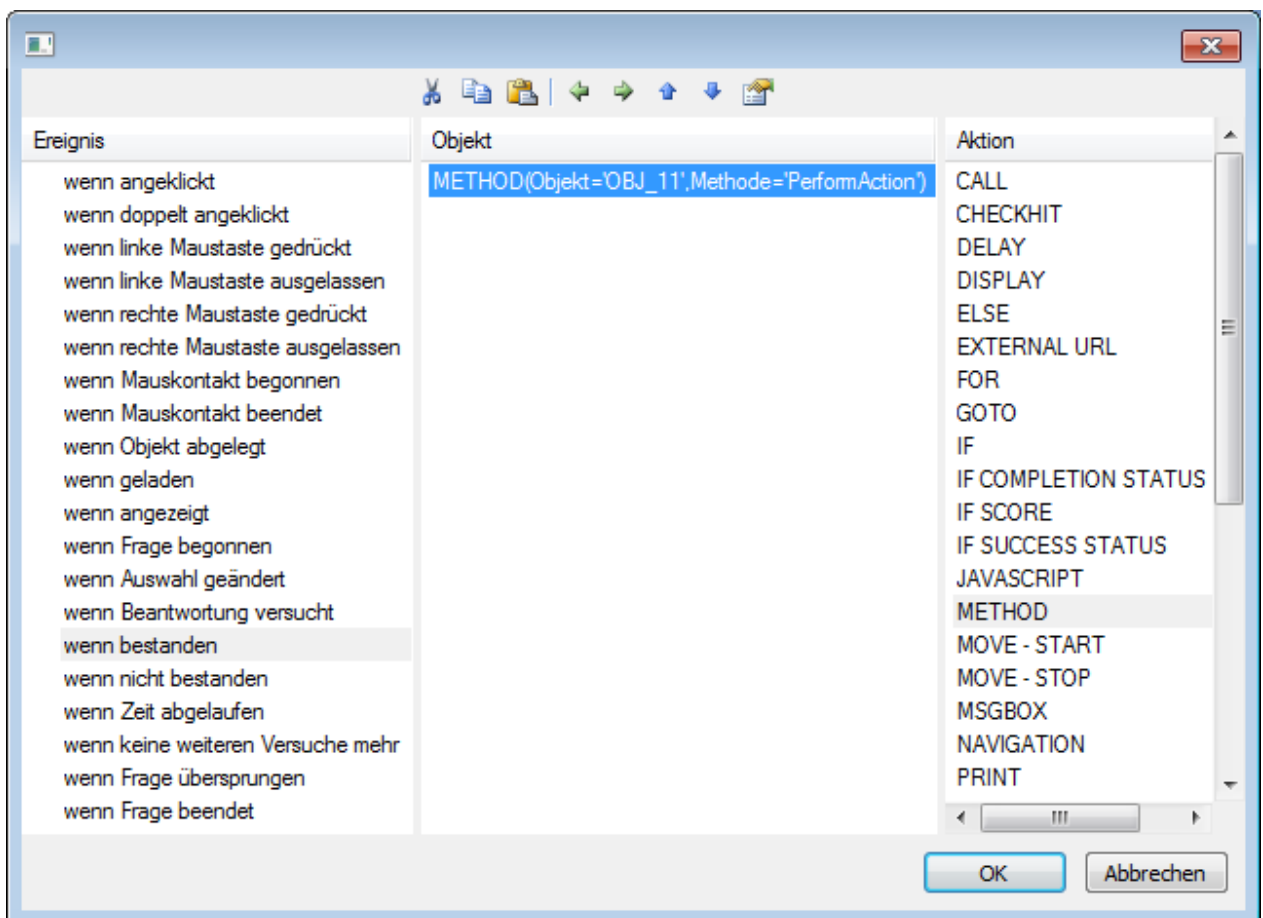
"Verwenden Sie HTTPS im codebasierten Attribut" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

Standardmäßig wird ein Akteur für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den Akteur zu steuern.

Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen Akteurtyp in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es zu applaudieren, wenn die Frage richtig beantwortet wurde.

5. Objekte

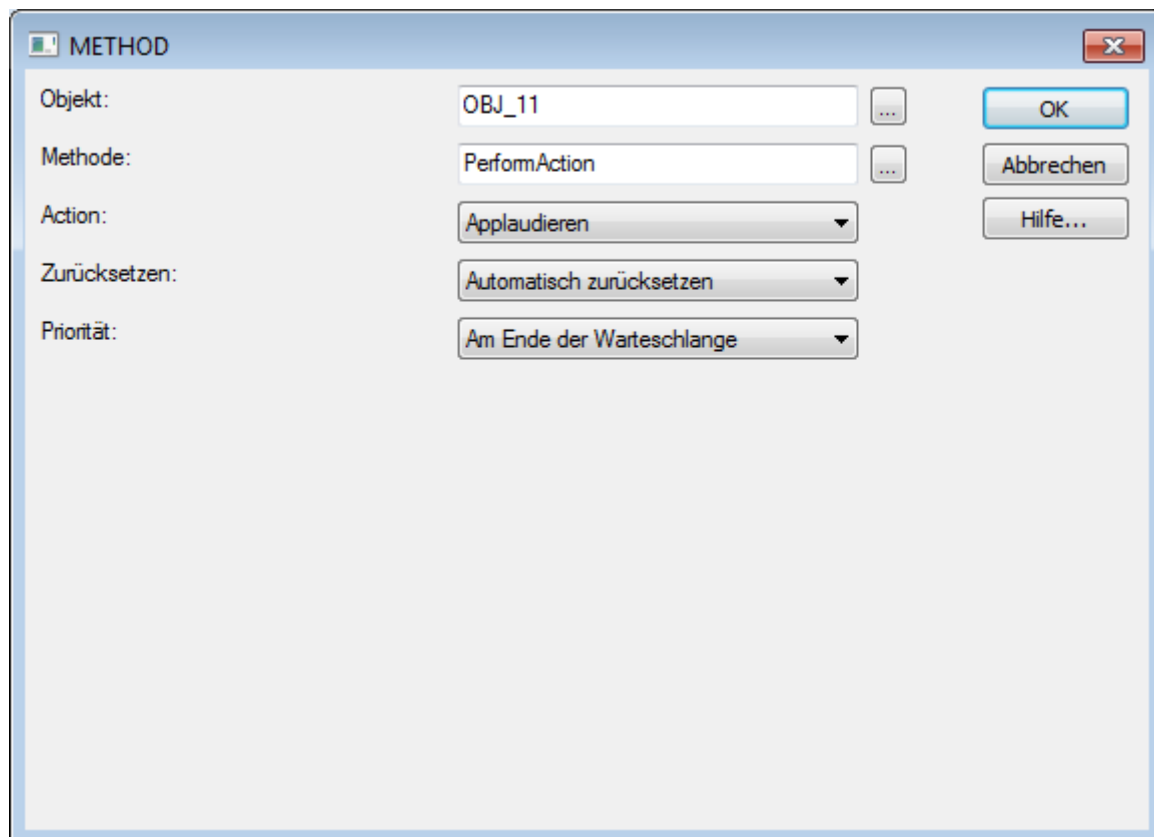
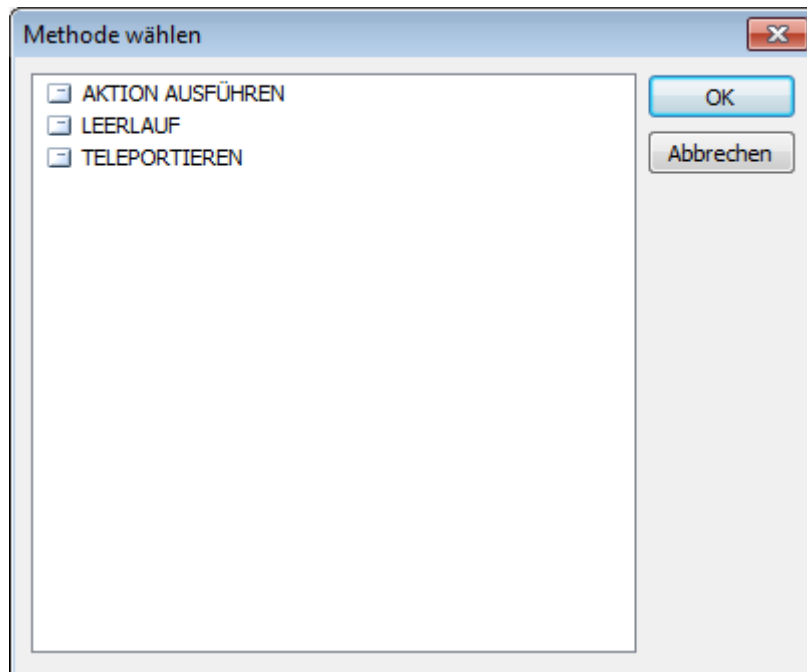


Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.
2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus; im Fenster „Methode auswählen“ belegen Sie „AKTION“ mit den folgenden Parametern:

5. Objekte

„Applaudieren“ und „Automatisch zurücksetzen“. Nachdem Sie Ihre Parameter bestätigt haben, ist die Programmierung abgeschlossen.



In diesem Beispiel ist das Ereignis des „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können aber alle möglichen Ereignisse oder Aktionen dafür eingesetzt werden.

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen. Dinge, die zu beachten sind beim Arbeiten mit Aktionen:

Aktionen: **Reden/Nach links gehen/nach rechts gehen** kann nicht automatisch zurückgesetzt werden. Der Akteur fährt damit fort, zu sprechen und zu gehen, bis der Befehl erteilt wird, die Aktion zu beenden.

Akteure, die mit Aktionen wie **gähnen, zustimmen, anderer Meinung sein** (die so genannten einfachen Aktionen, welche mit *) markiert sind, gehen am Ende der Aktion immer in den Leerlauf zurück.

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.
wenn Aktion beendet	Wenn eine Aktion beendet wurde

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

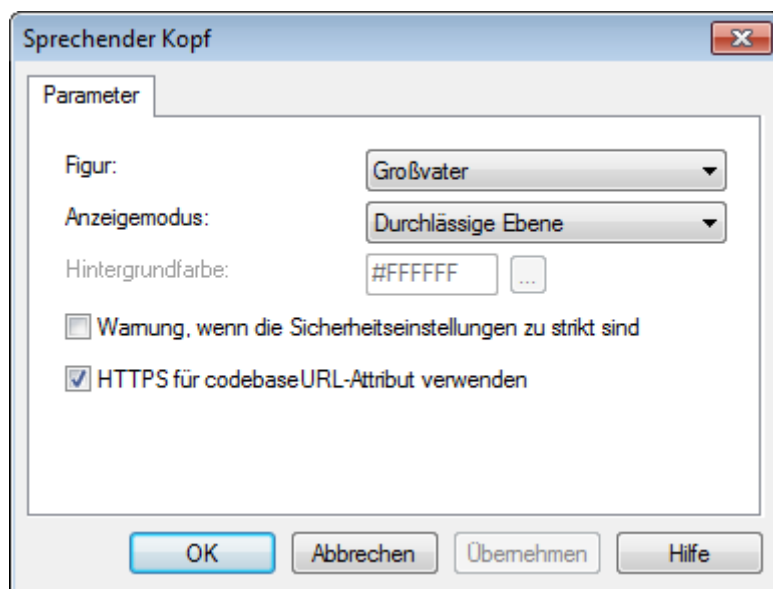
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
curState	Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion	\$OBJ_ID.curState
lastState	Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion	\$OBJ_ID.lastState
queue	Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)	\$OBJ_ID.queue

5.3.11.2 Sprechender Kopf

Der **Sprechende Kopf** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter

Der sprechende Kopf ist ein Flash-Movie, also können seine Auftritt- und Anzeigenparameter auf ähnliche Weise gesteuert werden.

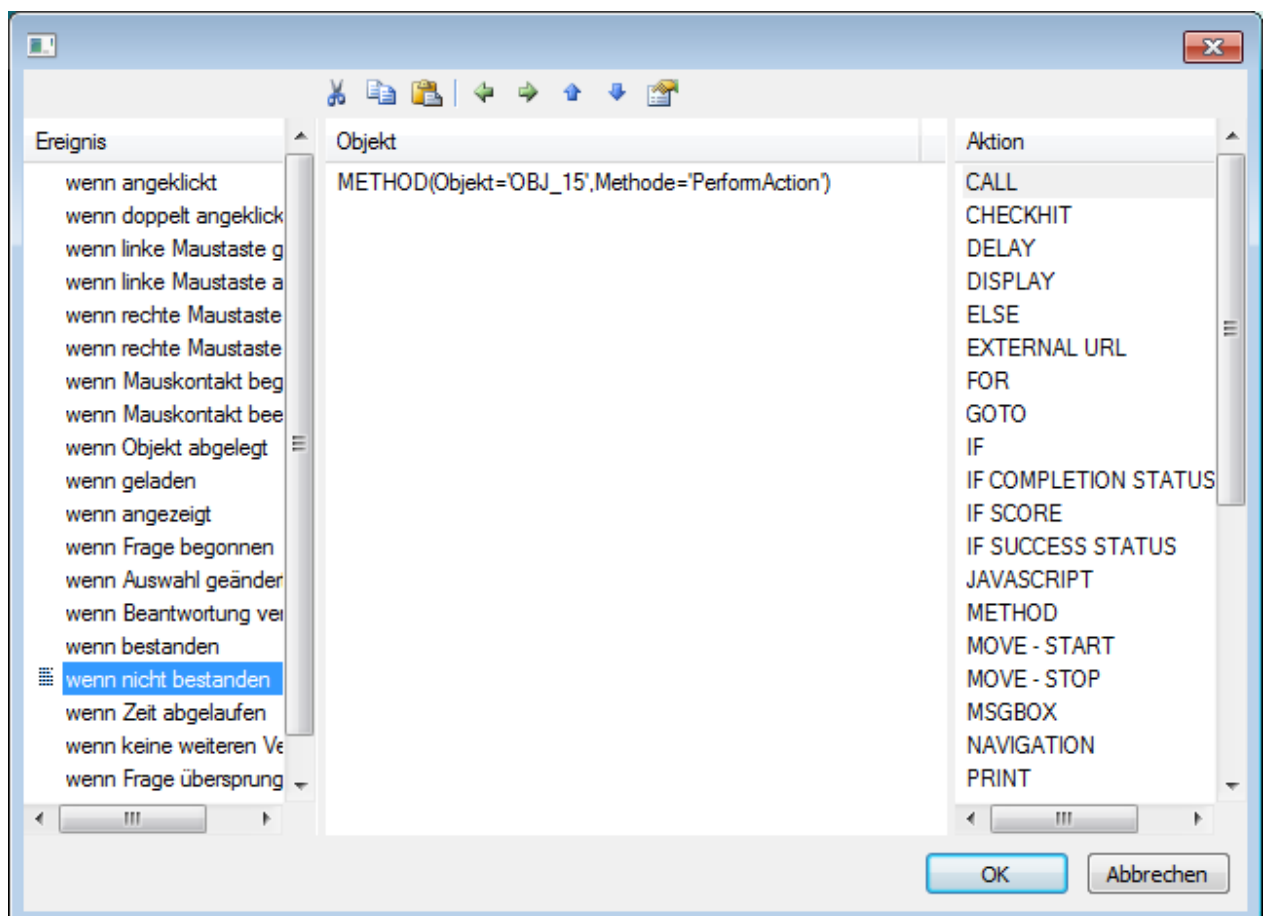
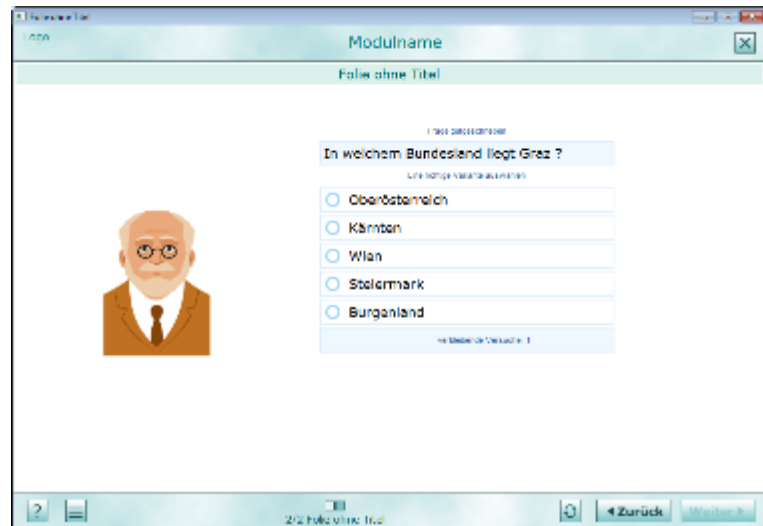
Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

"Verwenden Sie HTTPS im codebasierten Attribut" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

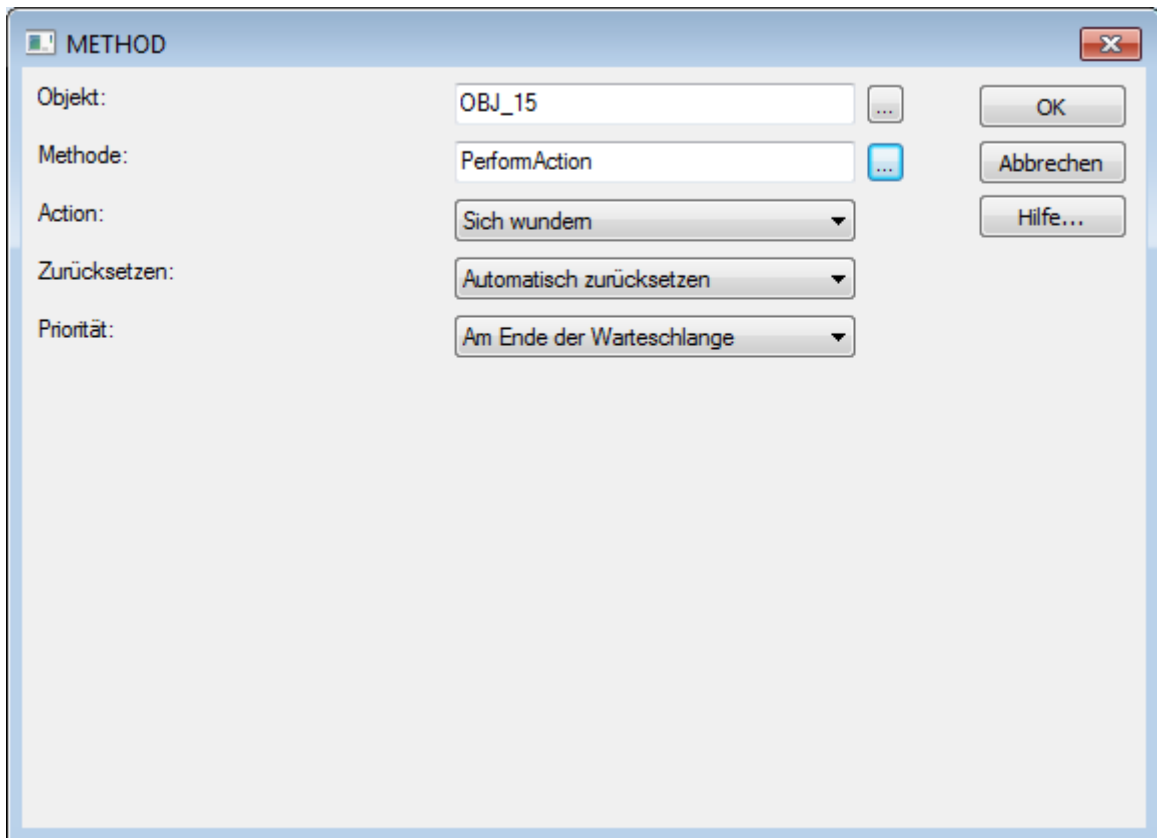
Standardmäßig wird ein sprechender Kopf für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den sprechenden Kopf zu steuern.

Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen sprechenden Kopf in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es, sich zu wundern, wenn die Frage falsch beantwortet wurde.

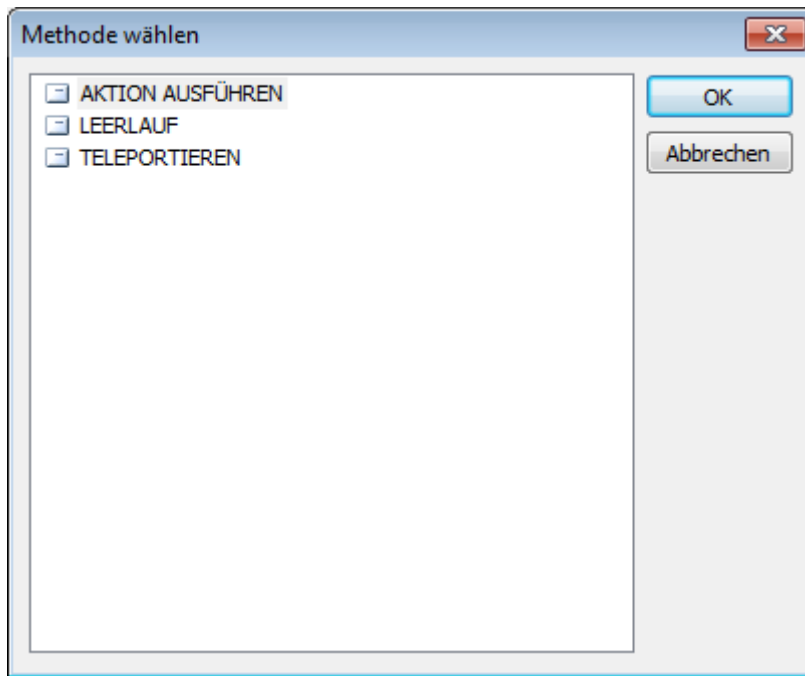


Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.



2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus; im Fenster „Methode wählen“ belegen Sie die AKTION mit den folgenden Parametern: „sich wundern“ und „Automatisch zurücksetzen“. Nachdem Sie Ihre Parameter bestätigt haben, ist die Konfiguration der Beziehung unter den Objekten abgeschlossen.



In diesem Beispiel ist das Ereignis eines „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können alle möglichen Ereignisse oder Aktionen zum gleichen Zweck eingesetzt werden.

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen. Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird

hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	<i>Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.</i>
wenn Aktion beendet	<i>Wenn eine Aktion beendet wurde</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>curState</i>	<i>Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.curState</i>
<i>lastState</i>	<i>Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.lastState</i>
<i>queue</i>	<i>Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)</i>	<i>\$OBJ_ID.queue</i>

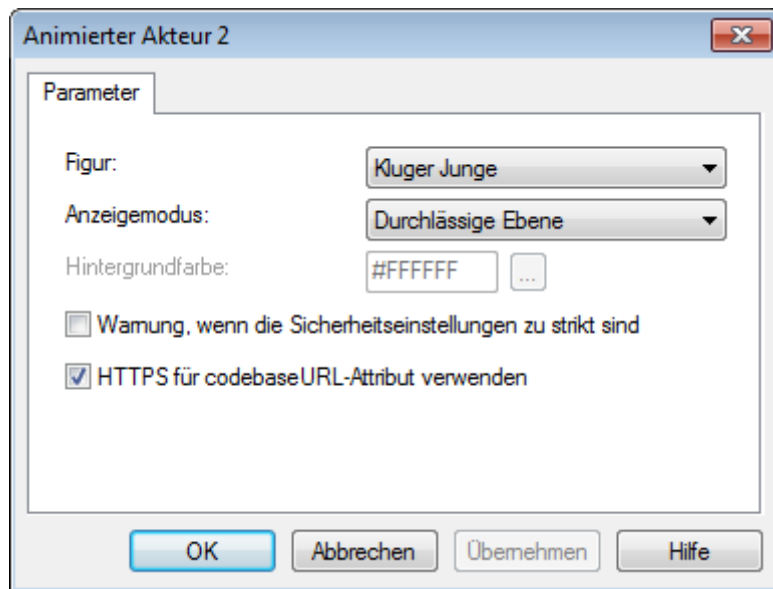
5.3.11.3 Akteur 2

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen eines Akteurs festlegen und die Anzeigeart einstellen (ähnlich den Flash-Movie-Display-Einstellungen, ein Akteur entspricht eigentlich einem Flash-Film). Ist das Auswahlkästchen "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

„HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden“ legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

Standardmäßig wird ein Akteur für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den Akteur zu steuern.

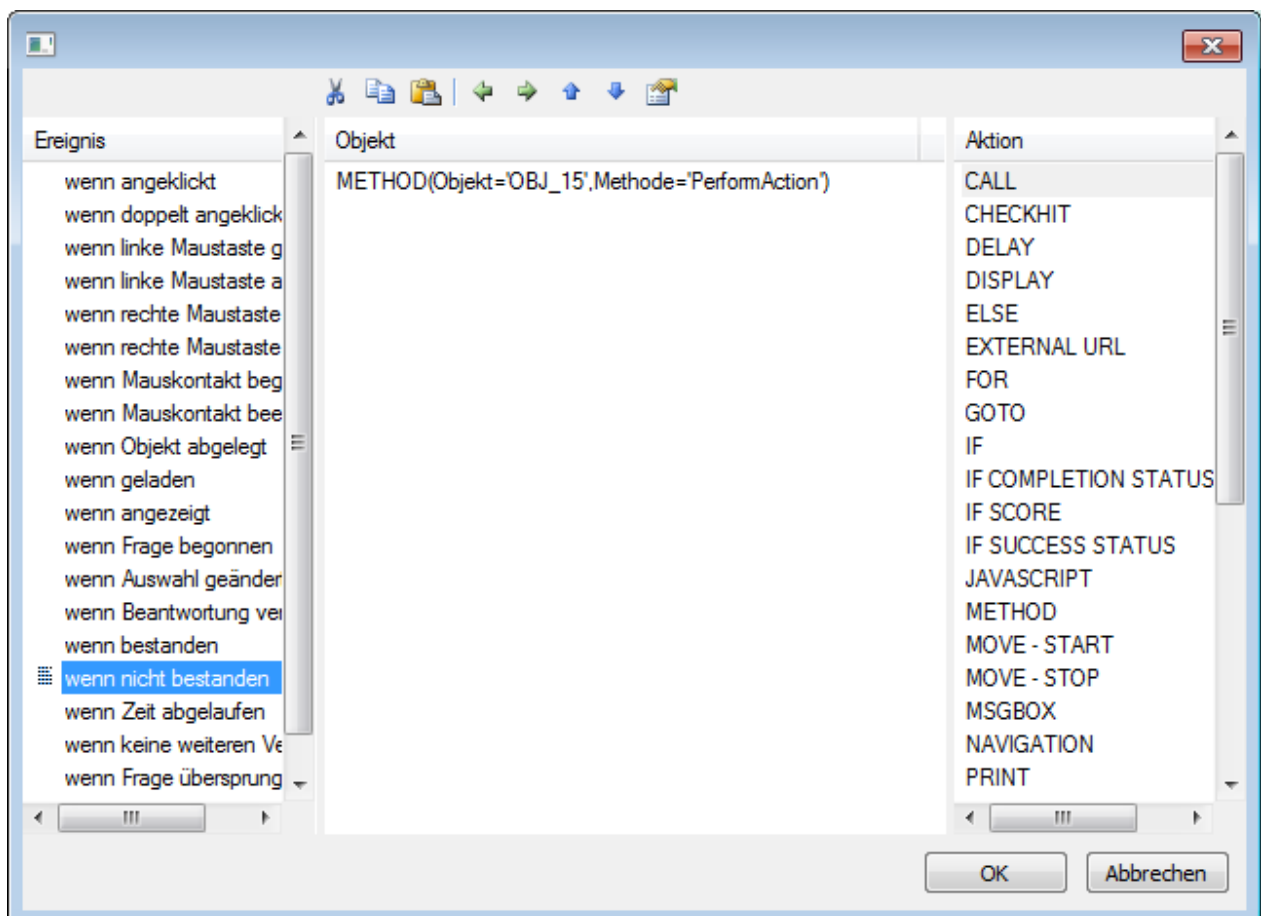
Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen Akteurtyp in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es zu lächeln, wenn die Frage richtig beantwortet wurde.

5. Objekte



Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

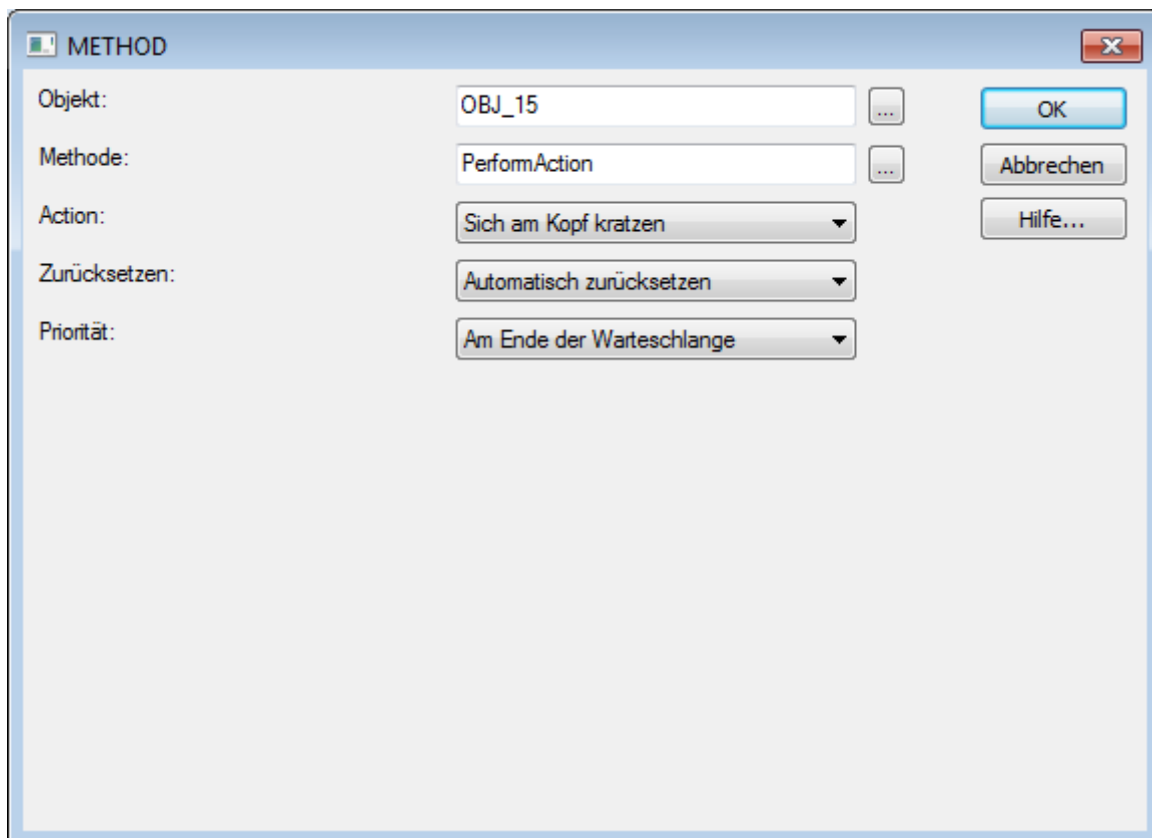
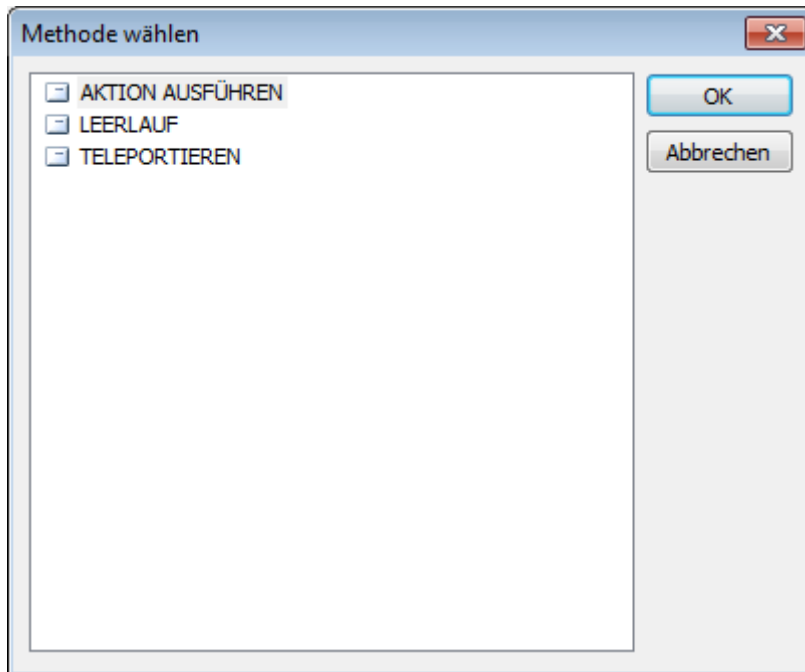
1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.



2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus;

5. Objekte

im Fenster „Methode auswählen“ belegen Sie „AKTION“ mit den folgenden Parametern:
„Lachen“ und „Automatisch zurücksetzen“.



In diesem Beispiel ist das Ereignis eines „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können alle möglichen Ereignisse oder Aktionen zum gleichen Zweck eingesetzt werden.

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen.

Dinge, die zu beachten sind beim Arbeiten mit Aktionen:

Aktionen: **Reden/Nach links gehen/nach rechts gehen** kann nicht automatisch zurückgesetzt werden. Der Akteur fährt damit fort, zu sprechen und zu gehen, bis der Befehl erteilt wird, die Aktion zu beenden.

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	<i>Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.</i>
wenn Aktion beendet	<i>Wenn eine Aktion beendet wurde</i>

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

<i>Eigenschaft</i>	<i>Ausgabe</i>	<i>Syntax</i>
<i>curState</i>	<i>Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.curState</i>
<i>lastState</i>	<i>Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.lastState</i>
<i>queue</i>	<i>Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)</i>	<i>\$OBJ_ID.queue</i>

5.3.11.4 Sprechender Kopf 2 (unterschiedliche Charaktere)

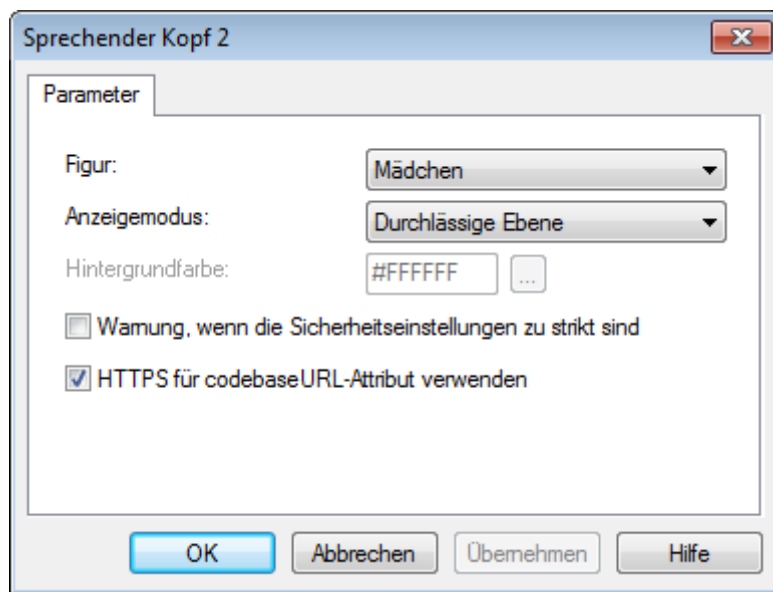
Der **Sprechende Kopf** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Der sprechende Kopf ist ein Flash-Movie, also können seine Auftritt- und Anzeigenparameter auf ähnliche Weise gesteuert werden.

Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

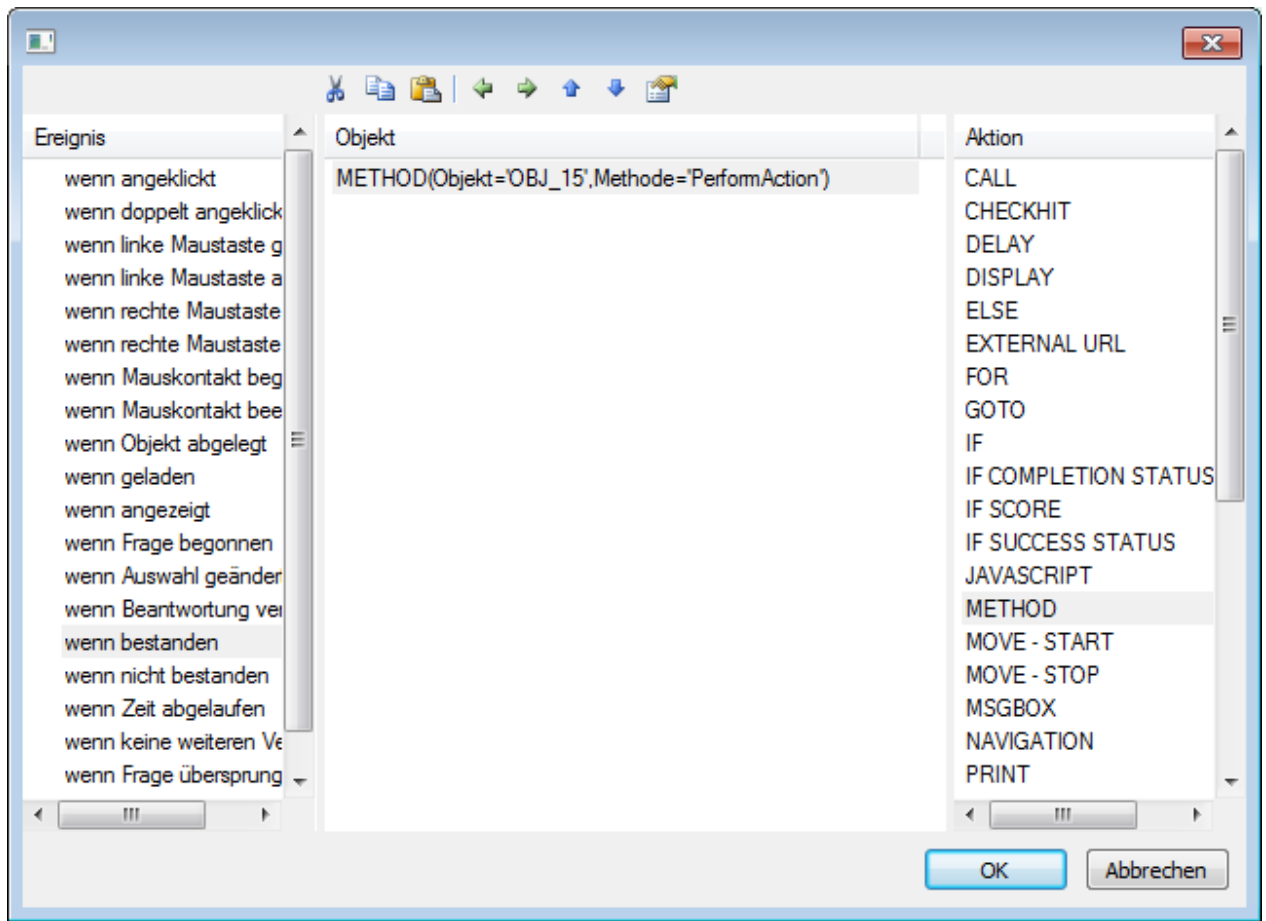
"HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

Standardmäßig wird ein Akteur für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den Akteur zu steuern.



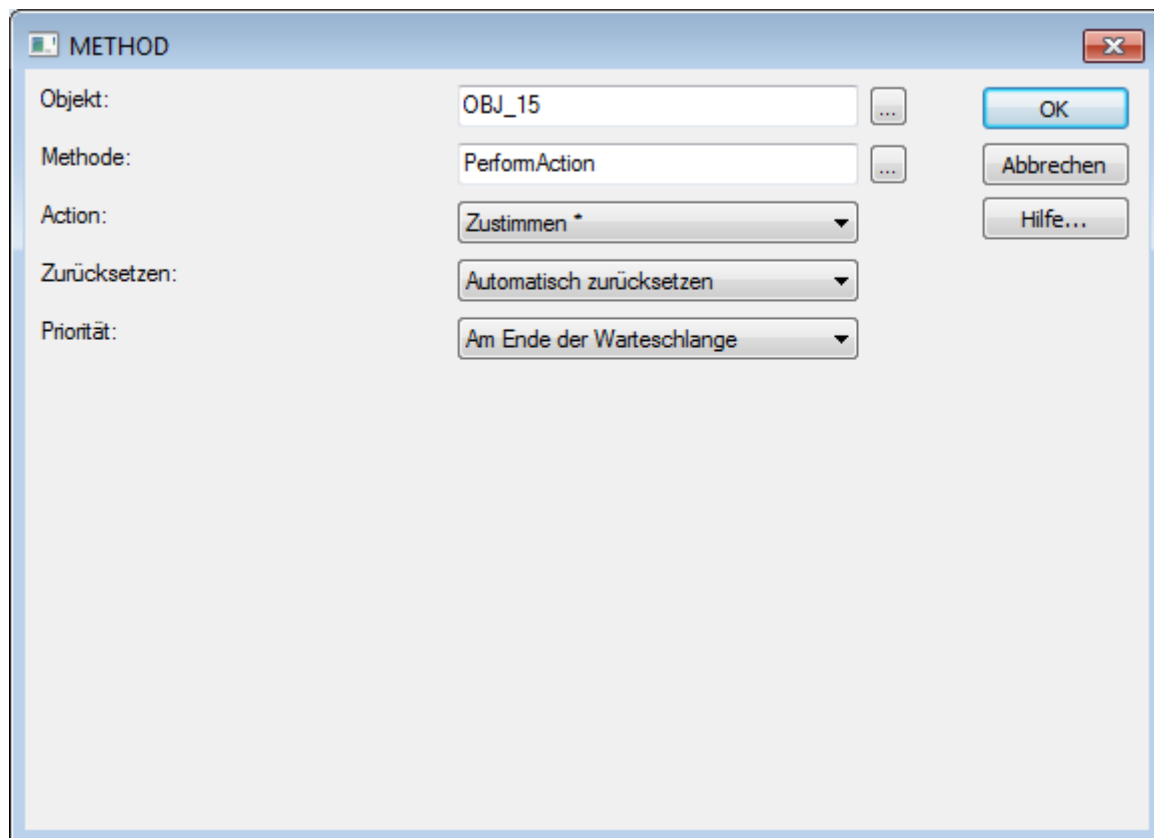
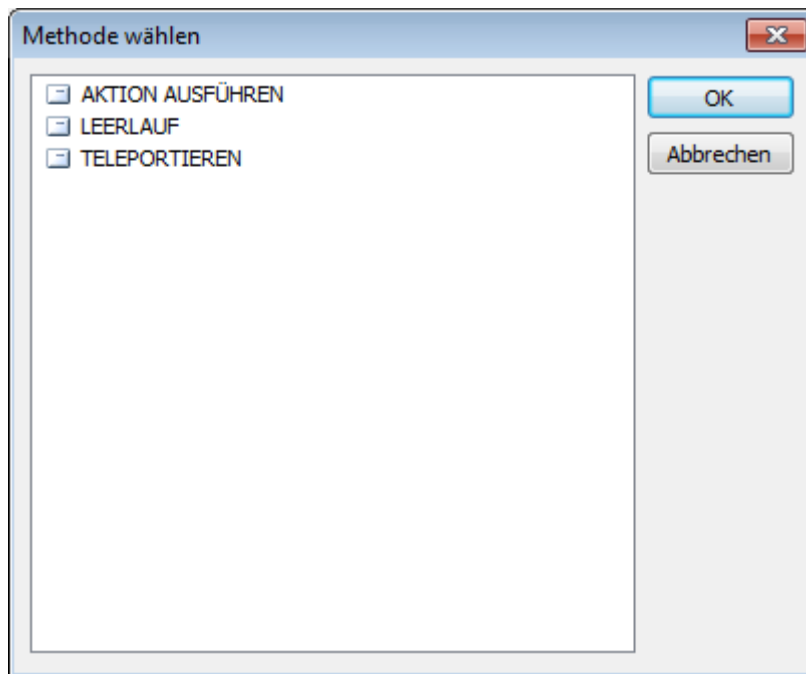
Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen Akteurtyp in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es, sich zu wundern, wenn die Frage falsch beantwortet wurde.



Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.
2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus; im Fenster „Methode wählen“ belegen Sie die AKTION mit den folgenden Parametern: „Sich wundern“ und „Automatisch zurücksetzen“. Nachdem Sie Ihre Parameter bestätigt haben, ist die Konfiguration der Beziehung unter den Objekten abgeschlossen.

5. Objekte



In diesem Beispiel ist das Ereignis eines „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können alle möglichen Ereignisse oder Aktionen zum gleichen Zweck eingesetzt werden.

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem sprechenden Kopf angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen. Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	<i>Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.</i>
wenn Aktion beendet	<i>Wenn eine Aktion beendet wurde</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
curState	Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion	$\$OBJ\_ID.curState$
lastState	Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion	$\$OBJ\_ID.lastState$
queue	Aktions-Warteschlange (Kurzname der Aktion, durch Komma getrennt)	$\$OBJ\_ID.queue$

5.3.11.5 Akteur (unterschiedliche Charaktere)

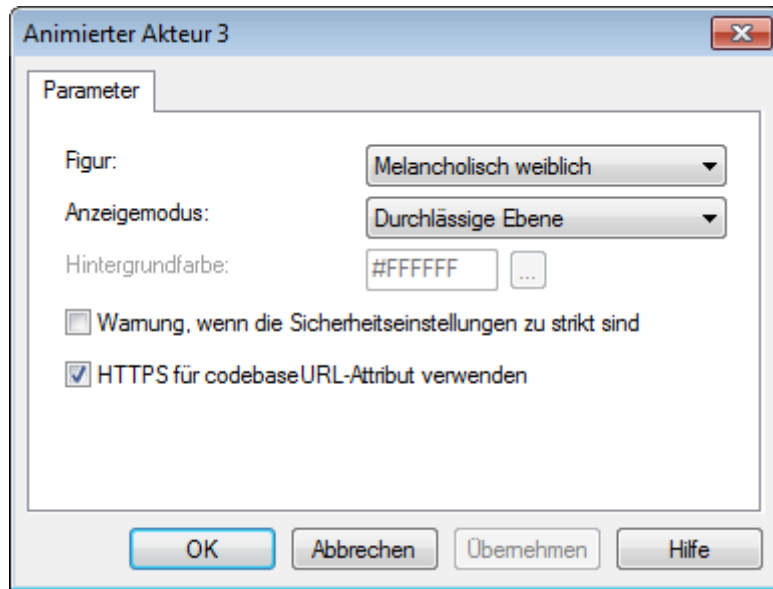
Ein **Akteur** ist eine animierte Figur mit einer Reihe vordefinierter Animationen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie die entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen eines Akteurs festlegen und die Anzeigart einstellen (ähnlich den Flash-Movie-Display-Einstellungen, ein Akteur entspricht eigentlich einem Flash-Film). Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

"HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

Standardmäßig wird ein Akteur für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den Akteur zu steuern.

Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen Akteurtyp in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es, Blumen in die rechte Hand zu nehmen, wenn die Frage richtig beantwortet wurde.

5. Objekte

The screenshot shows a presentation window titled 'Folie ohne Titel' with a 'Modulname' header. The slide content includes a woman holding a bouquet of flowers on the left and a quiz question on the right. The question is 'In welchem Bundesland liegt Graz ?' with five radio button options: Oberösterreich, Kärnten, Wien, Steiermark (selected), and Burgenland. Below the options, it says 'verbleibende Versuche: 0'. The status bar at the bottom shows '2/2 Folie ohne Titel' and navigation buttons for 'Zurück' and 'Weiter'.

Folie ohne Titel

Logo

Modulname

Folie ohne Titel

Frage gutgeschrieben

In welchem Bundesland liegt Graz ?

Eine richtige Variante auswählen

☐ Oberösterreich

☐ Kärnten

☐ Wien

☒ Steiermark

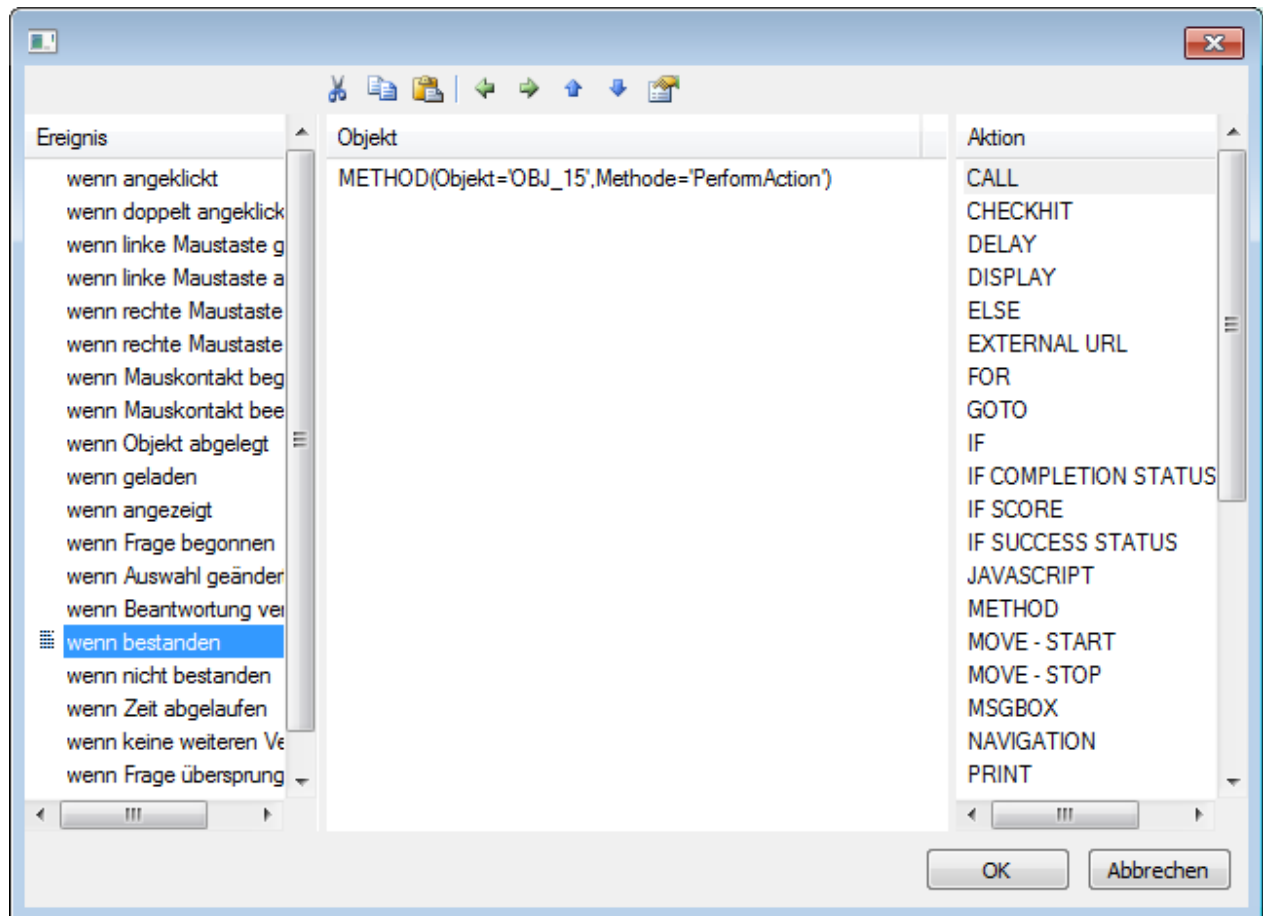
☐ Burgenland

verbleibende Versuche: 0

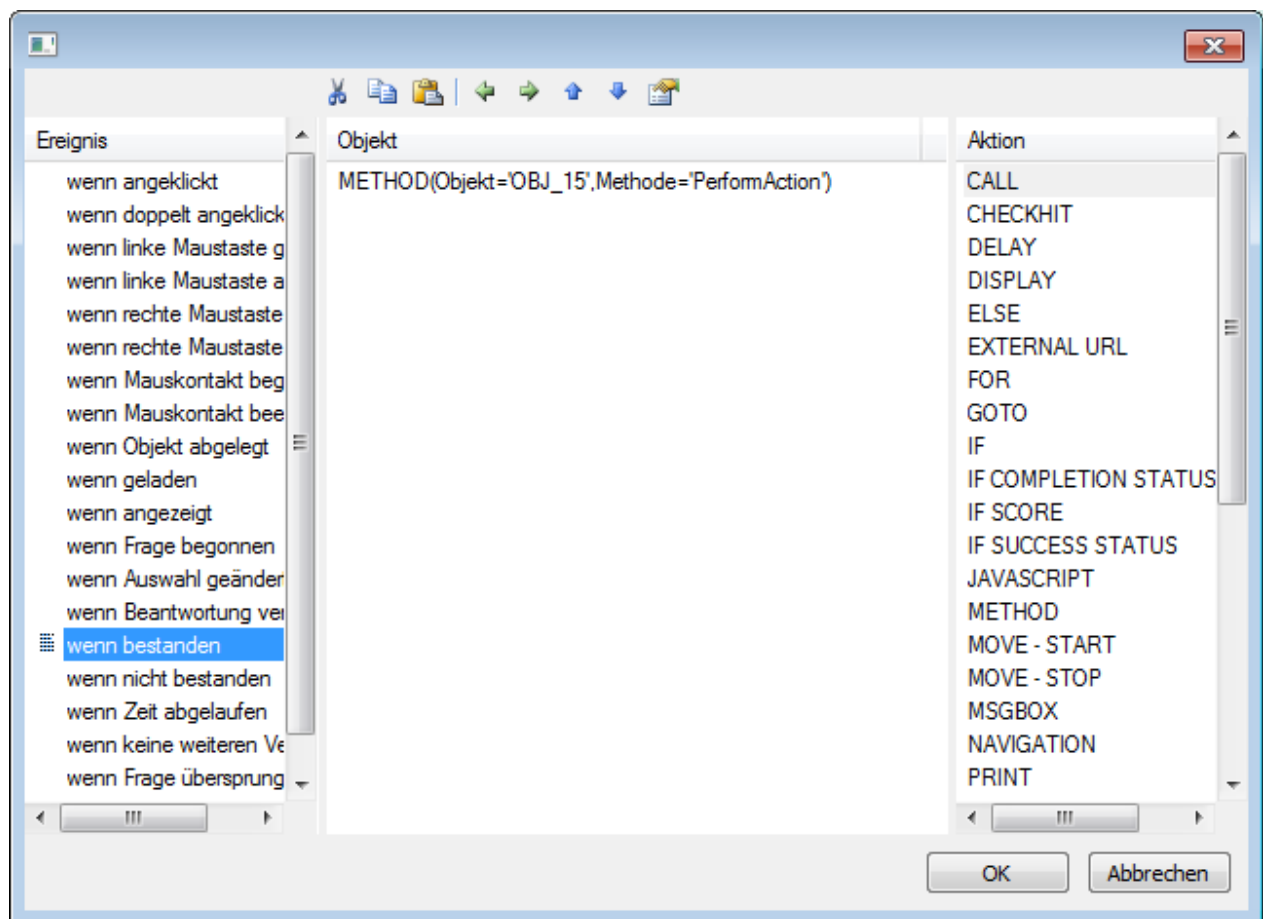
? [Icon] 2/2 Folie ohne Titel [Icon] [Zurück] [Weiter]

Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.



2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus; im Fenster „Methode wählen“ belegen Sie „AKTION“ mit den folgenden Parametern: „Blumen in der rechten Hand“ und „Automatisch zurücksetzen“. Nachdem Sie Ihre Parameter bestätigt haben, ist die Programmierung abgeschlossen.



In diesem Beispiel ist das Ereignis des „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können aber alle möglichen Ereignisse oder Aktionen dafür eingesetzt werden.

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen.

5. Objekte

Dinge, die zu beachten sind beim Arbeiten mit Aktionen:

Aktionen: **Reden/Nach links gehen/nach rechts gehen** kann nicht automatisch zurückgesetzt werden. Der Akteur fährt damit fort, zu sprechen und zu gehen, bis der Befehl erteilt wird, die Aktion zu beenden.

Akteure, die mit Aktionen wie **zustimmen** und **anderer Meinung sein** (die so genannten einfachen Aktionen, welche mit *) markiert sind, gehen am Ende der Aktion immer in den Leerlauf zurück.

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	<i>Wenn eine beliebige Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn erstes Element angezeigt	<i>Wenn die erste Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn letztes Element angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird</i>
wenn alle Elemente angezeigt	<i>Wenn die letzte Registerkarte ausgewählt wird. Beachten Sie, dass dieses Ereignis nur einmal ausgelöst wird.</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
item	<i>Nummer der derzeit geöffneten Registerkarte (bei 1 beginnend)</i>	$\$OBJ\_ID.item$
allVisited	<i>Gibt 1 aus, wenn alle Registerkarten besucht wurden, andernfalls wird 0 ausgegeben.</i>	$\$OBJ\_ID.allVisited$

5.3.11.6 Sprechender Kopf (unterschiedliche Charaktere)

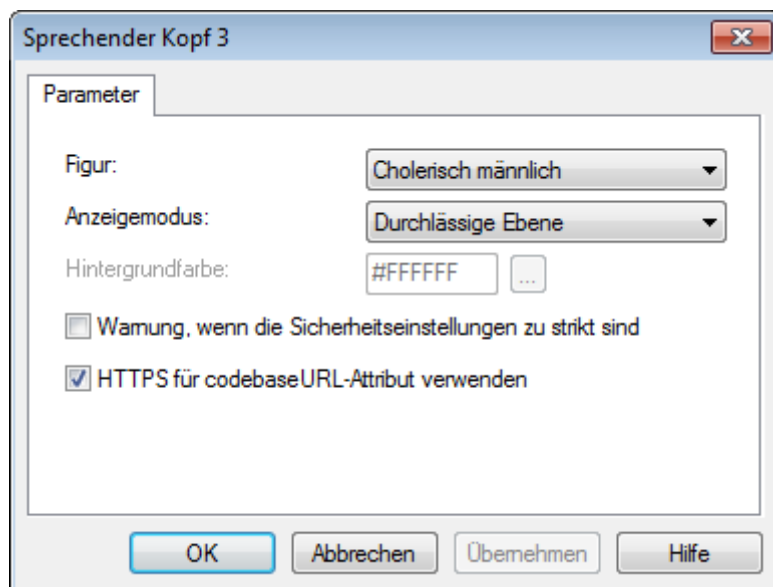
Der **Sprechende Kopf** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie die entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



5. Objekte

Der sprechende Kopf ist ein Flash-Movie, also können seine Auftritt- und Anzeigenparameter auf ähnliche Weise gesteuert werden.

Ist das Auswahlkästchen "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

„HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden“ legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Akteur-Steuerung

Standardmäßig wird ein sprechender Kopf für unbestimmte Zeit im Ruhezustand angezeigt. Verwenden Sie die **Objekt-Methoden** (Funktionen, die im Objekt eingebettet werden, die den Zustand des Objekts ändern), um den sprechenden Kopf zu steuern.

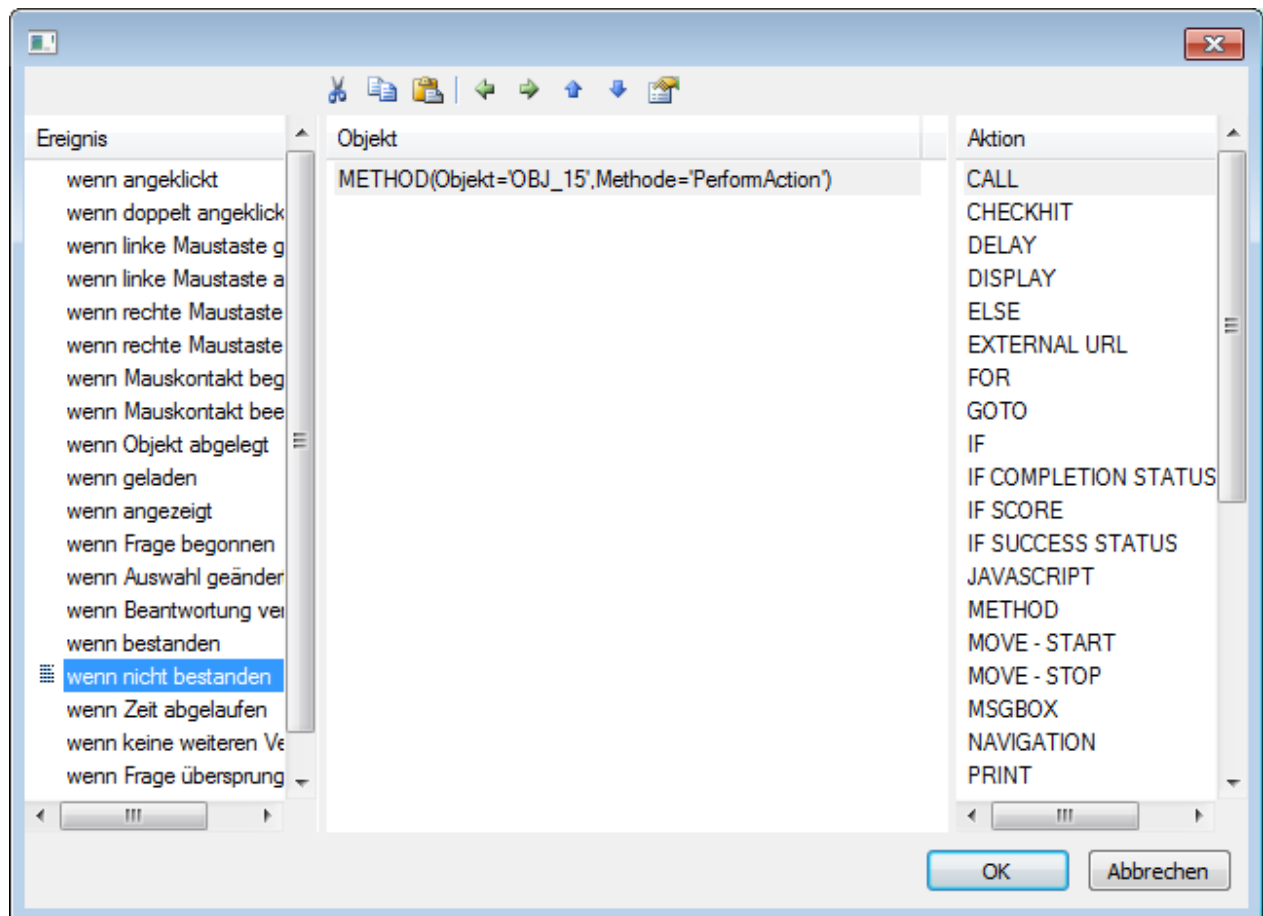
Gehen wir davon aus, dass wir eine Frage und einen sprechenden Kopf in einer Folie dargestellt haben. Die Aufgabe des Akteurs ist es, sich zu wundern, wenn die Frage falsch



beantwortet wurde.

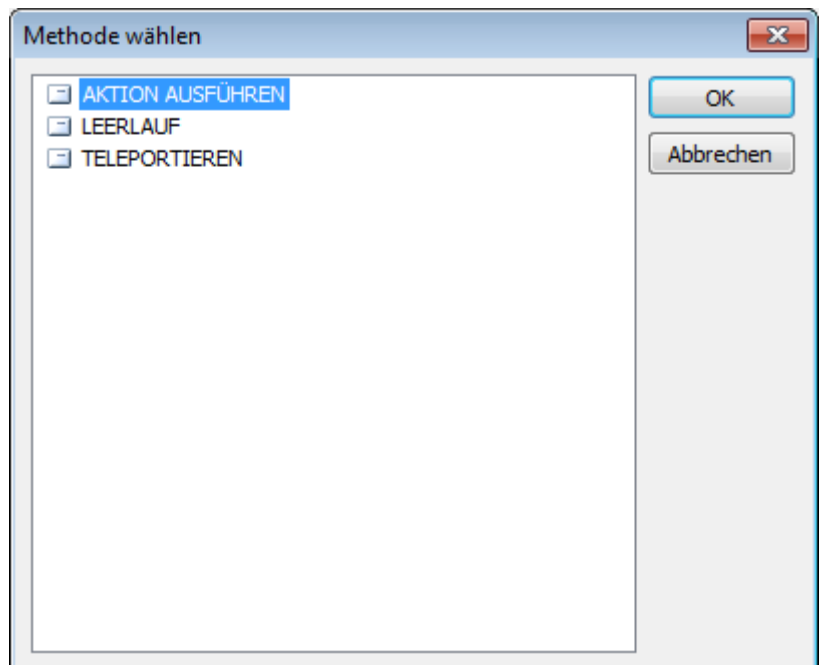
Hier ist die Reihenfolge der notwendigen Aktionen:

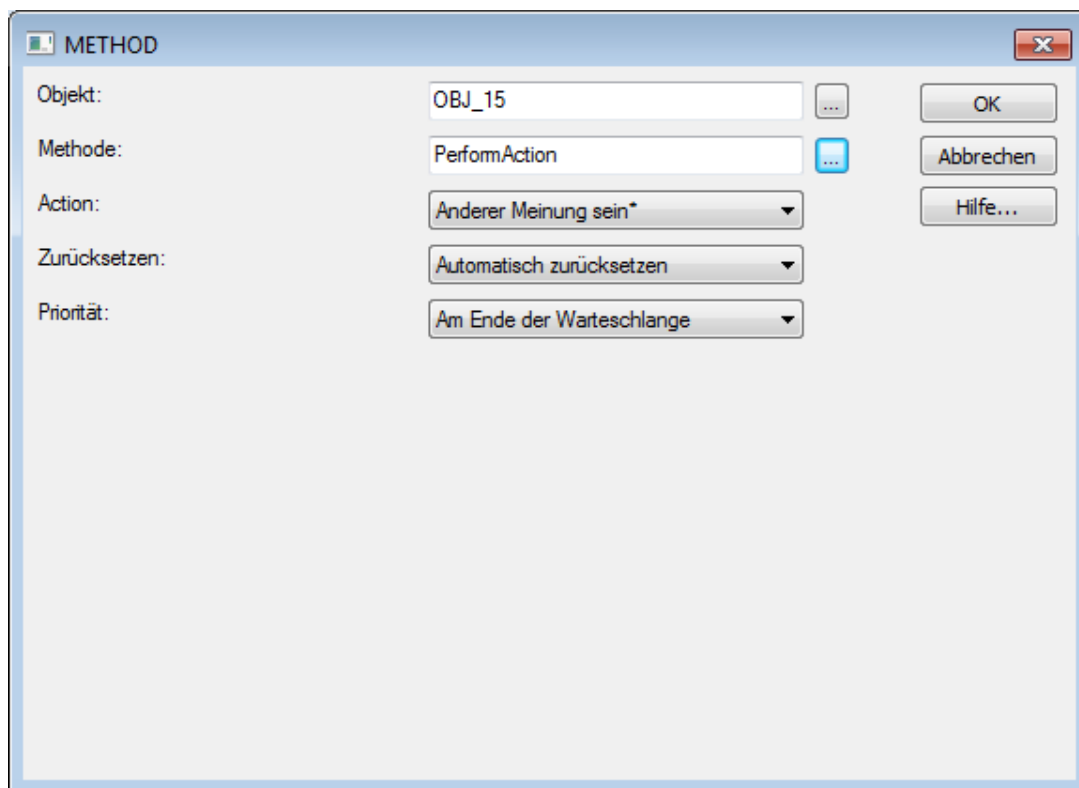
1. Merken Sie sich die ID des Akteurs (Akteur anklicken und in der Statusleiste nachsehen – OBJ_..), klicken Sie das Frageobjekt an und öffnen Sie das Fenster „Aktionen“ für dieses Objekt, indem Sie im Menü auf „Format“ – „Aktionen“ klicken.



2. Wählen Sie das Ereignis „wenn bestanden“ im „Ereignis“ Bereich aus.
3. Wählen Sie „METHOD“ im „Aktion“- Bereich aus.
4. Legen Sie die Parameter für die ausgewählte Aktion fest - wählen Sie die Objekt-ID aus; im Fenster „Methode auswählen“ belegen Sie „AKTION“ mit den folgenden Parametern: „Applaudieren“ und „Automatisch zurücksetzen“. Nachdem Sie Ihre Parameter bestätigt haben, ist die Konfiguration der Beziehung unter den Objekten abgeschlossen.

In diesem Beispiel ist das Ereignis eines „Frage“-Objekts für das Starten der Aktion verwendet worden. Es können alle möglichen Ereignisse oder Aktionen zum gleichen Zweck eingesetzt werden.





Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem sprechenden Kopf angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen. Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist),

5. Objekte

wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der Durchführungsreihe hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objekt ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.
wenn Aktion beendet	Wenn eine Aktion beendet wurde

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
curState	Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion	$\$OBJ\_ID.curState$
lastState	Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion	$\$OBJ\_ID.lastState$
queue	Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)	$\$OBJ\_ID.queue$

5.3.11.7 Araber

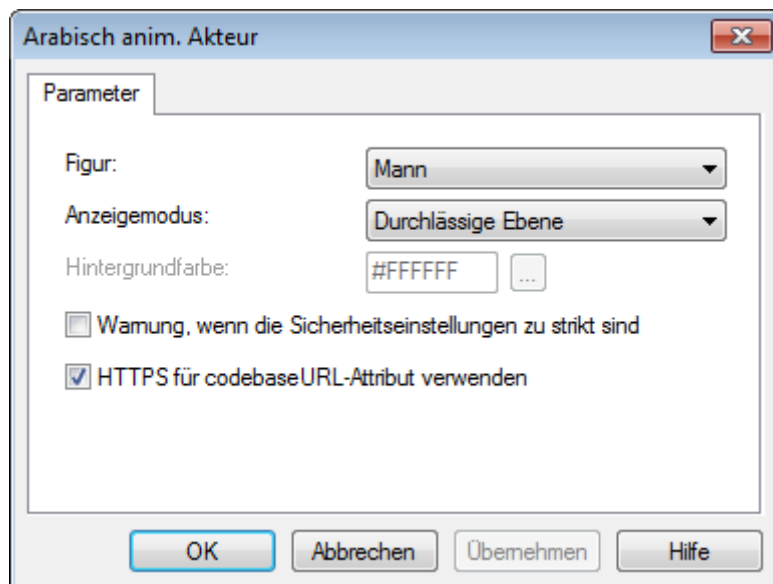
Ein **Akteur** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen und die Anzeigeeigenschaften des Akteurs festlegen (ähnlich den Eigenschaften eines Flash-Movies, da Akteure eigentlich Flash-Movies sind)

Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

"HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Objekt-Steuerung

Normalerweise befindet sich das Objekt im "Leerlauf" für unbeschränkte Zeit.**Objektmethoden** (im Objekt eingebettete Funktionen, welche den Akteur steuern) werden zur Animation des Akteurs verwendet. Siehe näheres zur Objektkontrolle in ["5.3.11.1 Akteur"](#)

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen. Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

5.3.11.7.1 Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objekt ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.
wenn Aktion beendet	Wenn eine Aktion beendet wurde

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
curState	Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion	<code>\$OBJ_ID.curState</code>
lastState	Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion	<code>\$OBJ_ID.lastState</code>
queue	Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)	<code>\$OBJ_ID.queue</code>

5.3.11.8 Tiere

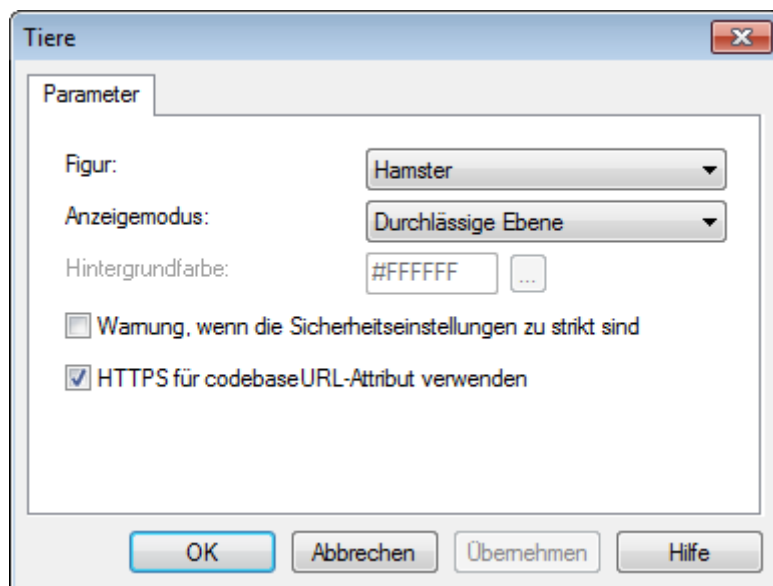
Ein **Akteur** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen und die Anzeigeeigenschaften des Akteurs festlegen (ähnlich den Eigenschaften eines Flash-Movies, da Akteure eigentlich Flash-Movies sind)

Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

"HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Objekt-Steuerung

Normalerweise befindet sich das Objekt im "Leerlauf" für unbeschränkte Zeit. **Objektmethoden** (im Objekt eingebettete Funktionen, welche den Akteur steuern) werden zur Animation des Akteurs verwendet. Siehe näheres zur Objektkontrolle in ["5.3.11.1 Akteur"](#)

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen.

Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objektereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	<i>Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.</i>
wenn Aktion beendet	<i>Wenn eine Aktion beendet wurde</i>

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>curState</i>	<i>Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.curState</i>
<i>lastState</i>	<i>Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion</i>	<i>\$OBJ_ID.lastState</i>
<i>queue</i>	<i>Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)</i>	<i>\$OBJ_ID.queue</i>

5.3.11.9 Hase

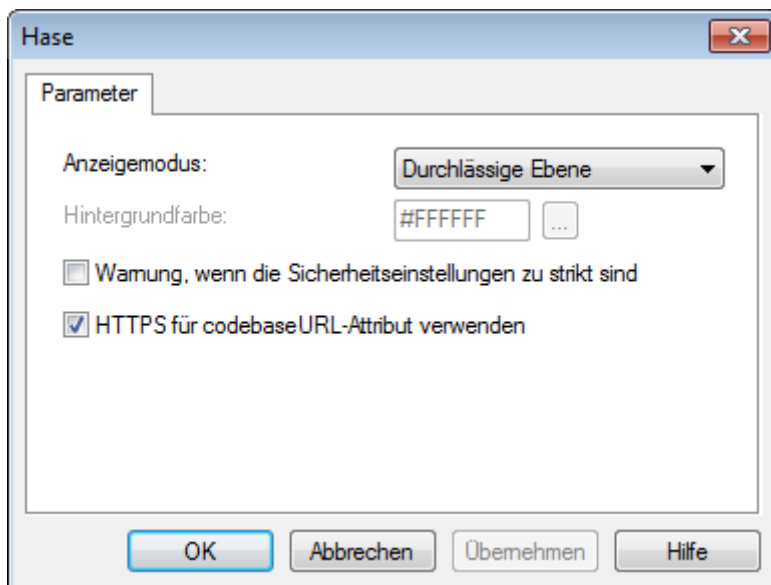
Ein **Akteur** ist eine animierte Figur mit einer Reihe Standardaktionen, die unter Verwendung der Methoden dieses Objekts gestartet werden können.

WICHTIG! Der Agent wurde mit Hilfe von Adobe-Flash erstellt, vergewissern Sie sich daher, dass der Flash-Player auf dem Computer, auf dem das Lern-Modul verwendet wird, installiert ist. Dies können Sie überprüfen lassen, indem Sie das entsprechende Auswahlkästchen aktivieren, unter Modul - Laufzeiteinstellungen - Überprüfung.

Beispiel eines Akteurs:



Objektparameter



Sie können das Aussehen und die Anzeigeeigenschaften des Akteurs festlegen (ähnlich den Eigenschaften eines Flash-Movies, da Akteure eigentlich Flash-Movies sind)

Ist "Warnen, wenn Sicherheitseinstellungen zu strikt sind" markiert und eine Verbindung zum Akteur-Flashmovie ist nicht möglich, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

"HTTPS für codebase URL-Attribut verwenden" legt fest, dass im Flashplayer-Objekt die Angabe der codebaseUrl mit dem Protokoll HTTPS anstelle von HTTP angegeben wird. Diese URL wird für den Zugriff auf das Flashplayer-Plugin im Internet verwendet. Wenn Sie nicht sicher sind, ob diese Einstellung benötigt wird, lassen Sie den Eintrag markiert.

Objekt-Steuerung

Normalerweise befindet sich das Objekt im "Leerlauf" für unbeschränkte Zeit. **Objektmethoden** (im Objekt eingebettete Funktionen, welche den Akteur steuern) werden zur Animation des Akteurs verwendet. Siehe näheres zur Objektkontrolle in ["5.3.11.1 Akteur"](#)

Objektmethoden

Die folgenden Methoden können beim Arbeiten mit dem Akteurtyp angewendet werden:

- **AKTION** - Animiert den Akteur dazu, einige der Aktionen durchzuführen, welche im Objekt definiert werden. Es gibt 2 Parameter: Die Aktion selbst (die durchgeführt werden soll) und eine Option, um zum inaktiven Zustand, genannt „Leerlauf“, zurückzukehren (der Akteur kann automatisch zum Leerlauf zurückkehren oder im aktuellen Zustand bleiben und auf den Befehl zur Rückkehr warten).
- **LEERLAUF** - versetzt Akteur in den Leerlauf.
- **TELEPORTATION** - verlagert den Akteur unter Verwendung der Effekte an einen Standort, welcher durch Koordinaten festgelegt ist.

Sehen wir uns die Methode „AKTION“ etwas genauer an. Fast alle Aktionen, die in das Objekt eingebettet werden, haben zwei Ausführungsphasen: Aktion und Zurücksetzen.

Aktion und Zurücksetzen. Wenn Sie "Automatisch zurücksetzen" auswählen, werden die oben erwähnten Aktionsphasen automatisch nacheinander durchgeführt. Wenn Sie "Auf Aktion warten" auswählen, wird nur die erste Phase - Durchführung der Aktion selbst - gestartet. Die Rückkehr zum Leerlauf verzögert sich, bis Sie die „Automatisch zurücksetzen“-Methode anwenden oder eine andere Aktion starten (bevor die neue Aktion durchgeführt werden kann, geht das Objekt in diesem Fall automatisch zum Leerlauf zurück).

Reihenfolge von Aktionen

Wenn der Akteur einen Befehl für eine neue Aktion empfängt, während er nicht im Leerlauf ist (das bedeutet, dass er bei der Fertigstellung einer vorhergehenden Aktion ist), wird dieser Befehl in der Befehls-Kette des Akteurs gespeichert und die neue Aktion wird hinausgeschoben, bis die vorhergehende beendet ist. Die „Befehlskette“ der Rolle „Akteur“ basiert auf dem FIFO-Prinzip (First In First Out): d.h. es wird jeder neue Aktionsbefehl dem Ende der **Durchführungsreihe** hinzugefügt. Deshalb können Sie, indem Sie die „Befehlsreihe“ einsetzen, eine beliebige Reihenfolge von Befehlen für den Akteur erstellen.

Objekt ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Bereit	Wenn der Flash-Film komplett geladen und bereit ist, Anweisungen zu empfangen.
wenn Aktion beendet	Wenn eine Aktion beendet wurde

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
curState	Current state (Aktion) - Kurzname der aktuellen Aktion	$\$OBJ\_ID.curState$
lastState	Last state (Aktion) - Kurzname der letzten Aktion	$\$OBJ\_ID.lastState$
queue	Aktions-Warteschlange (Aktions-Symbole, getrennt durch Komma)	$\$OBJ\_ID.queue$

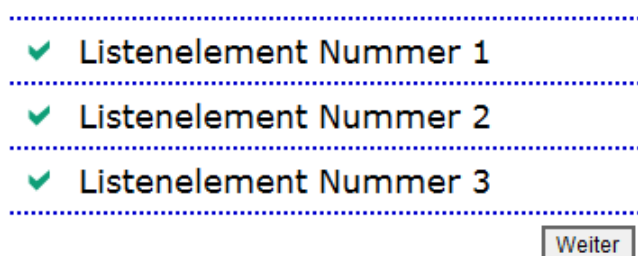
5.3.12 Listen

5.3.12.1 Aufzählung

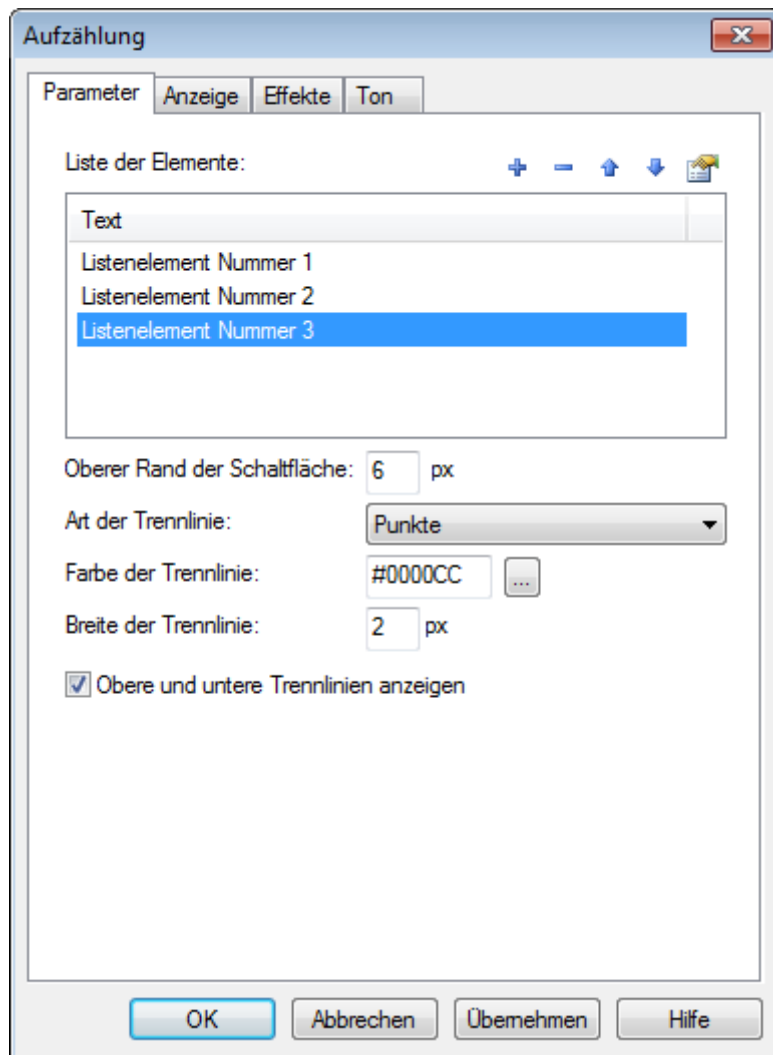
Mit dem Objekt **Aufzählung** können Sie einzelne Punkte einer Liste nacheinander einblenden. Die Einblendung kann zeitgesteuert oder auf Benutzeraktion erfolgen.

*WICHTIG! Die Zeitsteuerung des gesamten Elements (siehe Zeitleiste) kann mit den eingestellten Einblendungszeiten ([Dauer des Einblendeffekts + Anzeigedauer] * Anzahl der Elemente) kollidieren.*

Beispiel eines Objekts:

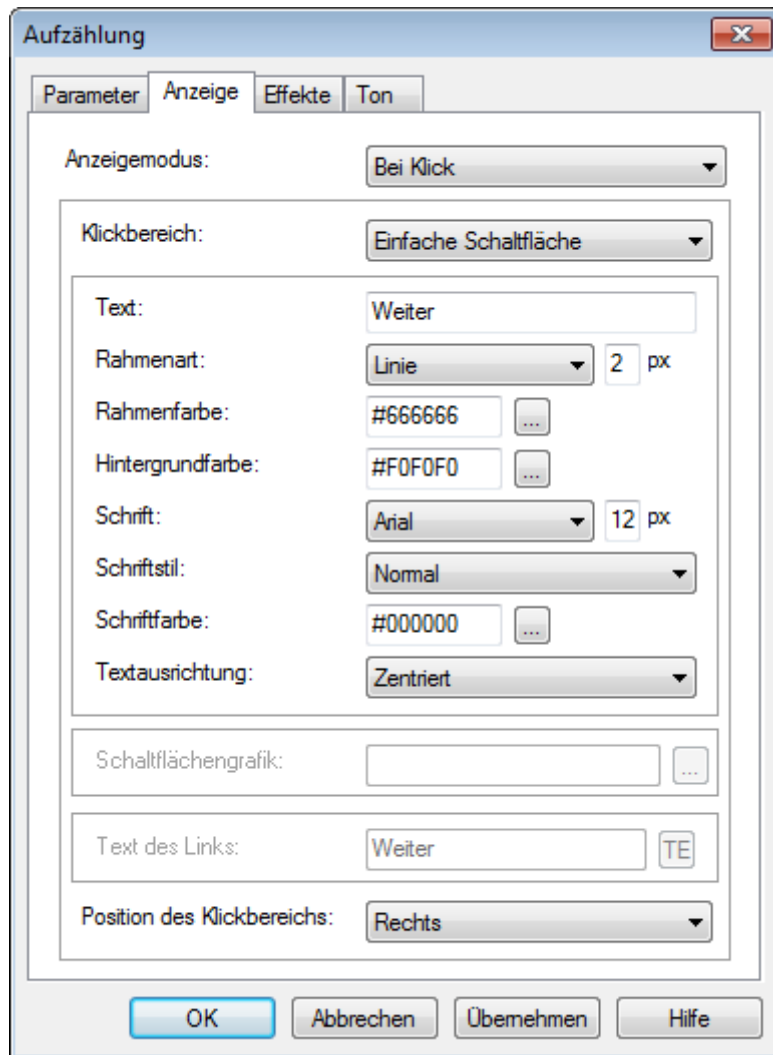


Objektparameter

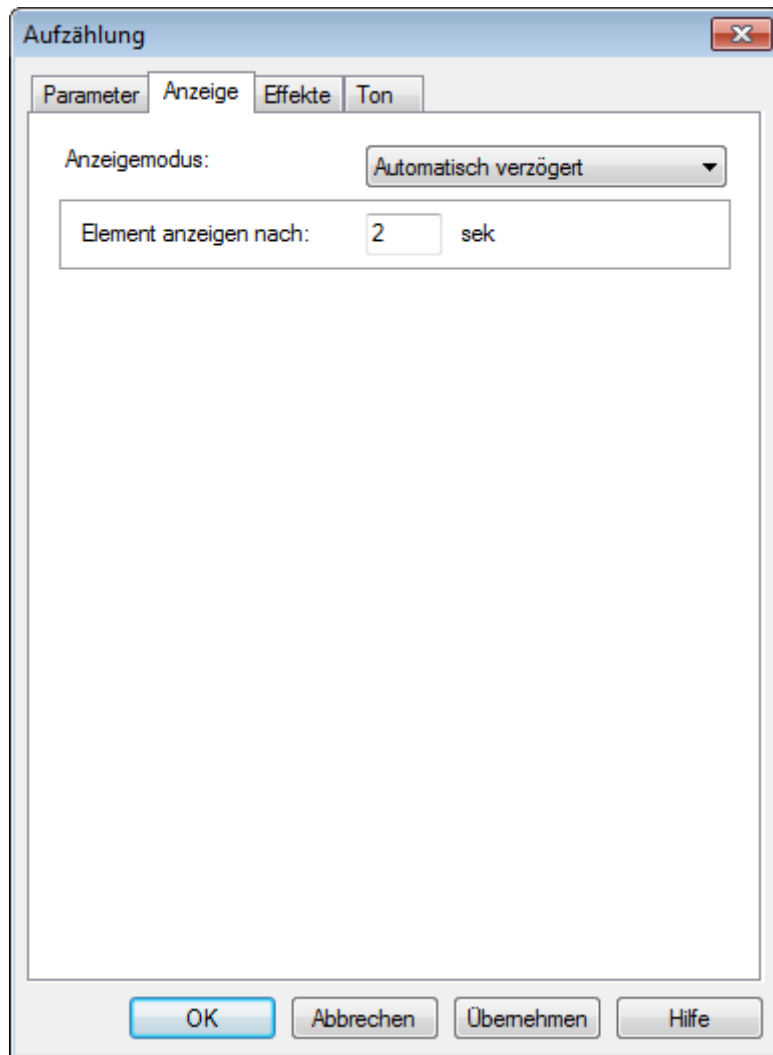


Geben Sie Ihren gewünschten Text in die Liste ein. Sie können ein Aufzählungszeichen und andere Anzeige-Parameter für jede Listen-Zeile festlegen. Stellen Sie den „oberen Rand der Schaltfläche“ ein (wenn Sie vorhaben, diese zu verwenden) und die Trennlinien zwischen den einzelnen Teilen in der Liste.

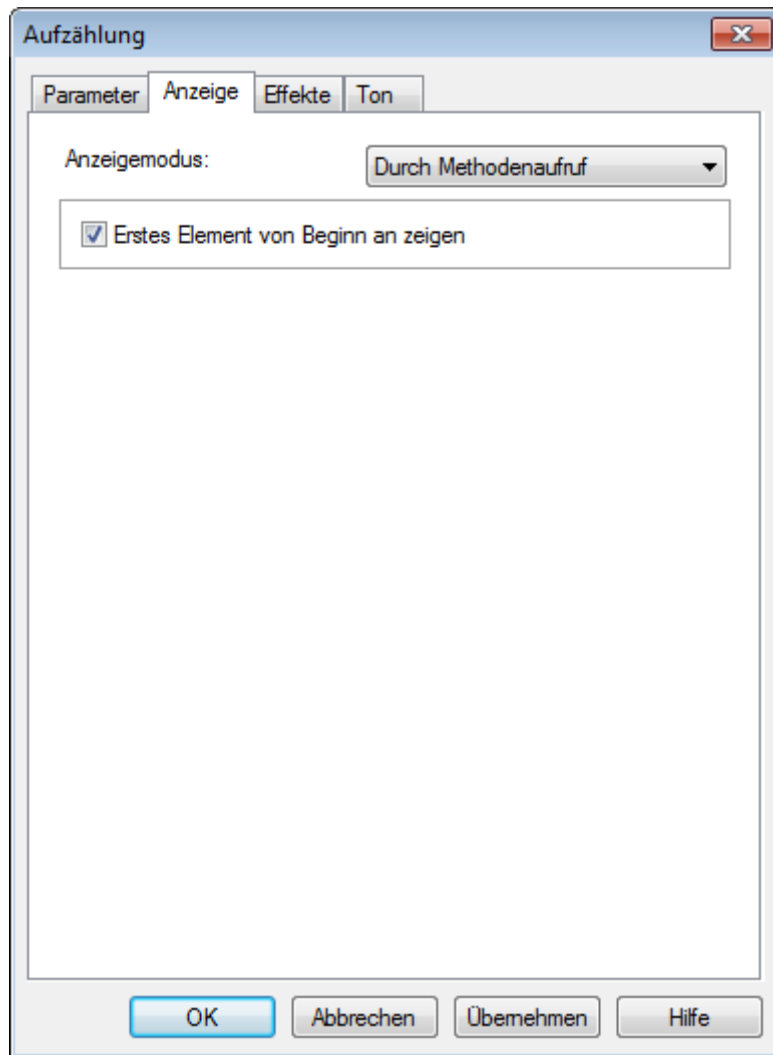
Abhängig von dem ausgewählten Anzeigemodus ist die Parameterliste auf der Registerkarte "Anzeige" unterschiedlich. Die Standard-Anzeigeart ist **bei Klick** (dieser Modus umfasst Textlink, Grafik und einfache Schaltfläche - alle Steuerungen, die mit einem Mausklick aktiviert werden). Legen Sie die Parameter für die Schaltfläche oder den Link fest.



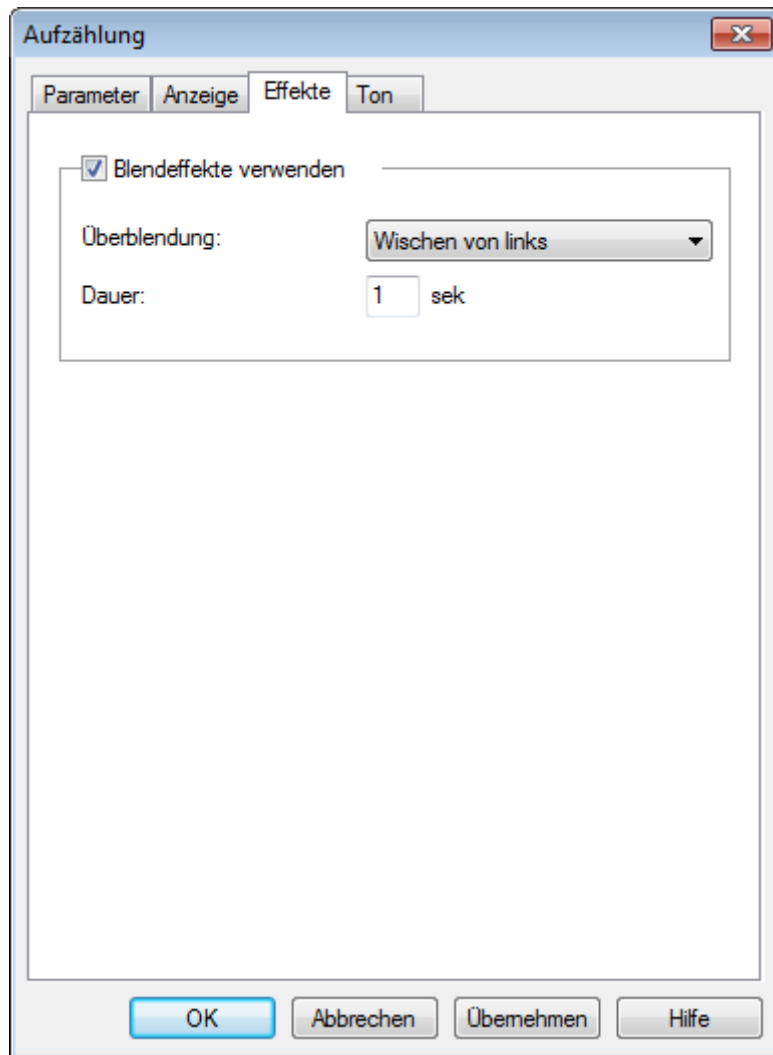
Im Modus **Automatisch verzögert** ist der einzige verfügbare Parameter **Element anzeigen nach** (in Sekunden).



Der dritte Modus – **Durch Methodenaufwurf** - bedeutet, dass keine Schaltflächen für die Listensteuerung angezeigt werden und einzelne Zeilen nur dann erscheinen, wenn die Objekt-Methode NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN ausgeführt wird. Der einzige Parameter hier ist **Erstes Element von Beginn an anzeigen**.

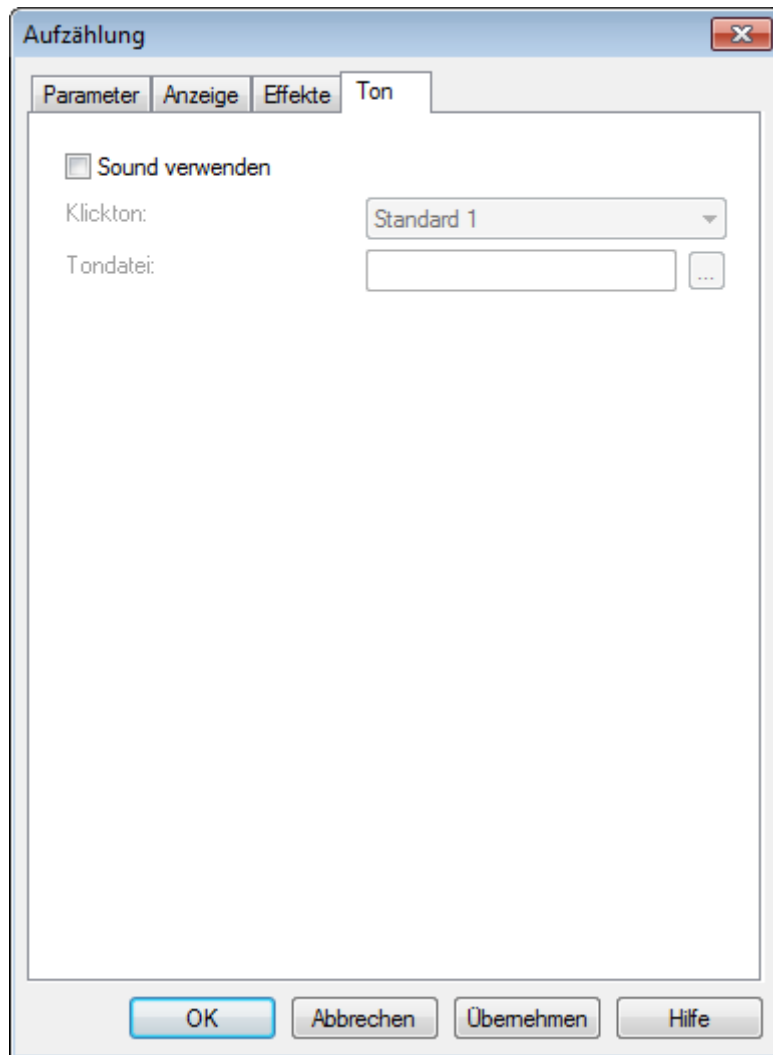


Wechseln Sie zur Registerkarte „Effekte“



Wenn das Kontrollkästchen „Blendeefekte verwenden“ auf der Registerkarte "Effekte" aktiviert wird, können Sie einen der Standard-Übergangseffekte wählen. Geben sie **eine positive Zahl (größer als 0)** ein, um die Dauer des Überganges in Sekunden einzustellen.

EINSCHRÄNKUNG: Weil manche Browser einige Überblendungen nicht unterstützen, könnten Überblendungseffekte durch ähnliche Effekte, die im betreffenden Browser (abgesehen vom Internet Explorer) vorhanden sind, ersetzt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, einen der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Nachdem ein neues Listenelement angezeigt wurde
wenn letztes Element angezeigt	Nachdem das letzte Listenelement angezeigt wurde

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt das nächste Element an.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
<i>lastItem</i>	Liefert die Nummer des zuletzt angezeigten Elements (beginnt mit 1 zu zählen)	$\$OBJ\_ID.lastItem$
<i>nextItem</i>	Liefert die Nummer des nächsten anzuzeigenden Elements (beginnt mit 1 zu zählen).	$\$OBJ\_ID.nextItem$
<i>totalItems</i>	Liefert die Anzahl aller Elemente.	$\$OBJ\_ID.totalItems$

5.3.12.2 Einfache Liste

Mit dem Objekt **Einfache Liste** können Sie einzelne Punkte einer Liste nacheinander einblenden. Die Einblendung kann zeitgesteuert oder auf Benutzeraktion erfolgen.

*WICHTIG! Die Zeitsteuerung des gesamten Elements (siehe Zeitleiste) kann mit den eingestellten Einblendungszeiten ([Dauer des Einblendeeffekts + Anzeigedauer]*Anzahl der Elemente) kollidieren.*

Beispiel eines Objekts:

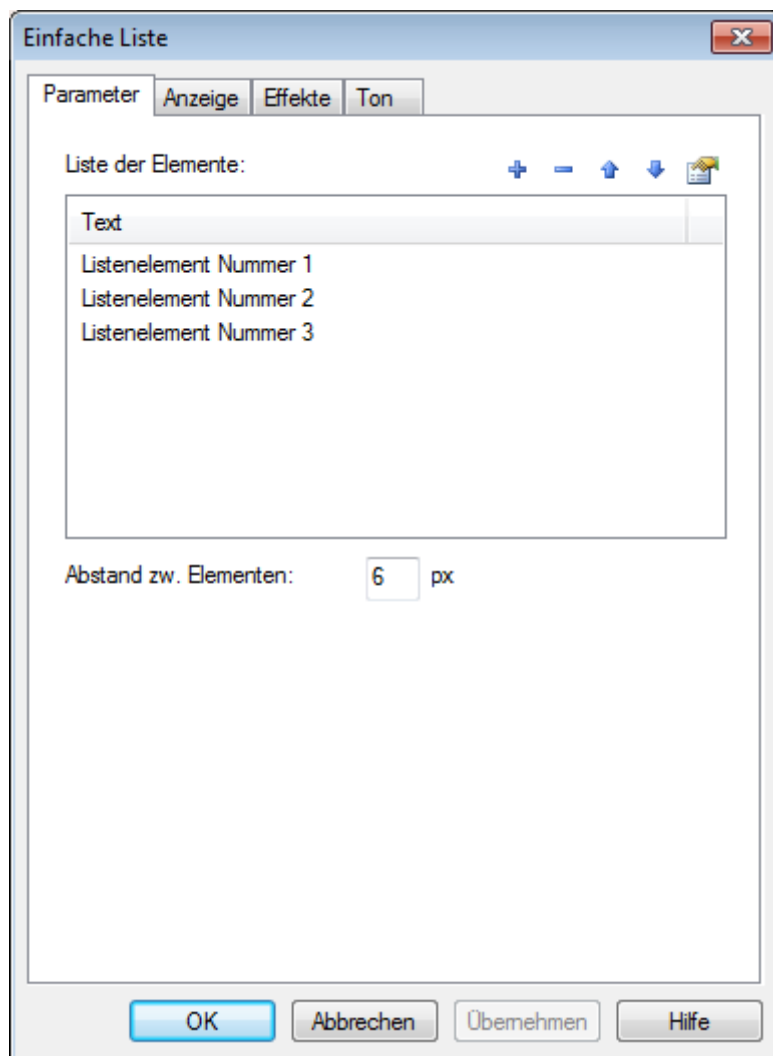
Listenelement Nummer 1

Listenelement Nummer 2

Listenelement Nummer 3

Weiter

Objektparameter



Geben Sie Ihren gewünschten Text in die Liste ein. Sie können ein Aufzählungszeichen und andere Anzeige-Parameter für jede Listen-Zeile festlegen. Stellen Sie den „oberen Rand der Schaltfläche“ ein (wenn Sie vorhaben, diese zu verwenden) und die Trennlinien zwischen den einzelnen Teilen in der Listen.

Abhängig von dem ausgewählten Anzeigemodus ist die Parameterliste auf der Registerkarte "Anzeige" unterschiedlich. Die Standard-Anzeigeart ist **bei Klick** (dieser Modus umfasst Textlink, Grafik und einfache Schaltfläche - alle Steuerungen, die mit

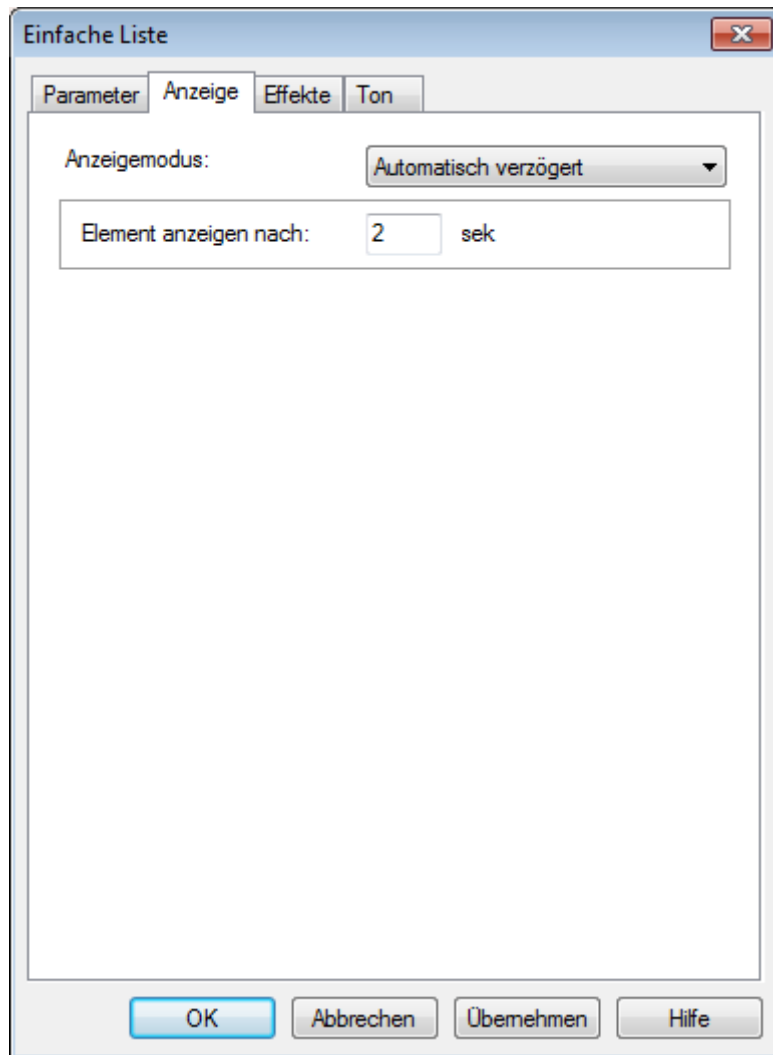
5. Objekte

einem Mausklick aktiviert werden). Legen Sie die Parameter für die Schaltfläche oder den Link fest.

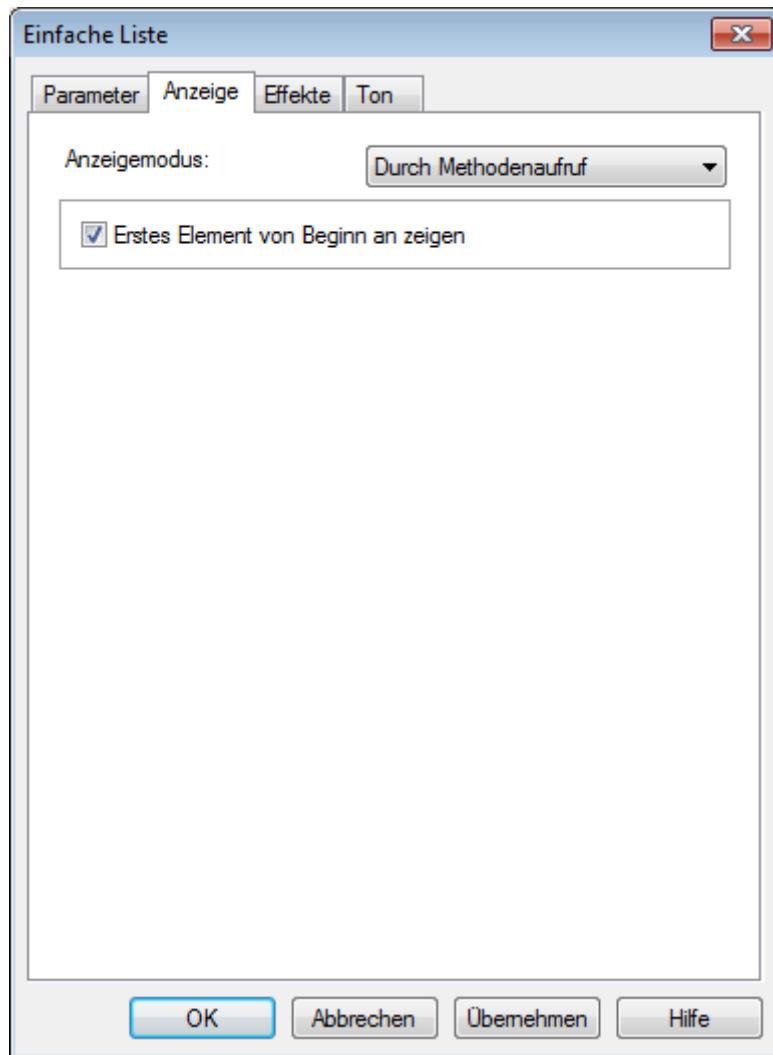
The screenshot shows a dialog box titled 'Einfache Liste' with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: 'Parameter', 'Anzeige' (selected), 'Effekte', and 'Ton'. The 'Anzeige' tab contains the following settings:

- Anzeigemodus:** A dropdown menu set to 'Bei Klick'.
- Klickbereich:** A dropdown menu set to 'Einfache Schaltfläche'.
- Text:** A text input field containing 'Weiter'.
- Rahmenart:** A dropdown menu set to 'Linie', followed by a numeric input '2' and the unit 'px'.
- Rahmenfarbe:** A color input field showing '#666666' with a color selection icon (three dots).
- Hintergrundfarbe:** A color input field showing '#F0F0F0' with a color selection icon (three dots).
- Schrift:** A dropdown menu set to 'Arial', followed by a numeric input '12' and the unit 'px'.
- Schriftstil:** A dropdown menu set to 'Normal'.
- Schriftfarbe:** A color input field showing '#000000' with a color selection icon (three dots).
- Textausrichtung:** A dropdown menu set to 'Zentriert'.
- Schaltflächengrafik:** An empty text input field followed by a color selection icon (three dots).
- Text des Links:** A text input field containing 'Weiter' and a small button labeled 'TE'.
- Position des Klickbereichs:** A dropdown menu set to 'Rechts'.

At the bottom of the dialog box are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

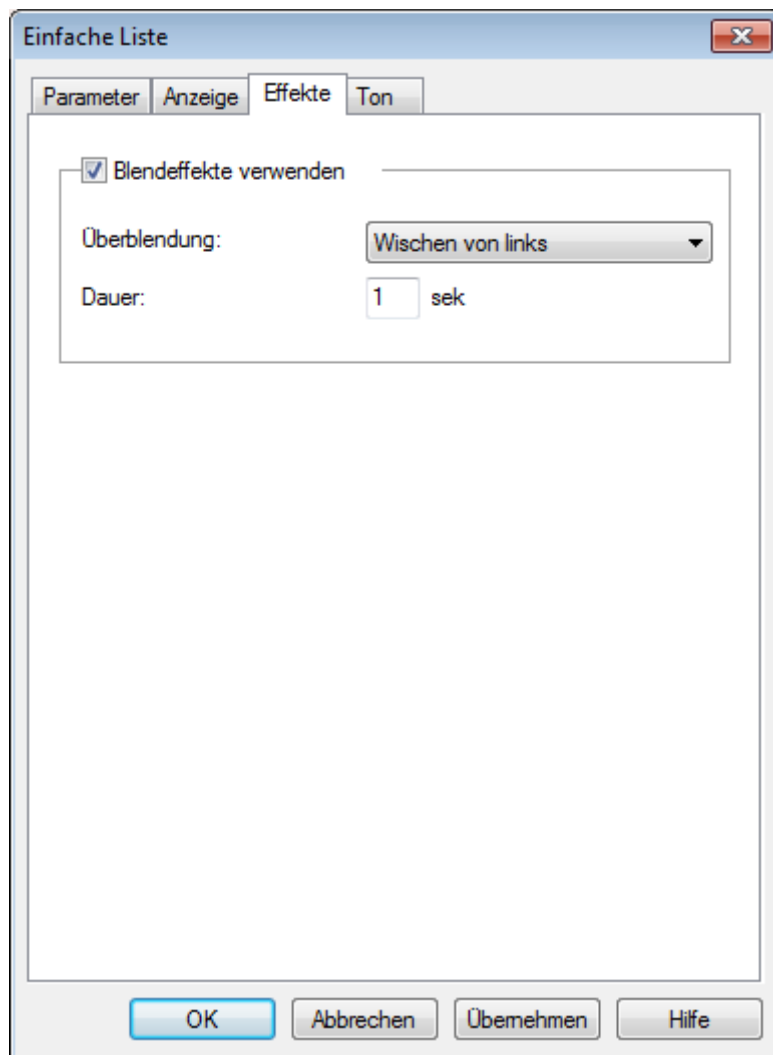


Im Modus **Automatisch verzögert** ist der einzige verfügbare Parameter **Element anzeigen nach** (in Sekunden).

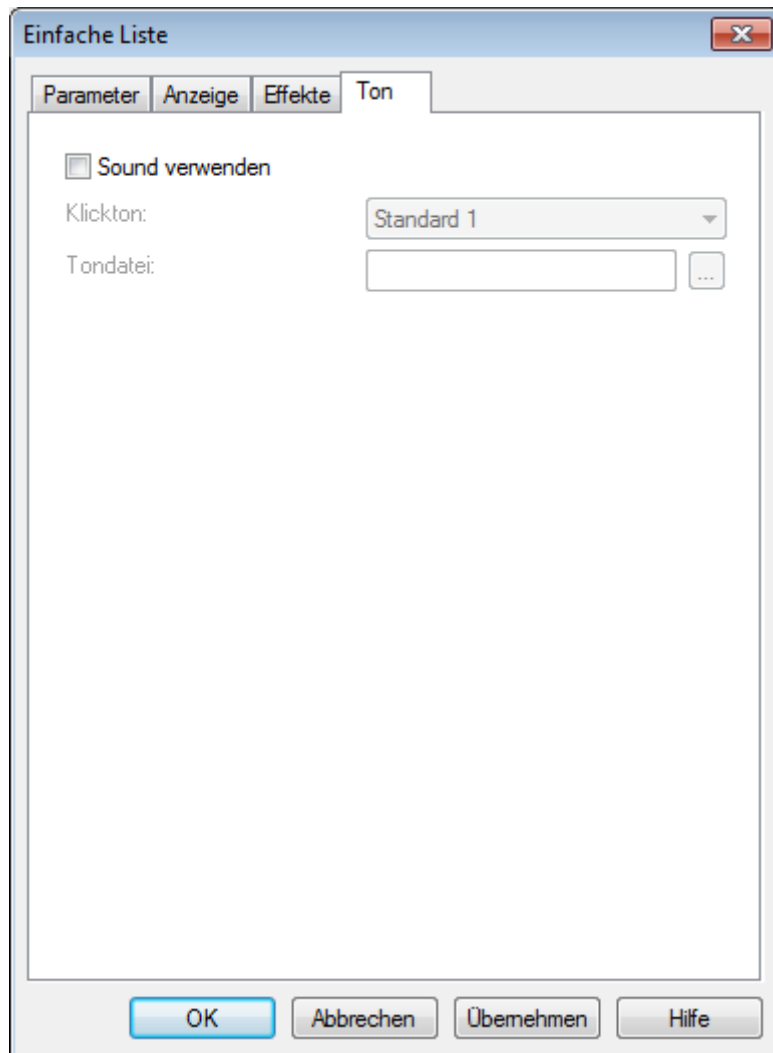


Der dritte Modus – **Durch Methodenaufruf** - bedeutet, dass keine Schaltflächen für die Listensteuerung angezeigt werden und einzelne Zeilen nur dann erscheinen, wenn die Objekt-Methode **NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN** ausgeführt wird. Der einzige Parameter hier ist **Erstes Element von Beginn an anzeigen**.

Wenn das Kontrollkästchen „Blendeffekte verwenden“ auf der Registerkarte "Effekte" aktiviert wird, können Sie einen der Standard-Übergangseffekte wählen. Geben sie eine positive Zahl (größer als 0) ein, um die Dauer des Überganges in Sekunden einzustellen.



EINSCHRÄNKUNG: Weil manche Browser einige Überblendungen nicht unterstützen, könnten Überblendeffekte durch ähnliche Effekte, die im betreffenden Browser (abgesehen vom Internet Explorer) vorhanden sind, ersetzt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, eine der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

5. Objekte

<i>Ereignis</i>	<i>Ausgelöst durch</i>
wenn Element angezeigt	Nachdem ein neues Listenelement angezeigt wurde
wenn letztes Element angezeigt	Nachdem das letzte Listenelement angezeigt wurde

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

<i>Name der Methode</i>	<i>Ergebnis der Durchführung</i>
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt das nächste Element an.

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

<i>Eigenschaft</i>	<i>Ausgabe</i>	<i>Syntax</i>
<i>lastItem</i>	Liefert die Nummer des zuletzt angezeigten Elements (beginnt mit 1 zu zählen)	$\$OBJ\_ID.lastItem$
<i>nextItem</i>	Liefert die Nummer des nächsten anzuzeigenden Elements (beginnt mit 1 zu zählen).	$\$OBJ\_ID.nextItem$
<i>totalItems</i>	Liefert die Anzahl aller Elemente.	$\$OBJ\_ID.totalItems$

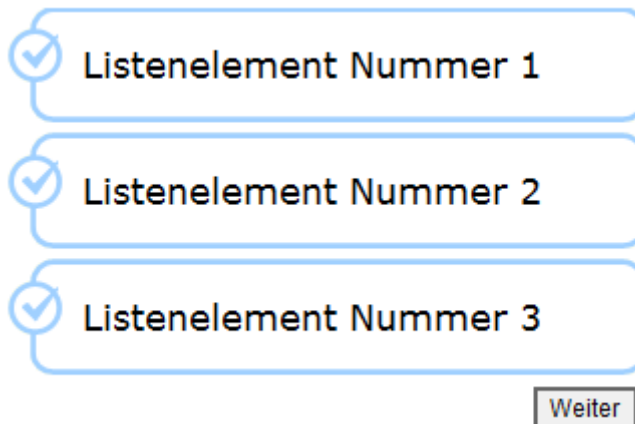
5.3.12.3 Standardliste

Mit dem Listenobjekt **Standard** können Sie einzelne Punkte einer Liste nacheinander einblenden. Die Einblendung kann zeitgesteuert oder auf Benutzeraktion erfolgen.

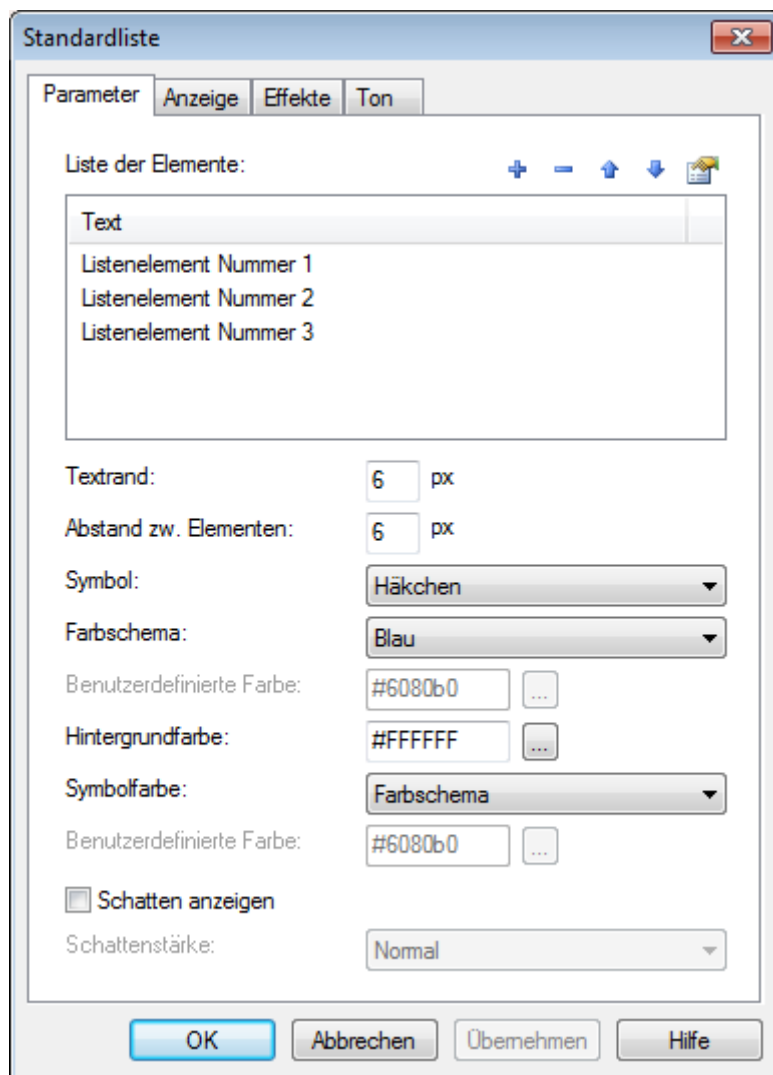
WICHTIG! Die Zeitsteuerung des gesamten Elements (siehe Zeitleiste) kann mit den eingestellten Einblendungszeiten $([Dauer\ des\ Einblendeffekts + Anzeigedauer] * Anzahl\ der\ Elemente)$ kollidieren.

5. Objekte

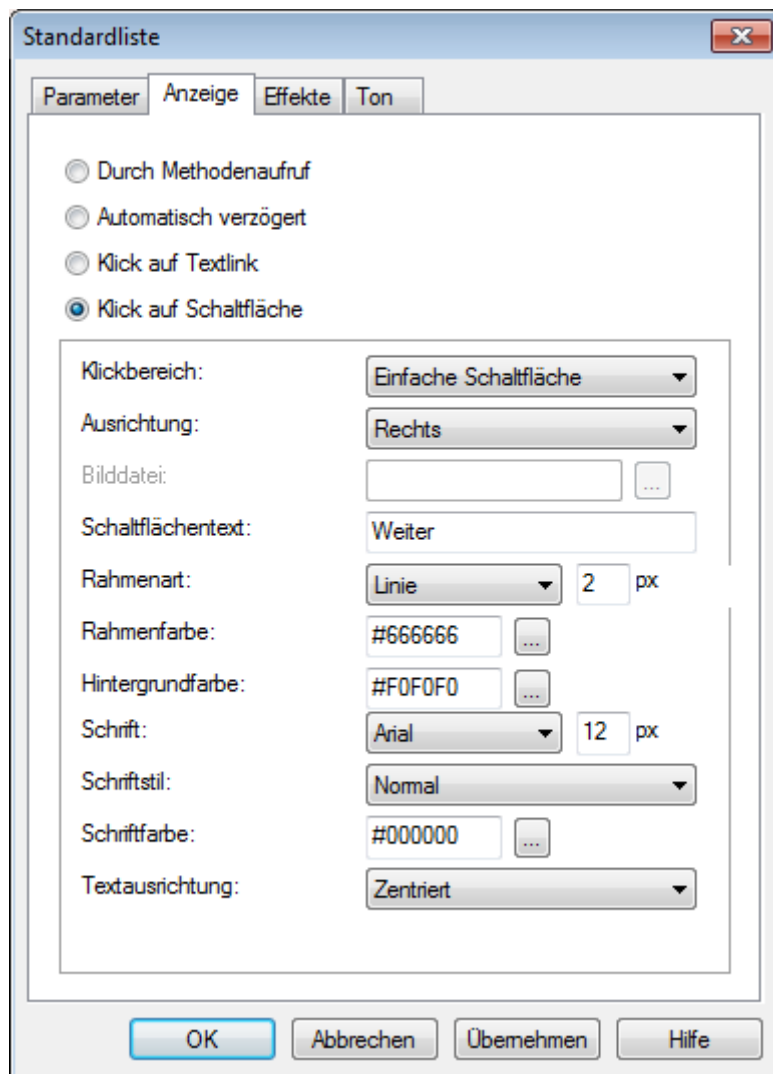
Beispiel eines Objekts:



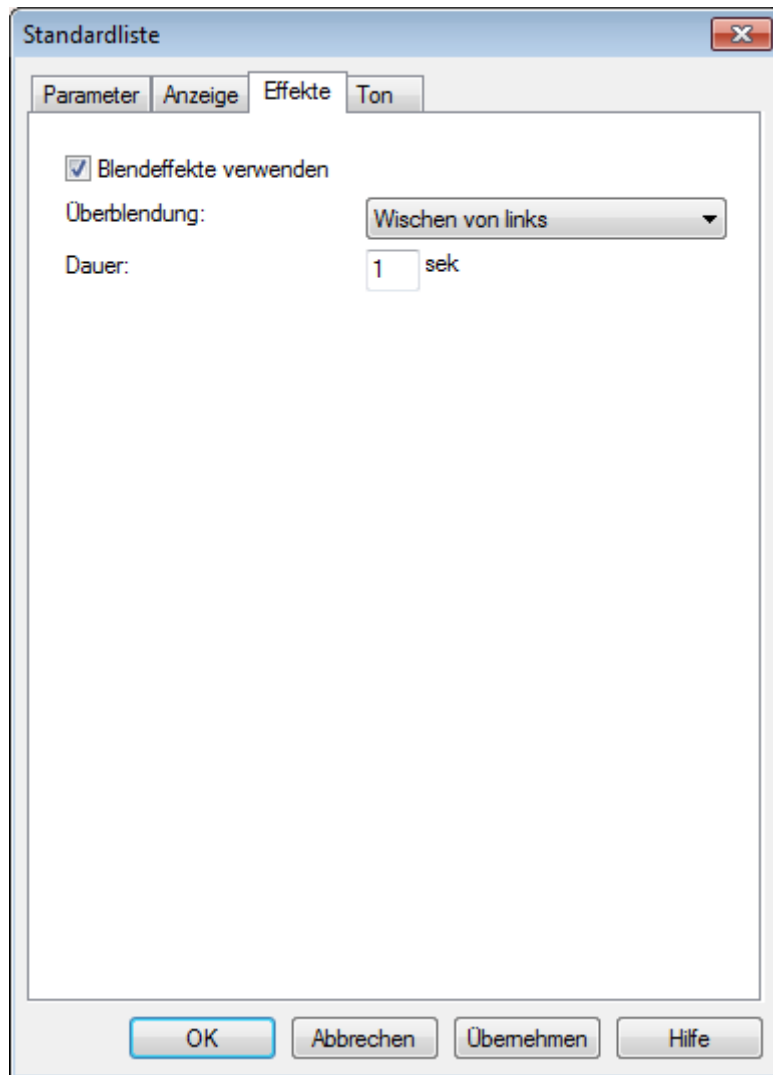
Objektparameter



Wählen Sie ein **Farbschema** für die Rahmenfarbe der Listenelemente aus. Wählen Sie das von Ihnen gewünschte **Symbol (Aufzählungszeichen)** aus. Geben Sie den Text für jedes einzelne Listenelement ein. Legen Sie den Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Raum zwischen dem oberen und unteren Rand des Fensters und dem Textblock.

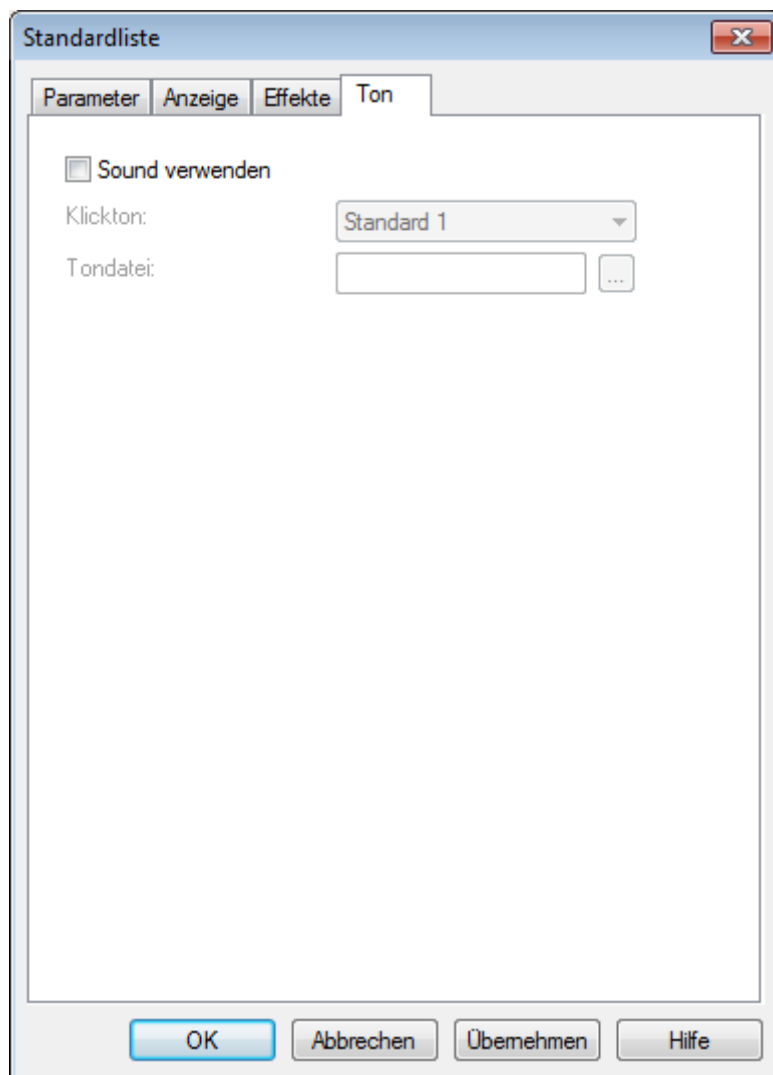


Dieses Objekt ermöglicht es, die einzelnen Teile der Liste nacheinander anzuzeigen. Dies geschieht entweder **automatisch verzögert** mit einstellbarer Verzögerungszeit, oder indem der Benutzer auf eine **Schaltfläche** klickt. Der Modus **Durch Methodenaufruf** bedeutet, dass keine Schaltflächen zur Listensteuerung angezeigt werden und Listeneinträge nur erscheinen, wenn die Objekt-Methode NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN verwendet wird. Der einzige Parameter hier ist **erstes Element anzeigen**.



Wenn das Kontrollkästchen „Blendeefekte verwenden“ markiert wird, können Sie einen der **Standard-Übergangseffekte** wählen. Geben sie eine positive Zahl (größer als 0) ein, um die **Dauer des Überganges** in Sekunden einzustellen.

EINSCHRÄNKUNG: Weil manche Browser einige Überblendungen nicht unterstützen, könnten Überblendeffekte durch ähnliche Effekte, die im betreffenden Browser (abgesehen vom Internet Explorer) vorhanden sind, ersetzt werden.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie den Ton ein- und ausschalten, einen der vier Standardtondateien verwenden oder einen benutzerdefinierten Ton wählen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

5. Objekte

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Nachdem ein neues Listenelement angezeigt wurde
wenn letztes Element angezeigt	Nachdem das letzte Listenelement angezeigt wurde

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
NÄCHSTES ELEMENT ANZEIGEN	Zeigt das nächste Element an.

Objektspezifische Eigenschaften

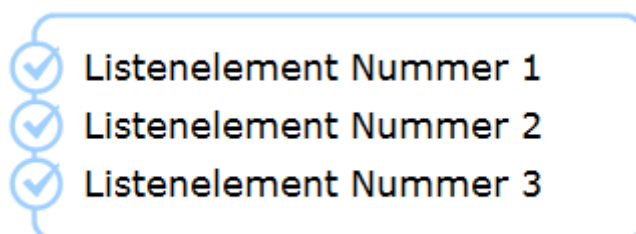
Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
lastItem	Liefert die Nummer des zuletzt angezeigten Elements (beginnt mit 1 zu zählen)	<code>\$OBJ_ID.lastItem</code>
nextItem	Liefert die Nummer des nächsten anzuzeigenden Elements (beginnt mit 1 zu zählen).	<code>\$OBJ_ID.nextItem</code>
totalItems	Liefert die Anzahl aller Elemente.	<code>\$OBJ_ID.totalItems</code>

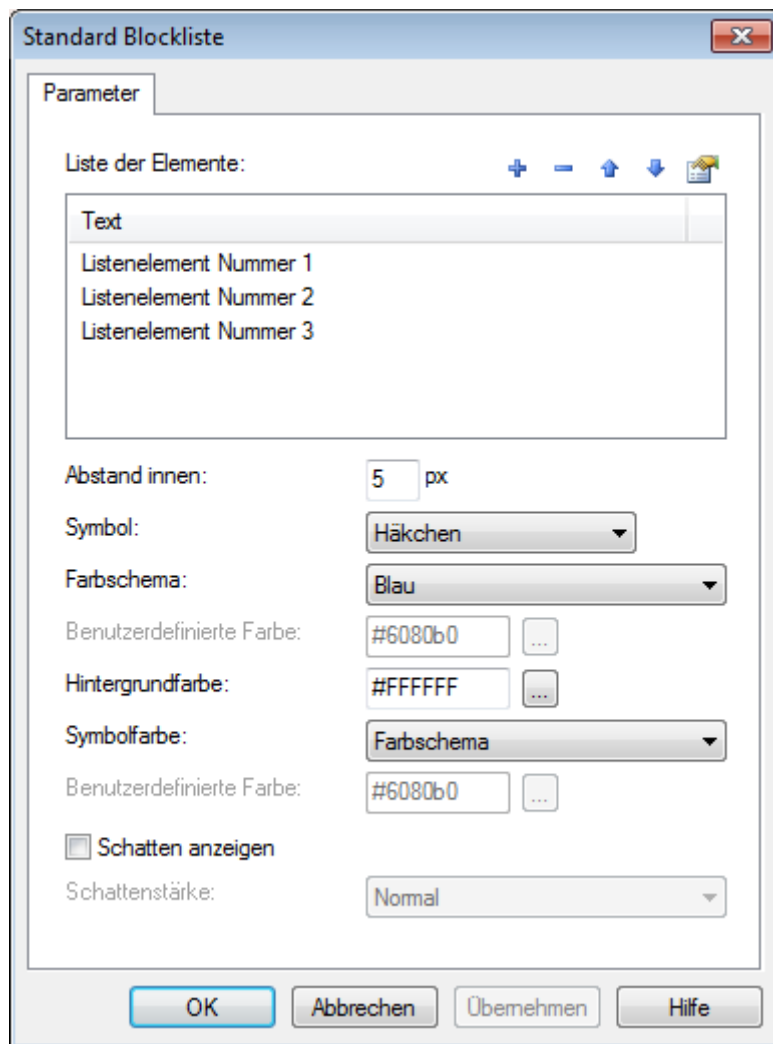
5.3.12.4 Standard Blockliste

Mit dem Objekt **Standard Blockliste** formatieren Sie eine Liste semantisch zusammengehöriger Aussagen in einem Block. Im Gegensatz zu den bisherigen Listenobjekten werden bei diesem Objekt alle Einträge auf einmal angezeigt.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

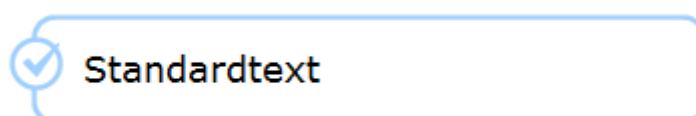


Wählen Sie ein **Farbschema** für die Rahmenfarbe der Listenelemente aus. Wählen Sie das von Ihnen gewünschte **Symbol (Aufzählungszeichen)** aus. Geben Sie den Text für jedes einzelne Listenelement ein. Legen Sie den Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Raum zwischen dem oberen und unteren Rand des Fensters und dem Textblock.

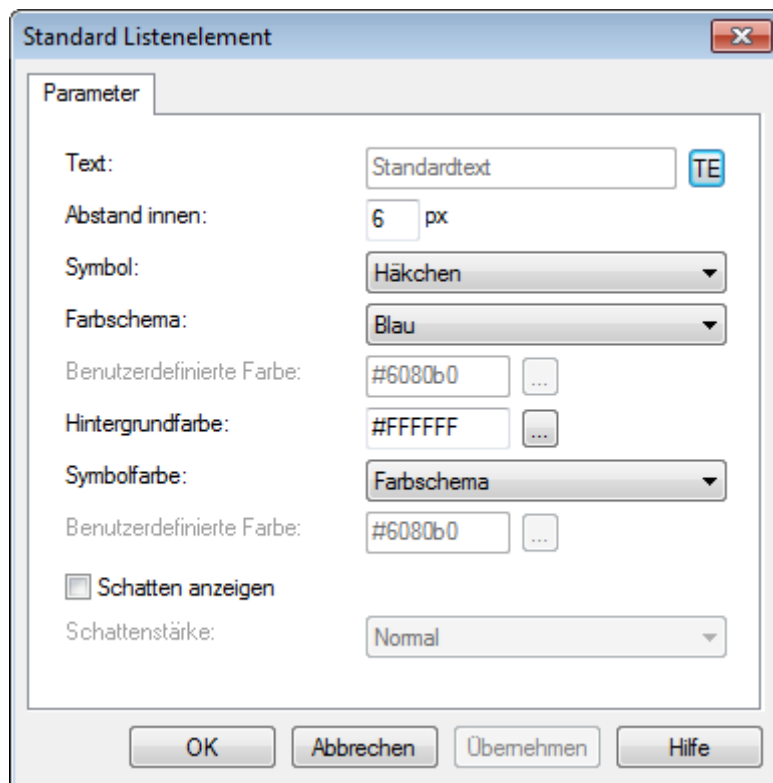
5.3.12.5 Standard Listenelement

Das Objekt **Standard-Listenelement** wird für das Erstellen von Listen benutzt, die hervorgehobene Aussagen enthalten.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

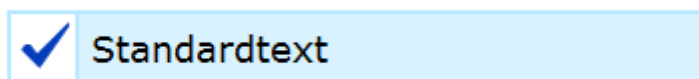


Wählen Sie ein **Farbschema** für die Rahmenfarbe der Listenelemente aus. Wählen Sie das von Ihnen gewünschte **Symbol (Aufzählungszeichen)** aus. Geben Sie den Text für jedes einzelne Listenelement ein. Legen Sie den Wert für den **Textrand** fest. Der Textrand definiert den Raum zwischen dem oberen und unteren Rand des Fensters und dem Textblock.

5.3.12.6 Einfaches Listenelement

Das Objekt **Einfaches Listenelement** wird für das Erstellen von Listen benutzt, die hervorgehobene Aussagen enthalten.

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Einfaches Listenelement". It has a single tab labeled "Parameter". Inside the tab, there are several configuration options: a "Text:" label followed by a text input field containing "Standardtext" and a small blue "TE" icon; an "Abstand innen:" label followed by a numeric input field with "6" and a "px" unit; a "Vertikale Ausrichtung:" label followed by three radio buttons labeled "oben", "zentriert", and "unten", with "oben" selected; "Rahmenfarbe:" and "Hintergrundfarbe:" labels followed by color pickers showing "#B7E8FF" and "#D9F2FF" respectively; a checked checkbox labeled "Symbol-Füllfarbe statt Hintergrund verwenden"; "Symbol-Füllfarbe:" and "Symbolfarbe:" labels followed by color pickers showing "#FFFFFF" and "#043dbc"; a "Symbol:" label followed by a dropdown menu showing "Häkchen"; an unchecked checkbox labeled "Schatten anzeigen"; and a "Schattenstärke:" label followed by a dropdown menu showing "Normal". At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Wählen Sie eine **Hintergrundfarbe** und eine **Rahmenfarbe** entsprechend dem Gesamtaufbau aus. Wählen Sie ein **Symbol (Aufzählungszeichen)** für das Listenelement aus. Geben Sie einen **Text** für das Listenelement ein. Legen Sie den Wert für den **Abstand innen** fest. Der Abstand innen definiert den Raum zwischen dem oberen und unteren Rand des Fensters und dem Textblock.

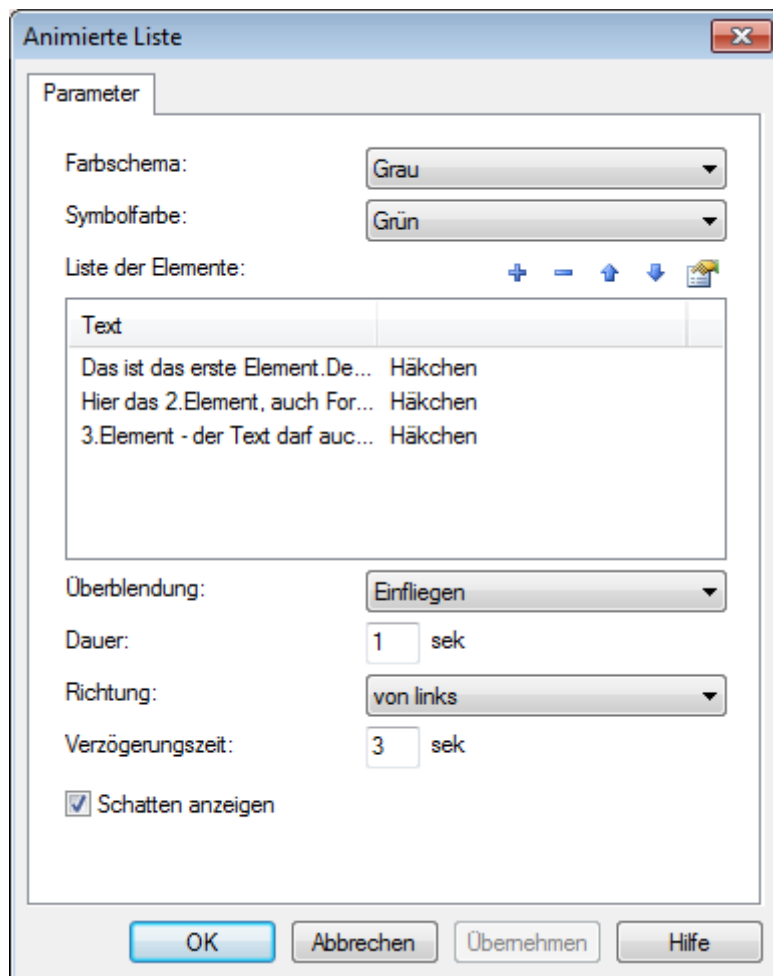
5.3.12.7 Animierte Liste

Die **animierte Liste** wird zur Anzeige von nacheinander erscheinenden Elementen verwendet. Das Objekt hat eigene Steuerelemente, womit die Anzeige des nächsten Listeneintrags veranlaßt werden kann.

WICHTIG! Die Zeitsteuerung des gesamten Elements (siehe Zeitleiste) kann mit den eingestellten Einblendungszeiten ($[Dauer \text{ des Einblendeffekts} + \text{Anzeigedauer}] * \text{Anzahl der Elemente}$) kollidieren.

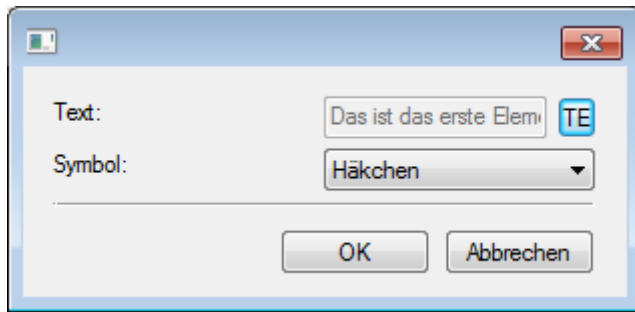
- ✓ Das ist das erste Element.
Der Text kann auch mehrzeilig sein.
- ✓ Hier das 2.Element, auch
Formatierungen *sind* möglich.
- ✓ 3.Element - der Text darf auch Bilder
und Tabellen beinhalten ...

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

Wählen Sie das Farbschema für das gesamte Objekt und eine passende Farbe für das Markierungssymbol. Wählen Sie einen passenden Übergangseffekt. Dieses Objekt unterstützt zusätzlich zu den Standardeffekten die Effekte "Heranzoomen" und "Einfliegen".



Wählen Sie für jedes Listenelement ein Markierungssymbol und geben Sie den Listentext ein.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Element angezeigt	Nachdem ein neues Listenelement angezeigt wurde
wenn erstes Element angezeigt	unmittelbar nachdem das erste Element angezeigt wurde
wenn letztes Element angezeigt	unmittelbar nach der Anzeige des letzten Elements

5.3.13 Textboxen

5.3.13.1 Textbox (Schatten)

Die **Textbox mit Schatten** ermöglicht eine Textbox mit speziellen Anzeigeeinstellungen (inklusive Schatteneffekt). Im Gegensatz zu einer herkömmlichen eingebetteten Textbox können bei diesem Objekt spezielle Effekte für die Darstellung von Text verwendet werden.

WICHTIG! Für eine optimale Anzeige der Schatteneffekte sollte Internet Explorer 5.5 und nachfolgende Versionen verwendet werden. Die Textbox ist aber auch in älteren Browserversionen sichtbar.

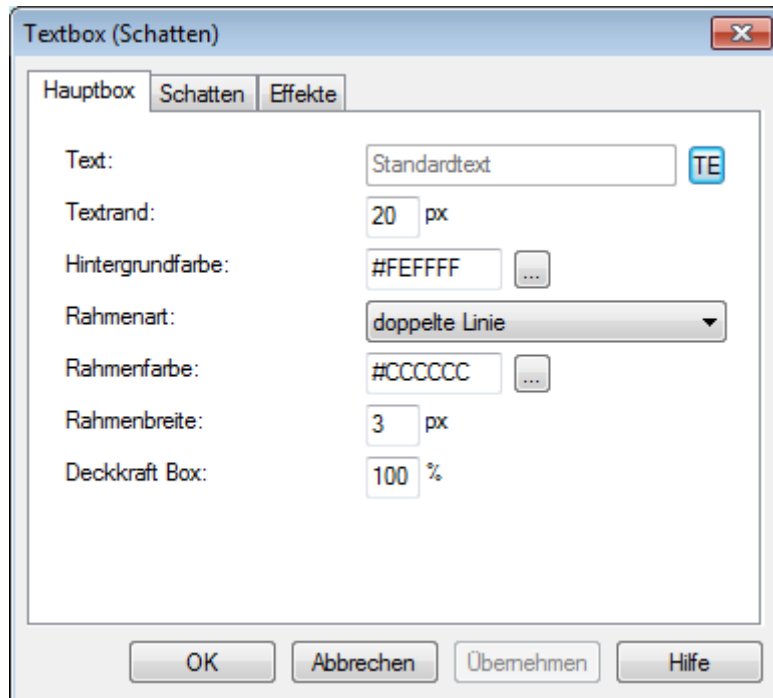
Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{${OBJ_19.x}}}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{#att_left}}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

5. Objekte

Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

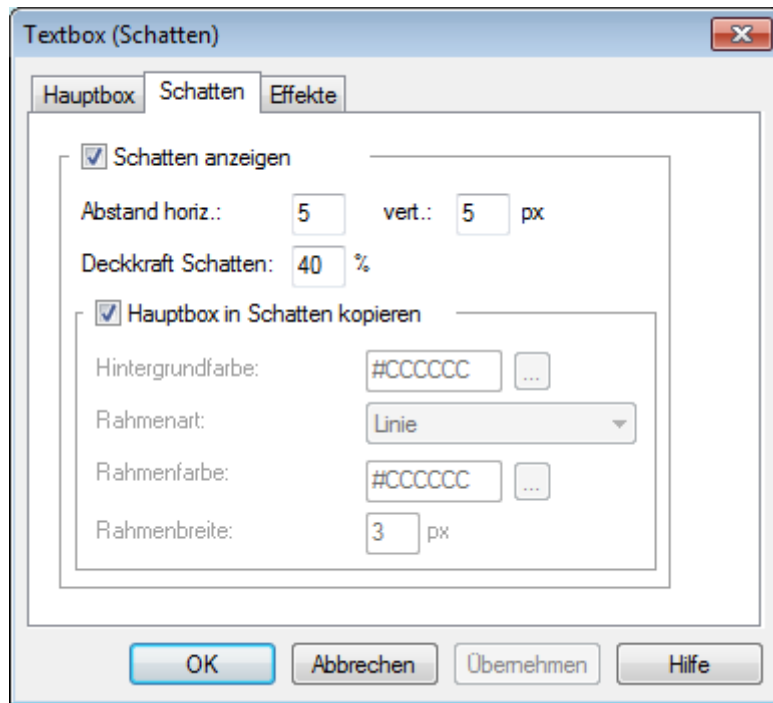


Um Text in die **Textbox** einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ neben dem Texteingabefeld. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Wenn Sie möchten, können Sie auch den Wert für den **Textrand** ändern, welcher den Abstand zwischen dem Text und Rahmen der Box festlegt.

Sie können die **Hintergrundfarbe**, sowie die Rahmenart, Rahmenfarbe und Rahmenbreite ändern.

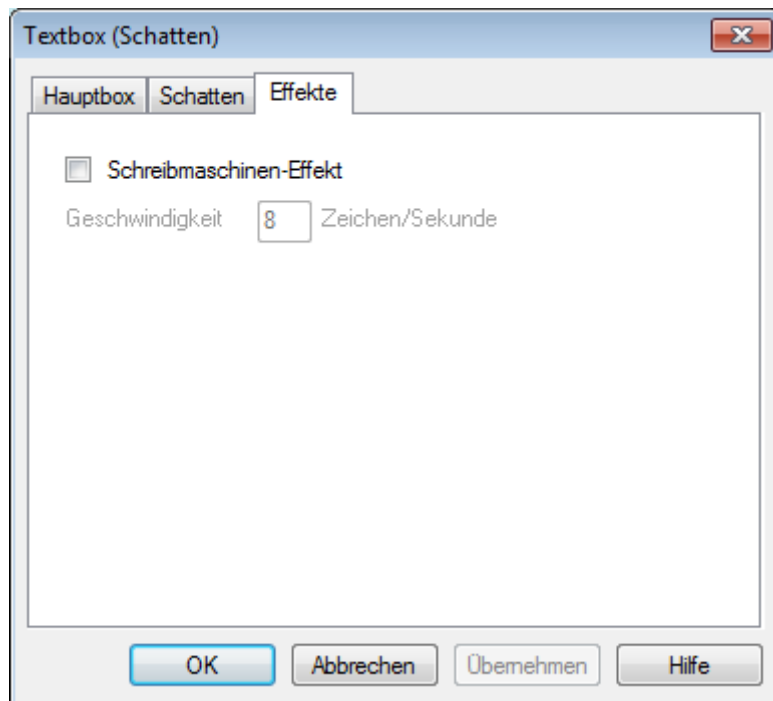
Schließlich können Sie die **Deckkraft** der Box festlegen. Beachten Sie, dass sich Änderungen der Deckkraft auch auf den Rahmen der Box auswirken. Es wird empfohlen, die Deckkraft der Schatten-Textbox **nicht geringer** als auf 100% einzustellen.



Auf der Registerkarte „Schatten“ können Sie Anzeige-Einstellungen für den Schattierungseffekt vornehmen. Wenn die Auswahlkästchen **Boxschatten anzeigen** deaktiviert ist, sind alle darunterliegenden Einstellungsmöglichkeiten inaktiv.

Bei der Schatten-Textbox Schattierung können Sie den vertikalen und horizontalen **Schattenabstand** sowie die **Deckkraft** festlegen. Wir empfehlen, es bei der Standardeinstellung von 40% zu belassen.

Das folgende Auswahlkästchen ist **Hauptbox in Schatten kopieren**. Wenn das Auswahlkästchen „Hauptbox in Schatten kopieren“ aktiviert ist, werden die Einstellungen (Hintergrundfarbe, Rahmenart, -breite, etc.), die für die Hauptbox getroffen wurden, für den Schatten übernommen. (Es sieht natürlicher aus, wenn der Schatten mit einer Deckkraft von 40% eingestellt wird). Wenn Sie das nicht möchten, deaktivieren Sie das Auswahlkästchen, um die Bearbeitungsmöglichkeiten für den Schatten verfügbar zu machen.



Auf der Registerkarte „Effekte“ können Sie den „Schreibmaschineneffekt“ für den Text in der Hauptbox festlegen. Hierbei ist die Geschwindigkeit für die Textanzeige festzulegen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Text aktualisiert	<i>Nachdem der Text aktualisiert wurde.</i>
wenn Text hinzugefügt	<i>Nachdem Text hinzugefügt wurde.</i>
wenn Text vollständig angezeigt	<i>Wenn sämtlicher Text in der Textbox angezeigt wird. (Wenn beim Schreibmaschinen-Effekt das letzte Zeichen eingegeben wurde.)</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SCHLIESSEN	Schließt das Objekt
AKTUALISIEREN	Aktualisiert den Text im Objekt.
TEXT HINZUFÜGEN	Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.

5.3.13.2 Textbox (Relief)

Die **Relief-Textbox** ist eine Textbox mit abgerundeten Ecken. Im Gegensatz zur herkömmlichen, eingebetteten Textbox, hat diese Spezialeffekte und die Möglichkeit innerhalb dieser zu scrollen.

Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{${OBJ_19.x}}}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{#att_left}}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

Beispiel eines Objekts:

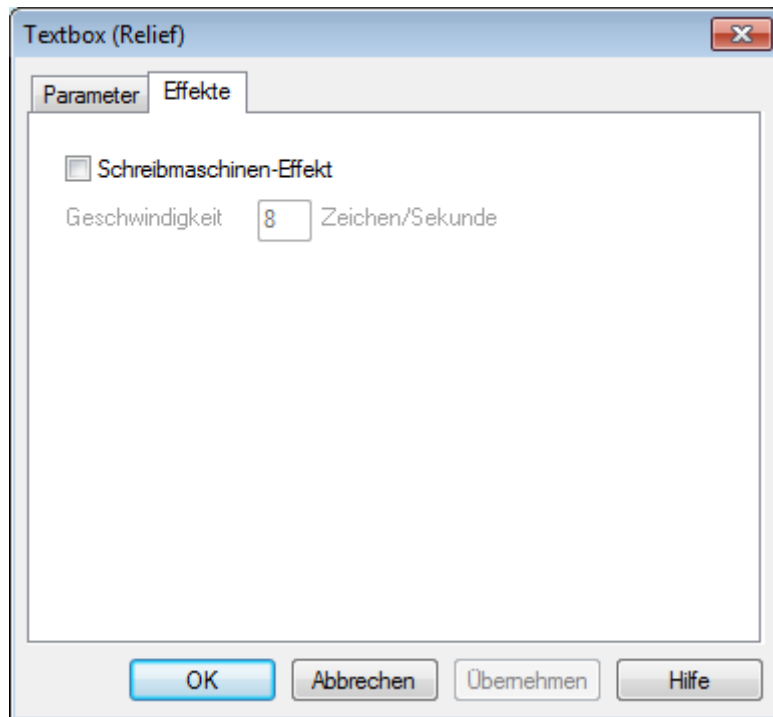


Objektparameter



Wählen Sie die **Rahmenfarbe** passend zum Gesamtaufbau aus. Um Text in die **Textbox** einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ neben dem Texteingabefeld. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern. Sie können auch den Wert für **Textrand** ändern, welcher den Abstand zwischen dem Text und dem linken Rand bestimmt. Standardmäßig beträgt der Textrand 5 Pixel. Falls erforderlich, legen Sie den **Scrollstil** fest - die Standardeinstellung ist **Automatisch scrollen** und ist für die meisten Fälle passend.

Wenn das entsprechende Auswahlkästchen aktiviert wird, kann die Textbox per Mausklick auf eine beliebige Stelle in der Box geschlossen werden.



Auf der Registerkarte „Effekte“ können Sie den „Schreibmaschineneffekt“ für den Text in der Hauptbox festlegen. Hierbei ist die Geschwindigkeit für die Textanzeige festzulegen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Text aktualisiert	<i>Nachdem der Text aktualisiert wurde.</i>
wenn Text hinzugefügt	<i>Nachdem Text hinzugefügt wurde.</i>
wenn Text vollständig angezeigt	<i>Wenn sämtlicher Text in der Textbox angezeigt wird. (Wenn beim Schreibmaschinen-Effekt das letzte Zeichen eingegeben wurde.)</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

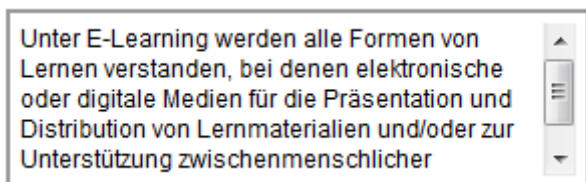
Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SCHLIESSEN	Schließt das Objekt
GRÖßENÄNDERUNG	Ändert die Größe des Objektes. Beachten Sie, dass die Position der oberen linken Ecke des Objektes fixiert ist.
AKTUALISIEREN	Aktualisiert den Text im Objekt.
TEXT HINZUFÜGEN	Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.

5.3.13.3 Einfache Textbox

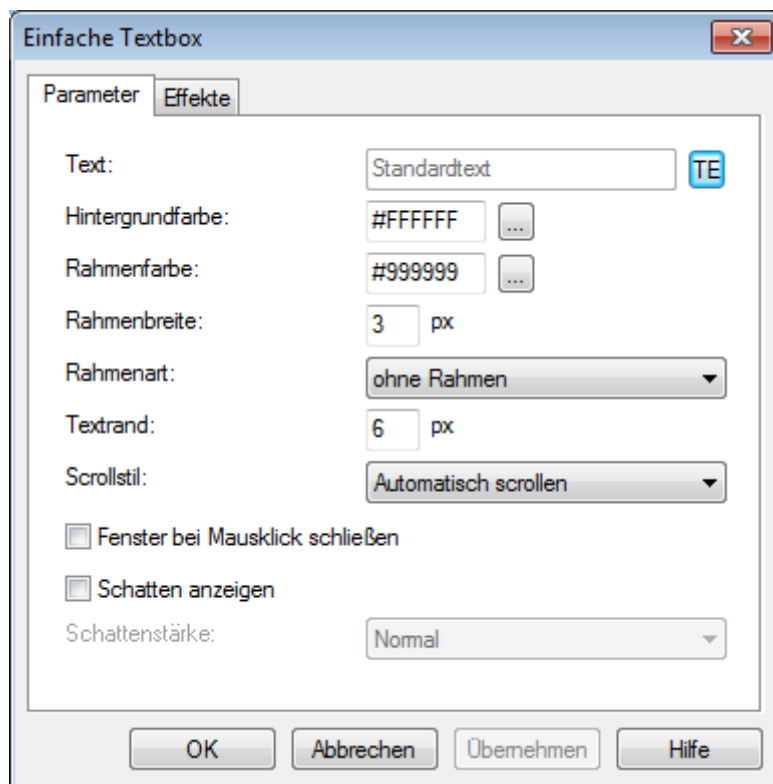
Die **einfache Textbox** wird zur Anzeige von Text verwendet und beinhaltet die Möglichkeit zu scrollen in unterschiedlichen Varianten. Im Gegensatz zur herkömmlichen, eingebetteten Textbox, hat diese Spezialeffekte.

Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{${OBJ_19.x}}}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes `OBJ_19` und `{{#att_left}}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die `att_left` genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

Beispiel eines Objekts:



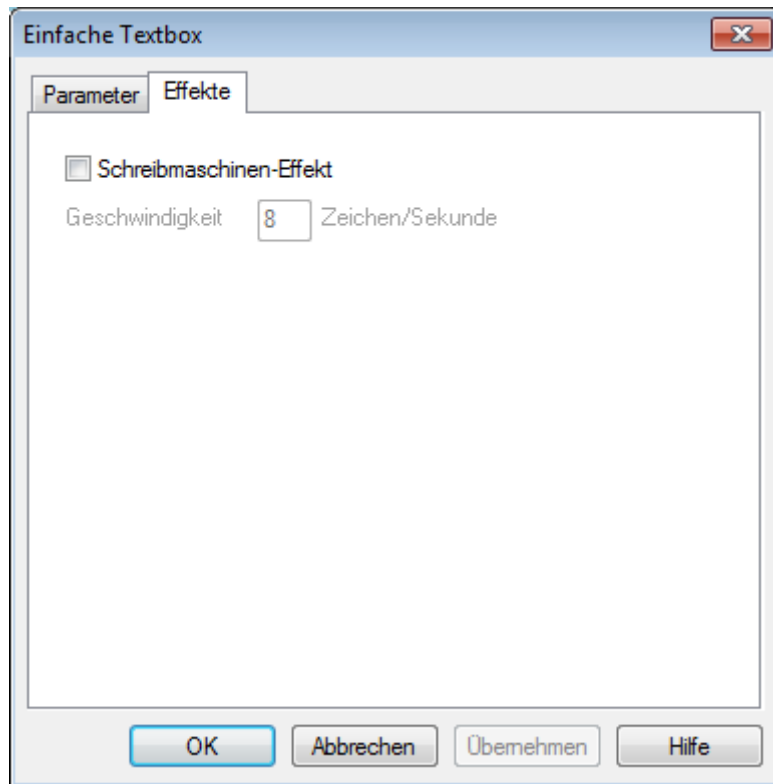
Objektparameter



Um Text in die **Textbox** einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche „TE“ neben dem Texteingabefeld. Für die Eingabe steht ein Texteditor zur Verfügung, dieser speichert auch die Formateinstellungen (Größe, Farbe und Schriftart), und unterstützt Tabellen und die Einbindung von Bildern.

Sie können auch den Wert für **Textrand** ändern, welcher den Abstand zwischen dem Text und dem linken Rand bestimmt. Standardmäßig ist der Textrand 5 Pixel groß. Falls erforderlich, legen Sie den **Scrollstil** fest - die Standardeinstellung ist **Automatisch scrollen** und ist für die meisten Fälle passend.

Wenn das entsprechende Auswahlkästchen aktiviert wird, kann die Textbox per Mausklick auf eine beliebige Stelle in der Box geschlossen werden.



Auf der Registerkarte „Effekte“ können Sie den „Schreibmaschineneffekt“ für den Text in der Hauptbox festlegen. Hierbei ist die Geschwindigkeit für die Textanzeige festzulegen.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Text aktualisiert	<i>Nachdem der Text aktualisiert wurde.</i>
wenn Text hinzugefügt	<i>Nachdem Text hinzugefügt wurde.</i>
wenn Text vollständig angezeigt	<i>Wenn sämtlicher Text in der Textbox angezeigt wird. (Wenn beim Schreibmaschinen-Effekt das letzte Zeichen eingegeben wurde.)</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

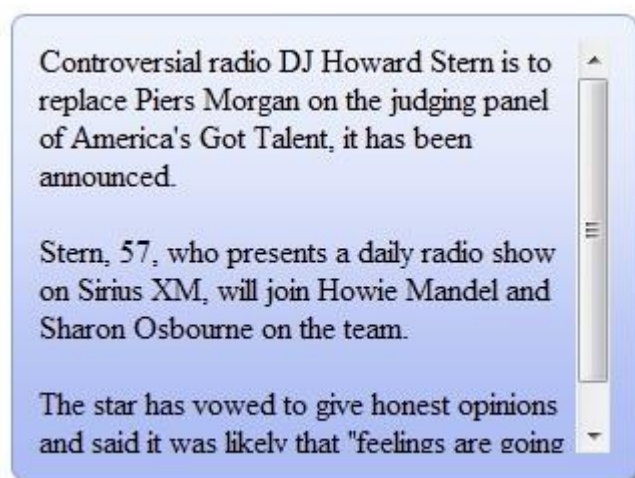
Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SCHLIESSEN	Schließt das Objekt
GRÖßENÄNDERUNG	Ändert die Größe des Objektes. Beachten Sie, dass die Position der oberen linken Ecke des Objektes fixiert ist.
AKTUALISIEREN	Nachdem der Text aktualisiert wurde.
TEXT HINZUFÜGEN	Nachdem Text hinzugefügt wurde.

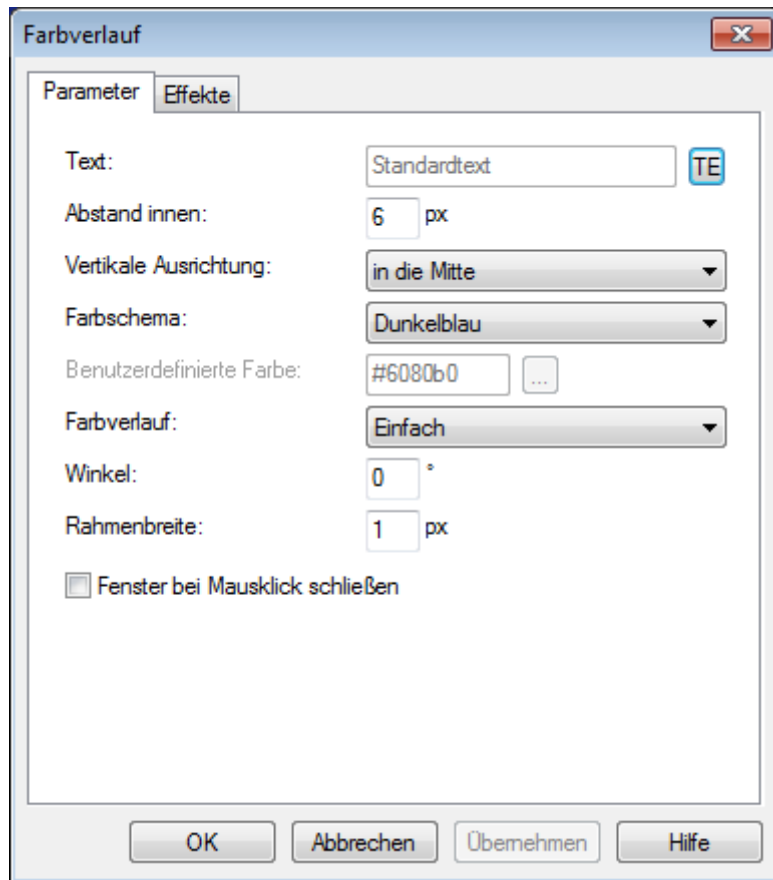
5.3.13.4 Farbverlaufsbox

Die **Farbverlaufsbox** platziert den Text in eine Box mit optionalem Rahmen und unterschiedlichen Scrollmöglichkeiten. Im Vergleich zu normalen Textboxen bietet dieses Objekt Scrollfunktionen und spezielle Effekte für Text.

Anmerkung: dieses Objekt verwendet einen Textersatz im Texteditor. Dieser Textersatz kann ein Wert der Variablen- und Objekteigenschaften sein. Weil das RTF-Format ziemlich komplex ist, werden bei Zusatzfunktionen für den Ersatzbereich doppelte geschwungene Klammern verwendet. Textersatz wird ebenfalls in doppelte geschwungene Klammern eingetragen. Zum Beispiel `{{${OBJ_19.x}}}` wird durch den Wert der X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes OBJ_19 und `{{#att_left}}` wird durch den Wert der CourseLab-Variable ersetzt, die att_left genannt wird. Wenn kein Ersatz gefunden wird bleiben alle doppelten geschwungenen Klammerbereiche intakt.

Beispiel eines Objekts:

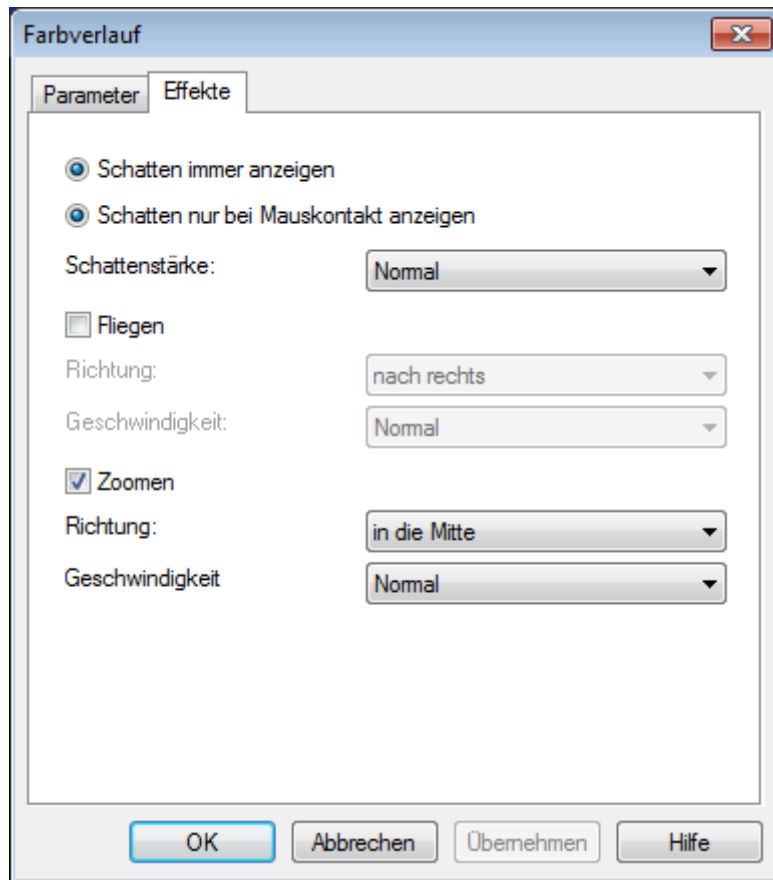




Um Text in eine Textbox einzugeben drücken Sie die Schaltfläche "TE". Darauf wird ein Texteditor geöffnet, wo Sie Text und Formatierungen wie Schriftart, Farbe und Größe eingeben können (Rich-Text-Format). Bei Bedarf kann der Abstand innen des Textes zum Rahmen geändert werden.

Die Größe dieses Objekts wird immer durch den Platzhalter bestimmt, die Scrollbalken werden automatisch hinzugefügt, wenn der Text mehr Platz beansprucht als das Objekt zur Verfügung hat. **Vertikale Ausrichtung** ist nur verfügbar, wenn der Text weniger Platz benötigt als das Objekt zur Verfügung stellt.

Wenn das entsprechende Auswahlkästchen aktiviert wird, kann die Textbox per Mausklick auf eine beliebige Stelle in der Box geschlossen werden.



Sie können Überblendungseffekte für dieses Objekt verwenden

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Text aktualisiert	Nachdem der Text aktualisiert wurde.
wenn Text hinzugefügt	Nachdem Text hinzugefügt wurde.

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
AKTUALISIEREN	Aktualisiert den Text im Objekt.
TEXT HINZUFÜGEN	Fügt Text dem vorhandenen Text hinzu. Beachten Sie, dass die Schriftart des nächstliegenden Absatzes für den neuen Text verwendet wird.

5.3.14 Test

5.3.14.1 Test

Das Test-Objekt ist ein strukturierter Satz von Fragen (oder einer einzelnen Frage).

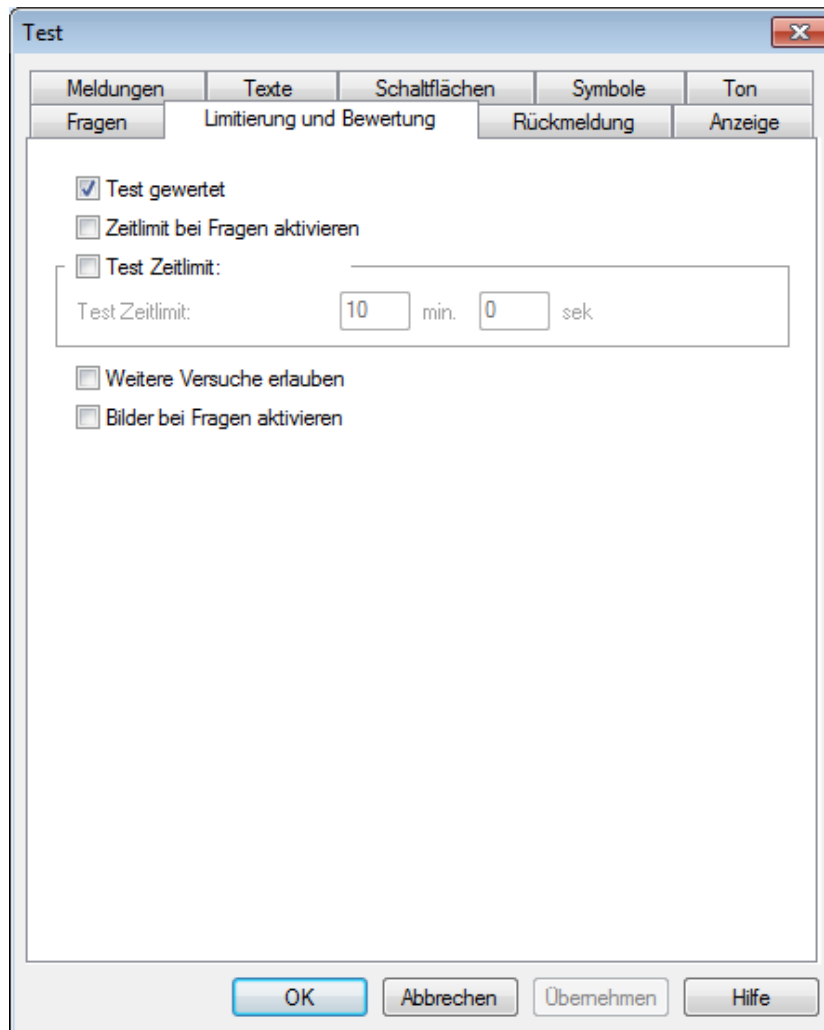
Bei diesem Objekt kann jede Art von Frage, die in CourseLab zur Verfügung steht, verwendet werden:

- Einfachauswahl
- Mehrfachauswahl
- Rangliste
- Numerischer Lückentext
- Lückentext
- Zuordnung (Eins-zu-eins)

EINSCHRÄNKUNG: Es wird empfohlen, nicht mehr als eine Frage pro Folie einzurichten

Objektparameter

The screenshot shows the 'Test' configuration window. It has a title bar 'Test' with a close button. Below the title bar are five tabs: 'Meldungen', 'Texte', 'Schaltflächen', 'Symbole', and 'Ton'. The 'Fragen' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Fragen', 'Limitierung und Bewertung', 'Rückmeldung', and 'Anzeige'. The 'Fragen' sub-tab is active. It contains a 'Fragen:' label, a list of question types (currently empty), and a '+ - ↑ ↓' icon. Below the list is a checkbox labeled 'Zufällige Fragen aus der Liste wählen'. Below the checkbox is a label 'Anzahl der Fragen:' followed by a text input field containing the number '1'. At the bottom of the window are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.



Wechseln Sie zur Registerkarte „Fragen“, um der Liste eine beliebige Anzahl von Fragen hinzuzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche „+“ klicken. Das geöffnete Fenster stellt praktisch eine Kopie des Bearbeitungsfensters des entsprechenden Frage-Objekts dar. Der einzige Unterschied ist, dass einige allgemeine Prüfungsparameter fehlen. Für weitere Einzelheiten dazu sehen Sie bitte im Kapitel des entsprechenden Frage-Objekts nach.

Standardmäßig werden dem Benutzer alle Fragen aus der Liste angezeigt. Sie können aber auch eine zufällig Auswahl an Fragen aus dieser Liste festlegen, die dem Benutzer angezeigt werden.

WARNUNG! Beachten Sie, dass Sie die maximale Punkteanzahl manuell berechnen müssen (Um den Höchstwert für das Ziel zu verwenden)! Wenn Sie planen, dieses Modul innerhalb eines LMS zu verwenden, sind möglicherweise Limits bei der gespeicherten Datenmenge zu beachten, abhängig vom E-learning-Standard des verwendeten LMS. Jede Testfrage speichert ihre Daten (die Datenlänge hängt von der Komplexität der Frage ab), deshalb wird empfohlen, nicht mehr als 30-40 Fragen im Test einzurichten. Der einzige Standard, der eine große Menge an gespeicherten Daten erlaubt, ist SCORM 2004.

5. Objekte

Sie können die Bewertung des Tests mit der Checkbox „Test gewertet“ ein- oder ausschalten, (z.B. wenn der Test einen Teil des Lernprozesses darstellt oder eher der zusätzlichen Übung als Wissensüberprüfung dient).

Sie können Zeitbeschränkungen aktivieren (aktivieren Sie die Checkbox „Zeitlimit bei Fragen aktivieren“). Darüber hinaus können Sie ein Zeitlimit für den ganzen Test festlegen (aktivieren Sie die Checkbox „Test Zeitlimit:“).

WICHTIG! Sie können kein Ziel einstellen, das die Ergebnisse des gesamten Tests speichert. Stattdessen werden im Bearbeitungsmodus für jede einzelne Frage die Parameter und Einstellungen getroffen. Diese Methode erlaubt höchste Flexibilität, wenn die Testergebnisse ausgewertet werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Test' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has several tabs: 'Meldungen', 'Texte', 'Schaltflächen', 'Symbole', 'Ton', 'Fragen', 'Limitierung und Bewertung', 'Rückmeldung', and 'Anzeige'. The 'Rückmeldung' tab is currently selected. Inside this tab, there are several options and input fields:

- ☐ Richtige Antwort anzeigen
- ☐ Rückmeldungs-Nachricht anzeigen
 - Richtige Antwort:
 - Falsche Antwort:
 - Keine weiteren Versuche:
 - Zeit abgelaufen:
 - Versetzt horizontal: px
 - Versetzt vertikal: px
- ☐ Rückmeldung automatisch ausblenden
 - nach sek

At the bottom of the dialog, there are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

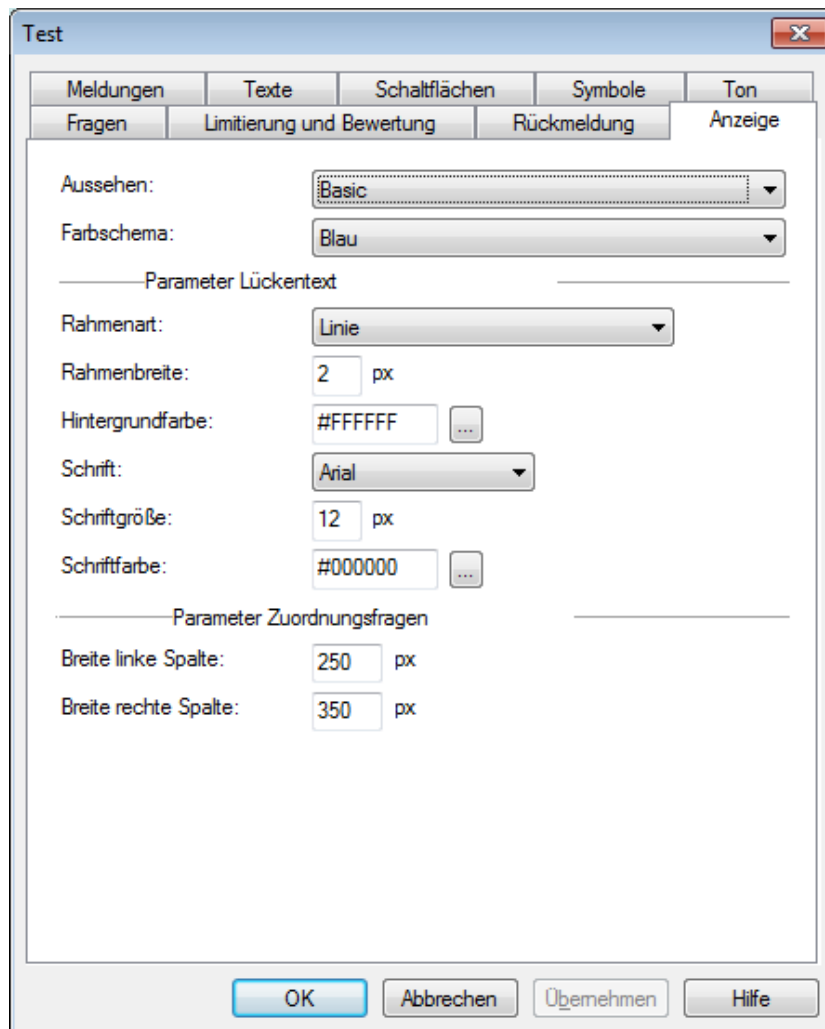
Sie können die Anzeige der korrekten Antwort aktivieren, indem Sie das Auswahlkästchen „Richtige Antwort anzeigen“ markieren. Wenn der Lernende alle Versuche aufgebraucht hat oder das Zeitlimit abgelaufen ist, wird die richtige Antwort angezeigt. In diesem Fall werden keine Punkte gutgeschrieben.

Mittels **Feedbacknachricht anzeigen** können Sie diese erlauben oder deaktivieren. Sie

5. Objekte

können den Text der Feedbacknachrichten im Texteditor ändern. **Feedbacknachrichten** werden in einem kleinen separaten Fenster angezeigt, während das Modul abgespielt wird. Sie können die Position des Fensters unter **Versetzt horizontal** und unter **Versetzt vertikal** ändern (die Koordinaten werden im Verhältnis zu der oberen linken Ecke des Objektes angegeben)

Auf der Registerkarte „Anzeige“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen.



5. Objekte

The image shows two side-by-side screenshots of the 'Test' dialog box. The left screenshot shows the 'Meldungen' (Messages) tab, which contains a list of message types and their corresponding text. The right screenshot shows the 'Text' tab, which contains a list of text messages and their corresponding status.

Fragen	Limitierung und Bewertung	Rückmeldung	Anzeige	
Meldungen	Texte	Schaltflächen	Symbole	Ton

Meldungen (Left Screenshot):

- Einfachauswahl: Eine richtige Variante auswählen
- Mehrfachauswahl: Alle richtigen Varianten auswählen
- Rangliste: Platzieren Sie die Varianten in der richtigen Reihenfolge
- Numerisch: Geben Sie eine Zahl ein
- Lückentext: Text eingeben
- rechte Spalte: Ziehen Sie die Elemente von rechts zum entsprechenden
- Versuche: verbleibende Versuche
- Test gewertet: Test gewertet
- Test nicht gewertet: Test nicht gewertet
- Frage ...: Frage
- ... von ...: von
- Timer Frage: Zeitlimit
- Timer Test: Zeitlimit Test
- Test gestoppt: Test ist gestoppt
- Alle beantwortet: Alle Fragen beantwortet
- Nicht mehr beantwortet: Nicht mehr beantwortete Fragen

Text (Right Screenshot):

Information

- Richtige Antwort: RICHTIGE ANTWORT
- Letzter Status: LETZTER FRAGESTATUS
- Übersprungen: FRAGE WURDE ÜBERSPRUNGEN
- Überspr./Nicht bestanden: FRAGE ÜBERSPRUNGEN UND NICHT BESTANDEN

Warnhinweis

- Fortgesetzt: Fortgesetzter Versuch. Bei der letzten unbeantworteten
- Bereits beantwortet: Test wurde bereits beantwortet. Ein weiterer Versuch
- Weiterer Versuch: Der Test ist bereits vollständig. Drücken Sie OK, um zu
- Überspr./Nicht bestanden: Übersprungene Fragen werden als nicht bestanden b
- Noch unbeantwortet: Sie haben noch unbeantwortete Fragen. Möchten Si
- Nur Zahlen: Bitte geben Sie nur Zahlen und Zeichen ein.

Auf den Reitern "Meldungen" und "Text" können die Informationen und Warnnachrichten angepasst werden.

The image shows two side-by-side screenshots of the 'Test' dialog box. The left screenshot shows the 'Schaltflächen' (Buttons) tab, which contains a list of button types and their corresponding text. The right screenshot shows the 'Symbole' (Symbols) tab, which contains a list of symbol types and their corresponding text.

Fragen	Limitierung und Bewertung	Rückmeldung	Anzeige	
Meldungen	Texte	Schaltflächen	Symbole	Ton

Schaltflächen (Left Screenshot):

- ☒ Standard Stauseinstellungen verwenden
- Antwort abschicken: [Textfeld] ...
- bei Mauskontakt: [Textfeld] ...
- Frage überspringen: [Textfeld] ...
- bei Mauskontakt: [Textfeld] ...
- Nächste Frage: [Textfeld] ...
- bei Mauskontakt: [Textfeld] ...
- Quickinfo Antwort abschicken: Antwort abschicken
- Quickinfo Frage überspringen: Frage überspringen
- Quickinfo Nächste Frage: Nächste Frage

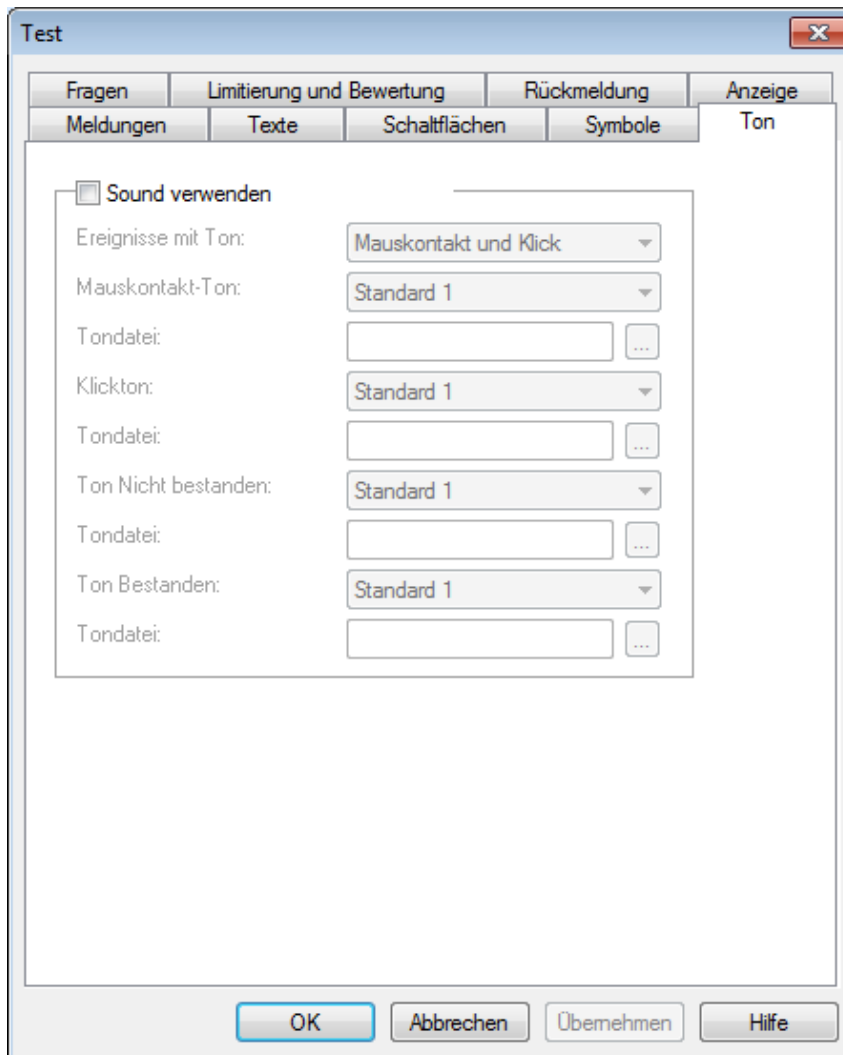
Symbole (Right Screenshot):

- ☒ Standardsymbole verwenden
- Einfachauswahl nicht markiert: [Textfeld] ...
- Einfachauswahl markiert: [Textfeld] ...
- Mehrfachausw. nicht markiert: [Textfeld] ...
- Mehrfachauswahl markiert: [Textfeld] ...
- Nach oben schieben (aktiv): [Textfeld] ...
- Nach oben schieben (inaktiv): [Textfeld] ...
- Nach unten schieben (aktiv): [Textfeld] ...
- Nach unten schieben (inaktiv): [Textfeld] ...

Auf den Registerkarten „Schaltflächen“ und „Symbole“, können Sie benutzerdefinierte

5. Objekte

Fragen- und Testschaltflächen, sowie aktive Zonen für die Einfachauswahl-, Mehrfachauswahl- und Zuordnungsfragen festlegen.



Bei diesem Objekt können Sie Soundeffekte verwenden. Sie können eine vorher festgelegte Tondatei verwenden, oder eine Ihrer eigenen Sound-Dateien im Adobe-Flash-Format (.swf) oder in einem anderen Format, das durch Windows Media Player unterstützt wird, (.mp3, .wmv usw.) laden. Beachten Sie, dass einige Dateien in den verschiedenen Browsern und in den Betriebssystemen möglicherweise Probleme beim Abspielen haben. Wir empfehlen die Anwendung von SWF als eine der zuverlässigen, plattformübergreifenden Lösungen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und sollten keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind.

5. Objekte

Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Frage begonnen	<i>Die Frage ist fertig geladen und alle Elemente der Frage werden angezeigt.</i>
Wenn Option geändert	<i>Die Elementauswahl wurde geändert in der Single-Choice-Frage.</i>
Wenn Auswahl geändert	<i>Die Elementauswahl wurde geändert in der Mehrfachauswahl-Frage.</i>
Wenn Reihenfolge geändert	<i>Die Reihenfolge wurde geändert in der Rangliste.</i>
Wenn Lückenwert geändert	<i>Der Wert wurde geändert im numerischen Lückentext.</i>
Wenn Text geändert	<i>Der Wert wurde geändert im Lückentext.</i>
Wenn Zuordnung geändert	<i>Die Elementauswahl wurde geändert in der Zuordnung.</i>
Wenn Beantwortung versucht	<i>Sobald die Antwort angenommen wird aber noch vor der Auswertung.</i>
Wenn bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort korrekt ist.</i>
Wenn nicht bestanden	<i>Sobald die Frage ausgewertet wurde und die Antwort falsch ist.</i>
Wenn Zeit abgelaufen	<i>Wenn die Zeit für die Beantwortung der Frage abgelaufen ist (falls eine Zeit festgelegt wurde).</i>
Wenn keine weiteren Versuche mehr	<i>Wenn nach einer falschen Antwort keine weiteren Versuche mehr möglich sind.</i>
Wenn Frage übersprungen	<i>Nachdem die Schaltfläche „Überspringen“ gedrückt wurde</i>
Wenn Frage beendet	<i>Nachdem die Antwort ausgewertet wurde und keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche). Wird beim Überspringen nicht ausgelöst.</i>
Wenn Testtimer 1sek-Tick	<i>Wird jede Sekunde ausgelöst solange der Testtimer aktiv ist</i>
Wenn Testzeit abgelaufen	<i>Wird ausgelöst, wenn das Testlimit für den gesamten Test abgelaufen ist</i>
Wenn Test beendet	<i>Nachdem die Antwort entweder korrekt beantwortet wurde oder keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche).</i>

Objektspezifische Eigenschaften

5. Objekte

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
testMode	Aktueller Fragenmodus. Liefert „normal“, wenn die Frage erst beantwortet werden muss und „review“, wenn die Frage bereits beantwortet wurde.	<code>\$OBJ_ID.testMode</code>
questionNumber	Aktuelle Frage-Nummer (beginnend bei 0, die erste Frage hat die Zahl 0).	<code>\$OBJ_ID.questionNumber</code>
totalQuestionQuantity	Gesamtsumme an Fragen im aktuellen Test.	<code>\$OBJ_ID.totalQuestionQuantity</code>
testDuration	Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (wenn vorhanden) für den gesamten Test.	<code>\$OBJ_ID.testDuration</code>
testTimer	Aktueller Testtimer-Wert in Sekunden (wenn vorhanden).	<code>\$OBJ_ID.testTimer</code>
questionType	Aktuelle Frageart (Zeichen: „choice“, „select“, „range“, „numeric“, „text“, „oto“).	<code>\$OBJ_ID.questionType</code>
questionDuration	Erlaubte Antwortzeit in Sekunden (wenn vorhanden) für die aktuelle Frage.	<code>\$OBJ_ID.questionDuration</code>
questionTimer	Aktueller Timer-Wert in Sekunden (wenn vorhanden) - betrifft die aktuelle Frage.	<code>\$OBJ_ID.questionTimer</code>
itemQuantity	Gibt die Anzahl der vorhandenen Elemente aus.	<code>\$OBJ_ID.itemQuantity</code>
questionValue	Aktueller Antwortwert (Format entspricht Frageart).	<code>\$OBJ_ID.questionValue</code>
attemptsLast	Gibt die verbleibende Anzahl der Versuche aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsLast</code>
attemptsTotal	Gibt die erlaubte Zahl an Versuchen aus.	<code>\$OBJ_ID.attemptsTotal</code>

5.3.14.2 QTI Test

Das **QTI Test**-Objekt zeigt Fragen aus einer externen QTI Datei an.

WICHTIG! Dieses Objekt unterstützt nur QTI 1.2 Dateien (Vollständige Unterstützung des QTI-Standard wird nicht garantiert)

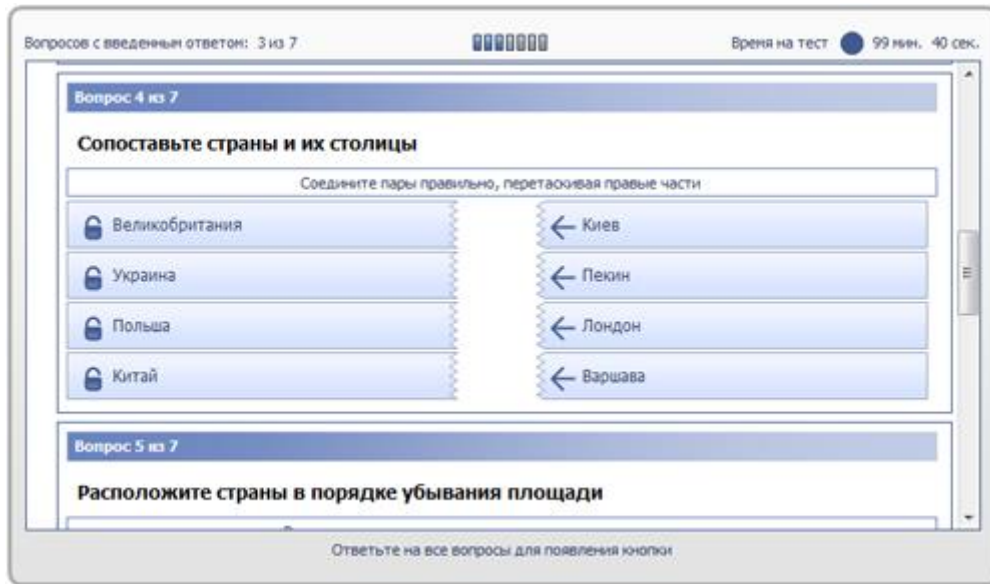
QTI-Dateien können im Bearbeitungsmodus nicht verwendet werden, daher wird nur ein Platzhalter angezeigt.

The screenshot shows the QTI Test interface in edit mode. At the top, it displays 'Fragen beantwortet 0 von 0' and a progress bar. The main area is titled 'Frage 0 von 0' and contains a 'Beispiel Fragetext' section. Below this is a 'Beispiel Anweisung' field. The question body contains several example question types: 'Beispiel Einfachauswahl' (radio button), 'Beispiel Mehrfachauswahl' (checkbox), 'Beispiel Rangliste' (arrows), 'Beispiel Zuordnung Basistext' (lock icon), and 'Beispiel Zuordnungstext' (arrow icon). At the bottom, there is a 'Beispiel Erklärungstext' field. The footer includes a button 'Antwort abschicken', 'Verbleibende Versuche 0', and a timer 'Zeitlimit 0 min 00 sek'.

Das gleiche Objekt sieht im realen Kurs anders aus – bei „Eine Frage nach der anderen“

The screenshot shows the QTI Test interface in test mode. At the top, it displays 'Вопросов с введенным ответом: 3 из 7' and a progress bar. The main area is titled 'Вопрос 4 из 7' and contains a 'Сопоставьте страны и их столицы' section. Below this is a 'Соедините пары правильно, перетаскивая правые части' instruction. The question body contains a matching exercise with four items: 'Великобритания' (London), 'Украина' (Kiev), 'Польша' (Warsaw), and 'Китай' (Beijing). The footer includes a button 'Следующий вопрос' and 'Осталось попыток: 1'.

oder bei „Gesamter Test als Liste“:



Das Objekt unterstützt die folgenden in CourseLab verwendeten Fragetypen

- Einfachauswahl
- Mehrfachauswahl
- Rangliste
- Numerischer Lückentext
- Lückentext
- Zuordnung (Eins-zu-eins)

***EINSCHRÄNKUNG:** Das Objekt unterstützt keine Grafiken oder andere Multimedia-Inhalte - nur die Textparameter der QTI-Dateien werden verwendet.*

Objektparameter

The screenshot shows a dialog box titled "QTI Test" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Steuerung", "Hintergrund", "Texte", and "Hinweise". The "Fragen" tab is selected, and it contains sub-tabs: "Fragen", "Parameter", "Rückmeldung", and "Anzeige". The "Fragen" sub-tab is active. It contains the following fields and controls:

- "QTI Quelle:" with a dropdown menu showing "QTI Datei".
- "QTI Datei:" with a text input field and a browse button (...).
- "URL Quelle:" with a text input field containing "http://".
- "Fragen anzeigen:" with a dropdown menu showing "Eine Frage nach der anderen".
- A checkbox labeled "Zufällige Fragen aus der Liste wählen" which is currently unchecked.
- "Anzahl der Fragen:" with a text input field containing "1".

At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Am Reiter "Fragen" geben Sie die URL der QTI-Datei an, welche die Fragen beinhaltet. Wird eine lokale Datei ausgewählt, wird diese automatisch in das Verzeichnis Image kopiert. Wird die URL verwendet, wird die Datei nicht kopiert. Sie können zwischen zwei Anzeigarten wählen: „Eine Frage nach der anderen“ oder „Gesamter Test als Liste“ (in diesem Fall wird die Antwort für alle Fragen gleichzeitig abgeschickt).

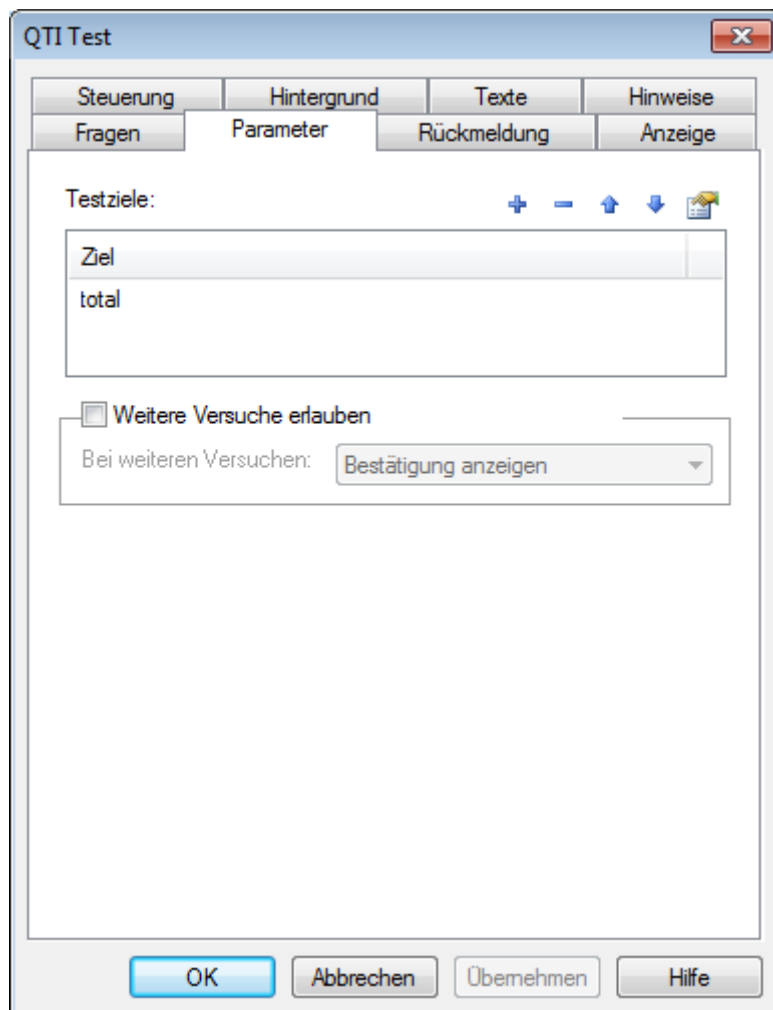
WICHTIG! Bitte beachten Sie, dass Dateien, die über externe URL's geöffnet werden, den Sicherheitseinstellungen Ihres Browsers unterliegen (Cross Domain Security)

Um die Fragen zufällig auszuwählen markieren Sie "Zufällige Fragen aus der Liste"

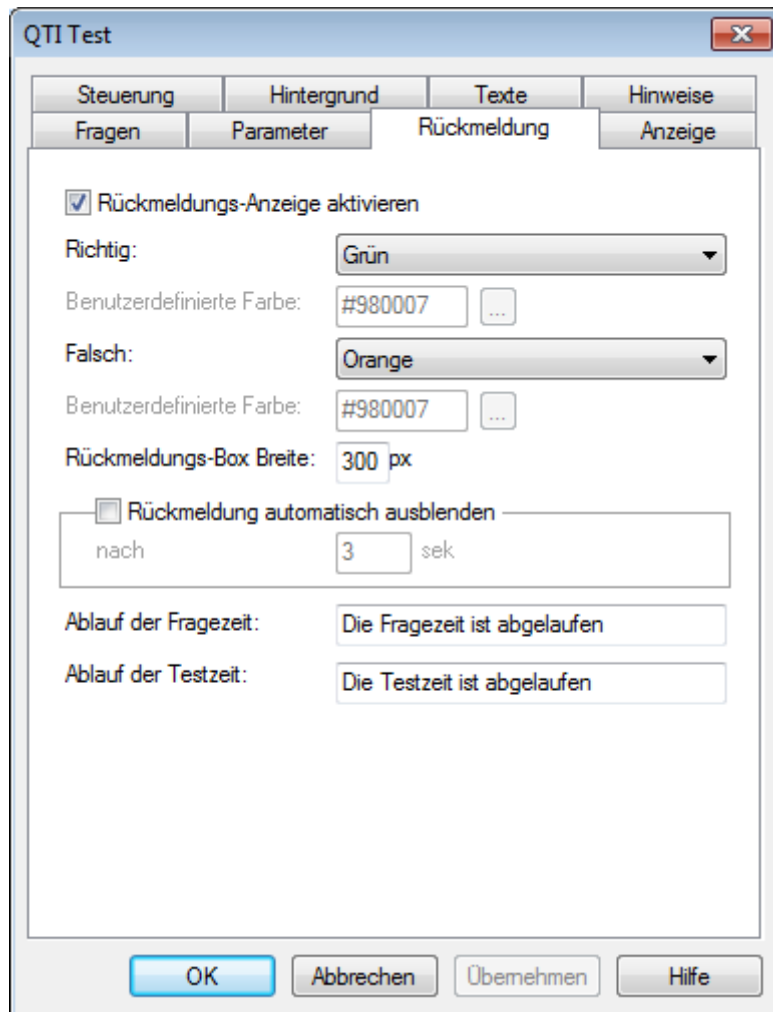
WARNUNG! Beachten Sie, dass Sie die maximale Punkteanzahl manuell berechnen müssen (Um den Höchstwert für das Ziel zu verwenden)! Wenn Sie planen, dieses Modul innerhalb eines LMS zu verwenden, sind möglicherweise Limits bei der gespeicherten Datenmenge zu beachten, abhängig vom E-learning-Standard des verwendeten LMS. Jede Testfrage speichert ihre Daten (die Datenlänge hängt von der Komplexität der Frage ab), deshalb wird empfohlen, nicht mehr als 20-40 Fragen im Test einzurichten. Der einzige Standard, der eine große Menge an gespeicherten Daten erlaubt, ist SCORM 2004.

5. Objekte

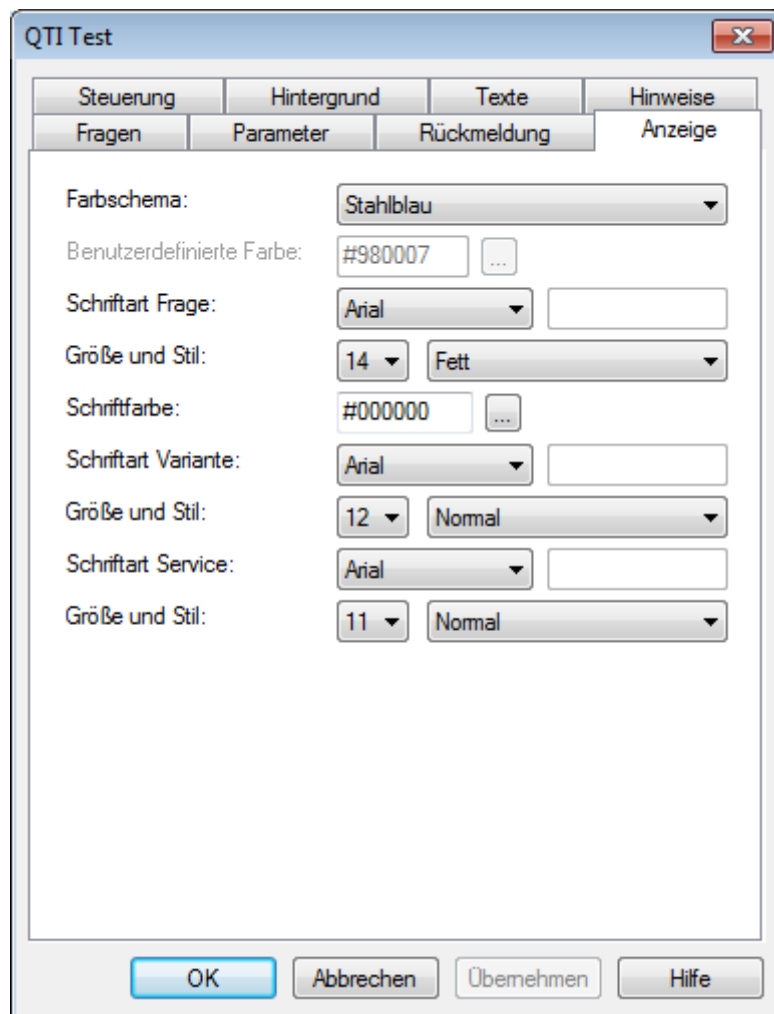
Die meisten der Frage- und Testparameter sind in der QTI-Datei definiert, aber einige können geändert bzw. überschrieben werden.



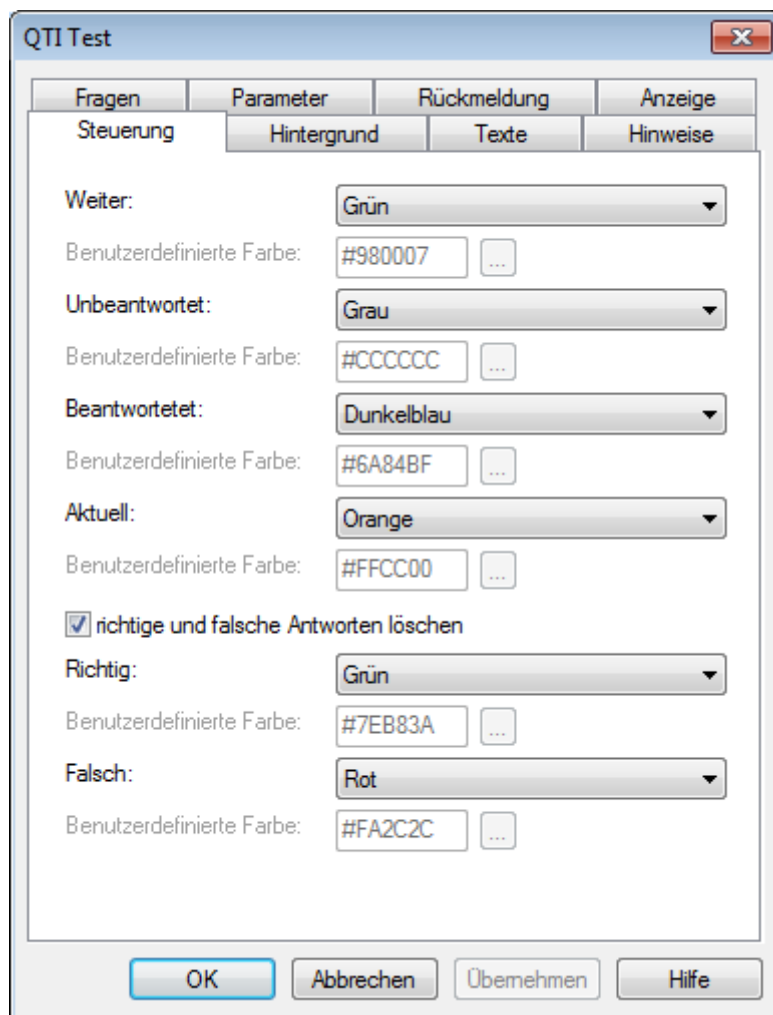
Am Reiter "Parameter" werden die Ziele für den QTI-Test eingestellt. Im Gegensatz zu [5.3.14.1](#) Test_können hier die Ziele nicht einzelnen Fragen zugeordnet werden.



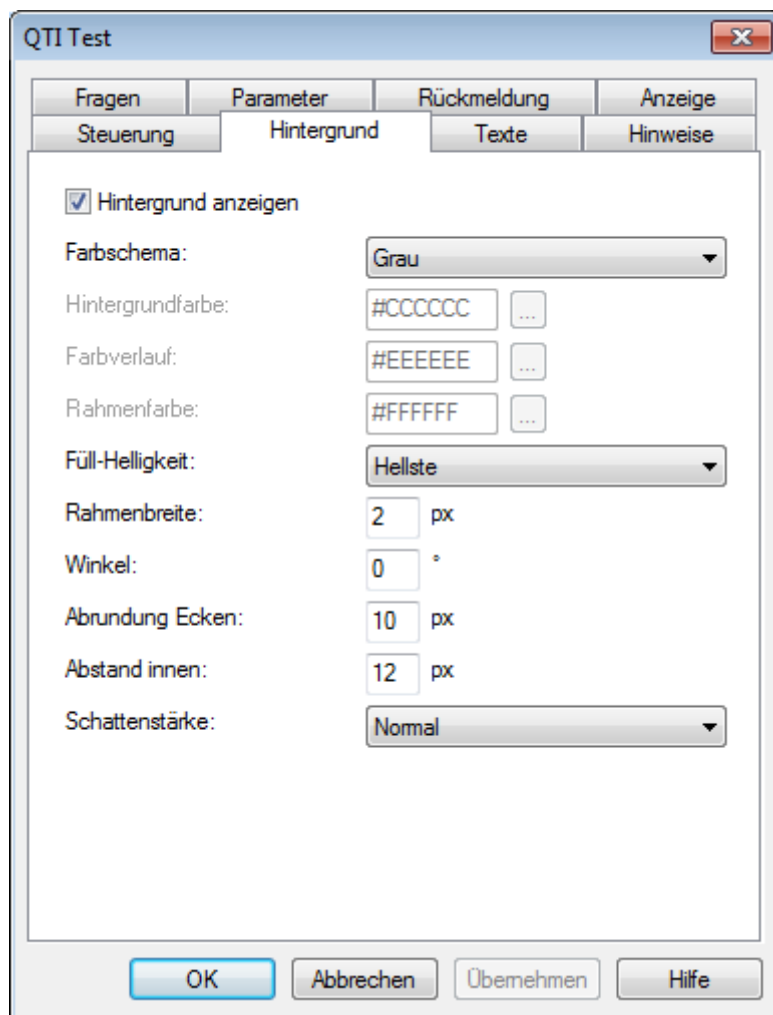
Sie können die **Rückmeldungs**-Texte ein- oder ausschalten. Diese Texte sind in der QTI-Datei definiert. Wenn eingeschaltet, werden die Nachrichten in einem eigenen Textblock angezeigt, dessen **Breite** Sie ändern können.



Auf der Registerkarte „Anzeige“, können Sie die Anzeigeeinstellungen für das Objekt auswählen.



Am Reiter **Steuerung** kann die Anzeige der Steuerelemente (Schaltflächen und Fortschrittsanzeige) eingestellt werden.



Auf der Registerkarte „Hintergrund“ können Sie die Anzeige des Hintergrunds ein- und ausschalten und seine Anzeigeparameter festlegen:

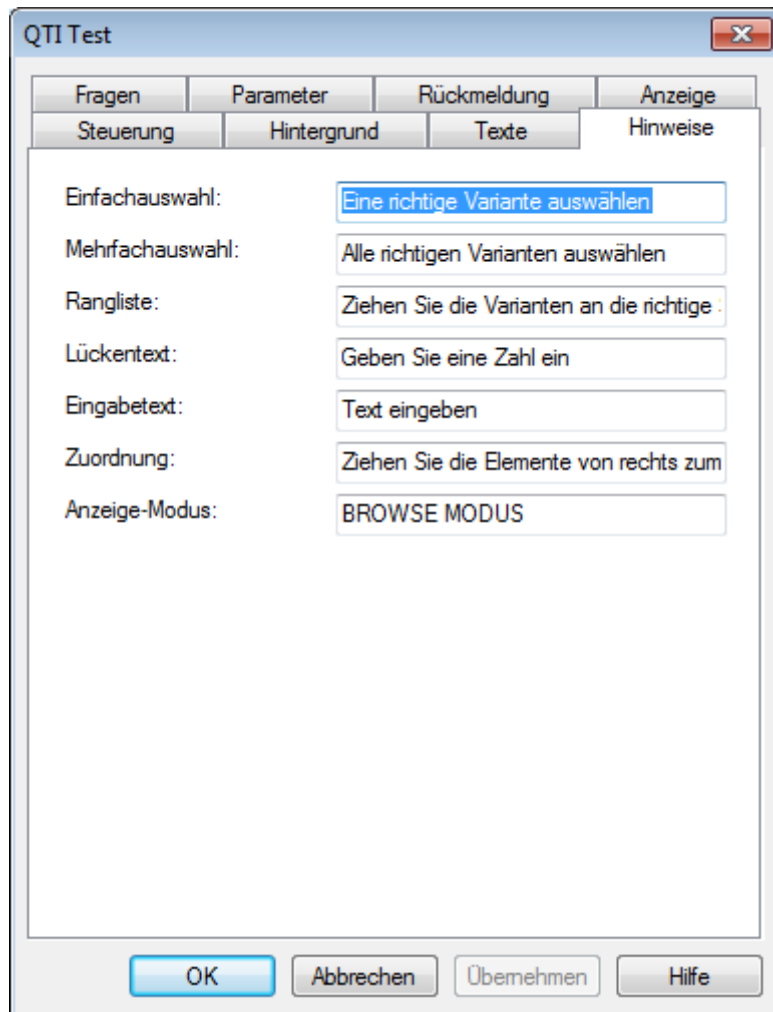
- **Farbschema** (ein vordefiniertes oder ein benutzerdefiniertes)
- **Rahmenbreite**
- **Winkel (Farbverlauf)** - von 0 (Nordrichtung) bis 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn
- **Abrundung Ecken** - in Pixel oder als relativer Wert zwischen 0 und 1 (0 entspricht scharfen Ecken, 1 entspricht dem maximalen Abrundungs-Radius - dh. bis zur Mitte der Breite oder Höhe, je nachdem, was davon die kürzere Seite ist)
- **Abstand innen**

The screenshot shows a dialog box titled "QTI Test" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The dialog has a tabbed interface with five tabs: "Fragen", "Parameter", "Rückmeldung", "Anzeige", and "Hinweise". The "Texte" tab is currently selected. Below the tabs, there is a list of text constants for the test, each with a label on the left and a text input field on the right. The labels and their corresponding input values are:

Label	Input Value
Frage:	Frage
Von:	von
Verbleibende Versuche:	Verbleibende Versuche
Alle beantworten:	Beantworten Sie alle Fragen, um die Anv
Zeitlimit:	Zeitlimit
Zeitlimit Test:	Zeitlimit Test
Minuten:	min
Sekunden:	sek
Fragen beantwortet:	Fragen beantwortet
Fragen beantwortet:	Fragen beantwortet
Test beendet:	Test beendet
Weiterer Versuch:	Der Test ist bereits vollständig. Drücken
Nächste Frage:	Nächste Frage
Antwort abschicken:	Antwort abschicken

At the bottom of the dialog, there are four buttons: "OK", "Abbrechen", "Übernehmen", and "Hilfe".

Unter „Hinweise“ und „Texte“ können die im Objekt verwendeten Textkonstanten eingestellt werden.



Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
wenn Test angezeigt	Der Test ist komplett geladen und bereit
wenn Zeit abgelaufen	Zum Zeitpunkt wo das Zeitlimit für die Frage abläuft (sofern eingestellt)
Wenn Testzeit abgelaufen	Wird ausgelöst, wenn das Testlimit für den gesamten Test abgelaufen ist
Wenn Test beendet	Nachdem die Antwort entweder korrekt beantwortet wurde oder keine weiteren Versuche möglich sind (bei Time-out oder nach dem Aufbrauchen aller Versuche).

5.3.14.3 Aktuelles Ergebnis

Das Objekt **Aktuelles Ergebnis** wird verwendet, um dem Benutzer die aktuellen Ergebnisse für eines der Ziele anzuzeigen (üblicherweise für das Modulziel „total“).

Beispiel eines Objekts:

Punktzahl	0
Maximale Bewertung	100

Objektparameter

The screenshot shows a dialog box titled 'Aktuelles Ergebnis' with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: 'Parameter' and 'Anzeige', with 'Anzeige' currently selected. The 'Anzeige' tab contains the following elements:

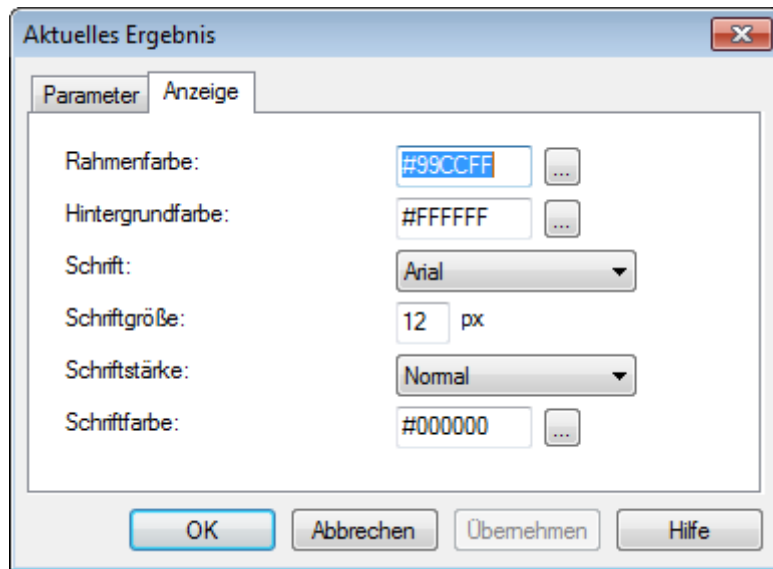
- A 'Ziel:' label followed by a text input field containing 'total' and a small '...' button to its right.
- A checked checkbox labeled 'Aktuelle Punktzahl anzeigen' followed by a text input field containing 'Punktzahl' and a 'TE' button.
- A checked checkbox labeled 'Maximale Bewertung anzeigen' followed by a text input field containing 'Maximale Bewertung' and a 'TE' button.
- A checked checkbox labeled 'Vereinheitlichen auf 100%'.

At the bottom of the dialog are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Das wesentliche Feld auf der Registerkarte „Parameter“ ist jenes, zum Festlegen des **Ziels**, das angezeigt wird, sowie die Information, was zu diesem Ziel angezeigt werden soll.

Sie können die Beschriftung (**Text**) für das aktuelle Ergebnis und das Maximalergebnis bearbeiten.

Vereinheitlichen auf 100% ermöglicht nicht nur die Anzeige der erzielten Punkte, sondern auch die Anzeige des prozentualen Anteils an der Gesamtpunktezahl (nur zur Anzeige, sodass dieses keine Auswirkung auf die tatsächliche Punkteanzahl hat).



Auf der Registerkarte „Anzeige“ können Sie das Farbschema für die Hauptelemente des Objektes auswählen und Formateinstellungen für die Anzeige der Punkte festlegen.

Objektmethoden

Das Objekt unterstützt folgende objektspezifische Methoden

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
AKTUALISIEREN	Die Punktwerte werden aktualisiert.

Spezielle Objekteigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in den Textboxen benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

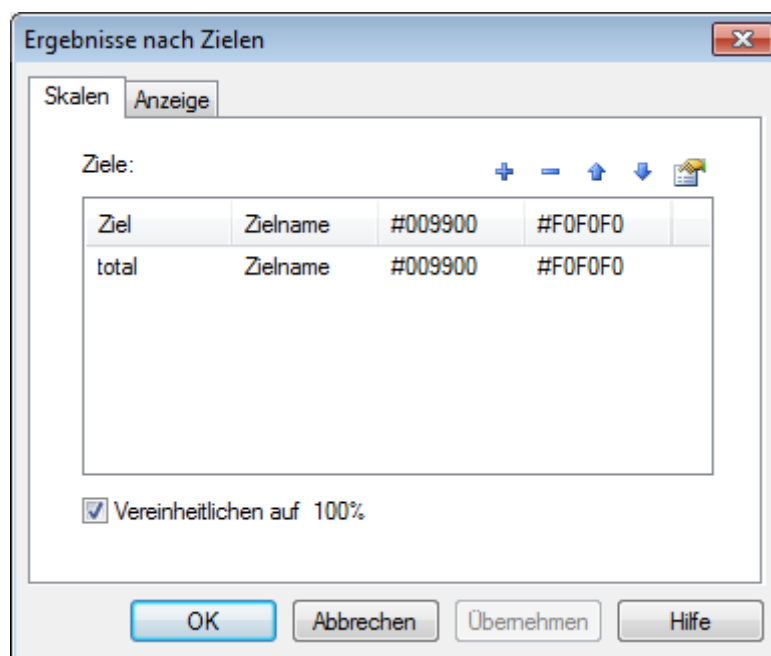
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
objectiveID	Gibt die ID des ausgewählten Zieles aus	<code>\$OBJ_ID.objectiveID</code>
rawScore	Gibt den aktuellen Punktwert des Zieles aus	<code>\$OBJ_ID.rawScore</code>
scaledScore	Liefert normierte Zielbewertung (sofern möglich)	<code>\$OBJ_ID.scaledScore</code>
maxScore	Das maximale Ergebnis der Ziele aus (wenn Sie definiert werden).	<code>\$OBJ_ID.maxScore</code>

5.3.14.4 Ergebnisse nach Zielen

Das Objekt **Ergebnisse nach Zielen** wird verwendet, um die aktuellen Testergebnisse anhand der unterschiedlichen Ziele anzuzeigen.

Scale 1		100%
Scale 2		10%
Scale 3		100%

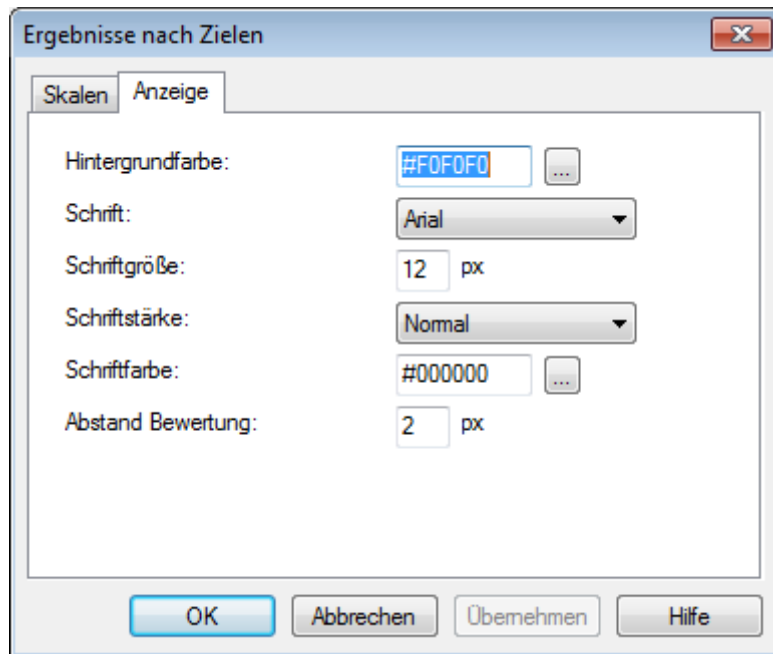
Beispiel eines Objekts:



Objektparameter

Auf der Registerkarte „Ziele“ können Sie die Liste der anzuzeigenden **Ziele** erstellen und die Parameter für die Anzeige der Ergebnisse festlegen.

Vereinheitlichen auf 100% ermöglicht nicht nur die Anzeige der erzielten Punkte, sondern auch die Anzeige des prozentualen Anteils an der Gesamtpunktezahl (nur zur Anzeige, sodass dieses keine Auswirkung auf die tatsächliche Punkteanzahl hat).



Auf der Registerkarte „Anzeige“ können Sie das Farbschema für die Hauptelemente des Objektes auswählen und Formateinstellungen für die Anzeige der Punkte festlegen.

Objektmethoden

Das Objekt unterstützt folgende objektspezifische Methoden:

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
AKTUALISIEREN	Die Punktwerte werden aktualisiert.

5.3.14.5 Detail-Ergebnisse

Dieses Objekt wird verwendet, um detaillierte Ergebnisse eines Frageobjekts anzuzeigen. Neben der erreichten Punktzahl werden auch die gegebenen und die korrekten Antworten gezeigt.

EINSCHRÄNKUNG: Das Objekt kann keine Ergebnisse aus QTI-Tests anzeigen.

5. Objekte

Beispiel eines Objekts:

Not attempted yet

2 Matching pairs question (one-to-one) 1

Connect events with corresponding dates

Statistics

Attempts left: 0
Attempts allowed: 1

Time allowed: 10 sec.
Time elapsed: 8 sec.

Scoring type: Question weight into all objectives

Objectives	Score
Main module objective	1

Results

Bases	You have attached	Correct
1492	Discovery of America	Discovery of America
1903	First airplane	First airplane
1945	The end of World War II	The end of World War II
1969	First man on the Moon	First man on the Moon

Objektparameter

Detaillierte Ergebnisse

Objekte Textkonstanten

Fragen: + - ↑ ↓

Objekt	Überschrift

☒ Fragetext anzeigen

☒ Richtige Antworten anzeigen

☒ Fragebewertung anzeigen

☒ Fragezeit anzeigen

☒ Statistiken anzeigen

☒ Mit Antworten anzeigen

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

Auf der Registerkarte „Objekte“ können Sie die Liste der Frageobjekte auswählen, deren Ergebnis anzuzeigen ist.

The screenshot shows a dialog box titled 'Detaillierte Ergebnisse' with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: 'Objekte' and 'Textkonstanten'. The 'Textkonstanten' tab is active. The dialog contains three sections, each with a label, a dropdown menu, and a text input field:

- Objektarten:** The dropdown menu shows 'Unbekannt'. The text input field contains 'QTI Test'.
- Bewertungsarten:** The dropdown menu shows 'Wertung in alle Ziele'. The text input field contains 'Fragewertung in alle Ziele integrieren'.
- Sonstiges:** The dropdown menu shows 'Fragetext ist nicht definiert'. The text input field contains 'Fragetext ist nicht definiert'.

At the bottom of the dialog, there are four buttons: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Auf der Registerkarte „Textkonstanten“ können Sie die Texte bearbeiten, die im Objekt benutzt werden.

5.3.15 Formular

5.3.15.1 Text Feld

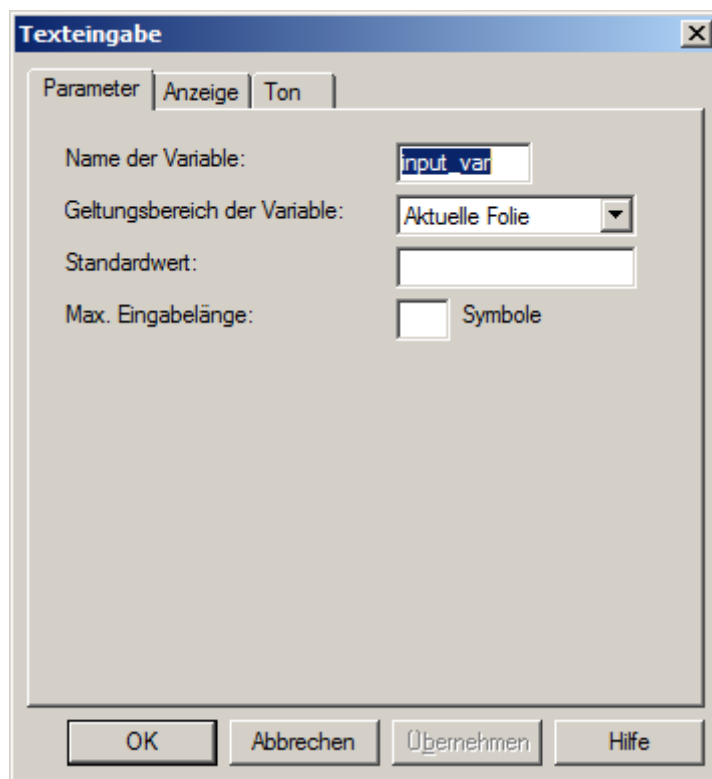
Das **Text-Feld** ermöglicht dem Benutzer, Text mit der Tastatur einzugeben. Eingefügte Werte sind innerhalb CourseLab in Form von Variablen zugänglich und können in den verschiedenen Aktionen verwendet werden.

WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Beispiel eines Text-Feldes:

Geben Sie hier den Text ein!

Objektparameter



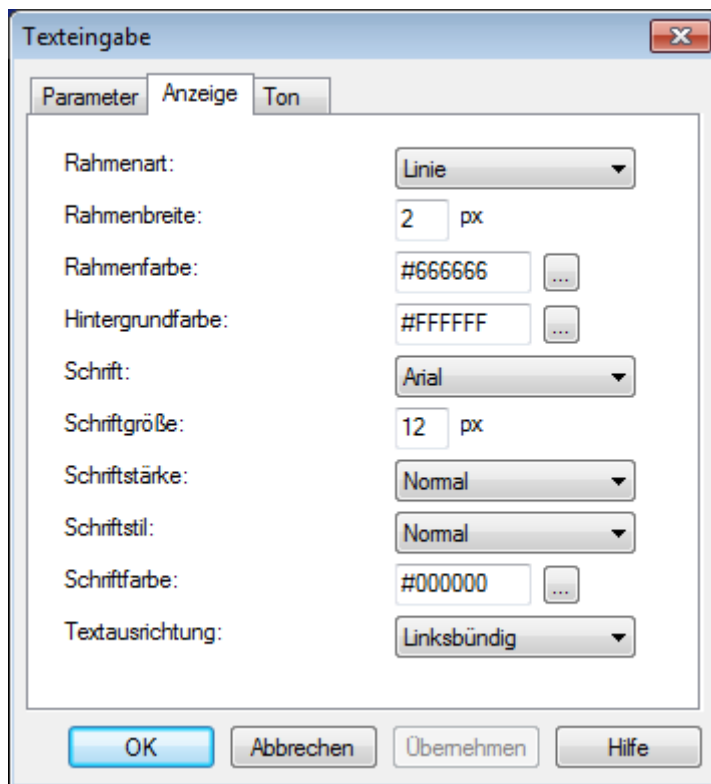
Geben Sie den **Variablennamen** ein, der für die Speicherung des vom Benutzer eingegebenen Textes verwendet wird.

*EINSCHRÄNKUNG: Variablennamen dürfen **nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen** enthalten und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie oder einem Modul eindeutig sein (abhängig vom **Geltungsbereich**).*

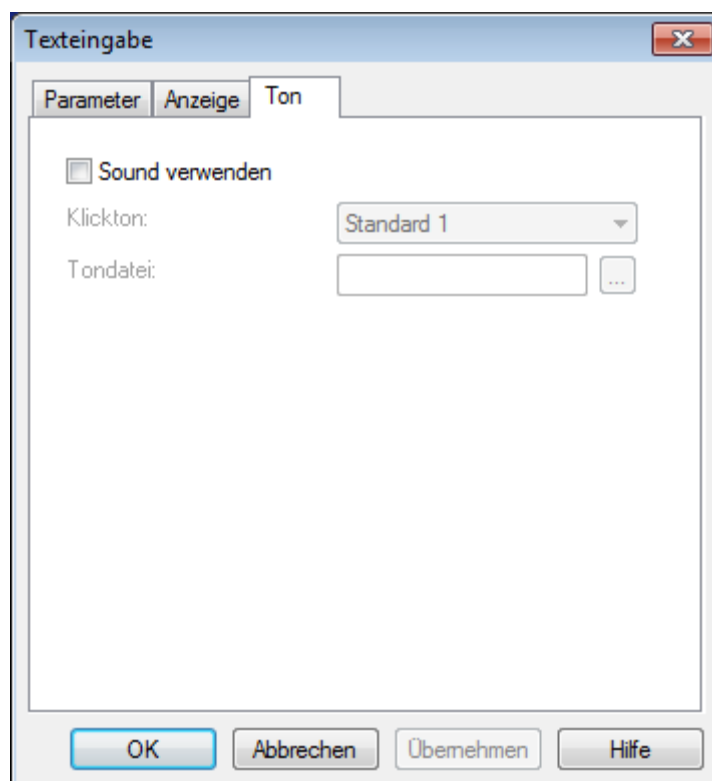
5. Objekte

Bei Bedarf geben Sie einen **Standardwert** ein, der nach dem Laden des Objekts im Feld verfügbar ist.

Sie können auch eine max. Eingabelänge des eingegebenen Textes festlegen.



Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeige“, um die Anzeigeparameter des Feldes einzustellen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton einstellen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Feld verlassen	<i>Wenn Text in das Feld eingefügt wurde und der Cursor das Feld verlässt</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Das Eingabefeld wird gesperrt, der Benutzer kann den Inhalt nicht ändern</i>
ENTSPERREN	<i>Das Eingabefeld wird freigegeben, der Benutzer kann den Inhalt ändern</i>
WERT SETZEN	<i>Das Eingabefeld wird mit dem angegebenen Wert gefüllt</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in der Relief-Textbox bzw. einfachen Textbox benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	<i>Gibt 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird 0 ausgegeben.</i>	<i>\$OBJ_ID.disabled</i>
value	<i>Gibt den aktuellen Eingabefeldwert aus. Dieser Wert entspricht auch dem Wert der Variablen</i>	<i>\$OBJ_ID.value</i>

5.3.15.2 Versteckte Eingabe

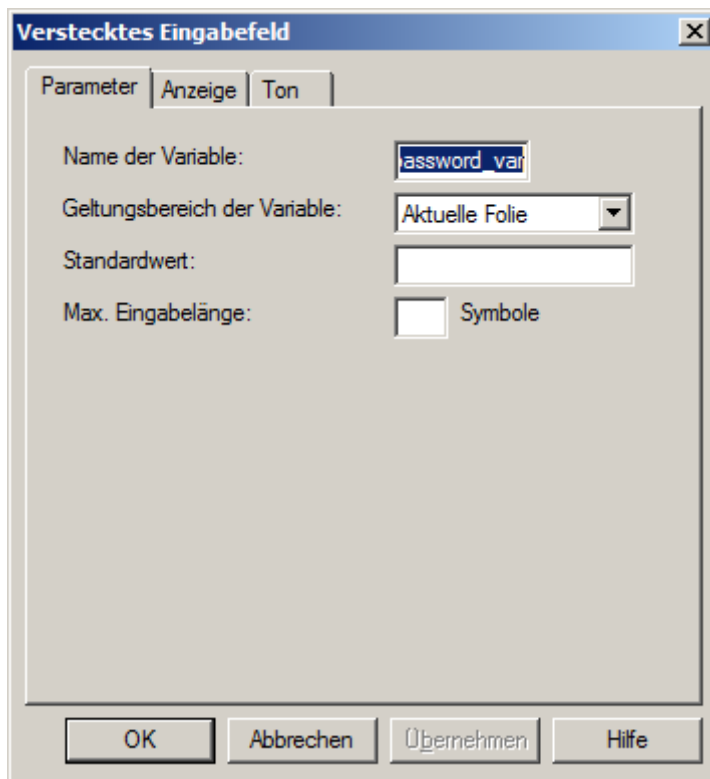
Das Objekt Versteckte Eingabe entspricht dem Eingabefeld, allerdings wird die Eingabe nicht angezeigt, anstelle der eingegebenen Zeichen erscheinen nur Platzhalter (Punkte). Versteckte Eingaben werden z.B. zur Passworteingabe verwendet, um zu verhindern, dass jemand die Eingabe ablesen kann.



WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Beispiel eines versteckten Text-Feldes:

Objektparameter

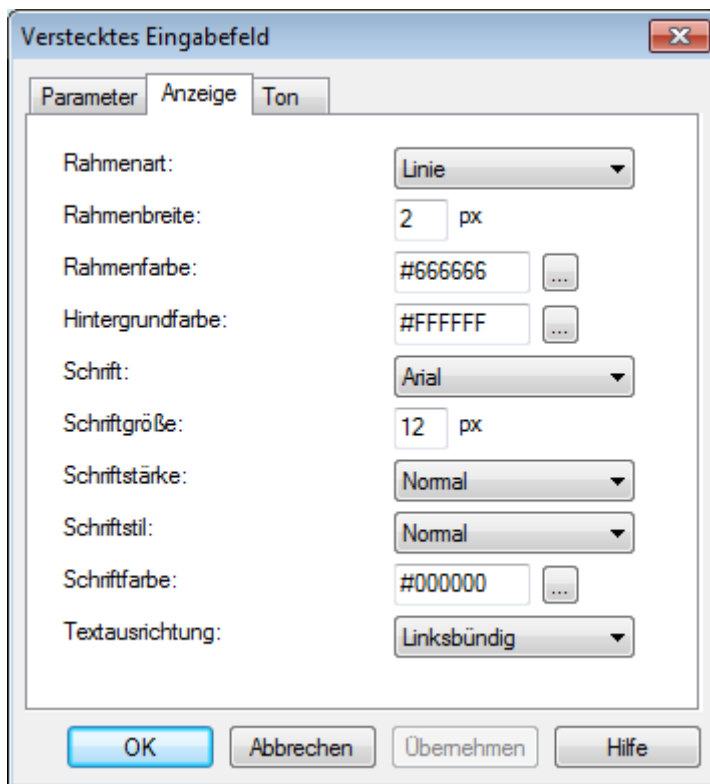


Geben Sie den **Variablennamen** ein, der für die Speicherung des vom Benutzer eingegebenen Textes verwendet wird.

***EINSCHRÄNKUNG:** Variablennamen dürfen **nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen** enthalten **und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen**. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie oder einem Modul eindeutig sein (abhängig vom **Geltungsbereich**).*

Bei Bedarf geben Sie einen **Standardwert** ein, der nach dem Laden des Objekts im Feld verfügbar ist.

Sie können auch eine max. Eingabelänge des eingegebenen Textes festlegen.



Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeige“, um die Anzeigeparameter des Feldes einzustellen.

Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton einstellen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Feld verlassen	Wenn Text eingefügt wurde und der Cursor das Feld verlässt

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	Eingaben sind gesperrt
ENTSPERREN	Eingaben sind freigegeben
WERT SETZEN	Das Feld wird mit dem angegebenen Wert belegt

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in der Relief-Textbox bzw. einfachen Textbox benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

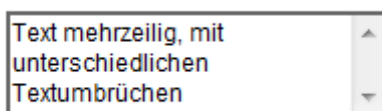
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt wird, andernfalls wird 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
value	Gibt den aktuellen Eingabefeldwert aus.	<code>\$OBJ_ID.value</code>

5.3.15.3 Textbereich

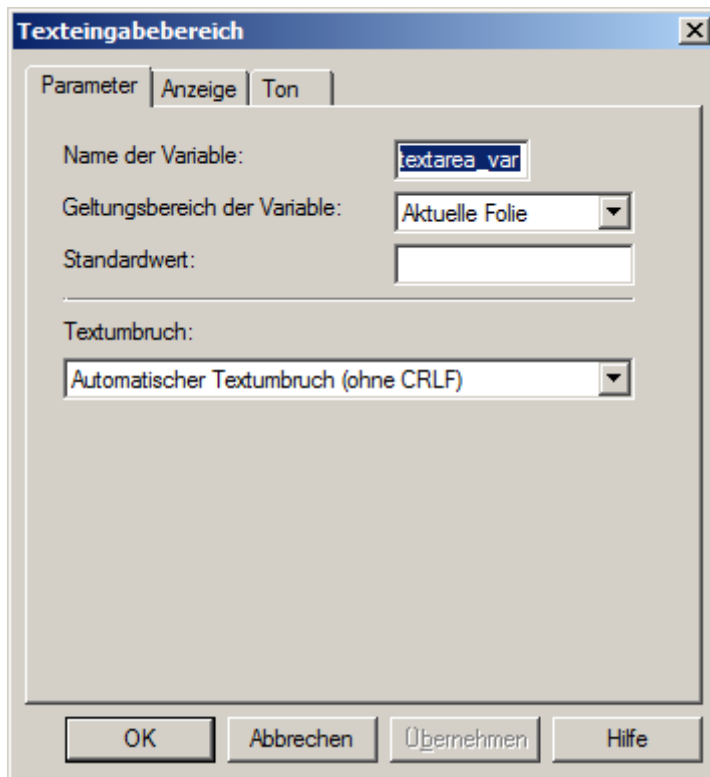
Der **Textbereich** ermöglicht es dem Benutzer, mehrzeiligen Text mit der Tastatur einzutragen. Der eingegebene Text wird in der angegebenen Variablen abgelegt und kann dort für Aktionen verwendet werden.

WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Beispiel eines Textbereichs:



Objektparameter:



Geben Sie den **Variablennamen** ein, der für die Speicherung des vom Benutzer eingegebenen Textes verwendet wird.

*EINSCHRÄNKUNG: Variablennamen dürfen **nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen** enthalten **und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen**. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie oder einem Modul eindeutig sein (abhängig vom Geltungsbereich).*

Bei Bedarf geben Sie einen **Standardwert** ein, der nach dem Laden des Objekts im Textfeld angezeigt wird.

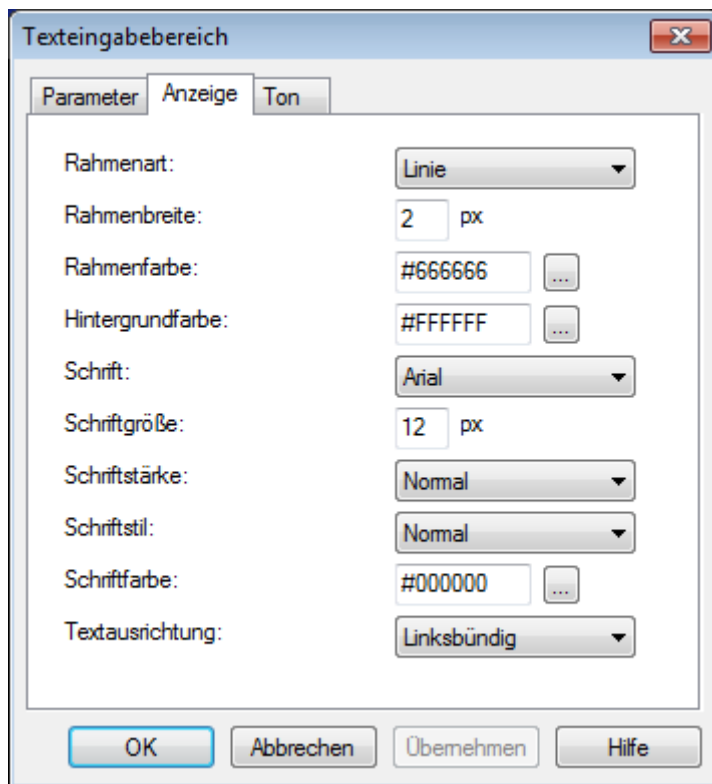
Bei Bedarf legen Sie die **Textumbruch**-Regeln fest.

- Die Standard-Einstellung bewirkt, dass der Cursor automatisch in die nächste Zeile springt, sobald der rechte Rand erreicht wird. Das ist ein „virtueller Textumbruch“ - wenn Sie den Textbereich vergrößern, wird der Umbruch an einer anderen Stelle im Text gesetzt. Weitere Textumbruchregeln:
- Automatisch eine neue Zeile beginnen und einen Zeilenumbruch (CRLF = carriage return / line feed) einfügen, sobald die Länge der Zeile den rechten Rand überschreitet. Wenn der Textbereich vergrößert wird, bleibt die Stelle des Textumbruchs unverändert.
- Eine neue Zeile beginnen, wenn die Taste „Enter“ gedrückt wird. Andernfalls wird der horizontale Scroll-Balken angezeigt, wenn die Text-Zeile den rechten Rand überschreitet.

Anmerkung: Wenn Sie auf „Enter“ drücken wird in den letzten beiden oben genannten Fällen ein „Zeilenumbruch“ eingefügt

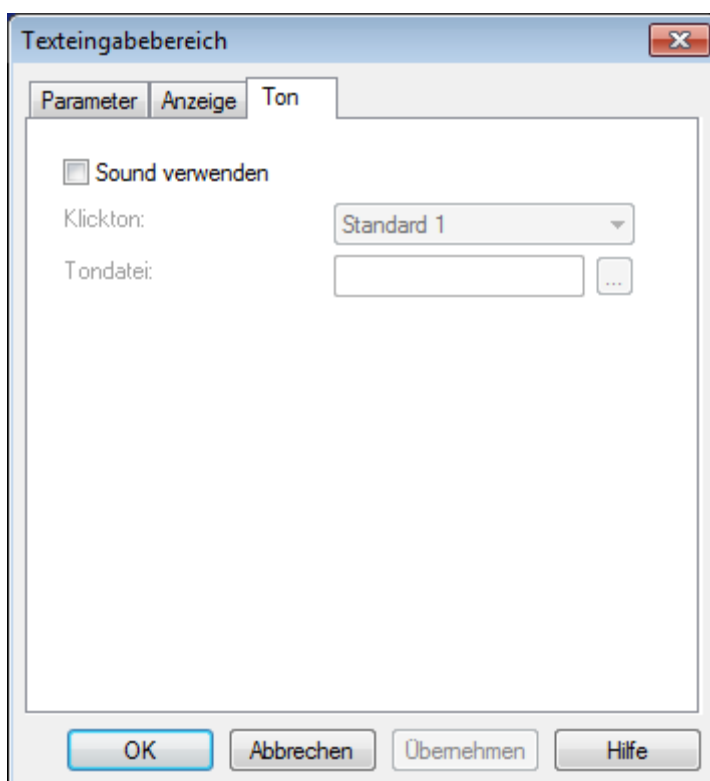
5. Objekte

Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeige“, um die Anzeigeparameter des Feldes einzustellen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton einstellen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.



Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Feld verlassen	<i>Sobald Text eingegeben wurde und der Cursor das Eingabefeld verlässt</i>

Objektmethoden

Der Zustand des Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Der Textbereich ist gesperrt - Eingaben sind nicht möglich</i>
ENTSPERREN	<i>Der Textbereich ist für Änderungen freigegeben</i>
WERT SETZEN	<i>Der Textbereich wird mit dem angegebenen Wert belegt</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in der Relief-Textbox bzw. einfachen Textbox benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
value	<i>Gibt den aktuellen Eingabefeldwert aus.</i>	<code>\$OBJ_ID.value</code>

5.3.15.4 Kontrollkästchen

Das Kontrollkästchen ermöglicht es den Benutzern eine Ja/Nein - Auswahl zu tätigen. Die Auswahl ist zugänglich über eine Variable, die innerhalb CourseLab für Aktionen zur Verfügung steht.

WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Beispiel eines Kontrollkästchens:

5. Objekte

☐ Beschreibung

Objektparameter

The screenshot shows a dialog box titled 'Kontrollkästchen' with three tabs: 'Parameter', 'Anzeige', and 'Ton'. The 'Parameter' tab is active. It contains the following fields and controls:

- 'Name der Variable': A text box containing 'heckbox_var'.
- 'Wert markiert': An empty text box.
- 'Wert nicht markiert': An empty text box.
- 'Standardwert': Two radio buttons, 'Markiert' (unselected) and 'Nicht markiert' (selected).
- 'Geltungsbereich der Variable': A dropdown menu showing 'Aktuelle Folie'.
- Buttons at the bottom: 'OK', 'Abbrechen', 'Übernehmen', and 'Hilfe'.

Geben Sie auf der Registerkarte „Parameter“ einen Variablennamen an, der für die Speicherung der Auswahl verwendet wird.

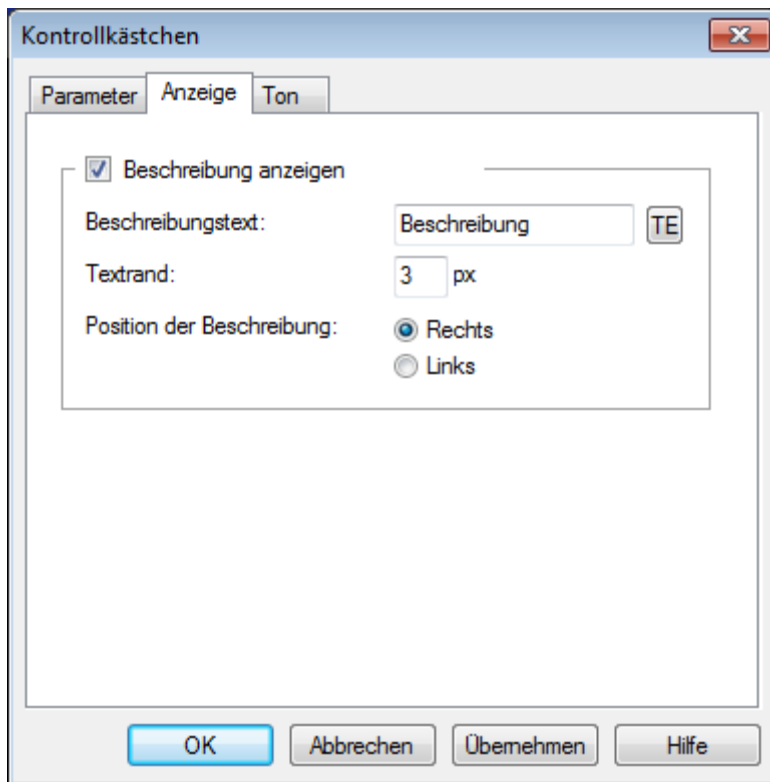
EINSCHRÄNKUNG: Variablennamen dürfen *nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen* enthalten *und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen*. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie eindeutig sein.

Legen Sie fest, welchen Wert Sie in der Variablen erwarten, wenn der Benutzer das Kontrollkästchen markiert, bzw. die Markierung entfernt. Die Standardwerte sind *true/false*. Legen Sie fest, ob das Kästchen bei der ersten Anzeige markiert sein soll oder nicht.

Wechseln Sie zur Registerkarte „Anzeige“, um die Darstellung des Kontrollkästchens festzulegen.

Wenn das Kontrollkästchen „Beschreibung anzeigen“ nicht markiert ist, sind alle weiteren Registerkartenparameter deaktiviert.

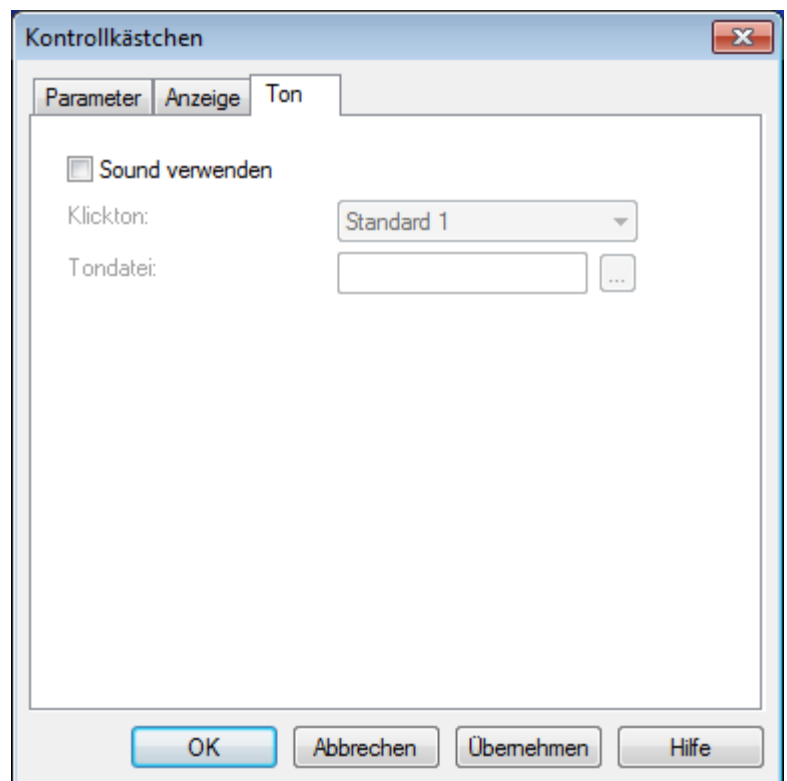
5. Objekte



Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie einen **Beschreibungstext** im Texteditor eingeben. Falls notwendig, ändern Sie den Wert für den **Textrand**. Dieser definiert den Abstand zwischen dem Kontrollkästchen und dem Text. Sie können auch die Position der Beschreibung (rechts oder links) festlegen.

Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

***WICHTIG!** Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.*



Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn markiert	<i>das Kontrollkästchen wurde gerade markiert</i>
Wenn Markierung entfernt	<i>die Markierung des Kontrollkästchens wurde gerade entfernt</i>
Wenn Zustand geändert	<i>Der Zustand des Kontrollkästchens wurde gerade geändert. Dieses Ereignis wird vor den oben erwähnten Ereignissen ausgelöst.</i>

Objektmethoden

Der Zustand des Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Das Kontrollkästchen kann nicht geändert werden</i>
ENTSPERREN	<i>Änderungen des Kontrollkästchens sind freigegeben</i>
WERT SETZEN	<i>Das Kontrollkästchen wird auf den angegebenen Wert gesetzt (markiert oder nicht markiert)</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in der Relief-Textbox bzw. einfachen Textbox benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
value	<i>Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. markiert ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.</i>	<code>\$OBJ_ID.value</code>

5.3.15.5 Optionen

Eine **Gruppe von Optionsschaltflächen** ermöglicht es dem Benutzer, einen einzelnen Eintrag aus einer Liste auszuwählen. Die vom Benutzer getroffene Auswahl kann in diversen Aktionen über die der Optionsgruppe zugeordneten Variablen abgerufen werden.

WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Beispiel einer **Gruppe von Optionsschaltflächen**

- ☒ Option 1
- ☐ Option 2

Objektparameter

Beschreibung	Wert	Ausgewählt
Option 1	1	Ja
Option 2	2	Nein

Geben Sie auf der Registerkarte „Parameter“ unter **Name der Variablen** einen Variablennamen an. In dieser Variablen wird die vom Benutzer getroffene Auswahl gespeichert.

***EINSCHRÄNKUNG:** Variablennamen dürfen **nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen** enthalten und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie eindeutig sein.*

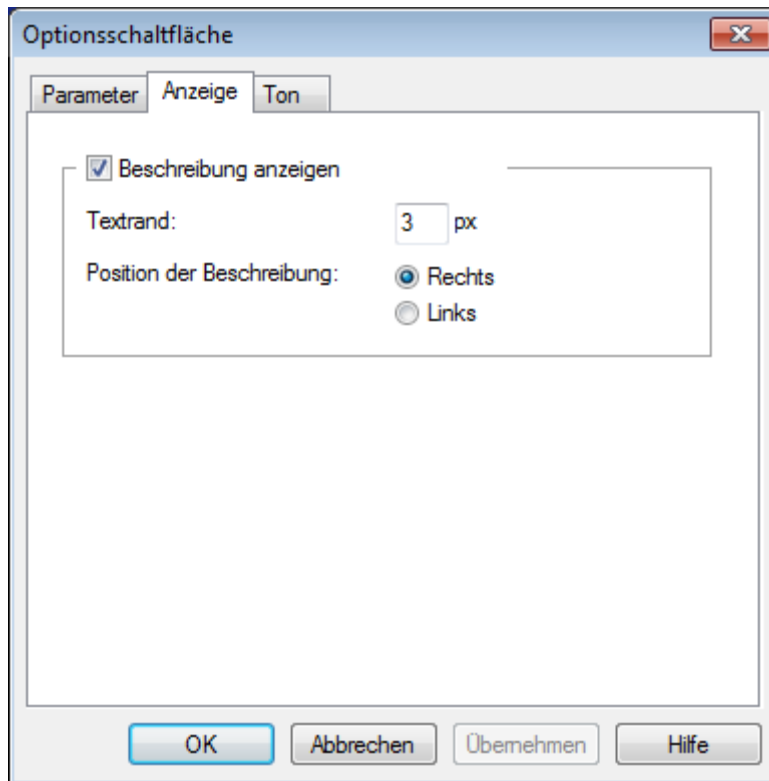
Sie können unter „Liste der Optionen“ beliebig viele Optionen hinzufügen. Öffnen Sie das Eingabefenster, indem Sie auf das Icon „+“ klicken. Tragen Sie die Beschreibung für den ausgewählten Eintrag in das Feld mit dem Texteditor ein.

Legen Sie für jede Auswahlmöglichkeit fest, welchen **Wert** die Variable erhalten soll wenn der Benutzer diesen Eintrag auswählt.

5. Objekte

Mit "Standardwert: ... Ausgewählt" können sie einen Eintrag auswählen, der beim ersten Anzeigen des Objektes bereits markiert ist. Beachten Sie bitte, dass nur ein Eintrag markiert sein darf - sind mehrere Markierungen angefordert, wird nur die letzte verwendet

EINSCHRÄNKUNG: Es kann für jede Optionsgruppe nur ein Anfangswert ausgewählt werden.

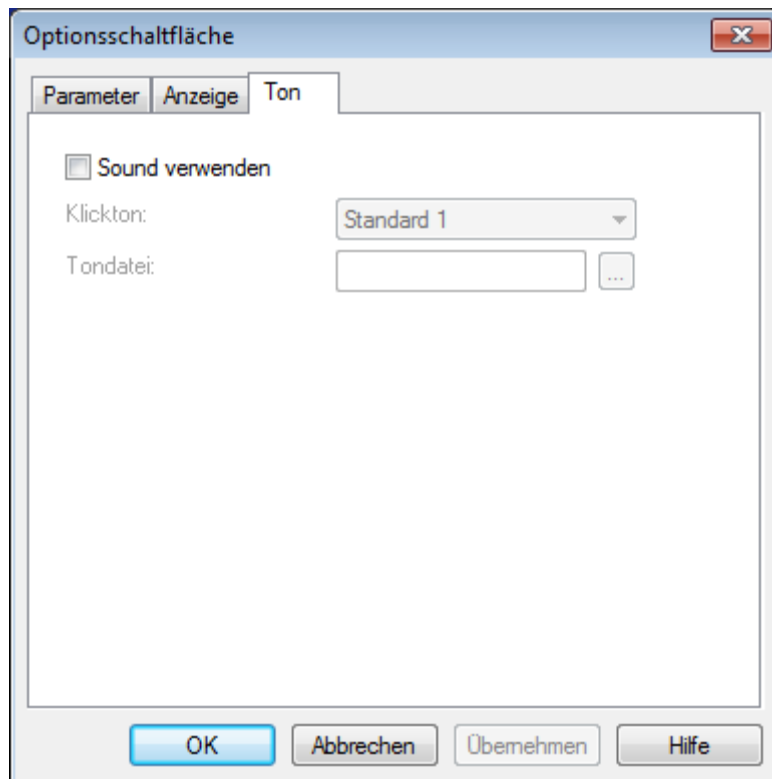


Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeige“, um die Ansicht des Feldes einzustellen.

Die wesentliche Auswahlbox ist „Beschreibung anzeigen“. Wenn diese nicht markiert ist, sind alle darunterliegenden Parameter inaktiv und es werden in diesem Fall nur die Optionen auf der Folie angezeigt.

Wenn die Auswahlbox „Beschreibung anzeigen“ markiert ist, wird der Beschreibungstext der Optionen angezeigt. Bei Bedarf ändern Sie den Wert für den **Textrand**. Dieser

definiert den Abstand zwischen der Option und dem Beschreibungstext. Zusätzlich können Sie die **Position** (rechts oder links) **der Beschreibung** der Optionen festlegen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton verwenden oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jenes Ereignis, das objektspezifisch ist.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Zustand geändert	<i>Der Benutzer hat die Auswahl geändert</i>

Objektmethoden

Der Zustand des Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Die Auswahl der Optionsgruppe kann geändert werden</i>
ENTSPERREN	<i>Die Optionsgruppe ist gesperrt, die Auswahl kann nicht geändert werden</i>

Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz in der Relief-Textbox bzw. einfachen Textbox benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

5. Objekte

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
value	Gibt den Wert aus, welcher der gerade ausgewählten Option zugeordnet wurde.	<code>\$OBJ_ID.value</code>

5.3.15.6 Drop-down Menu

Das **Drop-down Menu** erlaubt dem Benutzer die Auswahl eines Eintrags aus einer Liste von Werten. Der ausgewählte Wert ist über eine CourseLab-Variable verfügbar und kann in Aktionen verwendet werden.

WICHTIG! Die zugeordnete Variable wird erst gesetzt, wenn der Benutzer das Feld verlässt.

Objektparameter

Dropdown-Menü

Parameter | Anzeige | Ton

Name der Variable:

Liste der Elemente: + - ↑ ↓ 📄

Beschreibung	Wert	Ausgewählt
Element 1	1	Ja
Element 2	2	Nein

Geltungsbereich der Variable:

OK Abbrechen Übernehmen Hilfe

5. Objekte

Die Registerkarte „Parameter“ listet die auswählbaren Einträge auf. In der Spalte „Beschreibung“ steht der angezeigte Text. Wählt der Benutzer einen Eintrag aus, so erhält die Laufzeitvariable den für diesen Eintrag vorgegebenen Wert (Spalte „Wert“).

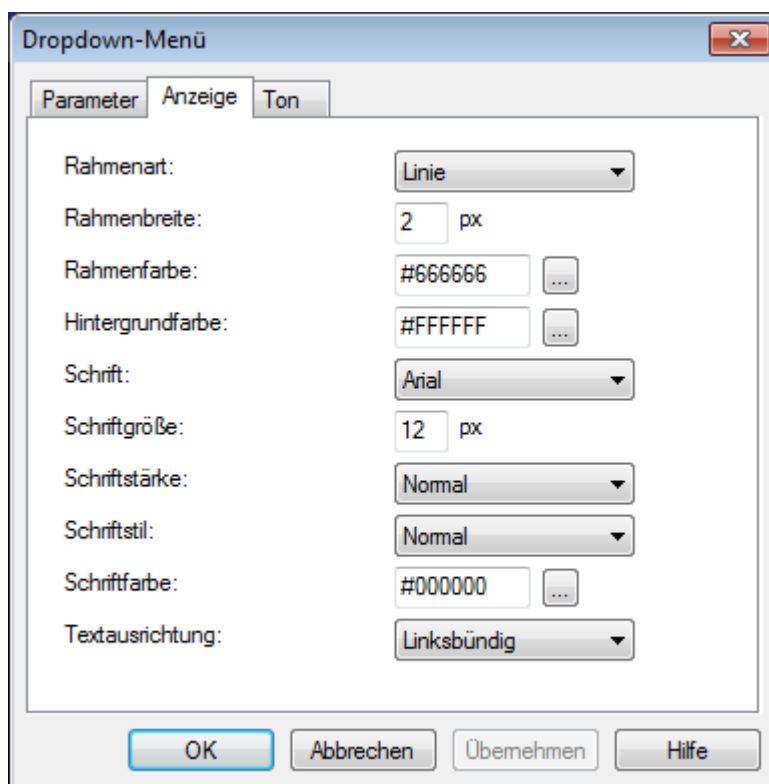
Geben Sie einen Variablennamen ein, der für die Speicherung des vom Benutzer gewählten Eintrags verwendet wird.

***EINSCHRÄNKUNG:** Variablennamen dürfen **nur Buchstaben des lateinischen Alphabetes und Zahlen** enthalten und dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen. Variablennamen müssen innerhalb einer Folie eindeutig sein.*

Verwenden Sie die „+“ - Schaltfläche, um einen neuen Eintrag hinzuzufügen, oder klicken Sie doppelt auf einen bestehenden Eintrag, um diesen zu bearbeiten. Mit den Pfeilen können Sie einen Eintrag verschieben.

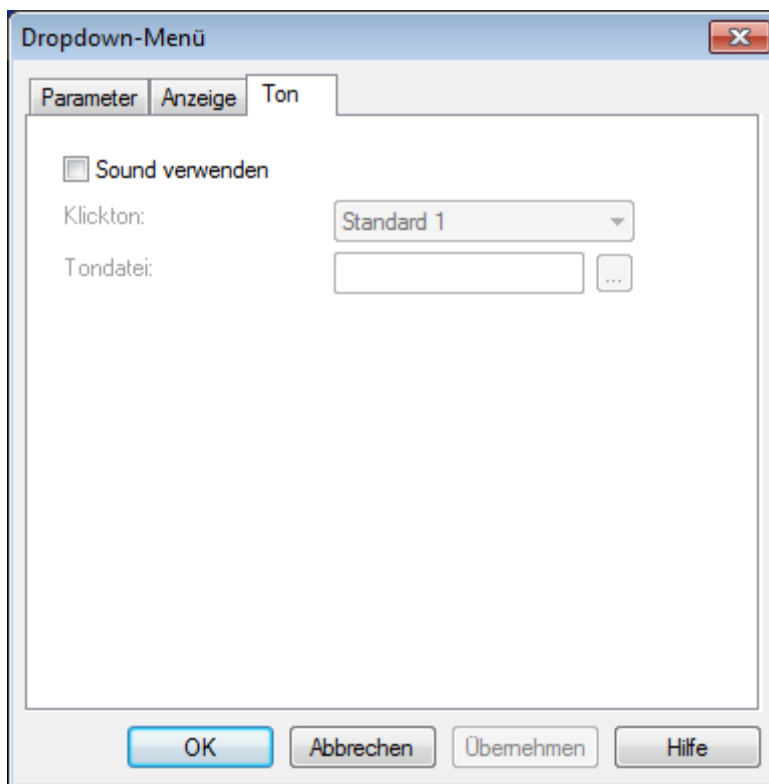
Tragen Sie die **Beschreibung** für den Eintrag in das Feld ein. Legen Sie den **Wert** für die Variable fest, für den Fall, dass ein Benutzer diesen bestimmten Eintrag auswählt. Markieren Sie einen der Einträge als **Standardwert**, wodurch dieser nach dem Laden des Objektes als Vorschlagswert in der Auswahlbox angezeigt wird.

***EINSCHRÄNKUNG:** Es sollte nicht mehr als ein Wert vorab ausgewählt werden.*



Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeigen“, um die Drop-Down-Menüanzeige zu ändern.

Anmerkung:
Diese Einstellungen beeinflussen alle Menüpunkte.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu einer unerwünschten Verzögerung beim Abspielen der Datei.

Objektspezifische Ereignisse

Dieses Objekt bietet spezielle Ereignisse an, die zur Programmierung verwendbar sind. Wählen Sie dazu im Kontextmenü des Objektes den Menüpunkt „Aktionen“ aus. Die Events sind in der linken Spalte des dadurch geöffneten Aktionseditors sichtbar. Die nachfolgende Tabelle beschreibt nur jene Ereignisse, die objektspezifisch sind.

Ereignis	Ausgelöst durch
Wenn Element gewählt	<i>Benutzer hat einen Eintrag ausgewählt</i>

Objektmethoden

Der Zustand dieses Objektes kann unter Verwendung dieser Methoden geändert werden.

Name der Methode	Ergebnis der Durchführung
SPERREN	<i>Die Auswahl kann geändert werden</i>
ENTSPERREN	<i>Die Auswahl ist gesperrt und kann nicht geändert werden.</i>

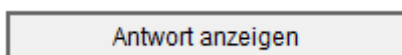
Objektspezifische Eigenschaften

Zusammen mit den allgemeinen Objekteigenschaften hat dieses Objekt einige spezifische Eigenschaften, die in den Aktionen und für Textersatz benutzt werden können (OBJ_ID ist durch die aktuelle ID des Objektes zu ersetzen):

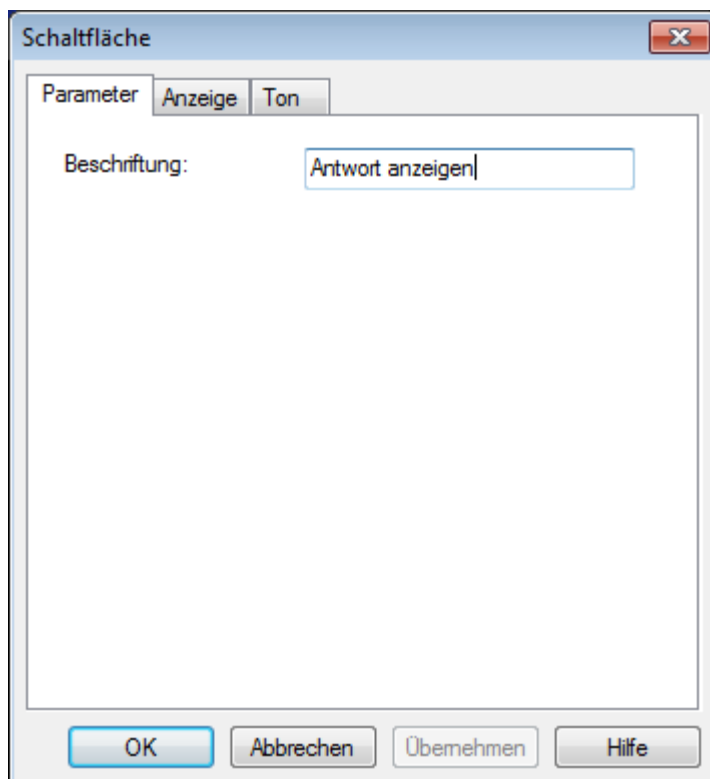
Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
disabled	Gibt den Wert 1 aus, wenn das Objekt z.Z. gesperrt ist, andernfalls wird der Wert 0 ausgegeben.	<code>\$OBJ_ID.disabled</code>
value	Liefert jenen Wert, der dem aktuell ausgewählten Element entspricht.	<code>\$OBJ_ID.value</code>
selectedName	Gibt die Beschreibung des derzeit ausgewählten Menüpunktes aus.	<code>\$OBJ_ID.selectedName</code>

5.3.15.7 Schaltfläche

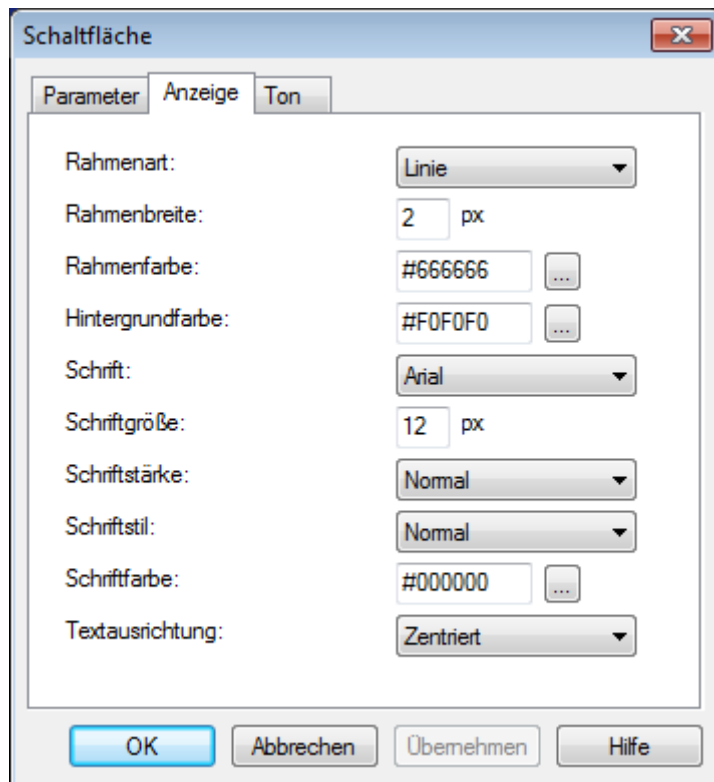
Eine gedruckte **Schaltfläche** ermöglicht das Auslösen zuvor erstellter Aktionen.



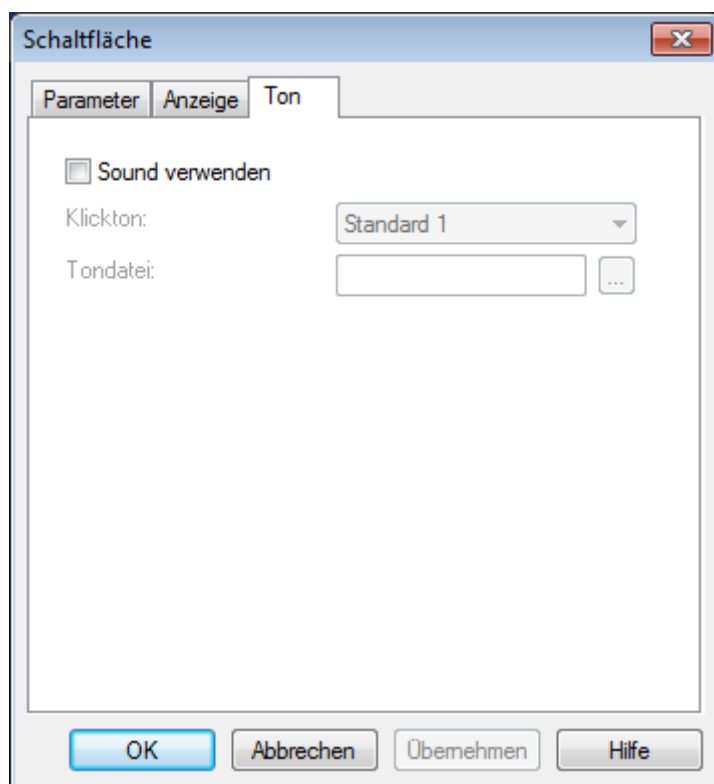
Objektparameter



Der einzige Parameter auf der ersten Registerkarte ist die **Beschriftung** der Schaltfläche. Tragen Sie den von Ihnen gewünschten Text ein.



Benutzen Sie die Registerkarte „Anzeige“, um die Darstellung der Schaltfläche einzustellen.



Auf der Registerkarte „Ton“ können Sie die Tonwiedergabe ein- und ausschalten, einen Standardton wählen oder eine eigene Tondatei zuordnen.

WICHTIG! Tondateien, die beim Klicken oder bei Mauskontakt abgespielt werden, müssen kurz sein und dürfen keine Verzögerung am Anfang haben. Andernfalls führt dies möglicherweise zu unerwünschten Verzögerungen in der Kurswiedergabe.

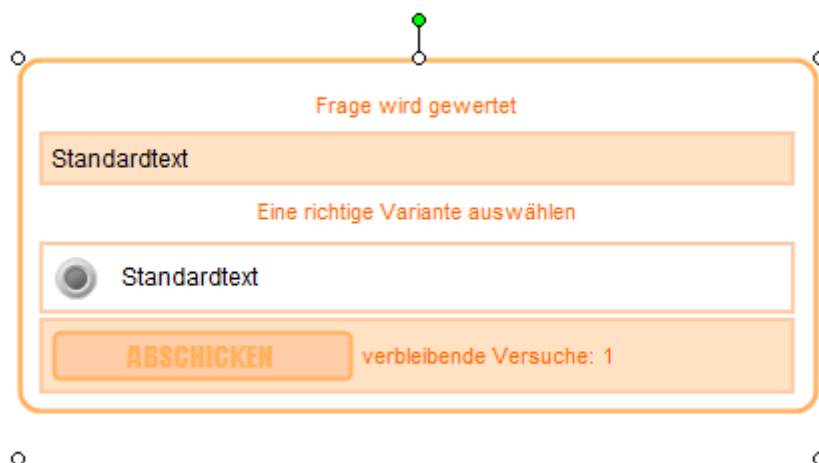
5.3.16 Benutzerdefinierte Kopien von Objekten erstellen

Ab der CourseLabversion 2.5 können sie benutzerdefinierte Kopien von Standardobjekten zu der Objektbibliothek hinzufügen.

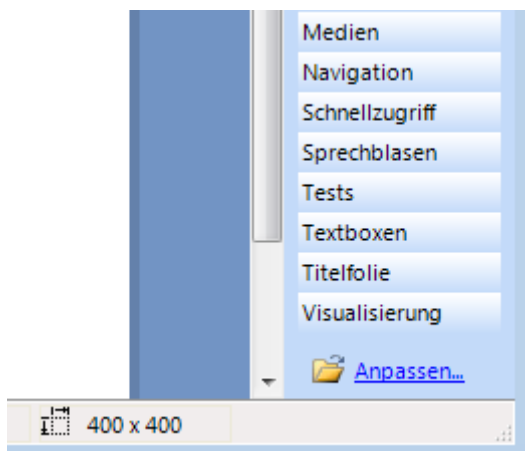
ANMERKUNG: Sie können die CourseLab Standard Objekte nicht ändern oder bearbeiten. WebSoft Ltd. ist nicht verantwortlich für die korrekte Arbeit von modifizierten Kopien von Objekten und es wird auch keine Unterstützung angeboten für diese Objekte.

Als Beispiel: Erstellen einer Kopie eines Single Choice Frage-Objekts:

1. Fügen Sie ein Single Choice Frage-Objekt in die Folie ein.
2. Stellen Sie die Objektparameter (Ansicht, Farbe, Schema, Standardmeldungen und Warnungen, Feedback und Bewertung, etc.) nach Ihren Vorstellungen ein.
3. Überprüfen Sie, ob das Objekt an der gewünschten Stelle platziert ist.



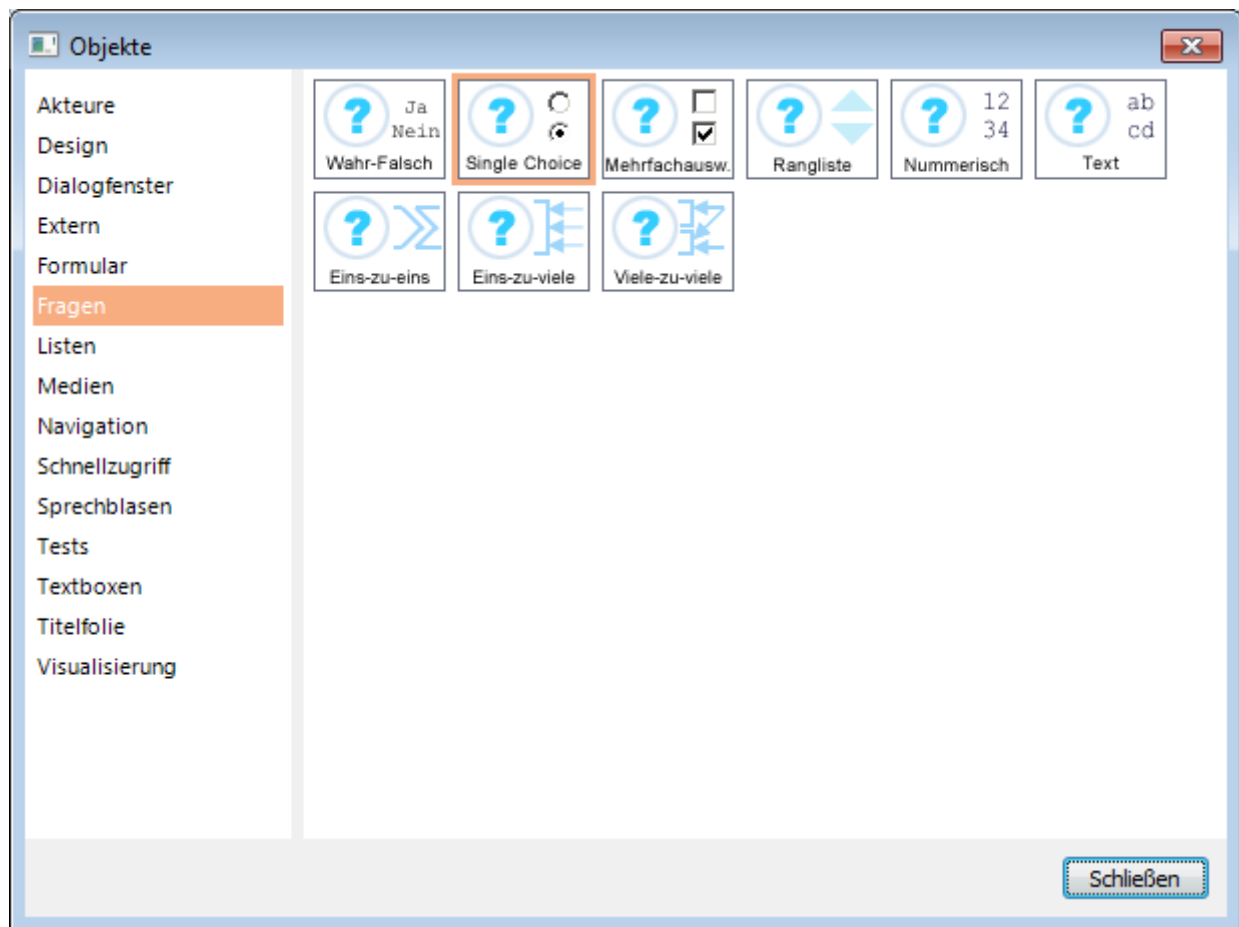
4. Markieren Sie das Objekt und klicken anschließend rechts unten in der Objektbibliothek auf Anpassen.



5. Die Objektbibliothek wird angezeigt. Beachten Sie, dass diese genau an der Stelle im

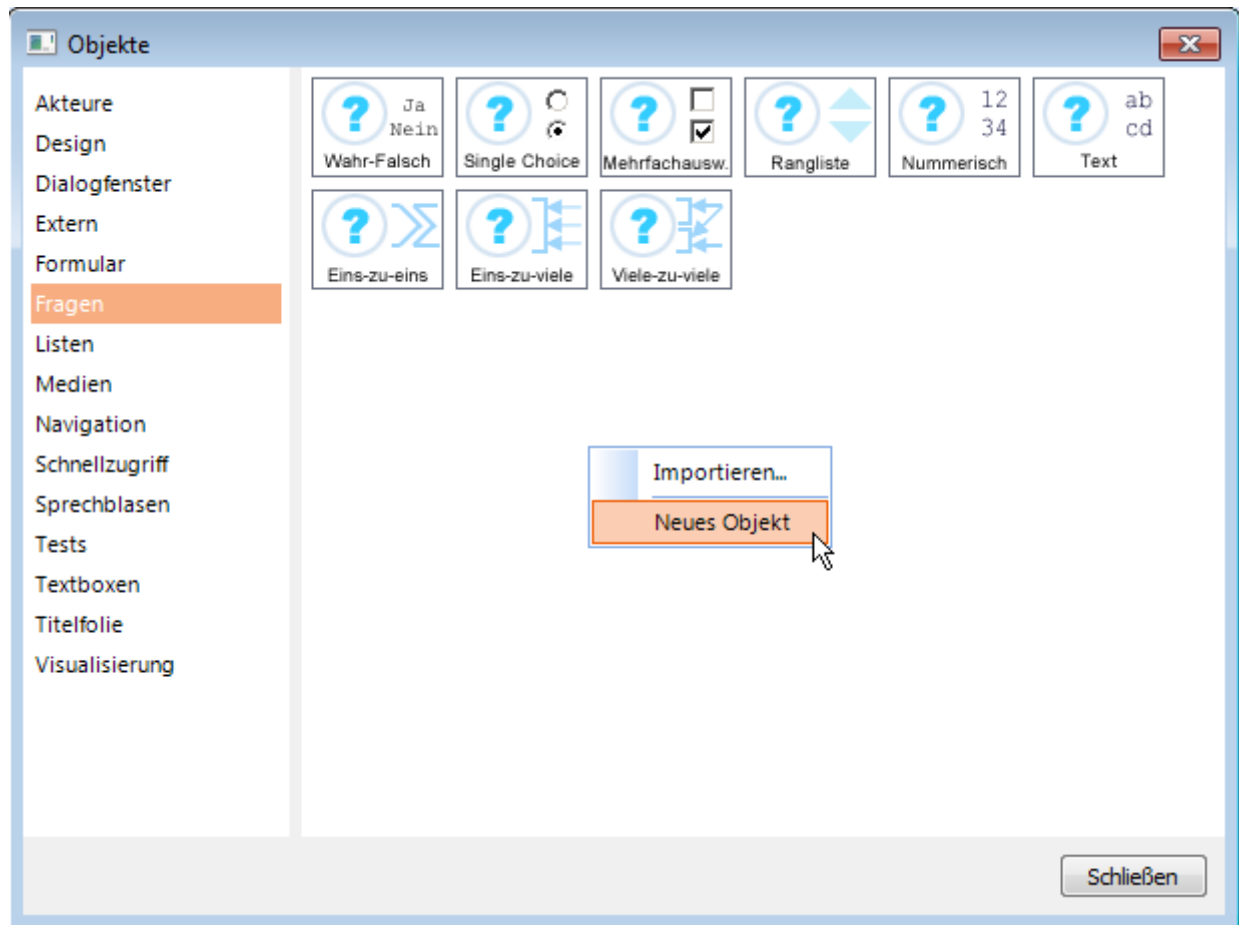
5. Objekte

Objektbereich angezeigt wird, welche das ausgewählte Objekt enthält. Erstellen Sie die Kopie an derselben Stelle oder an einer anderen (oder erstellen Sie ihre eigene Sektion - mit der rechten Maustaste den Objektbereich anklicken).

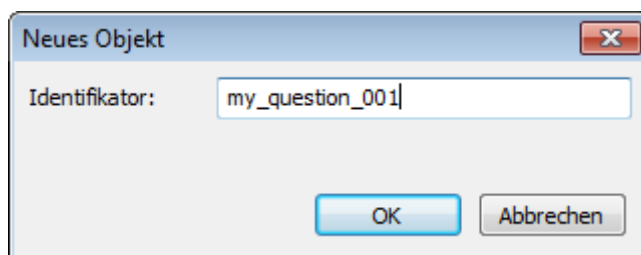


6. Im Dialogfenster öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü und wählen "neues Objekt" aus.

5. Objekte

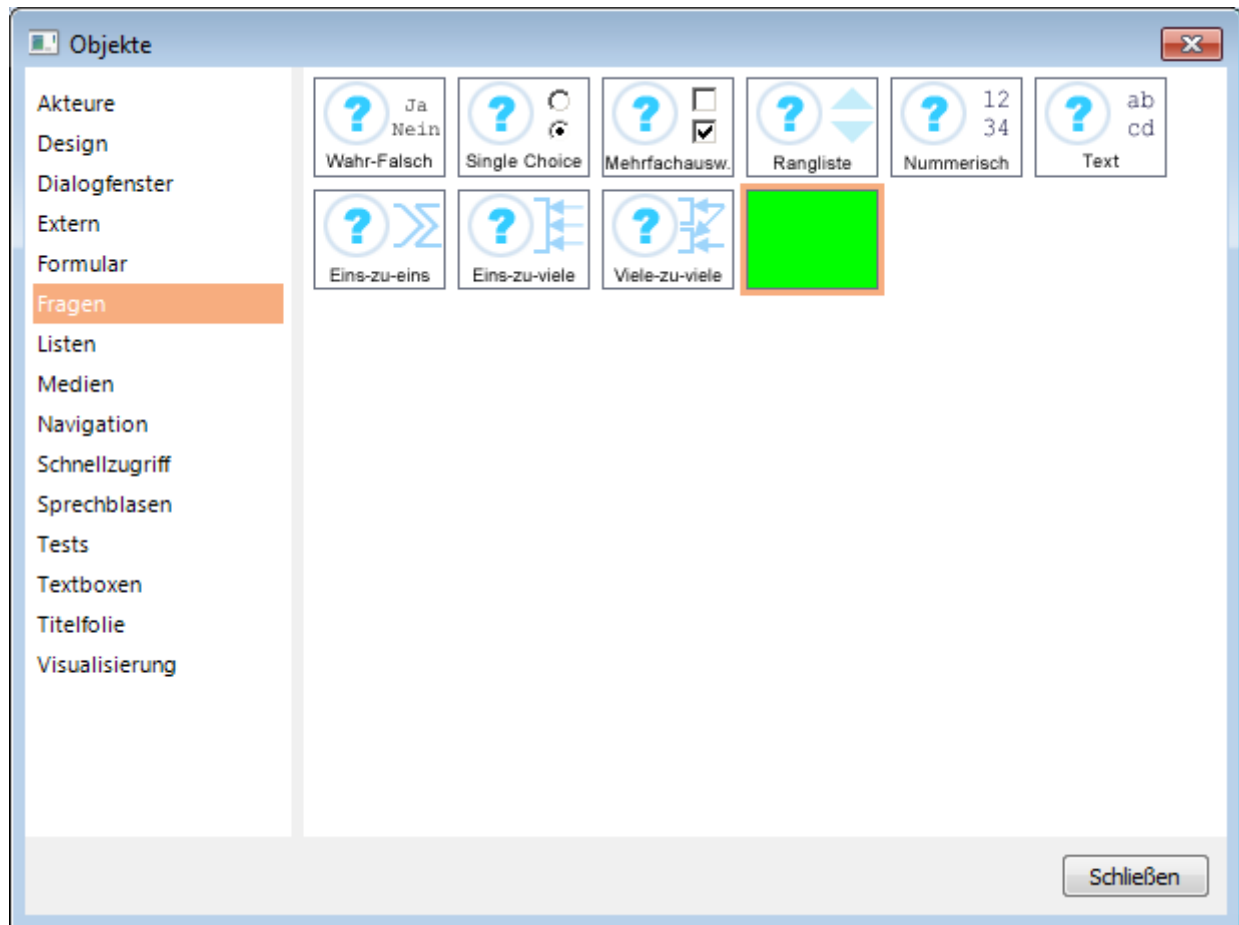


7. Vergeben Sie eine eindeutige Kennung für das neue Objekt. Diese muss eindeutig sein und darf nur aus Buchstaben und Ziffern bestehen.

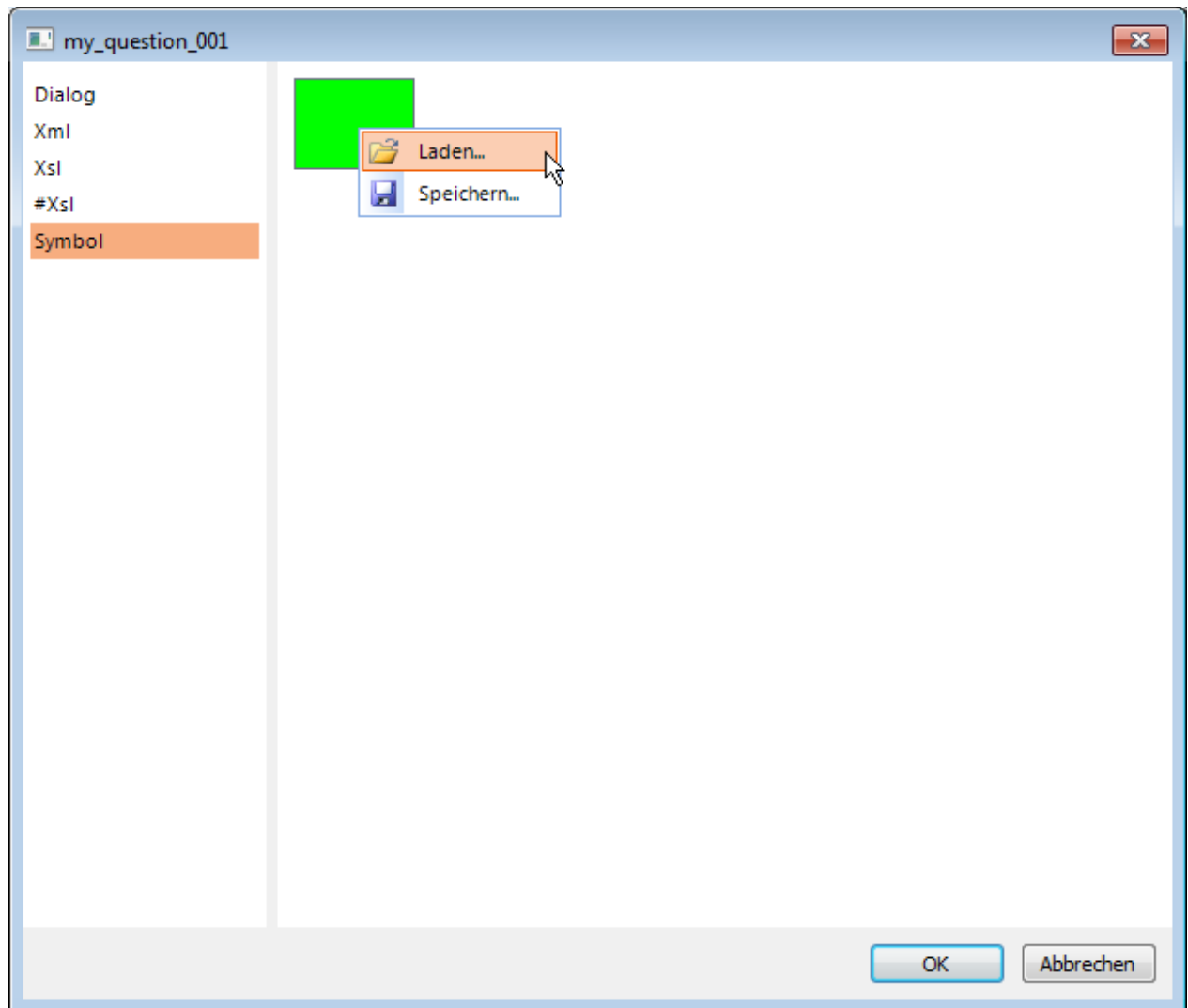


8. Mit dem Klick auf OK wird das neue Objekt als Kopie erstellt. Das Icon ist noch ein leeres grünes Rechteck.

5. Objekte



9. Erstellen Sie ein passendes Icon (GIF or PNG, 64x48 pixel) mit einem Grafikeditor. Mit einem Doppelklick auf das leere grüne Icon wird der Objekteditor geöffnet. Wählen Sie in der Auswahl links „Symbol“ aus und importieren im Kontextmenü des Icons (rechte Maustaste- 'Laden' auswählen) das neue Bild.



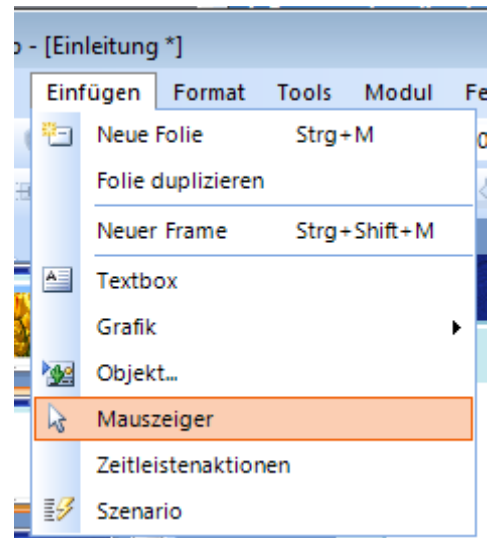
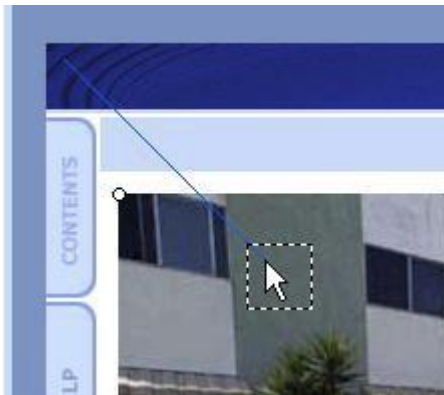
10. Mit der Bestätigung der Änderung (Klick auf OK) werden die Änderungen übernommen, das neue Objekt ist jetzt in der Objektbibliothek verfügbar.

5.4 Mauszeiger

Lernkurse, welche zum Erlernen eines Software-Programms bestimmt sind, können Simulationen enthalten. Üblicherweise besteht solch eine Simulation aus einer Abfolge von Frames. Z.B: Der Mauszeiger bewegt sich zu einem Menüpunkt, dann wird ein Mausklick simuliert und auf dem nächsten Frame wird das Ergebnis des Mausklicks angezeigt. Das spezielle Mauszeiger-Objekt wird benutzt, um Mausbewegungen nachzuahmen.

5.4.1 Mauszeiger verwenden

Wenn während der Aufnahme einer Simulation (Tools – Bildschirmaufzeichnung) die Checkbox „Mauszeiger aufzeichnen“ aktiviert ist, wird der Mauszeiger automatisch in den Frame eingefügt. Jedoch kann der Mauszeiger auch in einen vorhandenen Frame hinzugefügt werden. In diesem Fall wählen Sie aus dem Menü **Einfügen** den Unterpunkt **Mauszeiger** aus.

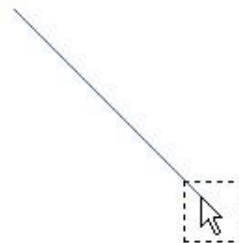


Der Mauszeiger wird auf den aktuellen Frame gesetzt.

Cursor-Bewegungsweg

Die blaue Linie zum Mauszeiger stellt die Mausbewegung dar.

Um den **Ausgangspunkt** der Mauszeiger-Bewegung zu ändern, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und doppelklicken Sie auf den gewünschten Punkt innerhalb eines Frames. Auf diese Art können Sie den Ausgangspunkt des Mauszeigers ändern, aber **nur auf dem ersten Frame innerhalb einer Folie**. Für alle folgenden Frames ist der Ausgangspunkt der Bewegung der Endpunkt des Mauszeigers vom vorherigen Frame.



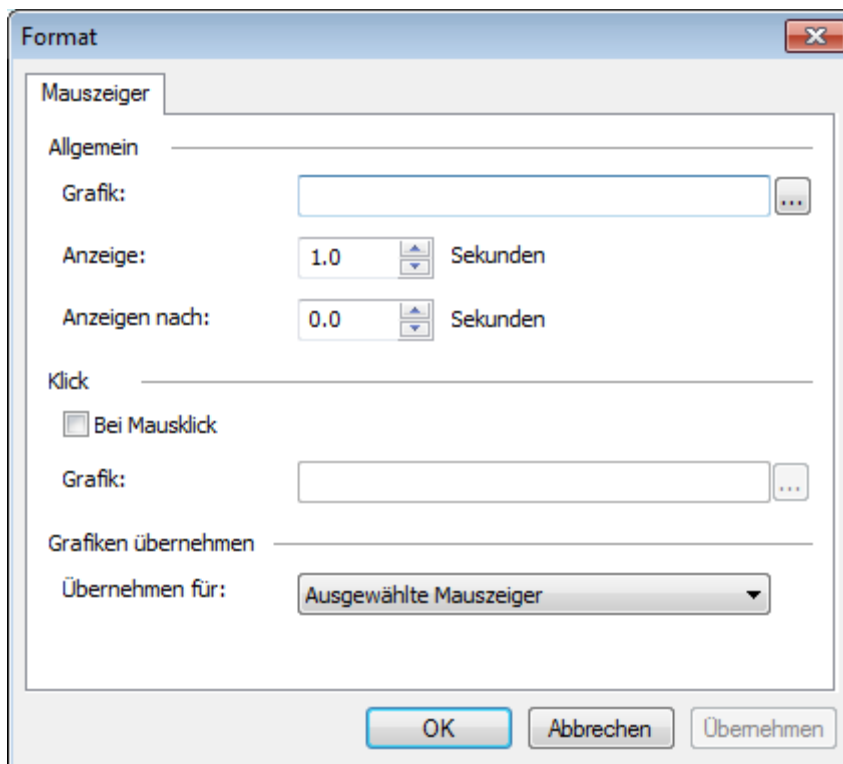
Um den **Endpunkt** des Mauszeigers zu ändern, ziehen Sie einfach das Mauszeiger-Icon zum gewünschten Punkt auf der Folie.

Um die End-Position des Mauszeigers mit der letzten Position des **vorherigen Frames** zu verbinden, können Sie aus dem Kontextmenü den Unterpunkt „An vorherigem Frame ausrichten“ auswählen.

Wählen Sie den Menüpunkt **an nächstem Frame ausrichten** aus dem Kontextmenü aus, um die abschließende Position des Mauszeigers mit der Zielposition desselbigen auf dem folgenden Frame zu verbinden.

5.4.2 Dauer der Mauszeiger-Bewegung

Es ist möglich, die Startzeit der Mauszeiger-Bewegung und dessen Dauer festzulegen. Wählen Sie den Menüpunkt „Mauszeiger formatieren“ aus dem Kontextmenü aus, um das Dialogfenster „Format“ zu öffnen.



Das Feld „Anzeige“ enthält die Dauer der Mauszeiger-Bewegung.

Das Feld „Anzeigen nach“ gibt die Startzeit der Bewegung an.

Innerhalb eines Frames ist es möglich, mehrfache und komplexe Bewegungswege herzustellen, indem man mehrere Mauszeiger-Objekte hinzufügt. Wichtig ist, dass die Startzeit später angesetzt werden muss, als die End-Zeit der Bewegung des vorherigen Frames.

Für alle Cursor mit der Einstellung „bei Mausklick“ dauert das Klicken 0,7 Sekunden. Dieser Zeitraum muss berücksichtigt werden, wenn die Anzeigedauer für den Frame festgelegt wird, sowie bei der Einstellung „Anzeigen nach“ für den nächsten Mauszeiger im Frame.

5.5 Szenarien

CourseLab-Szenarien sind Vorlagen für vordefinierte Interaktionen zwischen zwei oder mehreren Objekten. Die Szenarien ermöglichen einem Kursautor die erforderlichen Parameter dafür festzulegen und den Inhalt auf die Folie zu übertragen.

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit, Text und Bilder in die Folie einzufügen und Interaktionen für diese festzulegen, jedoch wird dieser Prozess durch die Anwendung von Szenarien erheblich beschleunigt.

Als Anwendungsbeispiel siehe [5.5.1 Produktkatalog](#).

5.5.1 Produktkatalog

Um ein Szenario in einen Frame einzufügen öffnen Sie Szenario im Aufgabenleiste und wählen durch Doppelklick das Szenario aus.

Um die Parameter eines Szenarios nachträglich zu ändern öffnen Sie die Framestruktur (rechts am Schirm im Aufgabenleiste) und wählen "Szenario bearbeiten" aus dem Kontext-Menü des entsprechenden Szenarien.

Für jedes Produkt wird folgendes festgelegt:

- Produktname
- Pfad zu einem Bild des Produktes.
- Formatierte Textbeschreibung des Produktes

Nachdem alle Parameter eingegeben wurden zeigt die Folie eine Liste der Produkte. Wird einer der Einträge ausgewählt, erscheint dessen Beschreibung mit Bild.

6. Umgang mit Objekten

6.1 Objektposition innerhalb eines Frames

6.1.1 Objekt-Auswahl

Um einen Befehl an dem Objekt anzuwenden, muss dieses ausgewählt werden.

Ausgewählte Objekte sind mit Markierungen umrandet, welche für die Größenänderung verwendet werden.

Die Information zu dem ausgewählten Objekt wird in der Statusleiste unterhalb des Bearbeitungsfensters angezeigt.

Falls mehrere Objekte ausgewählt werden, wird die Information des zuletzt ausgewählten Objekts angezeigt.

Objekte im Bearbeitungsfenster auswählen

- Um das Objekt auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.
- Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt während Sie die Shift- oder Strg-Taste gedrückt halten.
- Um die Auswahl wieder rückgängig zu machen, klicken Sie mit der linken Maustaste während Sie die Shift- oder Strg-Taste gedrückt halten.
- Klicken Sie an eine beliebige Stelle auf der Folie, um die Auswahl rückgängig zu machen.
- Drücken Sie Strg+A, um alle auf der Folie befindlichen Objekte auszuwählen.

Auch wenn die Objekte, die sich auf der Vorlagen-Folie befinden auf der Standard-Folie sichtbar sind, können solche Objekte nur auf der Vorlagen-Folie ausgewählt werden.

Auswahl von aufeinanderfolgenden Objekten

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, können Sie das Objekt, das in der Reihenfolge dahinter liegt auswählen, indem Sie die Tab-Taste drücken.

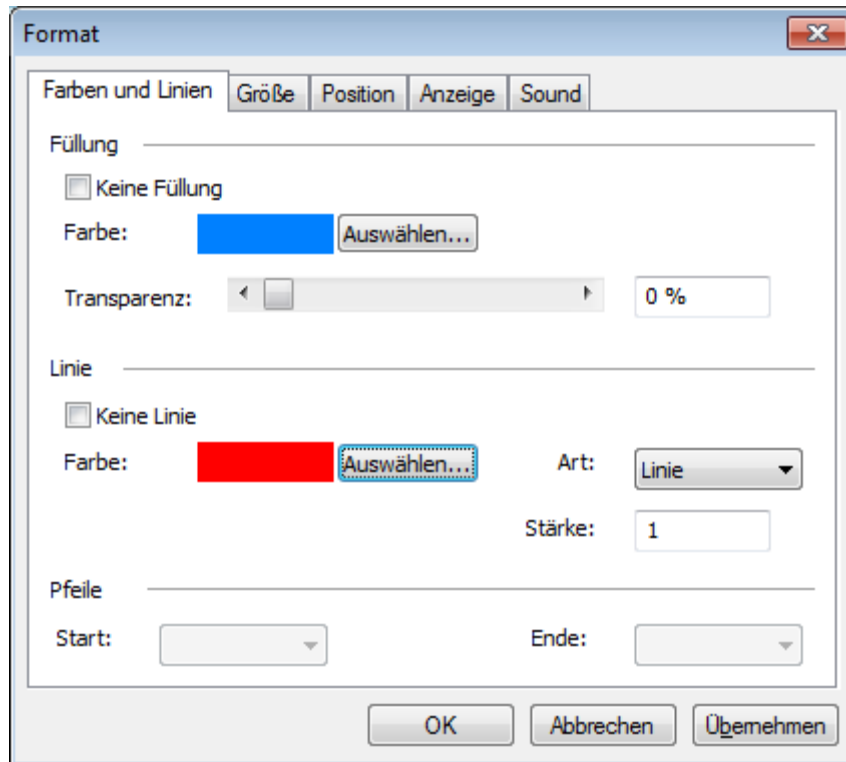
- Wenn Sie das vorhergehende Objekt in der Reihenfolge auswählen wollen, verwenden Sie die Tab-Taste, während Sie die Shift-Taste gedrückt halten.

Objektauswahl in der Aufgabenleiste

1. Wählen Sie **Ansicht -> Aufgabenleiste -> Frame Struktur** aus, um die Framestruktur in der Aufgabenleiste anzuzeigen
2. Um ein Objekt in der Framestruktur auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die ID des Objekts. Um alle Objekte in einer Gruppe auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die ID der Gruppe.

6.1.2 Rahmen, Füllfarben und Transparenz

Wenn Sie ein Objekt in einen Frame einfügen, wird dieses in einem rechteckigen Platzhalter dargestellt. Die Farbeinstellungen im Reiter "Farben und Linien" des Format-Dialogs betreffen den Hintergrund (dh. die Kontur) des Platzhalters und nicht das Objekt selbst. Wenn das Objekt den Platzhalter komplett ausfüllt (zB. eine Grafik), dann ist der Hintergrund nur in den transparenten Bereichen sichtbar.



Ausnahme: bei Formen wirken Änderungen von Hintergrund und Rahmen des Platzhalters direkt auf die Form selbst.

Am gleichen Farbreiter kann über den Schieberegler die Transparenz des Platzhalters und des Objekts eingestellt werden.

6.1.3 Ändern der Größe eines Objekts

Größe ändern mit der Maus

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Stellen Sie den Cursor über einen der Marker des Objekts (Weisse Punkte).
3. Drücken Sie die linke Maustaste.
4. Halten Sie diese gedrückt und ziehen Sie den Cursor zur gewünschten Position. Die gepunktete Linie zeigt die neue Größe des Platzhalters des Objekts an.
5. Lassen Sie die Maustaste los.

Um die Größenänderung abzubrechen drücken Sie die Esc-Taste.

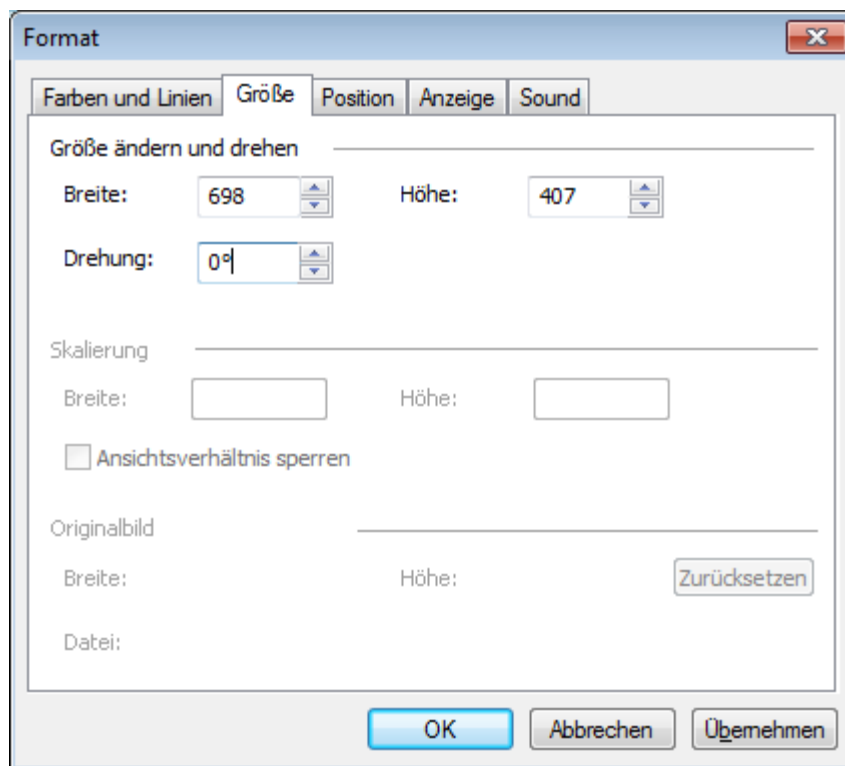
Größenänderung mit der Tastatur

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.
2. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt. Drücken Sie die Pfeiltasten, um den rechten und unteren Rand des Objekts zu verschieben.

Die oben erwähnten Methoden können auch für die Größenänderung mehrerer Objekte verwendet werden.

Exakte Größenänderung

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster "Format" aus dem Kontextmenü aus (Klick mit rechter Maustaste auf das Objekt - "Objekt formatieren"), oder wählen Sie die entsprechende Schaltfläche aus der Symbolleiste aus.
3. Wechseln Sie zur Registerkarte "Größe".
4. Geben Sie die neue Breite und Höhe des Objekts an.



Sie können diese Einstellungen auch für die Größenänderung mehrerer Objekte gleichzeitig festlegen. Bei geöffnetem Dialogfenster haben die Felder nur dann einen Eintrag, wenn diese Einstellung in allen Objekten ident ist. Wenn Sie dieses Feld leer lassen, bleibt der Wert der Größe unverändert.

Der Befehl "Objekt formatieren" ist auch im Kontextmenü des Objekts, dessen ID in der Framestruktur im Aufgabenleiste angezeigt wird, verfügbar.

Wird ein Objekt mit beliebigem Umriss in den Frame eingefügt, so erhält es einen rechteckigen Platzhalter. Es gibt 3 Arten, wie Objekte den Bereich des Platzhalters übernehmen:

- Das Objekt passt sich automatisch an die Größe des Platzhalters an (zB: Bilder und Formen übernehmen immer die Höhe und Breite des Platzhalters)
- Das Objekt bestimmt seine Größe selbst (zB. anhand seines Inhaltes wie etwa die Textlänge)
- Das Objekt hat eine fixe Größe

6.1.4 Bewegen eines Objektes

Objekte bewegen mit der Maus

1. Bewegen Sie den Cursor über das Objekt.
2. Drücken Sie die linke Maustaste.
3. Halten Sie die Maustaste gedrückt und dann ziehen Sie den Cursor zur gewünschten Position. Die gepunktete Linie zeigt die neue Position des Platzhalters des Objekts an.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Um die Verschiebung des Objekts abubrechen drücken Sie die Esc-Taste.

Objekte bewegen mit der Tastatur

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.
2. Nun können Sie die Bewegung des Objekts mit der Tastatur kontrollieren, indem Sie die Pfeiltasten drücken.

Objekte bewegen mit den Schaltflächen in der Symbolleiste.



Nach oben schieben - Das Objekt wird eine Position nach oben verschoben.



Nach unten schieben - Das Objekt wird eine Position nach unten verschoben.



Nach links schieben - Das Objekt wird eine Position nach links verschoben.

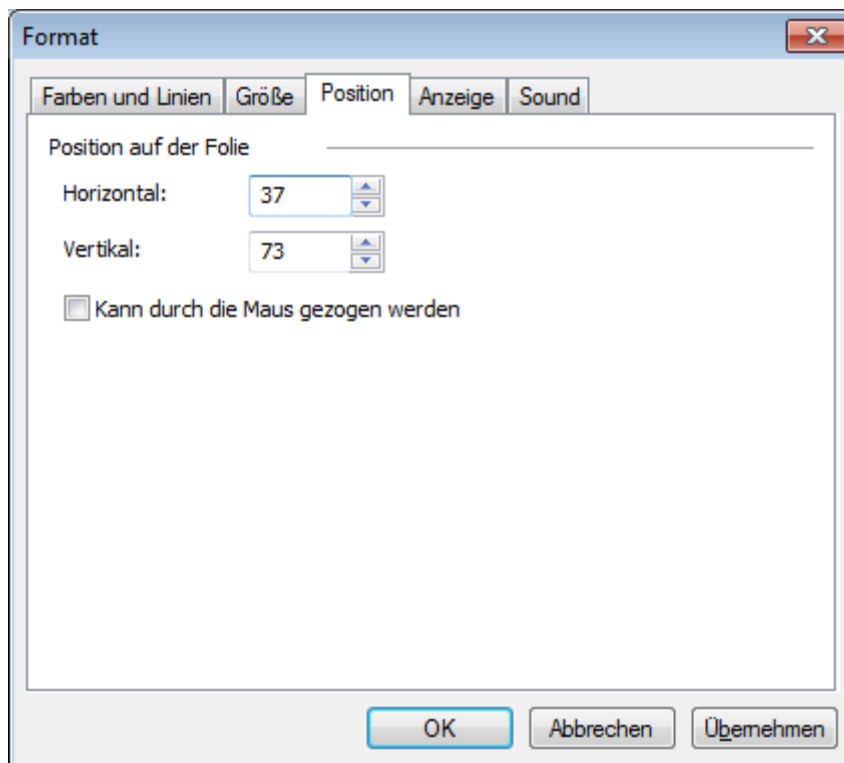


Nach rechts schieben - Das Objekt wird eine Position nach rechts verschoben.

Die oben erwähnten Methoden können auch an mehreren Objekten angewandt werden. Die Ausrichtung der Objekte zueinander bleibt unverändert.

Präzise Position der Objekte

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster "Format" aus dem Kontextmenü aus (Klick mit rechter Maustaste auf das Objekt - "Objekt formatieren"), oder wählen Sie die entsprechende Schaltfläche aus der Symbolleiste aus.
3. Wechseln Sie zur Registerkarte Position.
4. Legen Sie die horizontalen und vertikalen Koordinaten fest.



Sie können diese Einstellungen auch für die Positionierung mehrerer Objekte gleichzeitig festlegen. Bei geöffnetem Dialogfenster haben die Felder nur dann einen Eintrag, wenn diese Einstellung in allen Objekten ident ist. Wenn Sie dieses Feld leer lassen, bleibt der Wert der Position unverändert.

"Objekt formatieren..." ist auch im Kontextmenü des Objektes in der Framestruktur (rechts am Schirm im Task Panel) verfügbar.

Über das Kontrollkästchen "Kann mit der Maus gezogen werden" kann man ein Objekt für drag&drop innerhalb eines Frames freigeben. Der Benutzer kann dann dieses Objekt mit der Maus bewegen.

6.1.5 Ausrichtung von Objekten

Zwei oder mehr Objekte auf der Folie können mit diesen Schaltflächen im Verhältnis zueinander ausgerichtet werden.

Mögliche Ausrichtungen, wenn zwei oder mehr Objekte selektiert sind:

Horizontale Ausrichtung



Nach Links ausrichten - Diese Schaltfläche richtet die ausgewählten Objekte horizontal nach ihrem linken Rand aus.



Mittig ausrichten - Diese Schaltfläche richtet die vertikalen Mittellinien der ausgewählten Objekte aus, basieren auf der Mittellinie des breitesten Objektes dieser Auswahl.



Nach rechts ausrichten. - Diese Schaltfläche richtet die ausgewählten Objekte horizontal, im Verhältnis zu der Grenze des am weitesten rechts liegenden Objektes dieser Auswahl aus.

Vertikale Ausrichtung



Nach oben hin ausrichten - Diese Schaltfläche richtet die ausgewählten Objekte vertikal, im Verhältnis zu der Grenze des am weitesten oben liegenden Objektes dieser Auswahl aus.



Mittig ausrichten - Diese Schaltfläche richtet die horizontalen Mittellinien der ausgewählten Objekte aus, basieren auf der Mittellinie des am höchst gelegenen Objektes dieser Auswahl.



Nach unten hin ausrichten - Diese Schaltfläche richtet die ausgewählten Objekte vertikal, im Verhältnis zu der Grenze des niedrigsten Objektes dieser Auswahl aus.

Mit Hilfe dieser Symbolleiste können drei oder mehrere Objekte auf einer Folie gleichmäßig verteilt werden.

Horizontale Verteilung



Diese Schaltfläche verteilt die selektierten Objekte gleichmäßig zwischen den linken und rechten äußersten Objekten der Auswahl.

Vertikale Verteilung



Diese Schaltfläche verteilt die selektierten Objekte gleichmäßig zwischen dem obersten und untersten Objekt der Auswahl.

6.1.6 Drehen eines Objekts

Objekt drehen mit der Maus.

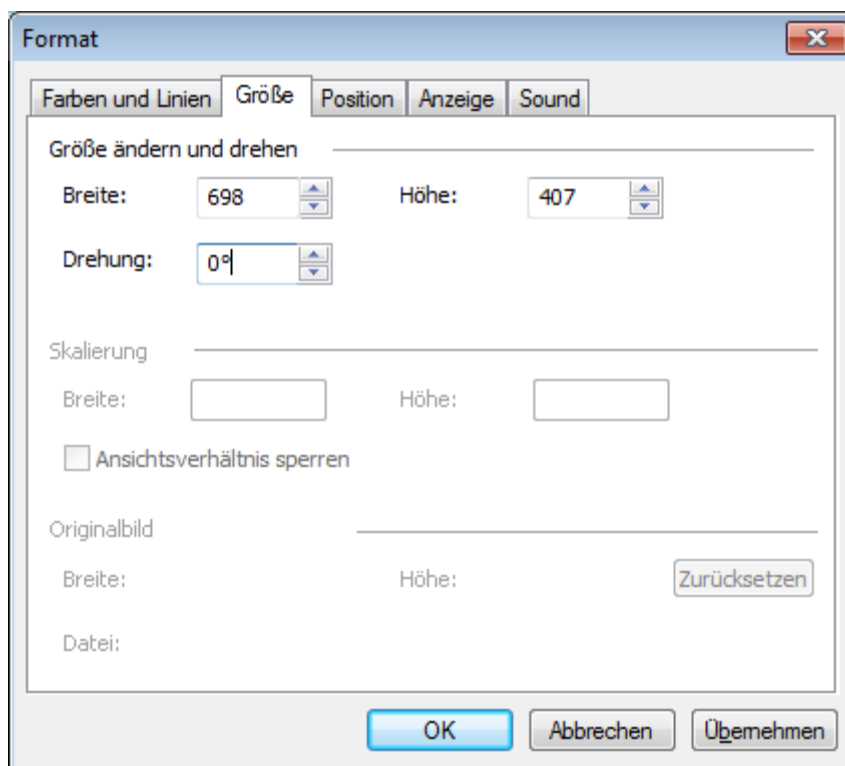
1. Bewegen Sie den Cursor zum Rotations-Marker (grüner Punkt).
2. Drücken Sie die linke Maustaste.
3. Halten Sie die Maustaste gedrückt und dann ziehen Sie den Cursor zur gewünschten Position. Die gepunktete Linie zeigt die neue Position des Platzhalters des Objekts an.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Um die Drehung des Objekts abzubrechen drücken Sie die Esc-Taste.

Es ist außerdem möglich, mehrere Objekte auf einmal zu drehen. Die Position der ausgewählten Objekte im Verhältnis zueinander wird nicht verändert.

Geben Sie den exakten Wert für den Winkel der Objektrotation an.

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster "Format" aus dem Kontextmenü aus (Klick mit rechter Maustaste auf das Objekt - "Objekt formatieren"), oder wählen Sie die entsprechende Schaltfläche aus der Symbolleiste aus.
3. Wechseln Sie zur Registerkarte "Größe".
4. Geben Sie den gewünschten Winkel zur Rotation an.



Sie können diese Einstellungen auch für die Winkel mehrerer Objekte festlegen. Bei geöffnetem Dialogfenster wird das Rotationsfeld nur dann verfügbar, wenn diese

6. Umgang mit Objekten

Einstellung in allen Objekten ident ist. Wenn Sie dieses Feld leer lassen, bleibt der Winkel für die Rotation unverändert.

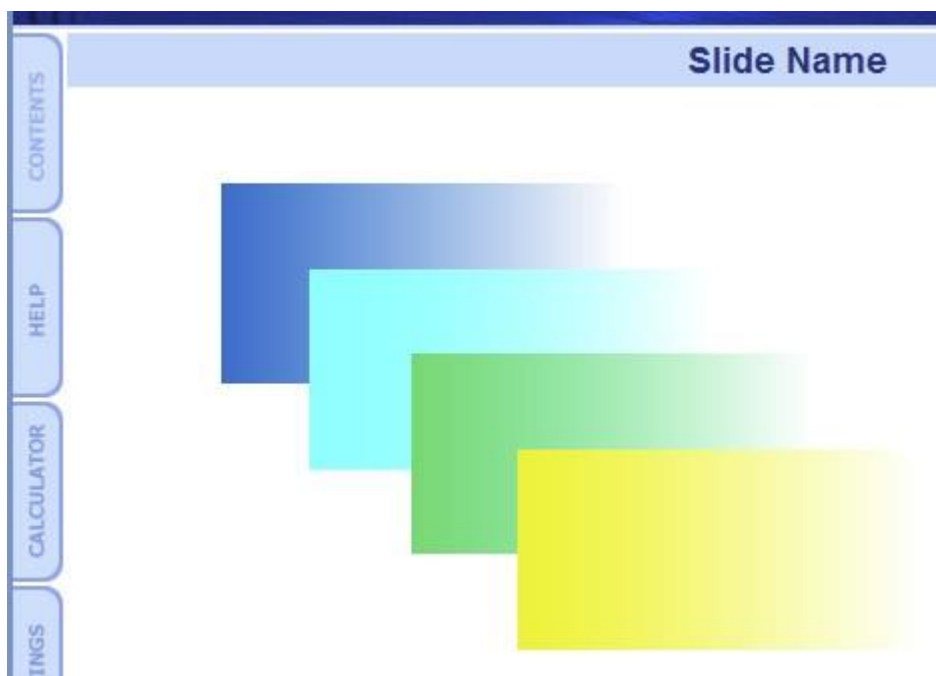
WICHTIG! Für die Drehung der Objekte wird die Unterstützung durch den Browser benötigt. Durch eingeschränkte Browserunterstützung könnte die Qualität der Rotation beeinträchtigt werden.

EINSCHRÄNKUNGEN: Die Objektrotation wird nur in Microsoft Internet Explorer unterstützt.

6.1.7 Ändern der Reihenfolge (Sichtbarkeit) der Objekte

Die Objekte innerhalb einer Folie werden der Reihe nach angezeigt. Dieses kann leicht veranschaulicht werden, wenn Objekte wasserfallartig positioniert werden (sehen Sie Bild unten). Die zuerst erstellten Objekte werden als erstes angezeigt und werden daher von den Objekten überdeckt, die später erstellt wurden.

Um die Reihenfolge der Objekte (Z-Reihenfolge) während des Folienentwurfs zu ändern, verwenden Sie folgende Befehle aus dem Kontextmenü:



-  **Reihenfolge -> In den Vordergrund** – das ausgewählte Objekt wird vor allen anderen Objekten positioniert.
-  **Reihenfolge -> In den Hintergrund** - Das ausgewählte Objekt wird hinter allen anderen Objekten positioniert.
-  **Reihenfolge -> Eine Ebene nach vorne** - Das ausgewählte Objekt wird eine Ebene nach vorn gesetzt.
-  **Reihenfolge -> Eine Ebene nach hinten** - Das ausgewählte Objekt wird eine Ebene nach hinten gesetzt.

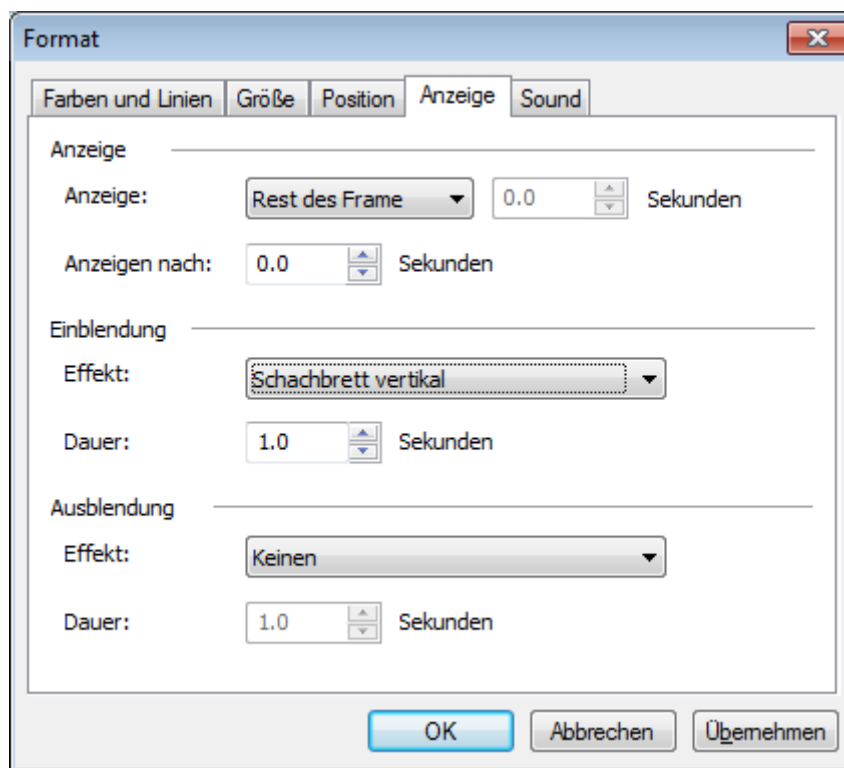
6.2 Steuerung der Anzeigzeit

6.2.1 Effekte

Standardmäßig werden Objekte auf dem Frame komplett angezeigt. Um den Lernprozess interaktiver zu gestalten, können Sie bestimmte Anzeigeeffekte festlegen.

EINSCHRÄNKUNG: Alle Effekte werden nur im Internet Explorer richtig angezeigt. In allen anderen Browsern ist die Anzeige von Effekten eingeschränkt. Wenn ein ausgewählter Effekt nicht in einem bestimmten Browser unterstützt wird, ersetzt der Courselab-Player diesen Effekt automatisch durch einen, der durch den aktuellen Browser unterstützt wird.

Dazu wechseln Sie zur Registerkarte „Anzeige“ im Fenster „Format“, um Eingangseffekte eines Objektes festzulegen. Courselab (und infolgedessen der Courselab-Player) enthält 24 Eingangseffekte. Legen Sie die Dauer für jeden Effekt (Eingang oder Ausgang) in Sekunden fest.



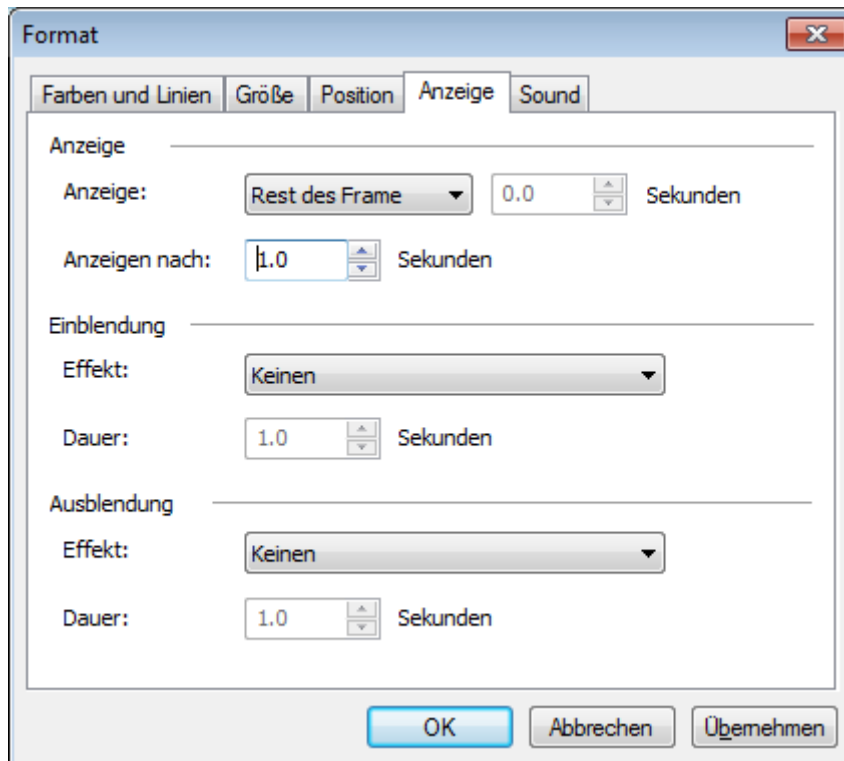
Beachten Sie bitte:

- Anders als bei der Zeitdauer des Eingangseffekts, welche in der Zeit der Ausführung des Objekts miteinbezogen ist, ist die Zeit des Ausgangseffektes hier nicht integriert. Dieser Effekt wird als „Überzeit“ ausgeführt.
- Effekte, sowie andere allgemeine Einstellungen, sind auf den Platzhalter des Objektes anwendbar. Wenn die Größe des Platzhalters viel größer als das tatsächliche Objekt ist, benötigt die Durchführung des Effekts auf leerem Platzhalterraum eventuell zusätzliche Zeit.
- Effekte können bei der Anzeige des Objekts und auch bei der Anzeige (oder beim Schließen), die durch das Ereignis DISPLAY ausgelöst wurde, angewendet werden.

6.2.2 Objekt-Anzeigedauer

Es ist möglich, eine Startzeit für das Anzeigen eines Objektes auf einer Folie und auch die Dauer der Anzeige festzulegen. Sie können festlegen, dass ein Objekt nur angezeigt werden soll, nachdem ein bestimmtes Ereignis ausgelöst wurde.

Um die Startzeit und die Dauer zu ändern, öffnen Sie das Dialogfenster „Format“.



Anzeige – hier können Sie eine von vier Optionen wählen:

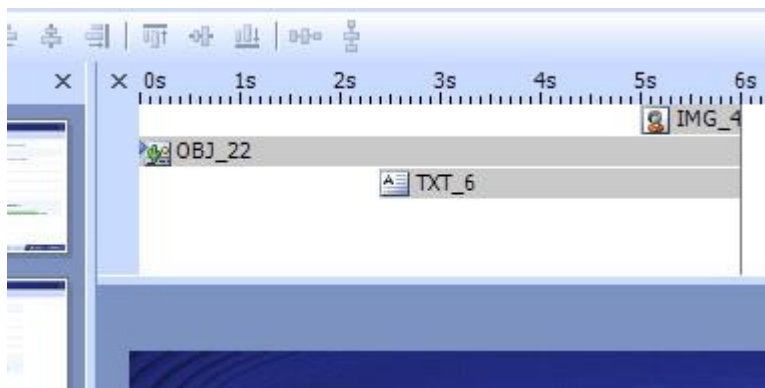
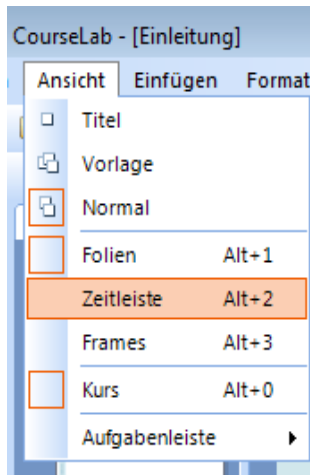
- **Keine** – das Objekt wird überhaupt nicht angezeigt. Dieser Modus wird verwendet, wenn das Objekt nur durch eine Aktion vom Benutzer angezeigt werden soll.
- **Rest des Frames** - das Objekt wird ab dem festgesetzten Moment angezeigt, bis zum Übergang zum nächsten Frame innerhalb einer Folie (oder zu einer anderen Folie, wenn der aktuelle Frame der letzte oder einzige auf der Folie ist).
- **Rest der Folie** – das Objekt wird ab dem festgesetzten Moment bis zum Übergang zur nächsten Folie angezeigt.
- **Rest der Folie** – das Objekt wird ab dem festgesetzten Moment bis zum Übergang zur nächsten Folie angezeigt.

Anzeigen nach - Legt die Verzögerung der Startzeit im Verhältnis zu der Startzeit des Frames fest.

6.2.3 Zeitleiste

Sie können die Zeitsteuerung der Objekte im Fenster "Format" bearbeiten oder die grafische Darstellung in der „**Zeitachse**“ verwenden.

Wählen Sie **Ansicht -> Zeitachse** - aus, um die „Zeitachse“ zu öffnen. Diese „Zeitachse“ erscheint oberhalb des Modulfensters.



Die Zeitachse enthält alle Objekte des aktuellen Frames.

Die dünne, graufarbige vertikale Linie stellt das Zeitlimit des Frames dar (Anzeigedauer des Frames). Wenn die Folie aus mehreren Frames besteht, erfolgt zu diesem Zeitpunkt der Wechsel auf den nächsten Frame. Die Anzeigedauer des Frames kann durch Ziehen der Linie nach links oder rechts entlang der Zeitachse geändert werden.

Die Streifenlinien mit den Objektesymbolen in der „Zeitachse“ stellen die Dauer der Objektanzeige dar. Der linke Rand der Streifenlinie stellt die Startzeit der Anzeige dieses Objekts dar (zu diesem Zeitpunkt wird das Objekt eingeblendet). Der rechte Rand der Streifenlinie stellt den Zeitpunkt dar, an dem das Objekt verschwindet. Sie können die Startzeit und die Dauer der Anzeige ändern, indem Sie die Grenzen der Streifenlinien mit der Maus an die gewünschte Stelle ziehen.

Eine Streifenlinie mit einem Mauszeiger stellt die Dauer der Mausbewegung dar. Die leeren Stellen auf den Streifenlinien stellen die Zeit dar, in der der Cursor still liegt.

Wichtig: Wenn beim Mauszeiger die Anzeige der Mausklicks aktiviert wurde, ist eine Pause von mind. 0.7 Sek. einzuplanen für die Anzeige der Klick-Grafik bevor die nächste Mausbewegung stattfindet oder der Frame beendet wird.

6.3 Objekteigenschaften

Objekteigenschaften sind Objektparameter, die in Aktionen und im Textersatz verwendet werden können. Zur Verwendung in Aktionen verwenden Sie **\$OBJ_ID.eigenschaft** (**OBJ_ID** ist die Objekt-Kennung und **eigenschaft** der Name der gewünschten Eigenschaft) als Ausdruck, und für den Textersatz können sie diesen Ausdruck - gekapselt in doppelte geschwungene Klammern - in den Textboxen (Relief und Einfach) verwenden: {{ \$OBJ_ID.eigenschaft }}

6.3.1 Allgemeine Objekteigenschaften

Allgemeine Objekteigenschaften sind Eigenschaften, die jedes Courselab-Objekt zur Verfügung stellt - diese können in Aktionen (mit \$OBJ_ID.eigenschaft im Ausdruck) und im Textersatz (mit {{ \$OBJ_ID.eigenschaft }} im Text) verwendet werden (OBJ_ID bedeutet aktuelle Objekt-ID);

Eigenschaft	Ausgabe	Syntax
x	Gibt die X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes auf dem Frame aus (Abstand zum linken Rand).	\$OBJ_ID.x
y	Gibt die Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes auf dem Frame aus (Abstand zum oberen Rand).	\$OBJ_ID.y
w	Gibt die Breite des Objektes in Pixel aus.	\$OBJ_ID.w
h	Gibt die Höhe des Objektes in Pixel aus.	\$OBJ_ID.h
startx	Gibt die Start-X-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes auf dem Frame aus, wie im Bearbeitungsmodus festgelegt.	\$OBJ_ID.startx
starty	Gibt die Start-Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Objektes auf dem Frame aus, wie im Bearbeitungsmodus festgelegt.	\$OBJ_ID.starty
startw	Gibt die Anfangs-Breite des Objektes in Pixel aus.	\$OBJ_ID.startw
starth	Gibt die Anfangs-Höhe des Objektes in Pixel aus.	\$OBJ_ID.starth

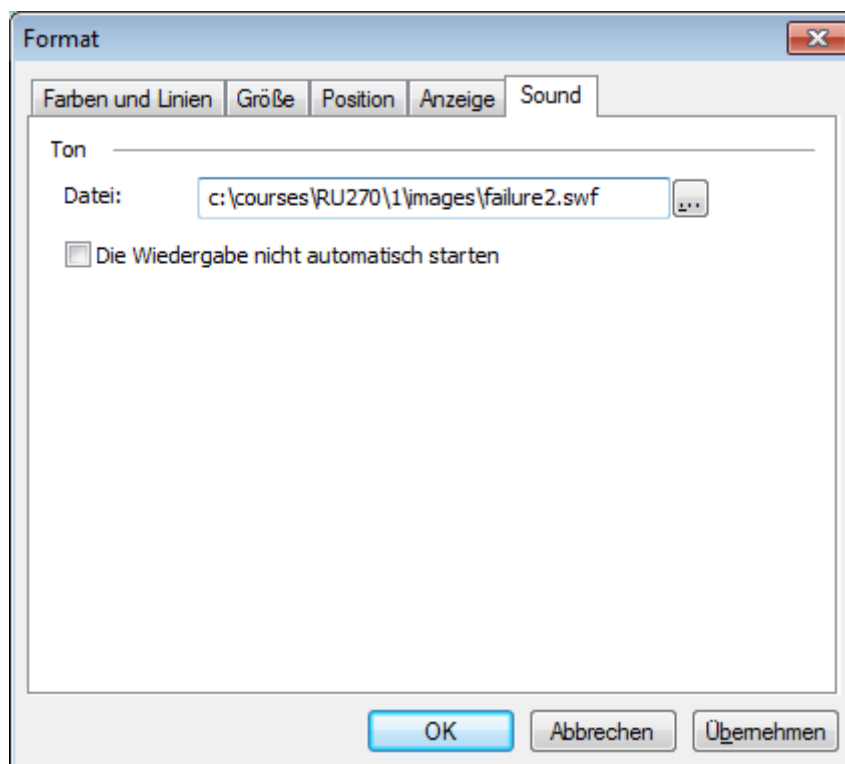
Beachten Sie, dass die Anfangswerte und die aktuellen Werte gleich sind, solange die Position oder Größe des Objekts nicht geändert wurde.

6.3.2 Objektspezifische Eigenschaften

Spezifische Objekt-Eigenschaften sind Parameter eines Objektes, welche für Aktionen und Textersatz verwendet werden können. Abhängig vom Objekt stehen unterschiedliche Eigenschaften zur Verfügung. Im Gegensatz zu den bei allen Objekten vorhandenen allgemeinen Objekteigenschaften sind die speziellen Eigenschaften nicht bei allen Objekten vorhanden. In den einzelnen Kapiteln zu den Objekten sind daher die verfügbaren speziellen Eigenschaften angeführt.

6.4 Sound an Objekte binden

In CourseLab kann zu jedem Objekt eine Audiodatei angegeben werden. Diese wird im Reiter "Ton" der Formateinstellungen angegeben und wird darauf automatisch in den Ordner "Images" des jeweiligen Moduls kopiert.



Normalerweise wird der Ton automatisch nach dem Laden des Objektes wiedergegeben. Das kann verhindert werden durch Markieren der entsprechenden Auswahlbox. In diesem Fall ist die Audiodatei an das Objekt gebunden und kann mit der Aktion SOUND wiedergegeben werden. Die folgenden Audioformate werden unterstützt: Adobe Flash (*.swf), oder jedes Format, welches vom Windows Mediaplayer unterstützt wird (*.wav, *.wma, *.mp3 usw.).

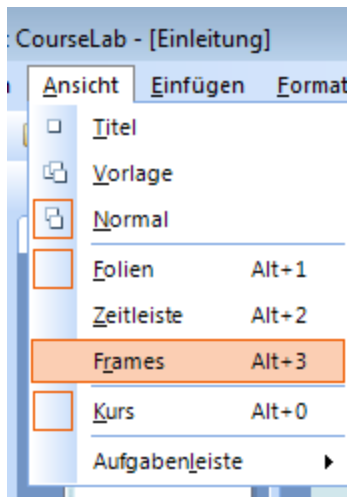
WICHTIG! Werden Audio-Dateien verwendet, sollte unter Modul - Laufzeiteinstellungen die Prüfung der erforderlichen Komponenten aktiviert werden, um sicherzustellen, dass auf dem Wiedergaberechner die erforderlichen Komponenten installiert sind, um das jeweilige Format abzuspielen.

7. Animation

Zu Beginn enthält die Folie nur einen einzigen Frame. Sie können eine Animation erstellen, indem Sie eine Folge von Frames mit festgesetzter Anzeigedauer erstellen und anzeigen lassen.

7.1 Frames verwenden

In der Frameübersicht können Sie die Frames anordnen. Um diesen Bereich zu öffnen, klicken Sie auf **Ansicht -> Frames**.



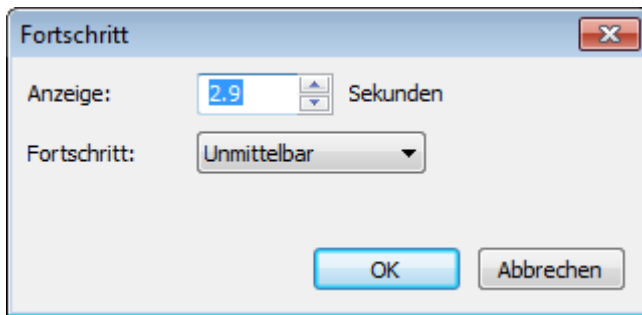
Die Frameübersicht öffnet sich unterhalb des Arbeitsbereiches.

Fügen Sie so viele Frames hinzu, wie Sie benötigen. Verwenden Sie dazu den Menüpunkt **Einfügen -> Frame**. Ändern Sie diese entsprechend der Animations-Sequenz.

7.2 Frame-Anzeige-Dauer

Jeder Frame hat seine eigene Anzeigedauer.

Um diese zu ändern, wählen Sie den Menüpunkt **Fortschritt...** aus dem Kontextmenü aus.



Einstellen der Anzeigzeit in Sekunden.

WICHTIG! Die festgelegte Anzeigedauer des Frames hat eine höhere Priorität, als die Anzeigedauer der Objekte innerhalb des Frames. Wenn diese Dauer geringer ist, als die Anzeigedauer einiger eingefügter Objekte ist, dann werden jene Objekte überhaupt nicht angezeigt.

Legen Sie die Methode des Überganges zum nächsten Frame mit der „Fortschritt“-Einstellung fest. Standardmäßig findet der Übergang zum nächsten Frame am Ende der Anzeigedauer des Frames statt (Einstellung „Unmittelbar“). Alternativ dazu verwenden Sie die Einstellung „auf Aktion warten“ - dies bedeutet, dass der Wechsel zum nächsten Frame am Ende der Anzeige des aktuellen Frames gestoppt wird. In diesem Fall muss eine Aktion erfolgen, welche den Wechsel zum nächsten Frame auslöst.

8. Ereignisse und Aktionen

Alle Interaktionen zwischen den Objekten in CourseLab Modulen basieren auf dem Ereignis - Aktions - Mechanismus.

Ein [8.1](#) Ereignisse ist ein Signal, das von einem Objekt oder vom Benutzer ausgelöst wird. Ereignisse werden gewöhnlich ausgelöst, wenn sich der Zustand eines Objektes verändert hat (zb. zu dem Zeitpunkt wo das Objekt angezeigt wird) oder durch externe Einflüsse, zB. wenn der Benutzer mit der Maus auf ein Objekt klickt. An diese Ereignisse werden Aktionen gebunden, womit dann andere Objekte gesteuert werden.

[8.2](#) Aktionen sind vordefinierte Zustandsänderungen von Objekten und/oder Variablen, mit denen das Verhalten von komplexen Objekten gesteuert werden kann.

Die Ereignisse werden zur Ausführung von Aktionen verwendet.

Die Quelle eines Ereignisses kann sein:

- ein Frame oder eine Folie,
- eines der Objekte am Frame.

Im ersten Fall werden die Ereignisse vom CourseLabPlayer ausgelöst, im zweiten Fall werden die für alle Objekte gültigen Ereignisse vom CourseLab-Player ausgelöst, und durch den Code des jeweiligen Objektes können weitere objektspezifische Ereignisse ausgelöst werden.

Zur Illustration und zum besseren Verständnis des Ereignis - Aktions - Mechanismus ein einfaches Beispiel: Stellen Sie sich einen ampelgeregelten Fußgängerübergang vor, eine Ampel für die Fußgänger, eine andere Ampel für die Fahrzeuge. Bei rotem Licht für die Fahrzeuge stoppt der Fahrzeugverkehr und wird wieder aufgenommen, wenn das grüne

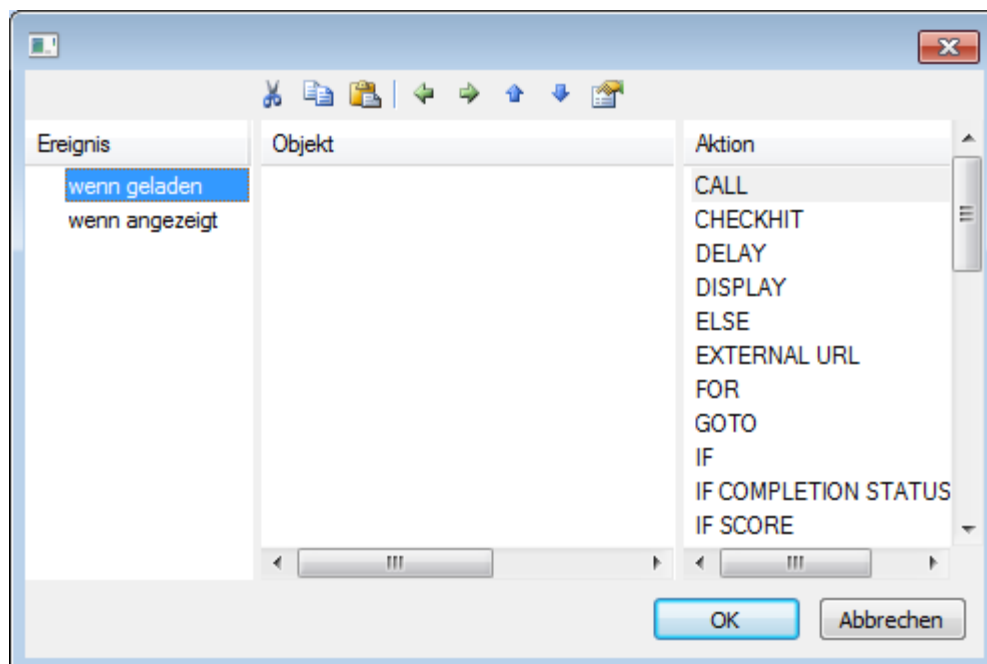
Licht erscheint. Umgekehrt überqueren die Fußgänger die Straße, wenn ihre Ampel grünes Licht zeigt und stoppen bei Rot. In diesem Beispiel führen die Objekte "Fahrzeug" beim Ereignis "rotes Licht für Fahrzeuge" die Aktion "Stop" aus, und beim Ereignis "grünes Licht" die Aktion "Start". Die Objekte "Fußgänger" führen ähnliche Aktionen aus, die allerdings von den Ereignissen ihrer eigenen Ampel gesteuert werden. Die Quelle für die Ereignisse sind in beiden Fällen die Ampeln.

8.1 Ereignisse

Ein **Ereignis** ist ein Signal, welches entweder vom Objekt oder vom Benutzer veranlasst wurde. Ereignisse werden normalerweise vom Objekt veranlasst, wenn sich dessen Zustand ändert (zB: wenn das Objekt angezeigt wurde) oder durch externe Ereignisse (zB. durch einen Mausklick auf ein Objekt)

Ereignisse werden unterschieden nach dem Auslöser: Folie, Frame, Objekt oder Tastatur

8.1.1 Folien und Frame Ereignisse



Jede Folie und jeder Frame des Lernmoduls generiert folgende Ereignisse:

Das Ereignis „wenn geladen“ entsteht in dem Moment, wenn alle Objekte des aktuellen Frames komplett geladen wurden, unmittelbar bevor das erste Objekt aus der Liste angezeigt wird (selbst wenn alle Objekte gleichzeitig angezeigt werden sollen, ist das zuerst angezeigte Objekt in der Praxis jenes, welches sich unterhalb aller anderen Objekte befindet). Obwohl die „beforedisplay“-Ereignisse der Folien und die „wenn geladen“-Ereignisse des ersten Frames dieser Folie praktisch gleichzeitig auftreten, wird das „wenn geladen“-Ereignis der Folie zuerst ausgeführt, anschließend das des ersten Frames.

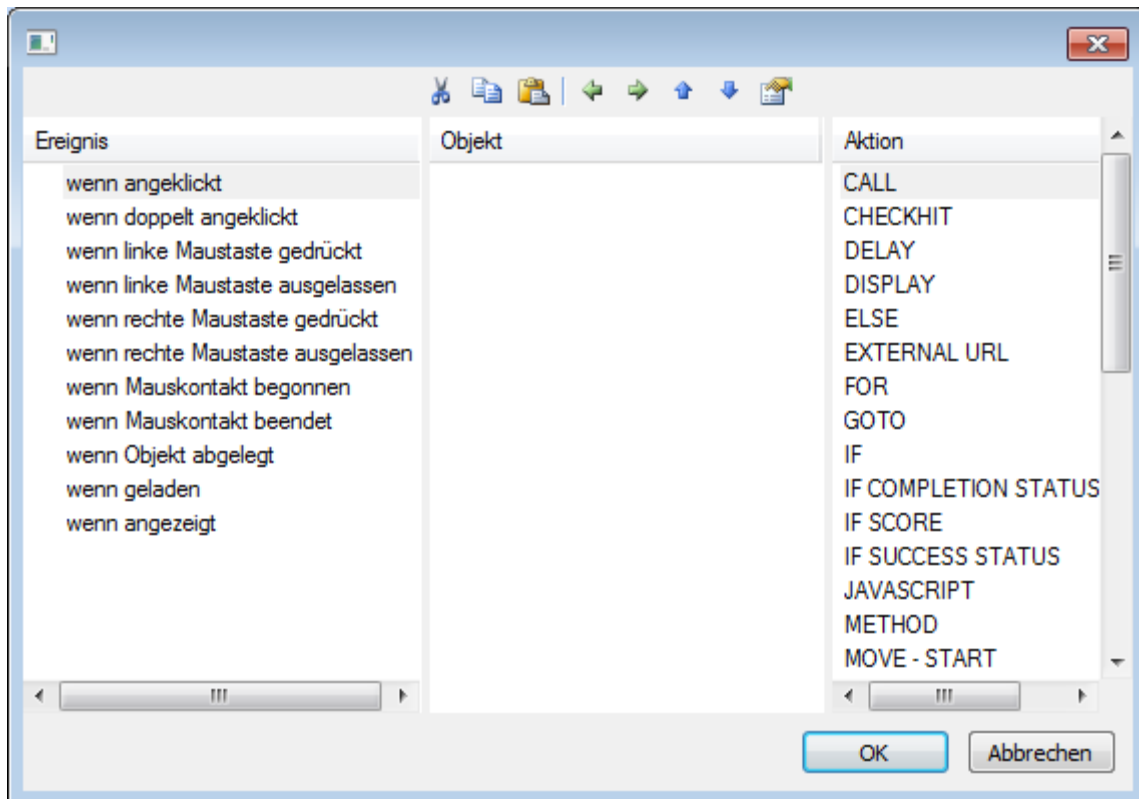
Dieses Ereignis ist nützlich, wenn Aktionen auszuführen sind, die vor dem Erstellen der Objekte erforderlich sind, wie z.B. das Setzen von Variablen, die von den Objekten benötigt werden.

Das Ereignis „wenn angezeigt“ tritt in dem Augenblick auf, wenn das letzte Objekt der

Liste auf dem aktuellen Frame angezeigt wird. Beachten Sie bitte, dass das Ereignis „wenn angezeigt“ impliziert, dass alle Objekte, die eine automatische Anzeige haben, bereits vollständig angezeigt worden sind und dass keine Verbindung zum Übergang zum nächsten Frame oder zur nächsten Folie besteht. Obwohl die „wenn angezeigt“-Ereignisse für den letzten Frame und die Folie praktisch gleichzeitig auftreten, wird das Ereignis des Frames zuerst ausgeführt, anschließend das Ereignis der Folie.

Dieses Ereignis ist nützlich für Aktionen, welche andere Objekte benötigen, da sie hier sicher sein können, dass diese Objekte bereits existieren.

8.1.2 Allgemeine Ereignisse aller Objekte



Jedes Objekt in einem Frame kann folgende Ereignisse auslösen:

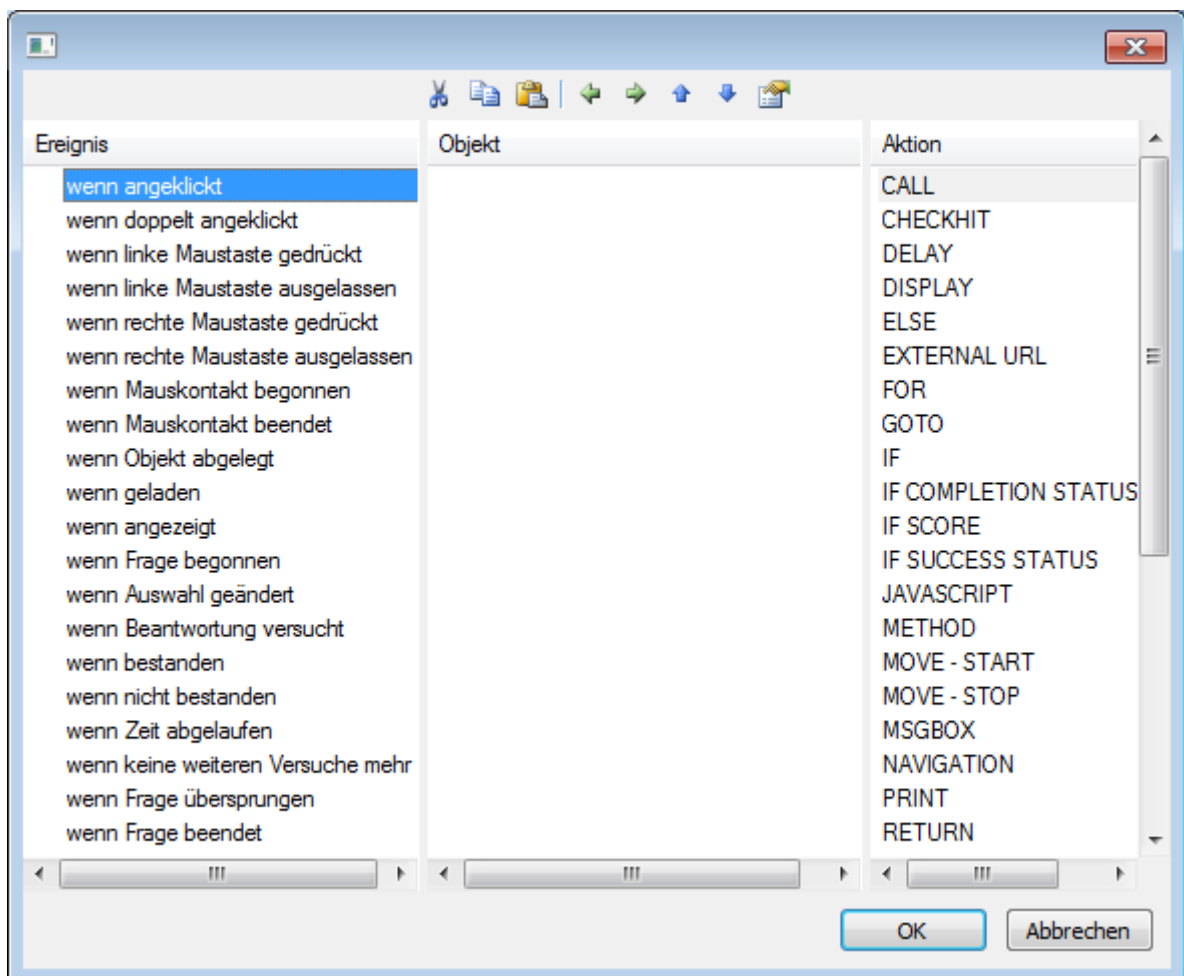
- das Ereignis "wenn geladen" wird unmittelbar vor der Erzeugung des jeweiligen Objektes ausgelöst.
- das Ereignis „wenn angezeigt“ wird nach der Erzeugung bzw. Anzeige des Objektes (und nach dem Ablauf eines eventuell vorhandenen Effektes) ausgelöst.
- das Ereignis „wenn angeklickt“ wird ausgelöst, wenn der Benutzer mit der linken Maustaste auf das Objekt klickt.
- das Ereignis „wenn doppelt angeklickt“ wird durch doppeltes Klicken auf ein Objekt ausgelöst. Die Zeit zwischen den beiden Klicks, die entscheidet, ob es sich um einen Doppelklick oder um 2 getrennte einzelne Klicks handelt, wird im Betriebssystem unter den Mauseigenschaften eingestellt.
- Das Ereignis "wenn linke Maustaste gedrückt" wird ausgelöst, wenn sich der Mauszeiger beim Drücken der linken Maustaste innerhalb des Objektes befindet.
- Das Ereignis "wenn linke Maustaste losgelassen" wird ausgelöst, wenn sich der Mauszeiger beim Loslassen der linken Maustaste innerhalb des Objektes befindet.

8. Ereignisse und Aktionen

- Das Ereignis "wenn rechte Maustaste gedrückt" wird ausgelöst, wenn sich der Mauszeiger beim Drücken der rechten Maustaste innerhalb des Objektes befindet.
- Das Ereignis "wenn rechte Maustaste losgelassen" wird ausgelöst, wenn sich der Mauszeiger beim Loslassen der rechten Maustaste innerhalb des Objektes befindet.
- Das Ereignis "wenn Mauskontakt begonnen" wird ausgelöst, wenn der Mauszeiger über ein Objekt bewegt wird (unmittelbar nachdem der Mauszeiger in den Bereich des Objektes gelangt ist).
- Das Ereignis "wenn Mauskontakt beendet" wird ausgelöst, wenn der Mauszeiger den Bereich eines Objektes verlässt.
- das Ereignis "wenn Objekt abgelegt" wird durch Ziehen (drag) und Ablegen (drop) eines Objektes auf einem anderen Objekt ausgelöst. Ausgelöst wird dieses Ereignis von jenem Objekt, auf dem das Objekt abgelegt wurde.

8.1.3 Objektspezifische Ereignisse

Neben den allgemeinen Ereignissen, die jedes Objekt unterstützt, gibt es einige Objekte (das sind im Wesentlichen die komplexen Objekte), die eigene objektspezifische Ereignisse auslösen können.



Frage-Objekte können zB. Ereignisse wie 'wenn Bestanden' oder 'wenn keine weiteren

8. Ereignisse und Aktionen

Versuche' und andere Ereignisse auslösen, die speziell nur bei Frageobjekten sinnvoll sind. Aber zur Behandlung dieser Ereignisse unterscheiden sich diese nicht von den allgemeinen Ereignissen. Die objektspezifischen Ereignisse sind bei den Objekten beschrieben.

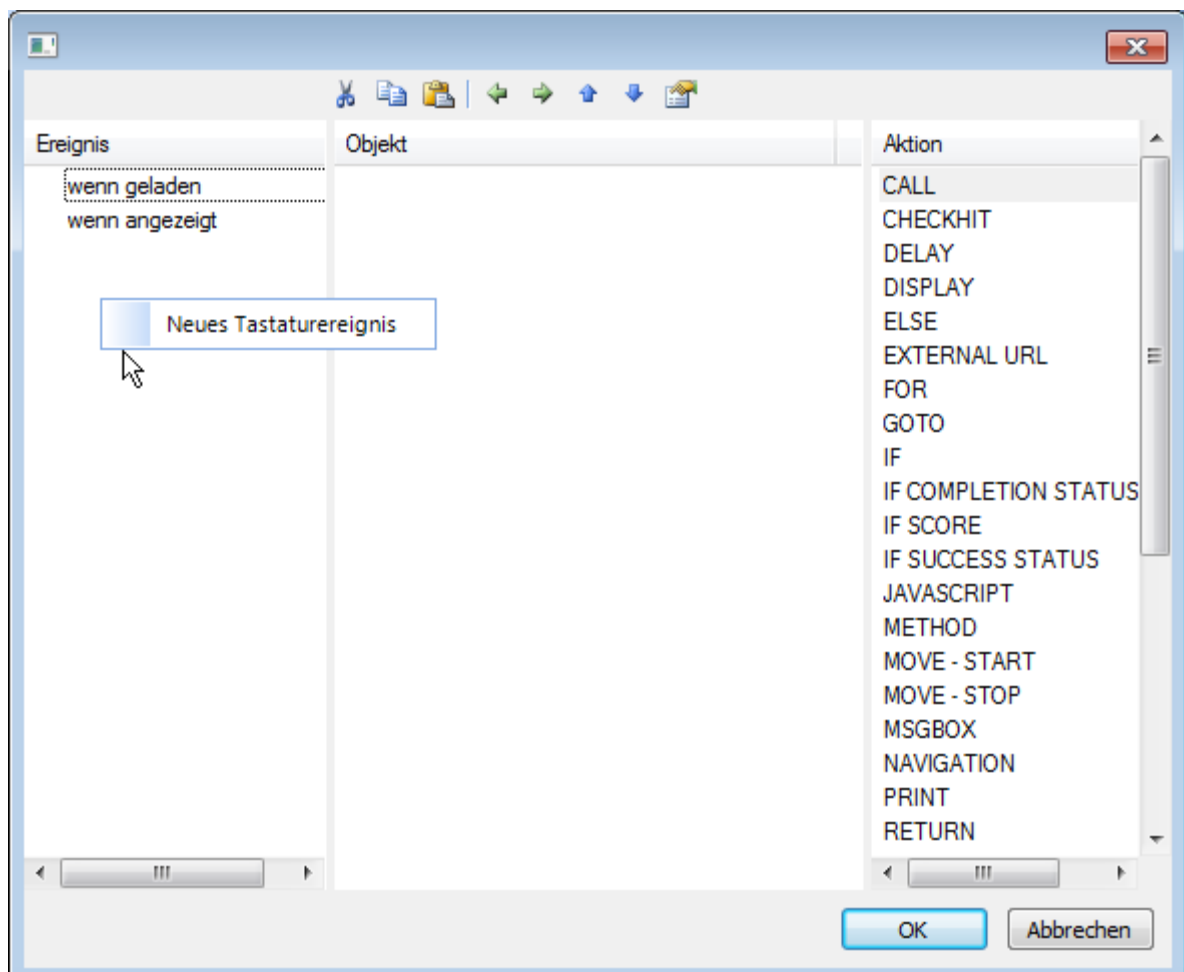
Diese Ereignisse sind in der Hilfe des jeweiligen Objektes beschrieben.

8.1.4 Tastaturereignisse verwenden

Es können auch Tastaturereignisse - **keyboard events** (dh. wenn eine Taste gedrückt wurde) zum Starten eines Aktionsprogramms verwendet werden. Für jede Folie können *onkeydown* Ereignisse erstellt werden (für jeden Tastendruck, der ein Aktionsprogramm ausführen soll).

Beachten Sie bitte, dass Tastatur-Ereignisse nur zur Folie bzw. Frame definiert werden können - Objekte reagieren nicht auf Tastaturereignisse.

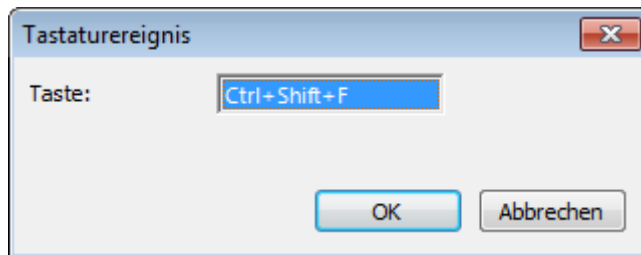
Um ein Tastaturereignis zu erstellen wird der Aktionseditor auf der Folie (in der Folienübersicht links am Schirm) gestartet und das Kontextmenü im Ereignisfenster (rechte Maustaste in der linken Spalte) geöffnet.



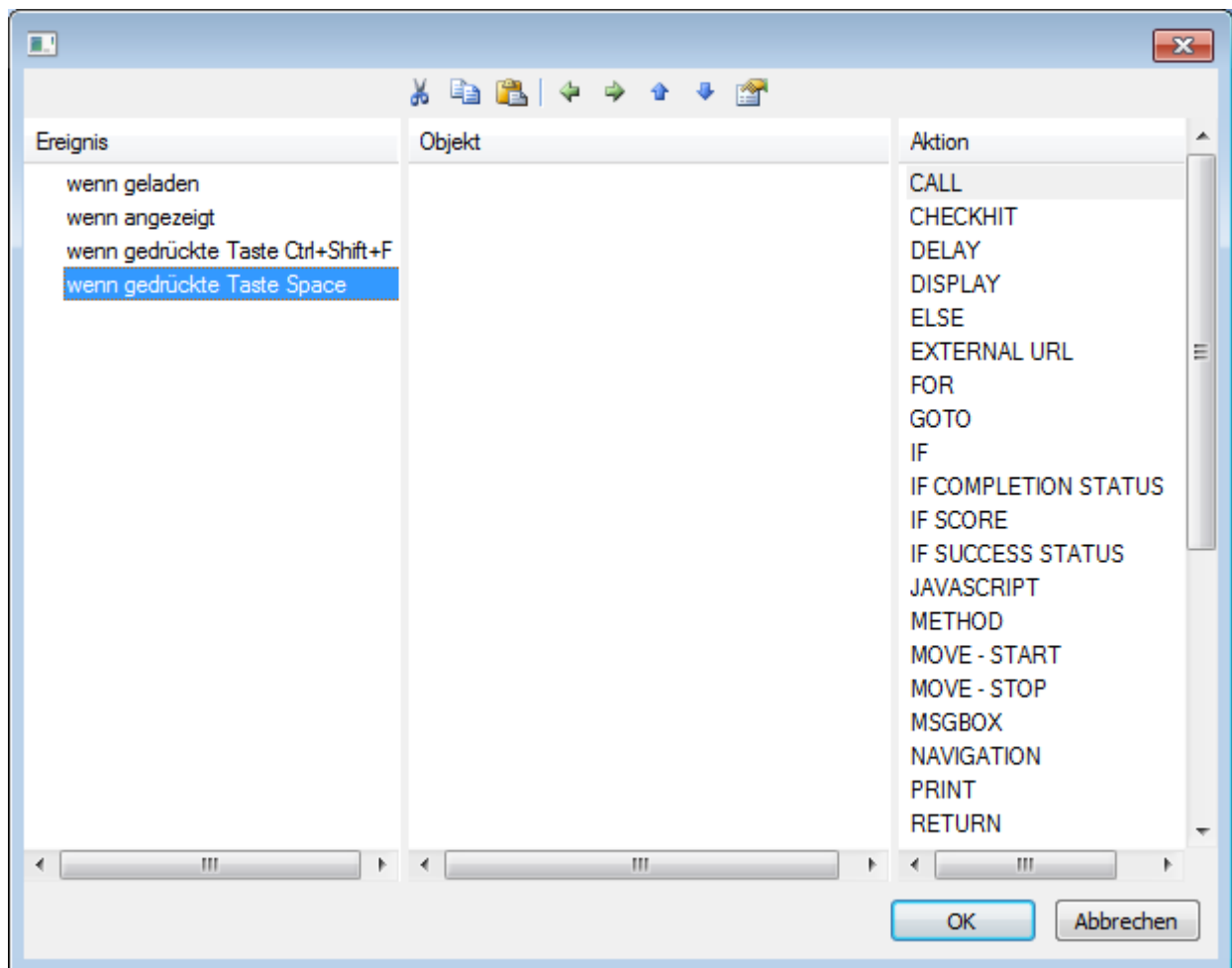
Ein Fenster zur Definition des neuen Tastaturereignisses wird geöffnet. Drücken Sie die

8. Ereignisse und Aktionen

Taste (oder die Tastenkombination) für die Sie eine Aktion ausführen wollen - die Tastenkombination wird im Keyfeld aufgezeichnet.



Sie können so viele Tastaturevents *onkeydown* erstellen wie Sie benötigen.



8.2 Aktionen

Mit den vordefinierten Aktionen können Sie den Objektstatus und/oder die Modulvariable verändern und so komplexe Objektverhalten nachbilden.

Sie können umfangreiche Aktionsprogramme aus den in Courselab integrierten Aktionen (diese finden Sie in der rechten Liste im Aktionsbereich) sowie aus selbst definierten JavaScript-Funktionen erstellen, falls Sie mit dieser Sprache vertraut sind.

Integrierte Aktionen

8. Ereignisse und Aktionen

- [8.2.1 EXTERNAL URL](#) - wird für das Öffnen von Ressourcen in neuem Fenster verwendet, die sich außerhalb des Lern-Moduls befinden
- [8.2.2 RETURN](#) - bewirkt die Rückkehr zu jener Folie, die durch die Aktion **CALL** unterbrochen wurde
- [8.2.3 ROTATE - START](#) - startet die Rotation des Objekts
- [8.2.4 ROTATE - STOP](#) - beendet die Rotation des Objektes
- [8.2.5 CALL](#) - unterbricht die aktuelle Folie und öffnet die angegebene, bis mittels RETURN zur unterbrochenen Folie zurückgekehrt wird.
- [8.2.6 MOVE - START](#) - startet die Verschiebung des angegebenen Objekts
- [8.2.7 MOVE - STOP](#) - beendet die Verschiebung des angegebenen Objektes oder aller gerade bewegten Objekte

Wert	Beschreibung
Ja	Alle Objekte, die sich z.Z in Bewegung befinden werden angehalten; der Wert der <i>Objekt-ID</i> wird ignoriert.
Nein	Nur die Bewegung des Objektes <i>Objekt-ID</i> wird beendet.

- 8.2.8 IF- die nachfolgenden eingerückten Aktionen werden ausgeführt, wenn die angegebene Bedingung zutrifft. Für mehr Details lesen Sie unter [8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden](#) nach.
- 8.2.9 IF COMPLETION STATUS - Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmter Abschlussstatus erreicht ist.
- [8.2.10 IF SCORE](#) - Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmter Punktwert erreicht ist.
- [8.2.11 IF SUCCESS STATUS](#) - die nachfolgenden eingerückten Aktionen werden ausgeführt, wenn der SUCCESS STATUS (Erfolgsstatus) der angegebenen Bedingung entspricht
- [8.2.12 SET COMPLETION STATUS](#) - ändert den Abschlussstatus für das angegebene Ziel
- [8.2.13 SOUND](#)- spielt eine Audio-Datei ab oder hält das Abspielen an.
- [8.2.14 ELSE](#)- die nachfolgenden Aktionen werden ausgeführt, wenn die vorherige IF-Aktion nicht zutreffend war. ELSE ist bei folgenden IF-Aktionen zulässig: **CHECKHIT, IF, IF COMPLETION STATUS, IF SCORE, IF SUCCESS STATUS**
- [8.2.15 METHOD](#)- löst eine Objektmethode aus
- [8.2.16 NAVIGATION](#)- ermöglicht die Navigationselemente (der Vorlagefolie) zu sperren oder wieder zu aktivieren.
- [8.2.17 PARALLEL](#) - die nachfolgenden eingerückten Aktionen werden gleichzeitig ausgeführt. Siehe auch [8.2.24 SEQUENTIALLY](#) Aktion wenn eine strikte Reihenfolge für die Aktionen erforderlich ist.
- 8.2.18 SET SCORE - ändert die Punkte des Ziels.
- [8.2.19 DELAY](#)- unterbricht die Abarbeitung der Aktionsfolge für die angegebene Zeitspanne.
- [8.2.20 VARIABLE](#)- setzt eine Variable auf den angegebenen Wert. Existiert die Variable noch nicht, wird sie neu erstellt.

- [8.2.21 GOTO](#)- beendet die aktuelle Folienwiedergabe und setzt mit der angegebenen Folie fort.
- [8.2.22 PRINT](#)- öffnet den Druckdialog und ermöglicht so dem Benutzer, den Ausdruck der Folie.
- [8.2.23 DISPLAY](#)- schaltet ein Objekt auf sichtbar bzw. unsichtbar.
- [8.2.24 SEQUENTIALLY](#)- die nachfolgenden eingerückten Aktionen werden strikt in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.
- [8.2.25 MSGBOX](#)- gibt eine Nachricht in einem eigenen Fenster aus.
- [8.2.26 CHECKHIT](#)- Bedingungsaktion, mit der geprüft wird, ob ein bestimmtes Objekt per Drag&Drop auf dem aktuellen Objekt abgelegt wurde.
- [8.2.27 SIZE - START](#) - startet die Größenänderung des angegebenen Objektes.
- [8.2.28 SIZE - STOP](#) - beendet die Größenänderung des ausgewählten Objekts oder von allen Objekten, deren Größe derzeit geändert werden.
- [8.2.29 TIMER](#)- wird für das verzögerte Auslösen von abhängigen Aktionen verwendet. Die Liste der Aktionen, die vom **TIMER** gesteuert auszuführen ist, muss eine Stufe unter dem **TIMER** eingerückt werden.
- 8.2.30 SET SUCCESS STATUS - ändert den Erfolgsstatus für das angegebene Ziel.
- [8.2.31 FOR](#)- die eingerückten Aktionen werden wiederholt ausgeführt, entsprechend den Angaben in der FOR-Aktion.
- Die Aktionsliste, die innerhalb der **FOR** Schleife auszuführen ist, muss um eine Stufe unter dem **FOR** eingerückt werden

- 8.2.32 JAVASCRIPT- führt einen benutzerdefinierten JavaScript-Code aus.
- [8.2.33 Z - INDEX](#) - legt den absoluten oder den relativen Z-Index (Tiefe/Sichtbarkeit) für das Objekt fest.
- [Ausdrücke in Aktionen verwenden](#)
- [Tastatur-Ereignisse verwenden](#)

8.2.1 EXTERNAL URL

EXTERNAL URL öffnet die angegebene (externe, idR. auf einem Server liegende) Seite in einem neuen Browserfenster.

EXTERNAL_URL (edit URL)

Parameter

URL

String oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss einen String ergeben). URL der zu öffnenden externen Seite.

URL muss den Regeln für Internetadressen entsprechen und auch das Protokoll angeben, zB: <http://www.courselab.com/>.

8.2.2 RETURN

RETURN Aktion kehrt zu jener Folie zurück, wo mittels [CALL](#) Aktion unterbrochen wurde.

RETURN

Parameter

Keine Parameter.

8.2.3 ROTATE - START

Die Aktion **ROTATE - START** leitet die Objektrotation ein. Diese Aktion hat drei Parameter:

EINSCHRÄNKUNGEN: Die Objektrotation wird nur in Microsoft Internet Explorer unterstützt.

EINSCHRÄNKUNG: Das Objekt, das mit der Maus bewegt werden kann (entsprechende Checkbox in den Objekteigenschaften muss markiert werden), kann nicht mit einer Aktion gedreht oder bewegt werden. Bei diesen Objekten wird die Aktion "MOVE - START" ignoriert.

ROTATE - START (**objectid** Objekt **edit** Winkel **select** Zusätzlich **time** Dauer)

Parameter

Objekt

String. Die Identifikation des zu drehenden Objekts.

Winkel

Zahl oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss numerisches Ergebnis liefern). Bestimmt den Winkel und Richtung der Drehung. Positive Winkel sind Drehungen im Uhrzeigersinn, negative Winkel gegen den Uhrzeiger.

Zusätzlich

Token. Mögliche Werte:

Wert	Beschreibung
Ersetzen	Dreht das Objekt auf den angegebenen Winkel (bezogen auf die ursprüngliche Position beim Modulstart).
Hinzufügen	Dreht das Objekt um den angegebenen Winkel weiter.

Dauer

Zahl. Bestimmt die Zeit in Sekunden, die für die angegebene Drehung verwendet werden soll. 0 bedeutet unmittelbare Drehung.

Bemerkungen

Das Objekt kann auch mehrere Umdrehungen durch Angabe von Winkel mit mehr als 360 Grad vollziehen.

8.2.4 ROTATE - STOP

8. Ereignisse und Aktionen

Die Aktion **ROTATE - STOP** hält die Objektrotation an.

ROTATE - STOP (*objectid* *Objekt* *select* *Alle_Objekte*)

Parameter

Objekt

String. Ist das identifizierende Merkmal des Objektes, dessen Rotation angehalten werden soll. Wenn die Rotation aller Objekte unterbrochen werden muss, wird der Eingabewert für das Objektfeld ignoriert (und möglicherweise freigelassen).

Alle_Objekte

Token. Mögliche Werte:

Wert	Beschreibung
Ja	Die Rotation aller gerade rotierenden Objekte wird angehalten. Der in den Objektparametern eingegebene Wert wird ignoriert.
Nein	Die Rotation des ausgewählten Objekts wird angehalten.

8.2.5 CALL

Die Aktion **CALL** ermöglicht den Wechsel auf eine andere Folie. Im ersten Parameter kann eine Folie/Frame direkt angegeben werden, der zweite Parameter bietet alternativ dazu die Auswahl der Folie/des Frames durch übliche Blättervarianten an.

Aktion **CALL** ist ähnlich dem [8.2.21](#) GOTO, bietet aber die Möglichkeit, wieder zur Ausgangsfolie zurückzukehren, indem die Aktion [8.2.2](#) RETURN ausgeführt wird.

CALL (*frameid* *Frame* *select* *Option*)

Parameter

Frame

String. Zielfolie/Frame legt fest, welche Folie als nächste angezeigt wird. Die Angabe wird ignoriert, wenn der zweite Parameter nicht auf "festgelegter Frame" gesetzt wird.

Option

Token. Bestimmt das Ziel des Wechsels. Mögliche Werte sind:

Werte	Beschreibung
Festgelegter Frame	Der Übergang führt zu dem Frame, welcher ausgewählt wurde.
Nächster Frame	Der Übergang führt zum Frame, welcher nach dem aktuellen Frame folgt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Vorheriger Frame	Der Übergang führt zum Frame, welcher vor dem aktuellen Frame liegt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Nächste Folie	Der Übergang führt zum ersten Frame der Folie, welche nach der aktuellen Folie folgt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Vorherige Folie	Der Übergang führt zum ersten Frame der Folie, welche vor der aktuellen Folie liegt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.

Anmerkung

Die Aktion **RETURN** wechselt wieder zurück zu dem Frame, wo die letzte **CALL** -Aktion ausgeführt wurde.

8.2.6 MOVE - START

MOVE - START führt die Bewegung eines Objekts innerhalb eines Frames durch.

EINSCHRÄNKUNG: Das Objekt, das mit der Maus bewegt werden kann (entsprechende Checkbox in den Objekteigenschaften muss markiert werden), kann nicht mit einer Aktion gedreht oder bewegt werden. Bei diesen Objekten wird die Aktion "MOVE - START" ignoriert.

MOVE - START (**objectid** Objekt **edit** X **edit** Y **select** Zusätzlich **time** Dauer)

Parameter

Objekt

String. ID des Objekts, das bewegt werden soll.

8. Ereignisse und Aktionen

X

Numerisches Feld, das die horizontale Verschiebung des Objektes in Pixeln festlegt. Abhängig vom Parameter *Zusätzlich* kann dieser Wert entweder absolut (d.h. von der oberen linken Ecke des Frames gerechnet) oder im Verhältnis zum aktuellen Wert sein.

Y

Numerisches Feld, das die vertikale Verschiebung des Objektes in Pixeln festlegt. Abhängig vom Parameter *Zusätzlich* kann dieser Wert entweder Absolut (d.h. von der oberen linken Ecke des Frames gerechnet) oder im Verhältnis zum aktuellen Wert sein.

Zusätzlich

Token. Mögliche Werte :

Wert	Beschreibung
Ersetzen	Die festgelegten Koordinaten X und Y definieren den Punkt, zu welchem das Objekt bewegt wird.
Hinzufügen	Die festgelegten Koordinaten X und Y werden zu den bereits vorhandenen hinzugefügt (das Objekt wird bewegt um die hinzugefügten Koordinaten zu der aktuellen Objektposition).

Dauer

Zahl. Legt die Zeit der Bewegung in Sekunden fest. Der Wert Null entspricht der unmittelbaren Neupositionierung des Objekts.

8.2.7 MOVE - STOP

Die Aktion **MOVE - STOP** beendet die Bewegung des ausgewählten Objektes oder aller Objekte, die sich z.Z. in Bewegung befinden.

MOVE - STOP (*objectid* *Objekt* *select* *Alle_Objekte*)

Parameter

Objekt

String. Die Identifikation des Objektes, das angehalten werden soll. Wenn die Bewegung aller Objekte beendet werden soll, wird der Eingabewert für die Objekt-ID ignoriert (und möglicherweise freigelassen).

8. Ereignisse und Aktionen

Alle_Objekte

Token. Mögliche Werte

Wert	Beschreibung
Ja	Alle Objekte, die sich z.Z in Bewegung befinden werden angehalten; der Wert der <i>Objekt-ID</i> wird ignoriert.
Nein	Nur die Bewegung des Objektes <i>Objekt-ID</i> wird beendet.

8.2.8 IF

IF - bedingte Aktion. Diese Aktion steuert die dahinterliegenden Aktionen, abhängig davon, ob die angegebene Bedingung zutrifft oder nicht. Trifft die Bedingung zu, so werden die nachfolgenden, durch Einrückung der IF-Aktion untergeordneten, Aktionen ausgeführt.

Sie können die Aktion [8.2.14 ELSE](#) verwenden, um eine alternative Aktionsreihe zu erstellen. (z.B. wenn die Bedingung nicht erfüllt wird).

IF (*edit Bedingung*)

Parameter

Bedingung

Boolescher [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden. Die Bedingung kann eine CourseLab-Variable enthalten (#var_name, wobei var_name für den Variablennamen steht - nachzulesen unter [8.2.20](#) VARIABLE) oder den Wert der Eigenschaft (\$OBJ_ID.eigenschaft, wobei OBJ_ID für die Objekt-ID steht, und eigenschaft für den Namen der Eigenschaft des Objekts - nachzulesen unter [6.3 Objekteigenschaften](#) oder [8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden](#)).

Anmerkung

Die Aktionsreihe, die über die Aktion **IF** gesteuert wird, muss um eine Stufe nach rechts eingerückt und so der IF-Aktion untergeordnet werden.

Für mehr Details lesen Sie unter [8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden](#) nach.

8.2.9 IF COMPLETION STATUS

IF COMPLETION STATUS Aktion führt die untergeordneten (dh. eingerückten)

8. Ereignisse und Aktionen

Anweisungen aus, wenn der Completion Status der angegebenen Bedingung entspricht. Durch Angabe von [8.2.14](#) ELSE kann ein Anweisungsblock angegeben werden, der bei Nichtzutreffen der Bedingung ausgeführt wird.

IF_COMPLETION_STATUS (objectiveid Ziel select Status)

Parameter

Ziel

String. ID des Ziels dessen Abschluss-Status verifiziert werden muss.

Status

Token. ID des Ziels dessen Abschluss-Status verifiziert werden muss.

Wert	Beschreibung
Unbekannt	Abschluss-Status ist unbekannt
Nicht versucht	Abschluss-Status des ausgewählten Ziels hat den Wert "Nicht versucht".
Unvollständig	Abschluss-Status des ausgewählten Ziels hat den Wert "Unvollständig".
Vollständig	Abschluss-Status des ausgewählten Ziels hat den Wert "Vollständig".

Anmerkung

Aktionen, die nur auszuführen sind, wenn **IF COMPLETION STATUS** erfüllt wird, müssen eine Stufe weiter eingerückt sein wie die **IF COMPLETION STATUS** Aktion.

8.2.10 IF SCORE

IF SCORE Aktion führt die nachfolgenden (eingerückten) Aktionen aus, wenn der SCORE des angegebenen Ziels der Bedingung entspricht. Bei Bedarf kann [8.2.14](#) ELSE verwendet werden um eine alternative Aktion zu definieren, wenn die Bedingung nicht zutreffen sollte.

IF SCORE (objectiveid Ziel edit Quelle select Bedingung edit Ergebnis)

Parameter

Ziel

String. Die Bezeichnung des Ziels, dessen SCORE zu prüfen ist.

Quelle

String oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss String als Ergebnis zurückliefern). Definiert das Unterziel für die aktuelle Bedingungsprüfung. Wird dieser Parameter weggelassen, dann wird das Hauptziel geprüft. Existiert das angegebene Unterziel nicht, wird dessen Wert als 0 angenommen.

Quelle ist ein beliebiger Name, darf aber nur entsprechend den Regeln für Namen (Buchstaben und Ziffern, keine Sonderzeichen) gebildet werden. Wird verwendet, um die Ergebnisse zum Ziel aus den verschiedenen Aktivitäten zu unterscheiden. Mit anderen Worten: dieser Parameter definiert Subsets des eigentlichen Ziels. Bitte beachten Sie, dass bei Objekten, die automatisch Punkte zu den Zielen hinzufügen können (zB. Fragen und Testobjekte) immer die Objekt-Id als *Quelle* verwendet wird. Damit kann einfach festgestellt werden, wie ein Ergebnis zustande gekommen ist.

Bedingung

Token. Bestimmt die Art des Vergleichs:

Wert	Beschreibung
<	Vergleichsbewertung ist kleiner als Ergebnis Parameter
>	Vergleichsbewertung ist größer als Ergebnis Parameter
=	Vergleichsbewertung ist gleich wie Ergebnis Parameter
<=	Vergleichsbewertung ist kleiner oder gleich wie Ergebnis Parameter
>=	Vergleichsbewertung ist größer oder gleich wie Ergebnis Parameter
<>	Vergleichsbewertung ist nicht gleich wie Ergebnis Parameter

Ergebnis

Zahl oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss numerisches Ergebnis liefern).

Bemerkungen

Aktionen, die nur ausgeführt werden sollen, wenn die **IF SCORE** Bedingung zutrifft müssen um eine Stufe eingerückt werden unter **IF SCORE**.

8.2.11 IF SUCCESS STATUS

IF SUCCESS STATUS Aktion führt die nachfolgende eingerückte Anweisungsliste aus, wenn der Success Status des angegebenen Ziels dem geprüften Status entspricht. Es kann auch [8.2.14](#) ELSE verwendet werden, um bei Nichtzutreffen eine Aktion zu setzen.

IF_SUCCESS_STATUS (objectiveid Ziel select Status)

Parameter

Ziel

String. String. ID des Ziels dessen Erfolgs-Status verifiziert werden muss.

Status

Token. Kann folgende Werte annehmen:

Wert	Beschreibung
Unbekannt	Der Erfolgsstatus ist unbekannt
Fehlgeschlagen	Der Erfolgsstatus des ausgewählten Ziels hat den Wert "Nicht bestanden".
Bestanden	Der Erfolgsstatus des ausgewählten Ziels hat den Wert "Bestanden".

Anmerkung

Die auszuführenden Aktionen müssen unter **IF SUCCESS STATUS** um eine Stufe eingerückt werden.

8.2.12 SET COMPLETION STATUS

SET COMPLETION STATUS Aktion ändert den Completion Status für das angegebene Ziel.

SET COMPLETION STATUS (objectiveid Ziel select Status)

Parameter

Ziel

String. Name des Ziels, dessen Completion Status zu ändern ist.

Status

Token. Definiert den zu setzenden neuen Wert des Completion Status :

Wert	Beschreibung
Unbekannt	Keine Information über den Abschluss-Status des Ziels vorhanden
Nicht versucht	Der Versuch, das Ziel zu erreichen, wurde noch nicht begonnen.

Unvollständig	Der Versuch, das Ziel zu erreichen, wurde begonnen, ist aber noch nicht beendet.
Vollständig	Der Versuch, das Ziel zu erreichen, wurde beendet (unabhängig davon, ob das Ziel erreicht wurde oder nicht, der Versuch ist beendet)

8.2.13 SOUND

Die Aktion **SOUND** startet oder stoppt das Abspielen einer Audiodatei.

SOUND (*objectid* Objekt *edit* Datei *select* Aktion)

Parameter

Objekt

String. Die ID des Objekts, dessen verknüpfte Audiodatei abgespielt oder gestoppt werden soll

Datei

String. Der Pfad zu einer Audiodatei. Wenn der Parameter *Datei* angegeben wird hat dieser eine höhere Priorität als der Wert des Parameters *Objekt*, daher wird die Aktion auf *Datei* anstelle auf Objekt durchgeführt. Der Wert des Parameters *Objekt* wird somit ignoriert.

Aktion

Token. Legt fest, ob die Audio-Datei gestartet oder gestoppt werden soll:

Wert	Beschreibung
Start	Die ausgewählte Audio-Quelle wird abgespielt
Stop	Die ausgewählte Audio-Quelle wird gestoppt

Anmerkung

Die Audiodatei kann im Macromedia Flash Player Format (*.swf) oder in einem anderen Format sein, das vom Windows Media Player unterstützt wird (*.mp3, *.wav, *.wma und andere).

8.2.14 ELSE

Wenn eine Alternative zu einer [8.2.8](#) IF Aktion (bzw. einer Variante der IF-Aktionen), falls deren Bedingung nicht zutrifft, benötigt wird kann die **ELSE** Aktion eingesetzt werden.

ELSE

Parameter

Keine Parameter.

Anmerkung

ELSE muss eine Stufe weiter eingerückt sein wie die dazugehörige **IF**-Aktion.

Aktionen, die nur ausgeführt werden sollen, wenn der **ELSE**-Zweig zutrifft (dh. wenn die Bedingung der zur **ELSE** gehörenden IF-Aktion nicht erfüllt wird), muss eine Stufe unter **ELSE** eingerückt werden.

8.2.15 METHOD

Mit der Aktion **METHOD** kann man unterschiedliche Objekt-Methoden durchführen. Jedoch sollte man beachten, dass nicht alle Objekte integrierte Methoden haben. (Normalerweise verfügen nur komplexe Objektarten über solche Methoden).

METHOD (*objectid* *Object* *methodid* *Method*)

Parameter

Objekt

String. ID des Objekts, dessen Methode gestartet werden soll.

Method

Selector. Methode, die gestartet werden soll.

Anmerkung

Beachten Sie, dass zusätzliche Eingabefelder erscheinen, um diese Parameter einzustellen, wenn die ausgewählte Methode weitere Parameter enthält. Für weitere Informationen über spezielle Methoden von Objekten lesen Sie bitte in der jeweiligen Objektbeschreibung nach.

8.2.16 NAVIGATION

NAVIGATION erlaubt die Aktivierung bzw. Deaktivierung der Navigationsobjekte (die idR. auf der Vorlagen-Folie eingerichtet wurden). Damit können die Möglichkeiten zum Folienwechsel kontrolliert werden.

NAVIGATION (*select* *Navigation_Objects* *select* *Action*)

Parameter

Navigation_Objekte

Token. Bestimmt, welche Navigationselemente zum Verzweigen auf andere Folien aktiviert bzw. deaktiviert werden sollen:

Wert	Beschreibung

8. Ereignisse und Aktionen

Alle Navigationsobjekte	Alle Navigationsobjekte werden aktiviert/deaktiviert
Schaltflächen Vorige und Nächste Folie	Die Schaltfläche Vorige- und Nächste Folie wird aktiv/inaktiv gesetzt.
Schaltfläche Vorige Folie	Die Schaltfläche Vorige Folie wird aktiv/inaktiv gesetzt.
Nächste Schaltfläche	Die Schaltfläche "Nächste Folie" wird aktiv/inaktiv gesetzt.
Schaltfläche "Wiederholen"	Die Schaltfläche "Wiederholen" wird aktiv/inaktiv gesetzt.
Navigations-Menü	Das Navigationsmenü wird aktiv/inaktiv gesetzt.
Inhalt	Der Zugriff auf das Inhaltsverzeichnis wird aktiviert/deaktiviert

Aktion

Token. Mögliche Werte:

Wert	Beschreibung
ENTSPERREN	Das gewählte Objekt wird aktiviert
SPERREN	Das gewählte Objekt wird deaktiviert

8.2.17 PARALLEL

PARALLEL Aktion führt die darunter eingerückten Aktionen gleichzeitig (dh. Parallel) aus.

PARALLEL

Parameter

Keine Parameter

Anmerkung

Aktionen, die parallel ausgeführt werden sollen müssen eine Stufe eingerückt unter **PARALLEL** stehen.

Siehe auch [8.2.24](#) SEQUENTIALLY Aktion wenn eine strikte Reihenfolge für die Aktionen erforderlich ist.

8.2.18 SET SCORE

Die **SET SCORE** Aktion ändert das Ergebnis (Score) für das angegebene Ziel.

8. Ereignisse und Aktionen

SET SCORE (*objectiveid Objective edit Source select Additive edit Score*)

Parameter

Ziel

String. Die Bezeichnung des Ziels, dessen SCORE zu prüfen ist.

Quelle

String oder String-[8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden. Definiert ein Unterziel, um später leichter feststellen zu können, wie das Gesamtergebnis entstanden ist. Das Unterziel kann zB. die OBJ_ID o.ä. sein und so markieren, woher der Wert stammt. Der für Quelle angegebene Name ist beschränkt auf Buchstaben und Ziffern.

Zusätzlch

Token. Bestimmt, wie der Wert zu verwenden ist:

Wert	Beschreibung
Ersetzen	Score wird auf den angegeben Wert gesetzt
Hinzufügen	Score wird zum bisherigen Wert hinzugerechnet

Ergebnis

Zahl oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss Zahl ergeben).

8.2.19 DELAY

Die Aktion **DELAY**, die in eine Reihenfolge von Aktionen eingefügt wird, unterbricht die Durchführung der Aktion, entweder für eine festgelegte Dauer oder bis zur darauffolgenden Aktion, die durch den Benutzer durchgeführt wird.

DELAY (*edit Duration select Unendlich*)

Parameter

Dauer

Zahl. Definiert die Verzögerungszeit in Sekunden für die Unterbrechung der Reihenfolge von Aktionen. Wenn der Parameter „auf Aktion warten“ auf „Ja“ eingestellt wird, dann wird der Parameter „Verzögerung“ ignoriert.

Unendlich

Token. Legt den Verzögerungsmodus fest.

Wert	Beschreibung

Ja	Die Reihenfolge der Aktionen wird ohne Zeitlimit unterbrochen, dh. bis eine Aktion vom Benutzer durchgeführt wird. Der Parameter <i>Dauer</i> wird in diesem Fall ignoriert.
Nein	Die Reihenfolge von Aktionen wird für die Dauer unterbrochen, die festgelegt wurde.

8.2.20 VARIABLE

Die Aktion **VARIABLE** definiert eine Variable und seinen Wert oder, wenn eine Variable mit dem festgelegten Namen bereits existiert, wird der Wert der Variable geändert.

VARIABLE (*edit Name edit Wert select Geltungsbereich*)

Parameter

Name

String. Name der Variable.

Value

Boolescher Wert, Zahl, String oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden Wert der Variablen.

Geltungsbereich

Token. Definiert den Gültigkeitsbereich des Schleifenzählers. Dieser ist eine reguläre Variable und kann in Ausdrücken verwendet werden. Mögliche Werte sind:

Wert	Beschreibung
Aktuelle Folie	Variable ist nur auf der aktuellen Folie zugänglich
Gesamtes Modul	Variable ist für alle Folien innerhalb eines Moduls zugänglich

8.2.20.1 Variablen in Ausdrücken verwenden

Um eine Variable in einen Ausdruck einzufügen, verwenden Sie das Präfixsymbol „#“ vor dem Variablennamen. Wenn zum Beispiel der Variablenname `var_name` ist, dann sollte die Syntax `#var_name` für das Einfügen des variablen Wertes in den Ausdruck verwendet werden. Für mehr Informationen lesen Sie bitte die Details unter [8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden](#) nach.

Bemerkungen

Um einen vorhandenen Wert der Variable zu ändern, verwenden Sie ebenfalls diese Aktion. In diesem Fall geben Sie im Feld „Name“ den Namen der bestehenden Variablen ein.

8.2.21 GOTO

Die Aktion **GOTO** ermöglicht den Übergang zu einem festgelegten Frame oder zu einer festgelegten Folie.

Der erste Parameter dieser Aktion ist der Ziel-Frame, zu welchem der Übergang führt. Mit dem zweiten Parameter kann man den Zielframe allgemein halten. Diese Aktion ist der Aktion [8.2.5 CALL](#) ähnlich, mit dem Unterschied, dass der aktuelle Frame hier nicht für einen evtl. Rücksprung gespeichert wird.

GOTO (*frameid* *Frame select Option*)

Parameter

Frame

String. Zielfolie/Frame legt fest, welche Folie als nächste angezeigt wird. Die Angabe wird ignoriert, wenn der zweite Parameter nicht auf "festgelegter Frame" gesetzt wird.

Option

Token. Bestimmt das Ziel des Wechsels. Mögliche Werte sind:

Wert	Beschreibung
Festgelegter Frame	Der Übergang führt zu dem Frame, welcher ausgewählt wurde.
Nächster Frame	Der Übergang führt zum Frame, welcher nach dem aktuellen Frame folgt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Vorheriger Frame	Der Übergang führt zum Frame, welcher vor dem aktuellen Frame liegt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Nächste Folie	Der Übergang führt zum ersten Frame der Folie, welche nach der aktuellen Folie folgt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.
Vorherige Folie	Der Übergang führt zum ersten Frame der Folie, welche vor der aktuellen Folie liegt (falls vorhanden). Der ausgewählte Parameter wird ignoriert.

8.2.22 PRINT

Die Aktion **PRINT** ruft den Standard-Druckerdialog von Windows auf.

8. Ereignisse und Aktionen

PRINT

Parameter

Keine Parameter.

8.2.23 DISPLAY

Die Aktion **DISPLAY** ermöglicht das Anzeigen oder Ausblenden von Objekten. Dies ist die am häufigsten verwendete Aktion.

DISPLAY (*objectid* Objekt *select Anzeige* *select Effekt* *time Dauer*)

Parameter

Objekt

String. Die ID des Objekts, das angezeigt oder ausgeblendet werden soll.

Anzeige

Token. Ausgewähltes Objekt verbergen oder zeigen

Wert	Beschreibung
Zeigen	Das Objekt wird angezeigt
Verbergen	Das Objekt wird verborgen

Effekt

Token. Ermöglicht einen Blendeffekt in dieser Aktion:

Wert	Beschreibung
Objekt	Der Übergang, der in den Objekteigenschaften verwendet wird, kommt hier zur Anwendung.
Keinen	Übergang deaktivieren
Beliebiger Wert	Wählen Sie einen Übergang für diese Aktion aus.

Dauer

Dauer des ausgewählten Übergangs in Sekunden. (wird ignoriert, wenn im Parameter *Effekt* "Keinen" ausgewählt wurde.

8.2.24 SEQUENTIALLY

Die Aktion **SEQUENTIALLY** stellt sicher, dass die nachfolgenden, eingerückten Aktionen streng nacheinander ausgeführt werden. D.h. eine neue Aktion wird erst gestartet, wenn die unmittelbar davor liegende beendet wurde. Normalerweise werden die Aktionen in der angegebenen Reihenfolge gestartet, aber deren Ende muss nicht abgewartet werden

(die Aktion kann im Hintergrund weiterlaufen).

SEQUENTIALLY

Parameter

Keine Parameter.

Anmerkung

Die Liste der auszuführenden Aktionen, welche von der Aktion **SEQUENTIALLY** gesteuert wird, muss eine Stufe eingerückt sein.

Siehe auch die Aktion [8.2.17](#) PARALLEL , wenn Sie Aktionen gleichzeitig ausführen möchten.

8.2.25 MSGBOX

MSGBOX Aktion ermöglicht die Ausgabe einer Nachricht in einem eigenen kleinen Fenster.

MSGBOX(edit *Text*)

Parameter

Text

String. String oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden beliebigen Typs. Das Ergebnis bildet die angezeigte Nachricht.

Anmerkung

Der Parameter kann CourseLab Variablen verwenden (zB. #var_name, wobei var_name der Name der Variablen ist - siehe dazu [8.2.20](#) VARIABLE für detailliertere Informationen) oder Objekteigenschaften (wie \$OBJ_ID.eigenschaft, wobei OBJ_ID die Objekt-Id und Eigenschaft eine von diesem Objekt zur Verfügung gestellte Eigenschaft ist - siehe dazu 6.3 Objekteigenschaften für weitere Informationen oder [8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden](#).).

8.2.26 CHECKHIT

CHECKHIT wird für das Überprüfen eines Objektes verwendet, das per drag&drop auf ein Zielobjekt gezogen wird. Der einzige Parameter dieser Aktion ist die Identifikation eines Objekts, mit dem das gezogene Objekt verglichen wird.

Normalerweise wird diese Aktion durch das Ereignis „*wenn linke Maustaste ausgelassen*“ ausgelöst, welches vom Zielobjekt generiert wurde. Wenn die ID des gezogenen Objekts ident mit jener des in der Aktion festgelegten, so wird die hinter CHECKHIT eingerückt stehende Aktionsfolge ausgeführt.

CHECKHIT (objectid Object)

Parameter

Objekt

String. ID des Objekts, mit dem das gezogene Objekt verglichen wird.

Anmerkung

Sie können die Aktion [8.2.14](#) ELSE verwenden, um eine alternative Aktionsreihe zu erstellen. (z.B. wenn die Bedingung nicht erfüllt wird)

Die Aktionen, die nur dann auszuführen sind, wenn **CHECKHIT** zutrifft, müssen um eine Stufe eingerückt werden unter **CHECKHIT**.

.

8.2.27 SIZE - START

SIZE - START Aktion startet die Größenänderung des angegebenen Objektes.

Einschränkung: Manche Objekte (üblicherweise jene, die ihre Größe automatisch an den Inhalt anpassen wie Sprechblasen, Textfelder usw.) erlauben, die Breite anzupassen, aber die Höhe wird möglicherweise automatisch aus dem Inhalt ermittelt.

SIZE - START (objectid Objekt edit W edit H select Zusätzlich time Dauer)

Parameter

Objekt

String. ID des Objekts, dessen Größe geändert wird

W

Zahl oder [Ausdruck](#) (muss numerisches Ergebnis liefern). Definiert die Breite des Objektes, abhängig von *Zusätzlich* ist das die neue Breite (Ersetzen) oder die Änderung der Breite (Hinzufügen).

H

Zahl oder [Ausdruck](#) (muss numerisches Ergebnis liefern). Definiert die Höhe des Objektes, abhängig vom Parameter *Zusätzlich* ist das die neue Höhe (Ersetzen) oder die Höhenänderung (Hinzufügen).

8. Ereignisse und Aktionen

Token. Mögliche Werte:

Wert	Beschreibung
Ersetzen	Die angegebenen Werte für W und H geben die neue Größe des Objekts an (absolute Werte).
Hinzufügen	Die angegebenen Werte für W und H stellen die Größenänderung des Objekts dar - die Größe wird um diesen Wert korrigiert (relative Werte).

Dauer

Zahl. Definiert die Zeitspanne in Sekunden, die für die Größenänderung verwendet wird.

0 bedeutet, dass die Größenänderung unmittelbar erfolgt

8.2.28 SIZE - STOP

SIZE - STOP Aktion beendet die laufende Größenänderung des angegebenen Objektes oder aller Objekte.

SIZE - STOP (*objectid* Objekt **select** *Alle_Objekte*)

Parameter

Objekt

Die Kennung des Objektes, dessen Größenänderung beendet werden soll. Wird 'Alle Objekte' markiert, wird diese Angabe ignoriert (kann leer bleiben).

Alle_Objekte

Token. Mögliche Werte:

Wert	Beschreibung
Ja	Größenänderung aller gerade zu ändernden Objekte wird angehalten; der eingegebene Wert in den Objektparametern wird ignoriert.
Nein	Größenänderung des in Objektparameter ausgewählten Objekts wird angehalten.

8.2.29 TIMER

Die Aktion **TIMER** wird für die zeitversetzte Aktivierung von abhängigen (durch Einrückung untergeordneten) Aktionen verwendet.

TIMER (*edit* *Dauer*)

Parameter

Dauer

Number. Wert des Timer-Zeitverzögerung in Sekunden

Anmerkung

Die Liste der Aktionen, die vom **TIMER** gesteuert auszuführen ist, muss eine Stufe unter dem **TIMER** eingerückt werden.

8.2.30 SET SUCCESS STATUS

SET SUCCESS STATUS Aktion setzt den Erfolgsstatus für das angegebene Ziel.

SET SUCCESS STATUS (objectiveid Ziel select Status)

Parameter

Ziel

String. Name des Ziels, dessen Status gesetzt werden soll.

Status

Token. Bestimmt den zu setzenden Status:

Wert	Beschreibung
Unbekannt	Keine Information über den Erfolgs-Status des Ziels vorhanden.
Fehlgeschlage	Der Erfolgsstatus des ausgewählten Ziels hat den Wert "Nicht bestanden".
Bestanden	Der Erfolgsstatus des ausgewählten Ziels hat den Wert "Bestanden".

8.2.31 FOR

FOR Aktion wird verwendet um eine Liste von Aktionen mehrfach auszuführen.

FOR (edit Name edit Von edit Bis edit Schritt select Geltungsbereich)

Parameter

Name

String. Name der Zählvariablen

8. Ereignisse und Aktionen

Von

Zahl oder [Ausdruck](#) (muss eine Zahl ergeben). Mit diesem Wert beginnt der Schleifenzähler

Bis

Zahl oder [Ausdruck](#) (muss eine Zahl ergeben). Die Schleife wird beendet, wenn dieser Wert erreicht wurde.

Schritt

Zahl oder [Ausdruck](#) (muss eine Zahl ergeben). Der Schleifenzähler wird bei jedem Durchlauf um diesen Wert erhöht.

Geltungsbereich

Token. Definiert den Gültigkeitsbereich des Schleifenzählers. Dieser ist eine reguläre Variable und kann in Ausdrücken verwendet werden. Mögliche Werte sind:

Wert	Beschreibung
Aktuelle Folie	Variable ist nur auf der aktuellen Folie zugänglich
Gesamtes Modul	Variable ist für alle Folien innerhalb eines Moduls zugänglich

Anmerkung

Die Aktionsliste, die innerhalb der **FOR** Schleife auszuführen ist, muss um eine Stufe unter dem **FOR** eingerückt werden

8.2.32 JAVASCRIPT

JAVASCRIPT ermöglicht die Ausführung von anwenderspezifischen JavaScript-Codes.

JAVASCRIPT (*textedit* *Text*)

Parameter

Text

Javascript Code.

8.2.33 Z - INDEX

Z - INDEX Aktion ändert den Z-Index (dh. die Tiefe bzw. die Sichtbarkeit) des Objekts (dh. verschiebt die Ebene, in der sich das Objekt befindet, nach vorne oder nach hinten). Z - INDEX wird nicht in Pixel gemessen sondern ist nur eine relative Zahl, wobei Objekte mit größerem Z-Index weiter vorne liegen als Objekte mit kleinerem Z-Index.

Z_-INDEX (*objectid* *Object* *edit* *Z* *select* *Zusätzlich*)

Parameter

Objekt

ID des Objekts, dessen Reihenfolge geändert werden soll.

Z

Zahl oder [8.2.34](#) Ausdrücke in Aktionen verwenden (muss Zahl ergeben). Bestimmt den Wert für die Änderung des Z - INDEX des ausgewählten Objektes.

Zusätzlich

Token. Bestimmt, wie der angegebene Wert zu verwenden ist:

Wert	Beschreibung
Ersetzen	Z-Parameter ersetzt den bisherigen Z - INDEX
Hinzufügen	Z-Parameter wird zum bisherigen Z - INDEX - Wert des Objektes hinzugerechnet

8.2.34 Ausdrücke in Aktionen verwenden

Ausdrücke in Aktionsparametern werden zur Berechnung der Parameter eingesetzt. CourseLab 8.2.20 VARIABLE und [6.3](#) Objekteigenschaften können gemeinsam mit Zeichenfolgen und Zahlen durch sogenannte Operatoren zu komplexen Ausdrücken verbunden werden. Wird eine Aktion gestartet, wird der Ausdruck berechnet und sein Ergebnis für diesen Parameter eingesetzt.

Boolsche Ausdrücke sind Ausdrücke, die als Ergebnis immer *wahr* oder *falsch* liefern. Boolsche Ausdrücke bilden in [8.2.8](#) IF Aktionen die Bedingung. Ein Beispiel eines boolschen Ausdrucks:

```
#var1==#var2+10
```

Beachten Sie bitte, dass die Angabe eines ungültigen Ausdrucks zu einem Fehler im Modul führt. Kontrollieren Sie die Syntax der Ausdrücke um Probleme zu vermeiden.

Folgende **Operatoren** stehen zur Verfügung:

Operator	Beschreibung
	Arithmetisch/String
+	Addieren von Zahlen oder zusammenhängen von Zeichenfolgen
-	Subtraktion oder Negation (nur Zahlen)
*	Multiplizieren (nur Zahlen)
/	Division (nur Zahlen)

8. Ereignisse und Aktionen

Boolean	
!	NOT - umkehren des logischen Ausdrucks - wenn der Ausdruck wahr (true) liefert, wird dies zu falsch (false) und umgekehrt.
&&	AND - wenn beide Seiten wahr ergeben, dann ist das Ergebnis wahr, sonst falsch.
	OR - wenn eine der beiden Seiten wahr ergibt, dann ist das Ergebnis wahr, sonst falsch.
Vergleich	
!=	ungleich (funktioniert normalerweise gut, kann aber von der automatischen Datentyp-Konvertierung abhängig sein *)
==	gleich (funktioniert normalerweise gut, kann aber von der automatischen Datentyp-Konvertierung abhängig sein *)
>	Größer als
>=	Größer als oder gleich
<	Kleiner als
<=	Kleiner als oder gleich

** Datentyp-Konvertierung: Zahlen und Zeichenfolgen, die eine Zahl darstellen, besitzen unterschiedliche Datentypen, zB. 34 (eine Zahl) und "34" (eine Zeichenfolge) muss nicht das Gleiche sein. CourseLab verwendet JavaScript, und JavaScript führt beim Vergleich von unterschiedlichen Datentypen eine automatische Typkonvertierung durch, sodass 34 und "34" vergleichbar werden. Die Implementierung dieser Konvertierung ist aber abhängig von der verwendeten JavaScript-Umgebung.*

Zulässige **Datentypen** zur Bildung von Ausdrücken:

Wert	Beschreibung
NUMBER	[0...9] - jede beliebige Reihenfolge dieser Ziffern
BOOLEAN	<i>true</i> <i>false</i> - vordefinierte Symbole
STRING	Beliebige Zeichenfolge, eingeschlossen in Hochkomma (" oder "). In einer Zeichenfolge dürfen " oder ' nicht verwendet werden. Ist dies aber erforderlich, dann muß dieses Zeichen mit einem vorangestellten \ maskiert werden, zB. \" für ein einfaches " innerhalb des Strings

8. Ereignisse und Aktionen

VARIABLE	CourseLab Laufzeit-Variable (zB. # gefolgt von einem Variablennamen). Variablennamen dürfen aus Ziffern, Buchstaben a-z, A-Z und _ bestehen - Leerzeichen sind nicht erlaubt.
IDENTIFIER	Wird für Objekteigenschaften in Ausdrücken verwendet. Syntax für Objekteigenschaften ist <i>\$OBJ_ID.eigenschaft</i> , wobei <i>OBJ_ID</i> und <i>eigenschaft</i> IDENTIFIER darstellen. Diese Identifier sind Zeichenfolgen aus Ziffern, Buchstaben a-z,A-Z und _ - Leerzeichen ist nicht erlaubt.

Mathematische Funktionen für Ausdrücke:

Funktion	Beschreibung
Math.random()	liefert eine Zufallszahl zwischen 0 und 1
Math.PI	liefert Pi (3.1415926...)
Math.sin(x)	liefert den Sinus des Ausdrucks
Math.cos(x)	liefert den Cosinus des Ausdrucks

Beispiele für Ausdrücke:

Ausdruck	Beschreibung
#var1<=#var2+10	Einfacher Boolean Ausdruck für die Aktion IF
((#var1>5) && (#var2>10)) #var3=='cancel'	Komplexer boolescher Ausdruck für IF Aktion
#var1*#var2/100	Numerischer Ausdruck: der Inhalt der Variablen var1 und var2 wird multipliziert, das Ergebnis durch 100 geteilt ergibt den Wert für den Ausdruck.
#var1+" is correct"	Zeichenfolgen-Ausdruck: der Inhalt der Variablen var1 und die Zeichenfolge " is correct" werden zusammengehängt und liefern eine neue Zeichenfolge

9. Bewertung

Ein Ziel ist ein spezieller Parameter, der zur Bewertung des Lernerfolges verwendet wird. Diese Bewertung wird unterteilt in Abschlussstatus (wurde die Lektion begonnen oder abgeschlossen), den Erfolgsstatus (bestanden, nicht bestanden) sowie einer Bewertung (Note, Punkteanzahl). Die Regeln definieren, wann welcher Status erreicht ist.

9.1 Ziele

Ziele (= Lehrziele) werden verwendet um den Lernerfolg für ein Lernmodul zu dokumentieren. Diese Aufzeichnungen werden normalerweise an das LMS weitergereicht, welches damit bestimmen kann, welche Lektionen dem Lernenden als nächstes angeboten werden.

Es gibt möglicherweise mehrere Ziele in einem einzelnen Modul. Technisch gibt es bei der Anzahl der Ziele keine Einschränkungen; jedoch können solche Einschränkungen eingeführt werden, wenn man bestimmte Internationale Standards des Datenübertragungsprotokolls verwendet (z.B.: in SCORM 1.2 können nicht mehr als 100 Ziele festgelegt werden).

Jedes Ziel hat eine Anzahl zu erzielender Punkte, einen Erfolgs-Status und einen Abschluss-Status.

Der Erfolgsstatus kann einen der folgenden Werte haben:

- Unbekannt
- Fehlgeschlagen (Ziel ist nicht erreicht)
- Bestanden (Ziel ist erreicht)

Der Abschluss-Status kann einen der folgenden Werte haben:

- Unbekannt
- Nicht Versucht (Abschluss des Ziels wurde nicht noch versucht).
- Unvollständig (Abschluss des Ziels wurde begonnen, aber noch nicht abgeschlossen).
- Vollständig (Abschluss des Ziels ist erreicht).

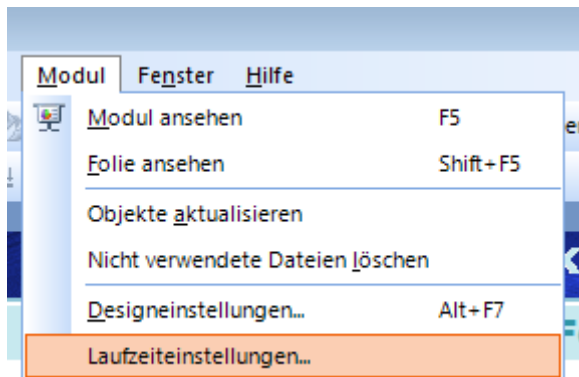
Eins der Ziele für das Modul muss die festgelegte Einstellung „Hauptziel des Moduls“ haben. Das Modul liefert die Ergebnisse dieses Ziels als Gesamtergebnis für das Modul an das Lern-Management-System. In Courselab wird dieses Ziel „Total“ genannt und hat die Standardeinstellung "Unvollständig" (das bedeutet, dass das gesamte Modul diesen Status direkt nach dem Laden hat).

Während der Moduldurchführung ändern sich die Eigenschaften (Abschluss oder Erfolg) der Ziele, entweder durch Sonderaktionen (siehe dazu im Kapitel 8.2 die Aktionen „SET ...“) oder durch Aktionen in komplexen Objekten (das Objekt „Frage“ nimmt von selbst eine Wertung zu definierten Zielen vor).

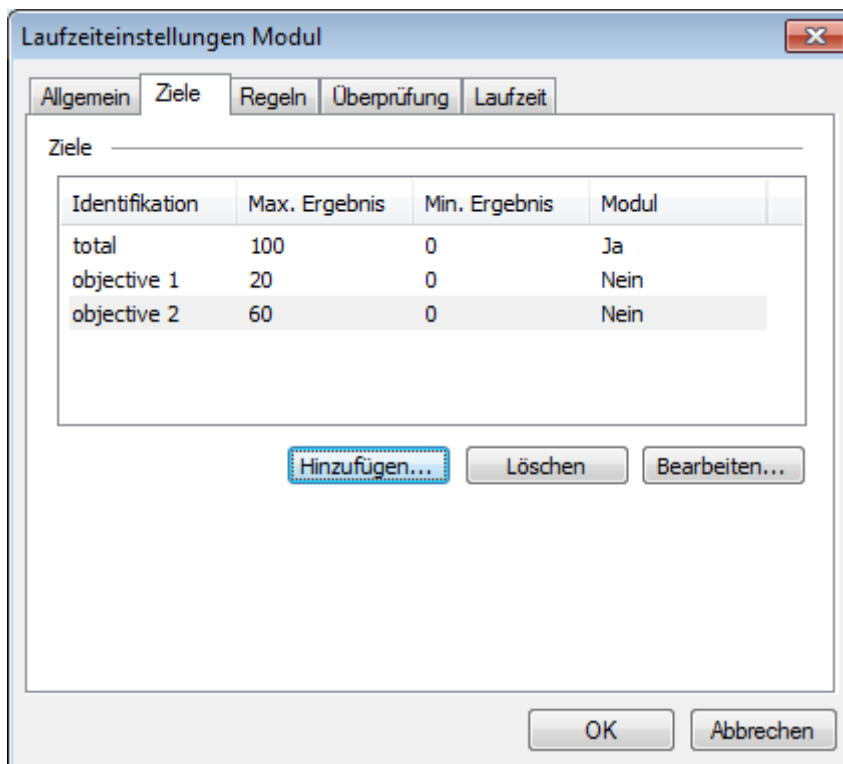
Ein neues Ziel hinzufügen:

9. Bewertung

1. Wählen Sie **Modul - Laufzeiteinstellungen...** aus



2. Im geöffneten Dialogfenster „Laufzeiteinstellungen“ wählen Sie die Registerkarte „Ziele“ aus.
3. Dort klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“.



4. Verwenden Sie das Fenster „Ziele“, um die Einstellungen des Ziels festzulegen. Legen Sie die ID des Ziels (verwenden Sie bitte nur Buchstaben des lateinischen Alphabets und Ziffern), die Zielesbeschreibung (einfacher Text, falls benötigt), den Ausgangszustand der Stati sowie den Punktebereich fest. Es muss immer ein Ziel als Modul-Ziel markiert sein - die Punkte und der Status dieses Ziels werden an das LMS weitergegeben als Modul-Gesamtpunkteanzahl und -status. Ausgangsstatus werden standardmäßig gesetzt auf: Abschlussstatus auf "Unvollständig" und Erfolgsstatus auf "Unbekannt". Das bedeutet, dass, sobald der Lernende das Modul begonnen hat, dessen Abschlussstatus sofort auf "Unvollständig" eingestellt wird. Dies ist die häufigste Vorgehensweise. Minimale und Maximale Punkte werden standardmäßig von 0 bis 100 eingestellt. Die minimale Punkteanzahl ist der Ausgangswert (0 in den meisten Fällen). Die maximale Punkteanzahl

9. Bewertung

muss auf die Summe aller Punkte, die vom Lernenden erreicht werden können umgestellt werden - z.B. die maximal mögliche Punkteanzahl für dieses Ziel. Dieser Wert wird vom LMS verwendet (und den Zielorientierten Objekten wie Fragen und Test), um die Prozentwerte auszurechnen.

Ziel

Identifikator:

Beschreibung:

☐ Hauptziel des Moduls

Anfangszustand

Abschluss:

Erfolg:

Ergebnis

Maximal:

Minimal:

Aktionen zur Änderung von Zielen

Aktionen, die Punkte und Stati manipulieren:

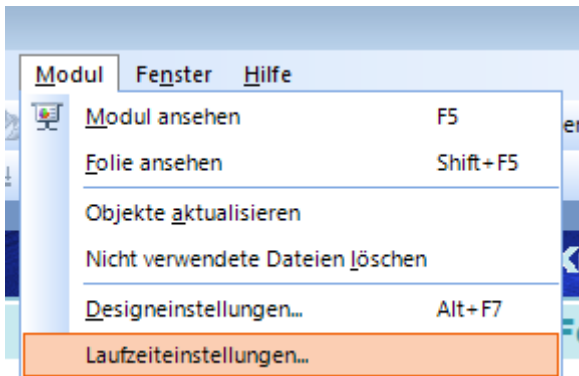
- [8.2.18 SET SCORE](#). Ändert die Punkte des Ziels.
- [8.2.12 SET COMPLETION STATUS](#). Ändert den Abschlussstatus des Ziels.
- [8.2.30 SET SUCCESS STATUS](#) - Ändert den Erfolgsstatus des Ziels.
- [8.2.11 IF SUCCESS STATUS](#) - Führt Aktionen aus, welche von einem bestimmten Erfolgsstatus ausgehen.
- [8.2.9 IF COMPLETION STATUS](#) - Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmter Abschlussstatus erreicht ist.
- [8.2.10 IF SCORE](#) - Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmter Punktwert erreicht ist.

9.2 Regeln

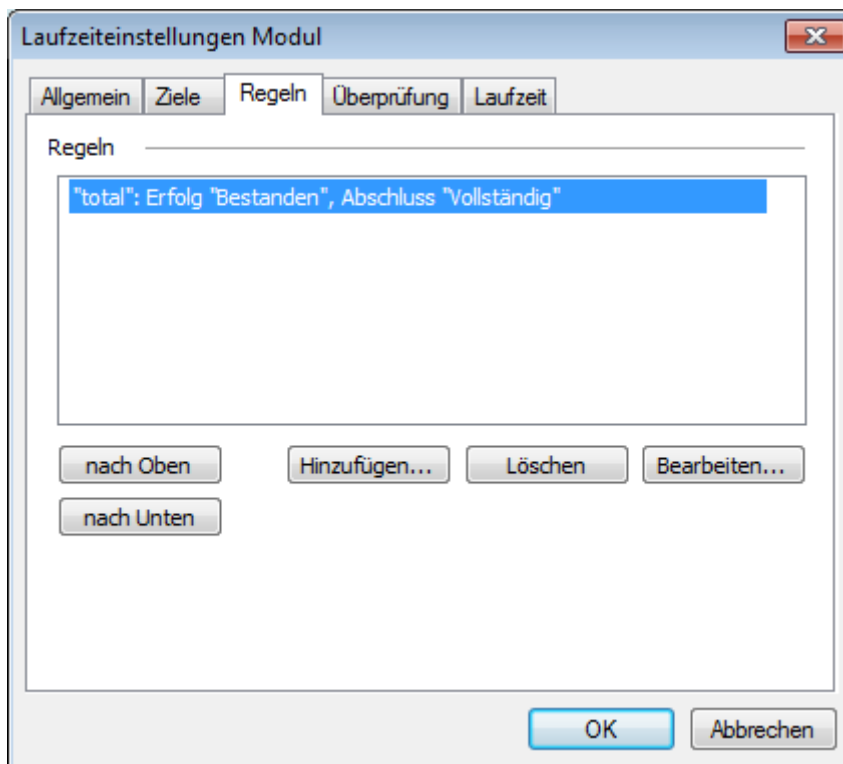
Die Regeln stellen einen Satz Bedingungen dar. Wenn die Bedingungen erfüllt sind, ändert sich der Status des jeweiligen Ziels. Durch die Verwendung der Regeln wird die Bestimmung des Status (Erfolgsstatus und Abschlussstatus) auf den CourseLab-Player übertragen und die Stati werden automatisch geändert.

Regeln hinzufügen:

1. Wählen Sie **Modul - Laufzeiteinstellungen...** aus



2. Im geöffneten Dialogfenster „Laufzeiteinstellungen“ wählen Sie die Registerkarte „Regeln“ aus.
3. Dort klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“.



Für jede Regel legen Sie folgendes fest:

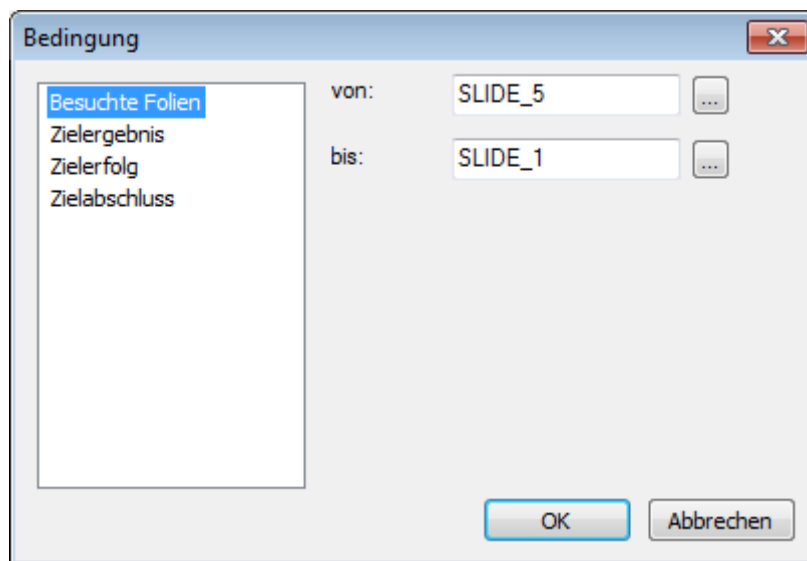
- **Das Ziel (dessen ID)**, dessen Status bei der Durchführung geändert wird.
- **Erfolgsstatus** - für das festgelegte Ziel (Wenn die Regel dies ändern soll).
- **Abschlussstatus** - für das festgelegte Ziel (Wenn die Regel dies ändern soll).
- **Bedingungen**: Wenn die Bedingung erfüllt ist, wird die Regel wirksam. Die verschiedenen logischen Bedingungen sind miteinander verbunden durch die

folgenden logischen Operatoren: UND, ODER, XOR, und NICHT. Um die logischen Operatoren zu ändern, wählen Sie die gewünschte Bedingung aus der Liste aus (abgesehen von der ersten) und klicken Sie auf die Schaltfläche „Verknüpfung“. Die Bedingungen können gruppiert werden, indem man sie in runde Klammern einschließt. Wählen Sie die Bedingungen aus der Liste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Gruppieren“, um Klammern um die gewählten Bedingungen zu legen. Wählen Sie die Bedingungen in den Klammern aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Gruppierung aufheben“, um die Klammern wieder zu entfernen.

Bedingungen

Jede Bedingung definiert eine der folgenden Kontrollen:

1. **Besuchte Folien** – die Bedingung ist erfüllt, wenn alle Folien, einschließlich jener, die



mit den Parametern „von...bis“ festgelegt wurden, vom Lernenden angesehen wurden.

2. **Zielergebnis** – die Bedingung ist erfüllt, wenn die Punkteanzahl des angegebenen Ziels der festgelegten Bedingung entspricht (zum Beispiel gleich oder größer ist, als der hier festgelegte Wert). Für den Vergleich des festgelegten Punktwertes mit der tatsächlichen Punkteanzahl des Ziels, werden die folgenden Operatoren verwendet: <, >, =, <=, >= und <>.

9. Bewertung

The 'Bedingung' dialog box is shown with the 'Zielergebnis' option selected in the left-hand list. The 'Ziel' dropdown is set to 'total'. The 'Ergebnis' dropdown is set to '>' and the adjacent text field contains the value '15'. The 'OK' and 'Abbrechen' buttons are at the bottom right.

3. **Zielerfolg** – die Bedingung ist erfüllt, wenn der tatsächliche Wert des Ziel-Erfolgs-Status dem hier festgelegten entspricht.

The 'Bedingung' dialog box is shown with the 'Zielerfolg' option selected in the left-hand list. The 'Ziel' dropdown is set to 'objective 1'. The 'Erfolg' dropdown is set to 'Bestanden'. The 'OK' and 'Abbrechen' buttons are at the bottom right.

4. **Zielabschluss** – die Bedingung ist erfüllt, wenn der tatsächliche Wert des Ziel-Abschlussstatus dem hier festgelegten entspricht.

The 'Bedingung' dialog box is shown with the 'Zielabschluss' option selected in the left-hand list. The 'Ziel' dropdown is set to 'objective 1'. The 'Abschluss' dropdown is set to 'Vollständig'. The 'OK' and 'Abbrechen' buttons are at the bottom right.

Regeln erlauben es Ihnen abhängige Regeln einzurichten - wenn der Status des einzelnen Ziels vom Status anderer Ziele abhängt.

10. Bildschirmaufzeichnung

Lernmodule werden aus vielen Gründen erstellt. Eine der häufigsten Anwendungen ist eine Einführung in die Verwendung von Softwareprodukten. Um eine Softwaresimulation nachzustellen, bietet Courselab eine eingebaute Bildschirm-Aufzeichnungs-Funktion. Die Aufnahmen werden direkt in das Lernmodul übernommen und können hier weiter bearbeitet werden. Die Simulation kann anschließend im Browser ausgeführt werden ohne eine weitere Software zu installieren.

Einschränkung: Die Aufnahme von manchen Menüs auf Rechnern mit aktivierten Aero-Design (Vista, Windows 7) kann fehlschlagen. Es wird daher ein nicht-transparentes Design (zB. klassisch) empfohlen, wenn offene Menüs aufgezeichnet werden sollen.

10.1 Was sollte man für die Aufzeichnung einer Simulation vorbereiten?

Erstellen Sie ein Modul (oder wählen Sie ein bestehendes), welches die Simulation enthalten soll, und dazu eine Folie, worin die Simulation aufgezeichnet wird. Bei der Aufzeichnung werden alle benötigten Frames automatisch innerhalb der ausgewählten Folie angelegt. Es muss noch der für die Aufzeichnung zu verwendende Platz auf der Folie eingestellt werden.

WICHTIG! CourseLab unterstützt keine automatische Größenanpassung für aufgezeichnete Schirme. Die Aufzeichnung erfolgt ausschließlich in dem vom Benutzer definierten Bereich im Maßstab 1:1. Es muss daher sichergestellt werden, dass der zur Verfügung gestellte Bereich ausreicht, um alle notwendigen Komponenten des aufzuzeichnenden Bildschirms aufzunehmen. Ist der Platz nicht ausreichend, muss evtl. die Vorlage der aktuellen Folie gewechselt werden um mehr Platz für die Aufzeichnung zu schaffen.

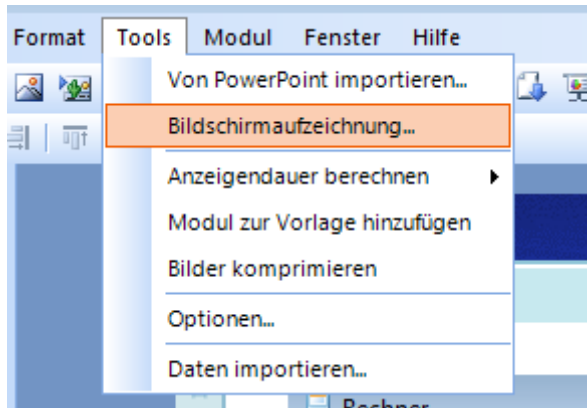
Wählen Sie ein Grafikformat für die Bildschirmaufnahmen unter Tools ->Optionen->Bildschirmaufzeichnung. Sofern nicht besondere Einschränkungen vorliegen empfehlen wir PNG für Bildschirmaufzeichnungen, da dieses Format die besten Ergebnisse liefert.

Auch wenn das Ergebnis nachträglich korrigiert werden kann, sollte man den Ablauf der Simulation vorher planen, um Fehler zu vermeiden.

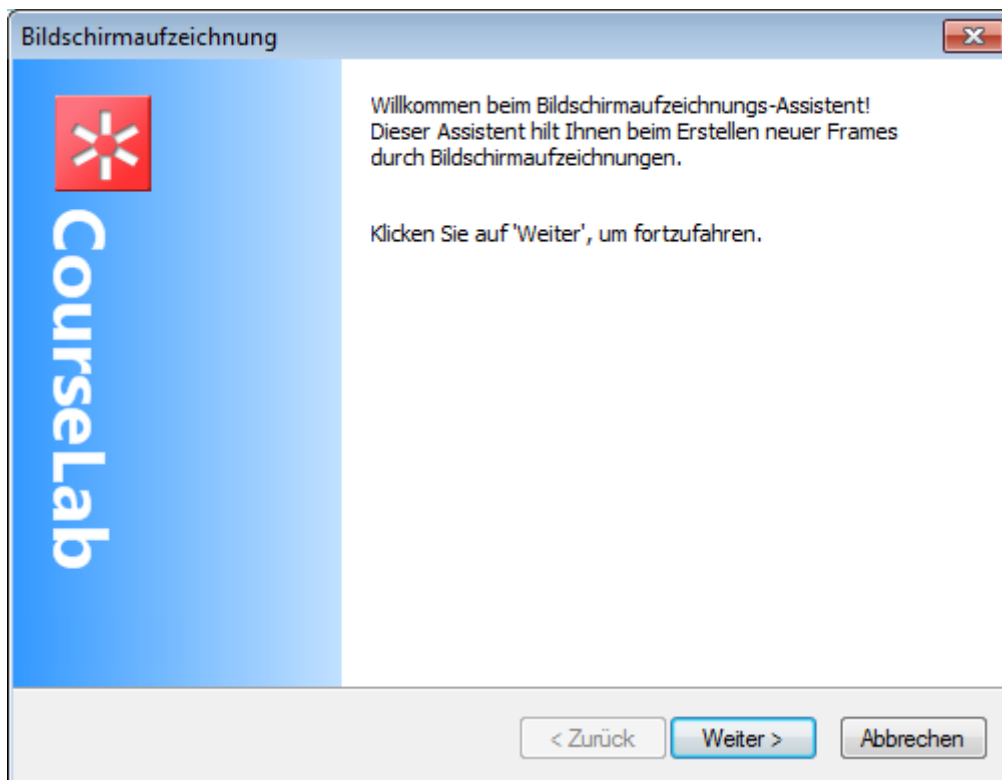
10.2 Bildschirmaufzeichnungs-Assistent

Auf der Folie, wo im Lernmodul die Simulation beginnen soll, wählen Sie, „Bildschirmaufzeichnung“ vom Menü „Tools“ aus.

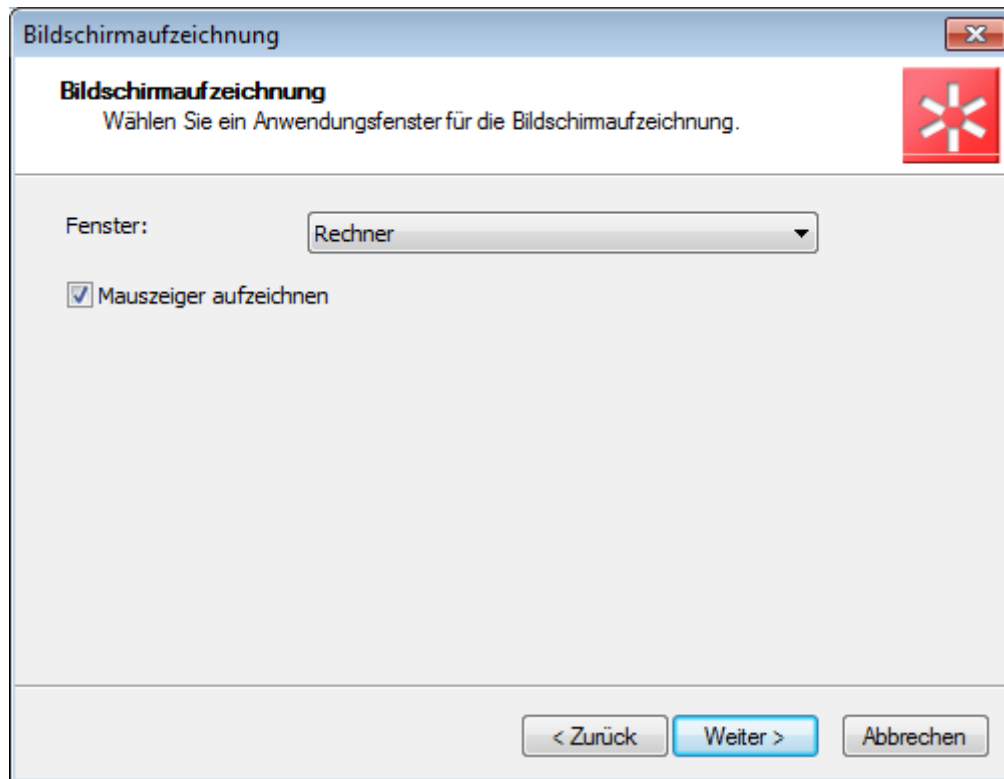
10. Bildschirmaufzeichnung



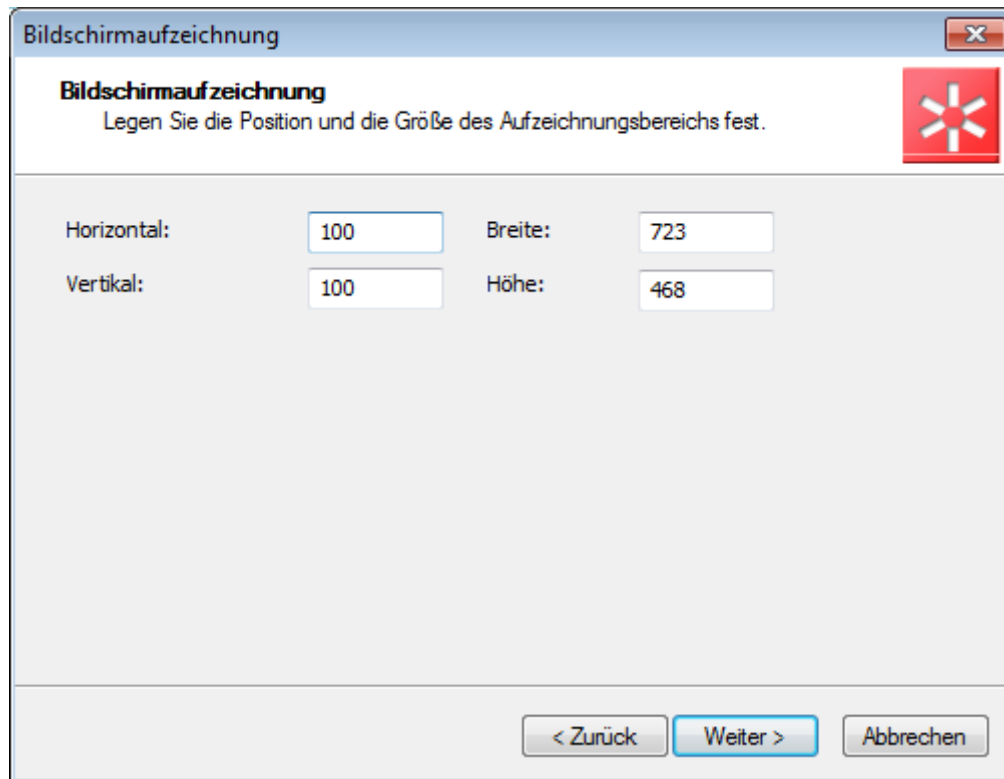
Der Assistent wird gestartet.



Im Drop-Down-Menü wählen Sie das aufzuzeichnende Programm aus, um die Simulation aufzunehmen. Markieren Sie die Auswahlkästchen „Mauszeiger aufzeichnen“, wenn Sie Mausklicks und Bewegungen aufnehmen möchten. Klicks und Bewegungen werden dadurch automatisch aufgezeichnet, wenn die Aufnahme startet.



Im nächsten Fenster des Assistenten legen Sie die Position der oberen linken Ecke des Bereichs fest, in dem die aufgezeichnete Simulation abgelegt werden soll. Standardmäßig entspricht diese der oberen linken Ecke des Frames (Position 0,0), obwohl das in manchen Fällen nicht akzeptabel ist. Wenn im oberen Teil des Frames zum Beispiel ein Titel steht, dann sollte die obere linke Ecke des Bereichs für die Bildschirmaufnahme darunter platziert werden, indem man die Höhe des Frametitels in Pixel in das Feld „Vertikal“ eingibt.



Bildschirmaufzeichnung
Legen Sie die Position und die Größe des Aufzeichnungsbereichs fest.

Horizontal:	100	Breite:	723
Vertikal:	100	Höhe:	468

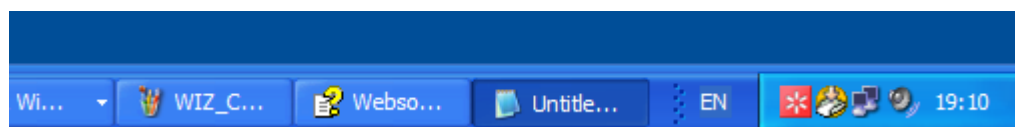
< Zurück Weiter > Abbrechen

Das folgende Fenster des Assistenten definiert den aufzunehmenden Bildschirm-Bereich. Der Editor versucht die erforderliche Fenstergöße automatisch zu ermitteln und belegt die Felder dementsprechend. Anschließend erscheint eine Kurzanleitung über den weiteren Aufnahme-Ablauf.



10.3 Bildschirmaufzeichnung

Nach dem Wechsel in den Aufzeichnungsmodus wird der Editor minimiert und ist als Icon in der Taskleiste sichtbar.



Ein roter rechteckiger Rahmen erscheint, der den Aufnahmebereich begrenzt. Überprüfen Sie, ob alle gewünschten Informationen in diesen Bildschirmausschnitt passen.



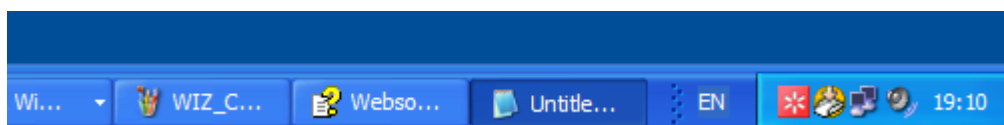
Drücken Sie die Taste **Druck** und der erste Frame wird aufgenommen. Gehen Sie im Zielprogramm zum nächsten Schritt und betätigen Sie **Druck** nochmals. Mit der **Druck**-Taste nehmen Sie die aktuelle Bildschirmdarstellung auf - das sollten Sie immer dann machen, wenn das aufzuzeichnende Programm relevante Änderungen am Bildschirm vorgenommen hat. Setzen Sie die Aufzeichnung fort bis Sie die gesamte Simulation aufgezeichnet haben.

WICHTIG! Wenn Sie vor Beginn der Aufzeichnung die Auswahlbox „Mauszeiger aufzeichnen“ markieren, werden alle Mausbewegungen und Klicks automatisch aufgezeichnet. Beachten Sie aber, dass mit dem Mausklick nicht automatisch auch die Bildschirmänderungen (zb. ein durch den Klick geöffnetes Menü) aufgezeichnet werden. Die Schirmänderungen werden nur durch Betätigen der Taste Druck aufgenommen.

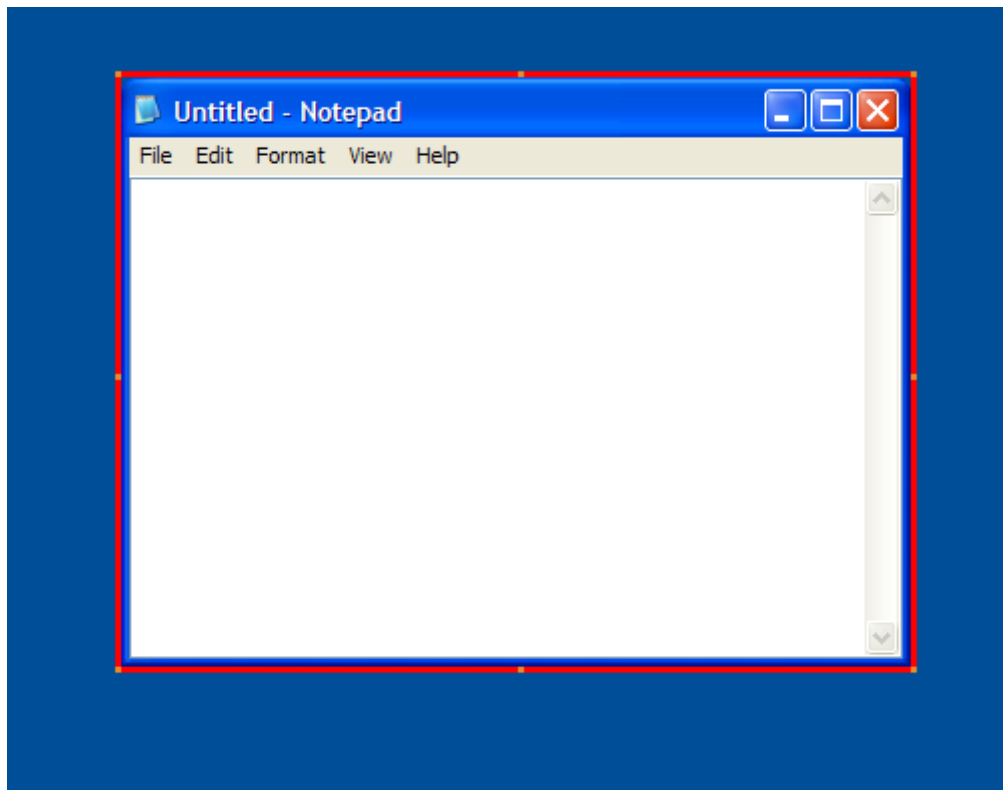
Wenn Sie die Aufnahme beenden möchten, klicken Sie auf das CourseLab-Icon in der Taskleiste. Der CourseLab-Editor wird wiederhergestellt und alle aufgezeichneten Frames stehen zur Bearbeitung zur Verfügung.

10.4 Ändern der Aufnahmeeinstellungen während einer Aufnahme

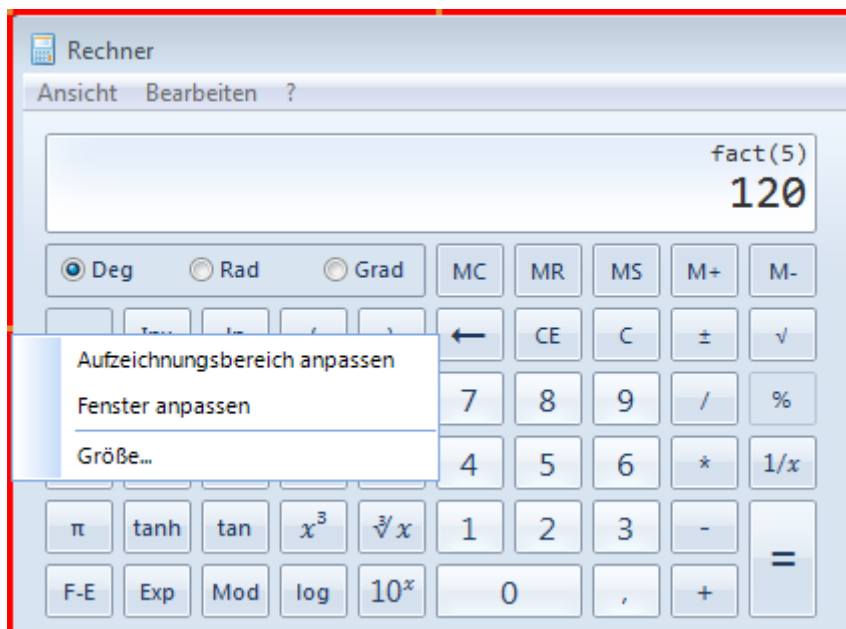
Nach dem Wechsel in den Aufzeichnungsmodus wird der CourseLab-Editor minimiert und in der Taskleiste als Symbol eingetragen. Am Schirm erscheint ein rotes Rechteck, welches den aufzunehmenden Bereich begrenzt.



Der Editor versucht, den aufzuzeichnenden Bereich dem ausgewählten Fenster anzupassen.



Bei manchen Applikationen kann CourseLab die Größe und Position nicht korrekt ermitteln. In diesem Fall können Sie diesen Aufzeichnungsbereich manuell anpassen, indem Sie entweder den roten Rahmen an das Fenster oder das Fenster an den Rahmen anpassen. Sie können den Aufzeichnungsbereich ändern, indem Sie den Rand größer ziehen oder diesen im Kontextmenü des Aufzeichnungsbereichs ändern.



Aufzeichnungsbereich an Zielfenster anpassen

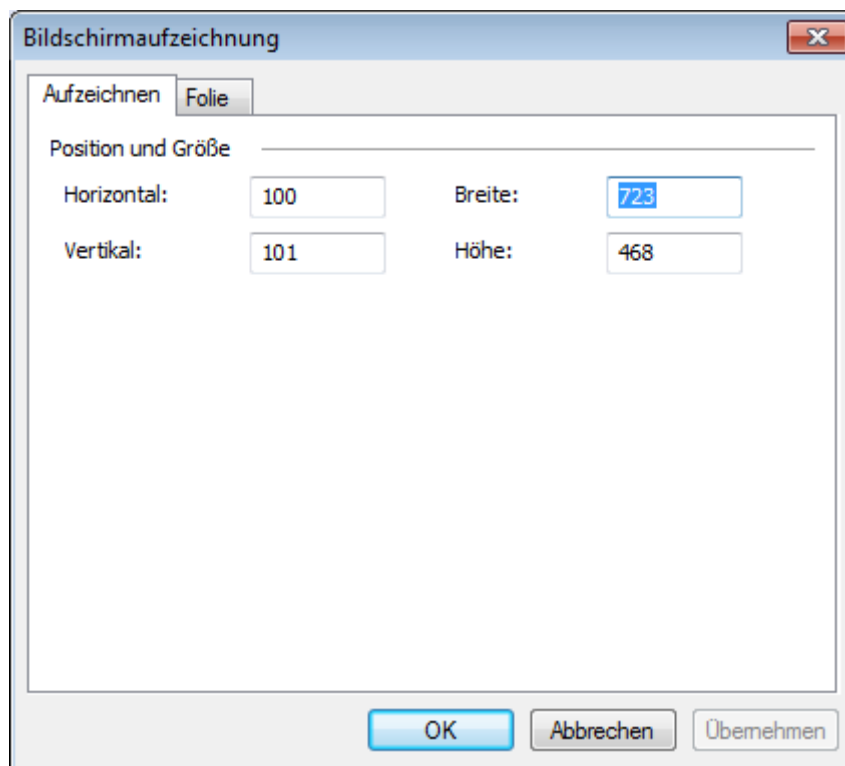
Wählen Sie “Aufzeichnungsbereich anpassen” im Kontextmenü des roten Rahmens. Der Aufzeichnungsbereich (der rote Rahmen) wird automatisch an die aktuelle Fenstergröße angepasst.

Zielfenster an Aufzeichnungsbereich anpassen.

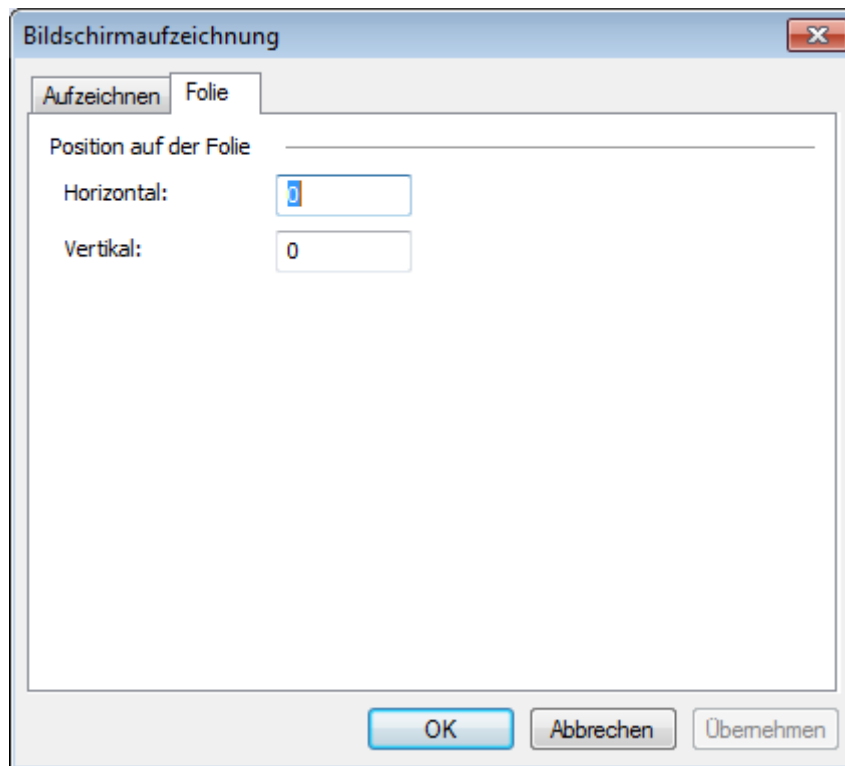
Wählen Sie “Fenster anpassen” im Kontextmenü des roten Rahmens. CourseLab versucht daraufhin die Größe des aufzuzeichnenden Fensters an die Größe des roten Rahmens anzupassen. Sollte dies nicht gelingen (manche Programme gestatten diese Änderung nicht) müssen Sie die Größe manuell anpassen.

Genaue Einstellung des Aufnahmebereichs

Wählen Sie “Größe...” im Kontextmenü des roten Rahmens. Darauf öffnet sich ein Dialog, in dem Sie Größe und Position des Aufzeichnungsbereiches in Pixel eingeben können.



Der zweite Reiter des "Größe..."-Dialogs bestimmt die Position der Aufzeichnung innerhalb der Frames (Folien) der Simulation.

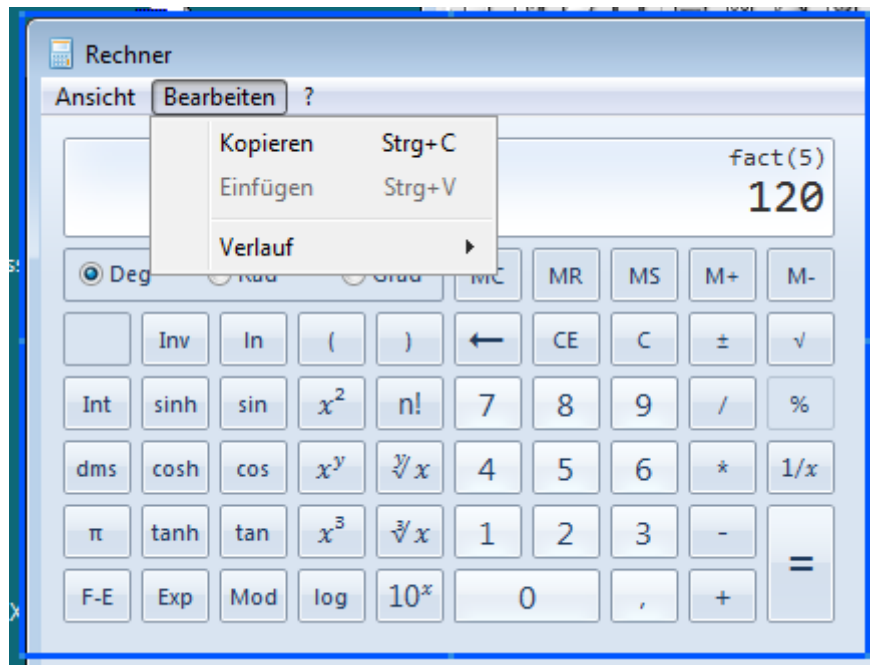


10.5 Bildausschnitt aufzeichnen

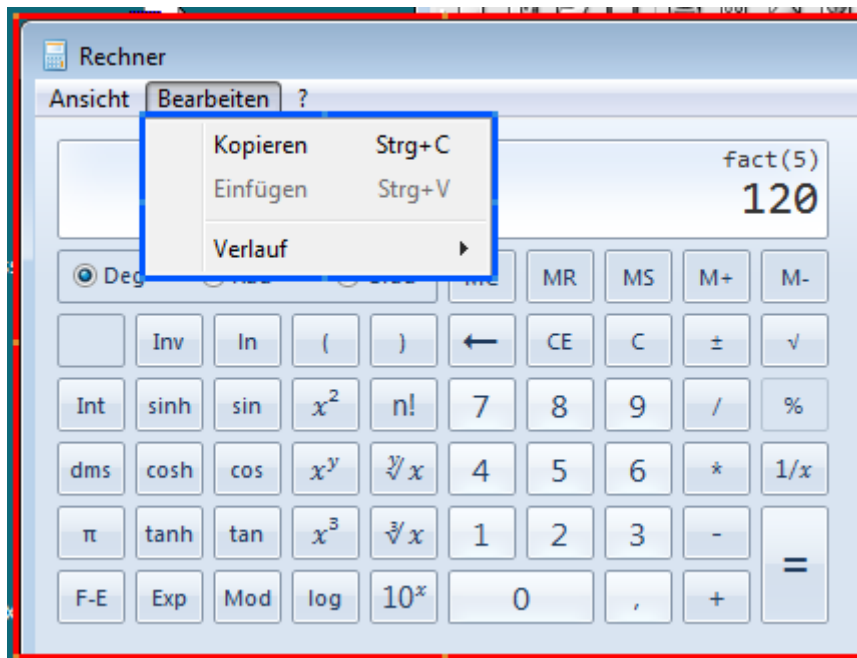
Zusätzlich zum Aufzeichnen des gesamten Fensters des Zielprogramms können Sie Ausschnitte daraus zum Frame hinzufügen, ohne die Aufnahme zu unterbrechen. Dies kann zum Beispiel für eine Drop-Down-Menü-Simulation nützlich sein (Sie können das Menü als ein separates Bild speichern und mit dem Editor dieses Bild weiterbearbeiten.).

Drücken Sie die Tastenkombination **Shift-Druck**, um den speziellen Aufzeichnungsmodus zu aktivieren. Das Zielprogramm wird inaktiv und zusätzlich zum roten Rahmen erscheint ein blauer Rahmen, mit dem Sie Bildschirmausschnitte aufzeichnen können.

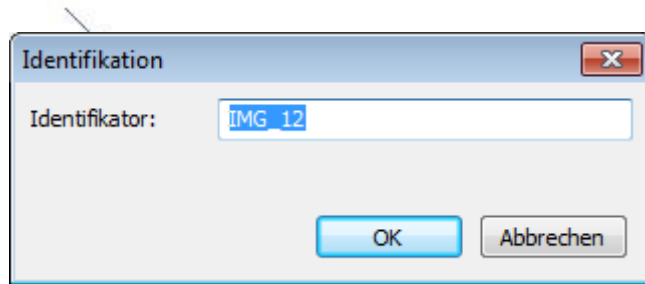
10. Bildschirmaufzeichnung



Stellen Sie die Größe des blauen Rahmens manuell ein und drücken Sie die Taste **Druck**.



Der Inhalt innerhalb des blauen Rahmens wird auf dem aktuellen Rahmen als separates Bild festgehalten. Sie können die ID eingeben oder ändern, um das Bild selbsterklärend zu gestalten, bevor Sie es speichern. (Bedenken Sie, dass die ID ausschließlich Buchstaben des lateinischen Alphabets, Ziffern und Unterstrich enthalten darf).



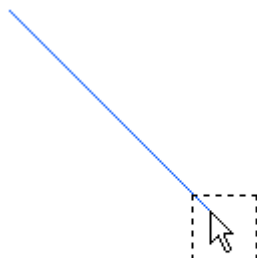
Verwenden Sie die gleiche Technik, um beliebig viele Bilder aus dem aktuell aufgezeichneten Bildschirm auszuschneiden, indem Sie der Reihe nach die Größe und den Standort des blauen Bereichs ändern und die Taste **Druck** drücken.

Nachdem Sie mit der Aufzeichnung der Bildausschnitte fertig sind, können Sie zum normalen Aufzeichnungsmodus zurückkehren, indem Sie wieder **Shift-Druck** drücken. Der blaue Rahmen verschwindet und das Zielprogramm wird wieder aktiv. Das Betätigen der „**Druck**“-Taste nimmt wieder den Bereich im roten Rahmen auf.

10.6 Bearbeiten aufgezeichneter Frames

Überprüfen Sie alle aufgezeichneten Schirme, um festzustellen, ob alle erforderlichen Schirme aufgenommen wurden. Wiederholen Sie die Aufzeichnung, wenn etwas fehlt.

Fallweise wird bei aktivierter Aufzeichnung der Mausbewegungen bereits vor dem ersten Bildschirmfoto eine Mausbewegung aufgezeichnet, diese befindet sich dann auf einem leeren Frame. Dieser Frame kann einfach gelöscht werden.



Die blaue Linie am Frame symbolisiert die Bewegung des Mauszeigers (und ist bei der Wiedergabe nicht sichtbar). Bei Bedarf kann die Position der Mausklicks geändert (lassen sich mit der Maus verschieben) oder komplett gelöscht werden (die Bewegungslinie der Maus wird dann automatisch korrigiert). Auch die Form des Cursors kann geändert werden, ebenso die Geschwindigkeit und die Dauer der Tastenbetätigung. Der entsprechende Dialog ist im Kontextmenü des Mauszeigers unter "Mauszeiger formatieren" zu finden (Klick mit der rechten Maustaste am Mauszeiger-Objekt).

Die aufgezeichneten Frames sind nicht fertig, sondern bilden die Basis für die weitere Bearbeitung. Üblicherweise werden Erklärungen in Form von Sprechblasen oder Dialogfenstern noch in den Frame aufgenommen.

11. Aus PowerPoint importieren

Aus der Sicht des Bearbeiters ist jeder aufgezeichnete Frame wie ein normaler Frame zu sehen (der einzige Unterschied sind die mit aufgezeichneten Mausbewegungen). Auf jedem dieser Frames können Objekte aus der Objektbibliothek eingefügt werden (Sprechblasen, Dialogfenster, Bilder usw.). Auf allen aufgezeichneten Frames können Aktionen verwendet werden, die Zeitsteuerung usw. wie auf normalen Frames.

Normalerweise entspricht die Wiedergabezeit eines Frames der Zeit, welche die Maus mit ihren Bewegungen benötigt.

Die Anzeigedauer eines Frames kann manuell angepasst werden. Im Kontextmenü des Frames (Klick mit der rechten Maustaste auf Frame) wählen Sie „Fortschritt“ und öffnen so den entsprechenden Dialog.

11. Aus PowerPoint importieren

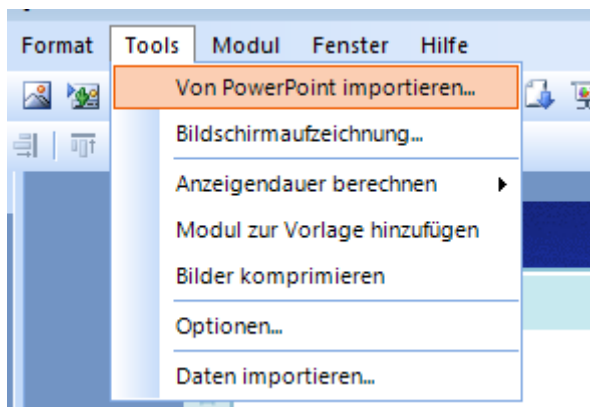
CourseLab kann den Inhalt aus Microsoft PowerPoint Folien in ein Lern-Modul importieren.

11.1 Assistent für PowerPoint-Import

CourseLab kann den Inhalt aus Microsoft PowerPoint Folien in ein Lern-Modul importieren.

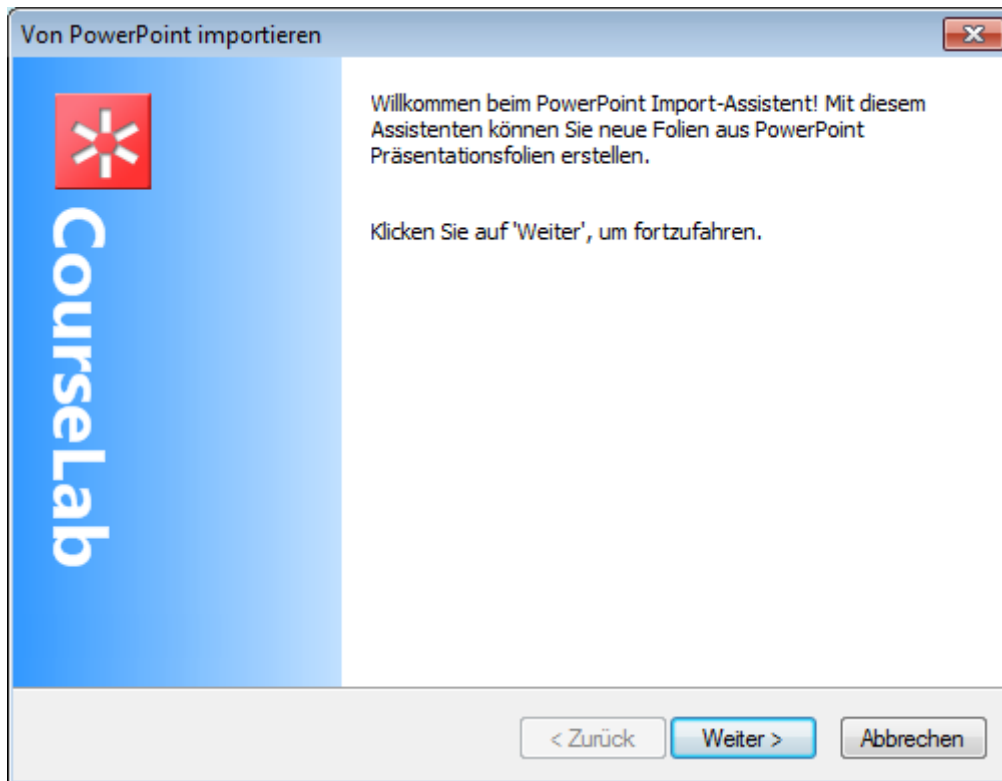
Beachten Sie, dass Microsoft PowerPoint auf demselben Computer installiert sein muss, auf dem CourseLab installiert ist, um den korrekten Import der Präsentation zu gewährleisten.

Um solch einen Import durchzuführen, wählen Sie den Menüpunkt **Von PowerPoint importieren** aus dem Menü **Tools** aus.

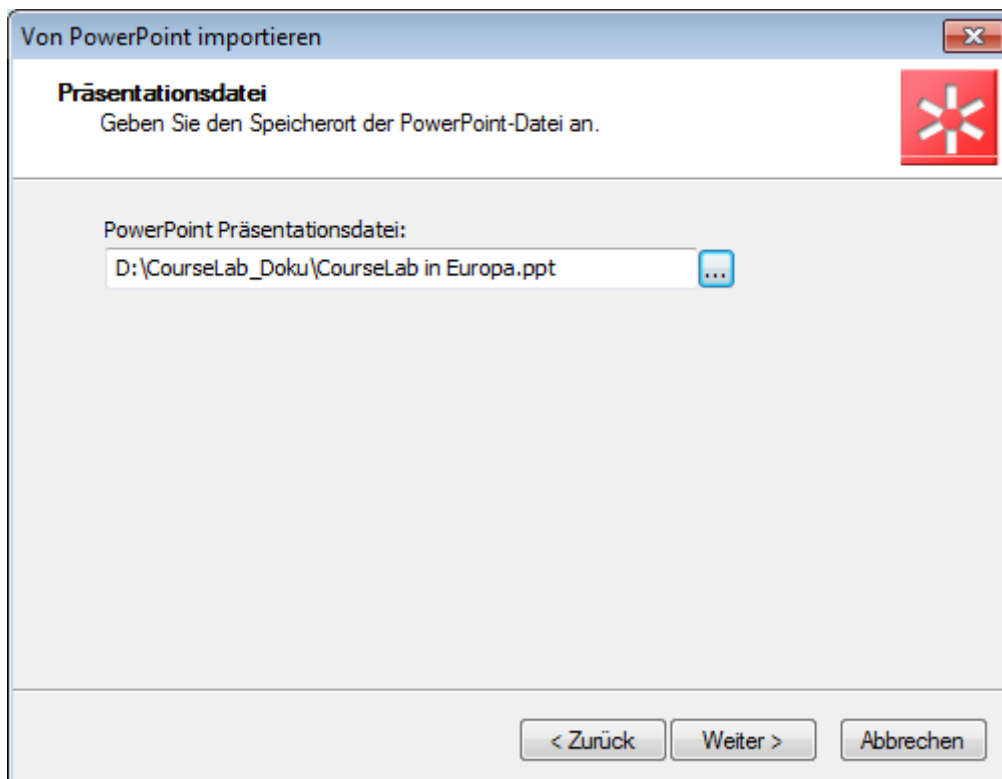


Daraufhin öffnet sich dieser Assistent. Klicken Sie auf "Weiter".

11. Aus PowerPoint importieren

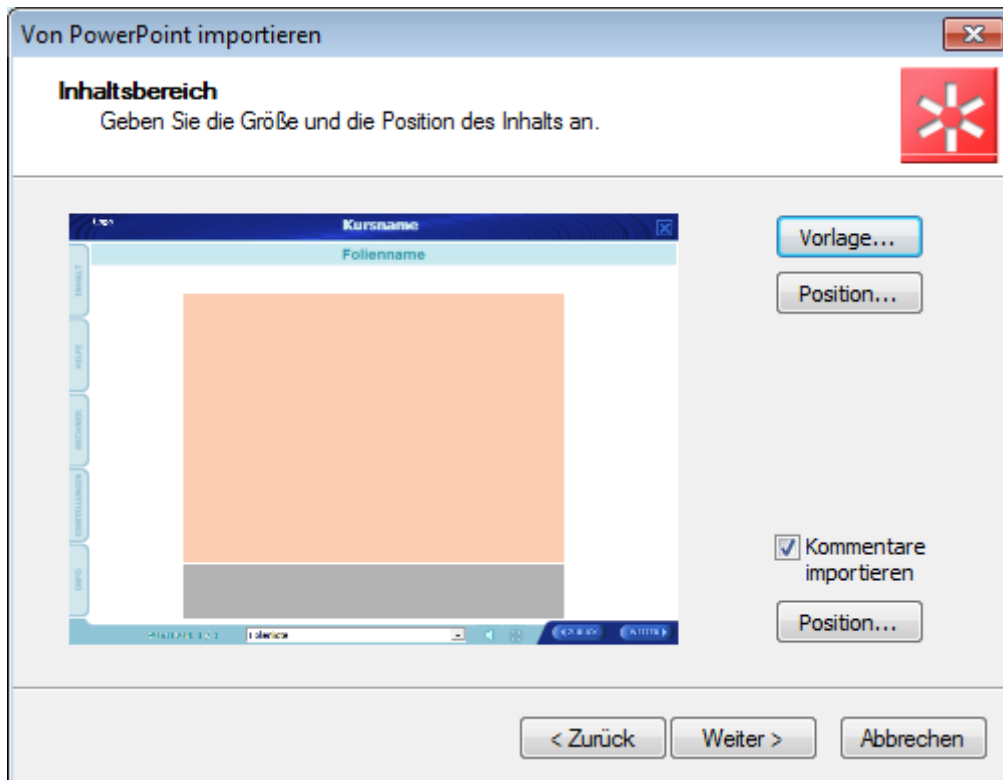


Legen Sie den Pfad zur Datei fest, die importiert werden soll und klicken Sie auf „Weiter“.



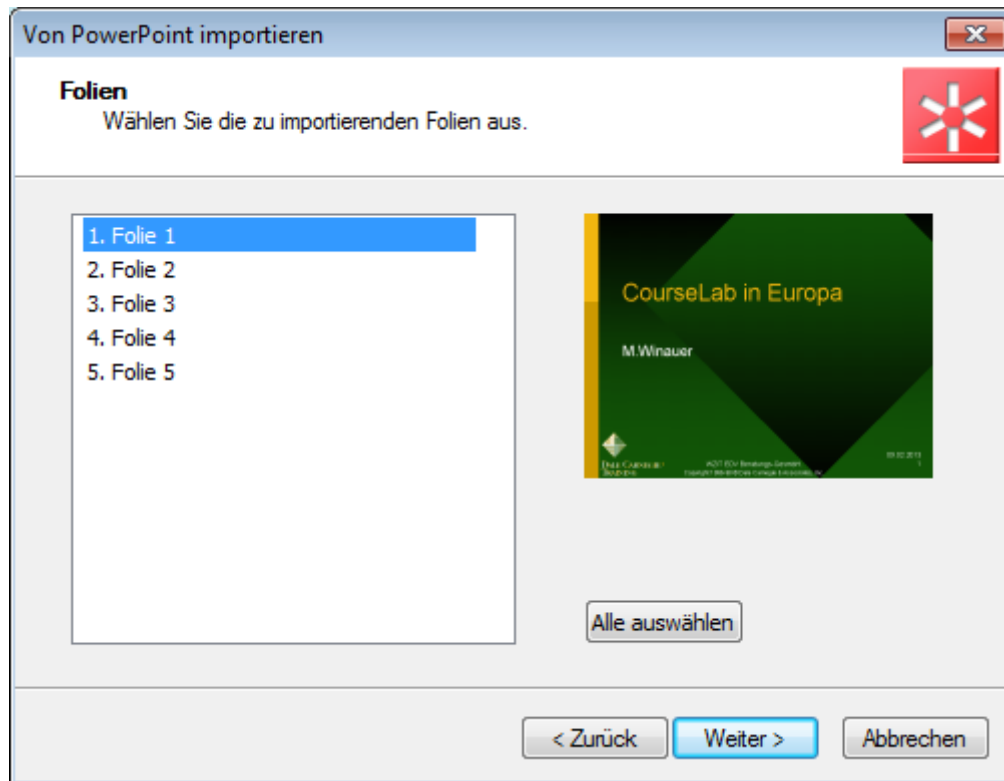
11. Aus PowerPoint importieren

Legen Sie die Vorlagen-Folie (unter Schaltfläche „Vorlage“) fest, welche die Basis für die importierte Folie sein soll. Der rosa Bereich auf dem Schirm des Assistenten stellt die importierte Folie dar. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Position“, um die Position der importierten Präsentation auf der Folie und die Skalierung festzulegen.

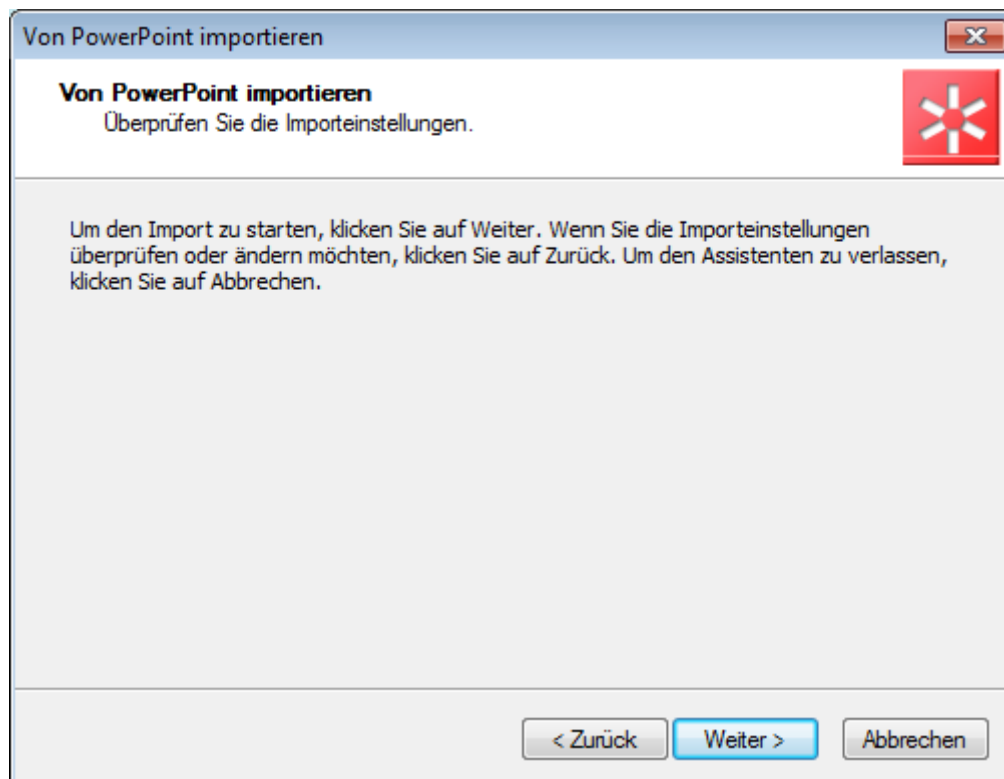


Auf der folgenden Seite können Sie die Folien auswählen, die importiert werden sollen. Drücken und halten Sie die Strg-Taste, um mehrere Folien auszuwählen. Klicken Sie auf „Weiter“, um den Import zu starten.

11. Aus PowerPoint importieren



Klicken Sie auf "Weiter".



Abhängig vom Umfang der Präsentation kann der Import einige Minuten in Anspruch nehmen. Die importierten Folien reproduzieren die korrespondierenden Powerpoint-Folien. Bei Bedarf können die importierten Folien weiter bearbeitet werden.

12. Lizenzverwaltung

Das CourseLab Lizenzmanagement verwendet Hardware oder Software HASP Schlüssel basierend auf der [SafeNet Inc.](http://www.SafeNet.com)-Technologie. Die CourseLab-Applikation ist die gleiche für beide Varianten, d.h. die installierte CourseLab-Applikation funktioniert, wenn eine der beiden Schlüsselvarianten gefunden wird.

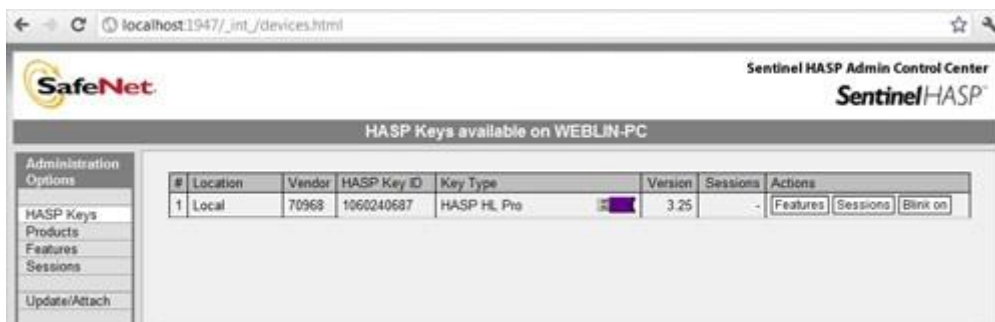
12.1 HASP HL-Schlüssel (USB-dongle)

Die Lizenzverwaltung mit HASP HL-Schlüssel ist sehr einfach: die Lizenz ist auf dem Computer gültig, der den USB-Dongle angeschlossen hat.



Ist der HASP-Treiber ohne Fehler installiert, leuchtet am USB-Dongle das rote Licht dauerhaft auf. Ist ein Fehler aufgetreten, blinkt dieses Licht oder es leuchtet gar nicht.

Die aktuelle Lizenz und der Schlüssel kann über den Browser angezeigt werden: <http://localhost:1947>. Der Schlüssel wird wie in folgendem Fenster angezeigt:



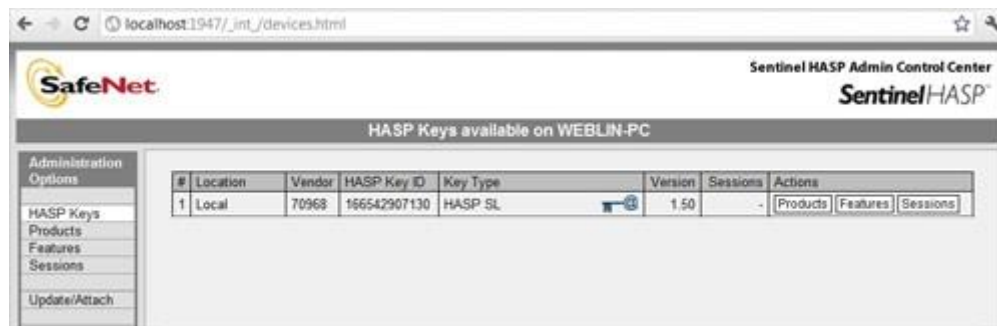
Bitte beachten Sie, dass die USB-Dongle Firmware zumindest die Version 3.25 sein muss.

12.2 HASP SL Schlüssel (Software Schlüssel)

Die Lizenzverwaltung mittels HASP SL Schlüssel beinhaltet den Austausch von Informationen zwischen dem Rechner, auf dem die Software installiert ist und dem CourseLab Lizenzserver. Der Softwareschlüssel ist (anders als bei dem Hardwareschlüssel) an den Rechner gebunden, auf dem die Lizenz installiert wird. Die Lizenz kann nicht so einfach wie ein Hardwareschlüssel auf andere Rechner übertragen werden, daher installieren Sie bitte die Lizenz auf jenem Rechner, auf dem Sie auch später mit CourseLab arbeiten wollen.

12. Lizenzverwaltung

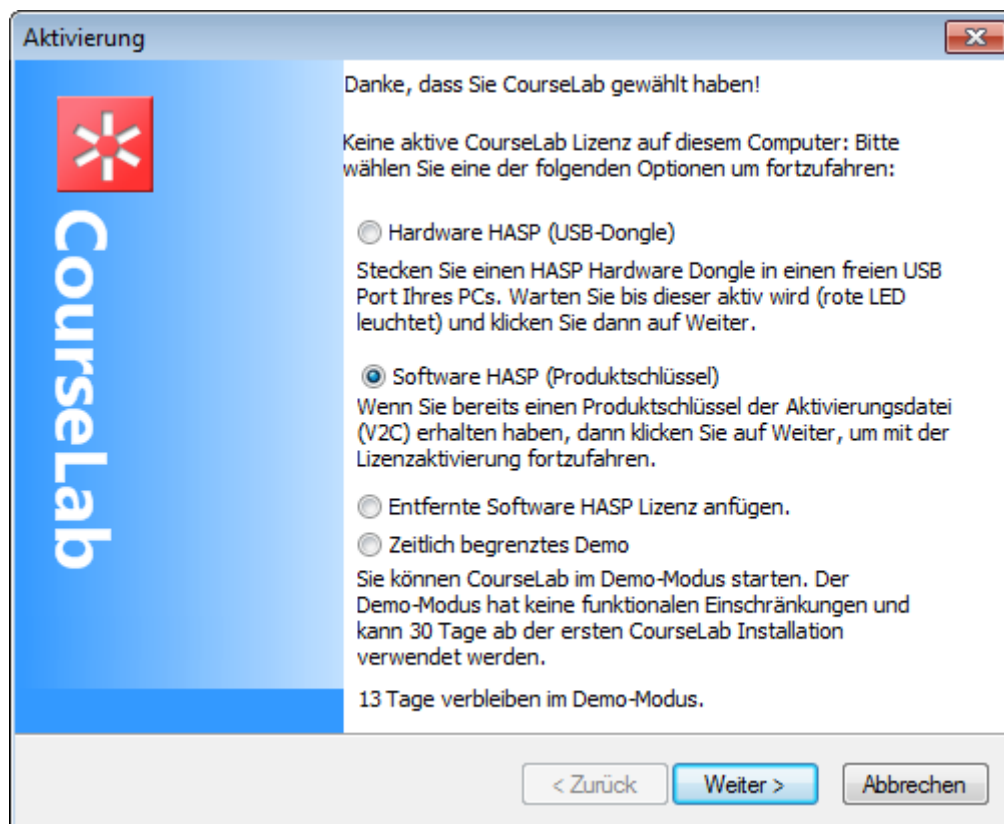
Die aktuelle Lizenz und der Schlüssel kann über den Browser angezeigt werden: <http://localhost:1947>. Der Schlüssel wird wie in folgendem Fenster angezeigt:



WICHTIG! Software Schlüssel wird immer angezeigt - auch wenn dieser nicht aktiviert ist. Im Unterschied zum Hardware-Schlüssel (welcher vom Händler aktiviert wurde), existieren Software-Schlüssel immer am Rechner, aber müssen aktiviert werden, um verwendbar zu sein.

12.2.1 Lizenz aktivieren

Beim ersten Aufruf von CourseLab wird der Lizenzmanager aufgerufen.



Ist der Hardware Schlüssel (USB-Dongle) angesteckt, warten Sie kurz, bis das rote Licht dauerhaft leuchtet und drücken Sie die Weiter-Taste, um CourseLab zu starten.

Wenn Sie einen Software-Schlüssel (HASP SL) besitzen, dann wählen Sie die Option Software HASP (Produkt-Schlüssel) und drücken die Schaltfläche "Weiter". Der nächste Dialog bietet die Auswahl zwischen Aktivierung über Internet oder eMail.

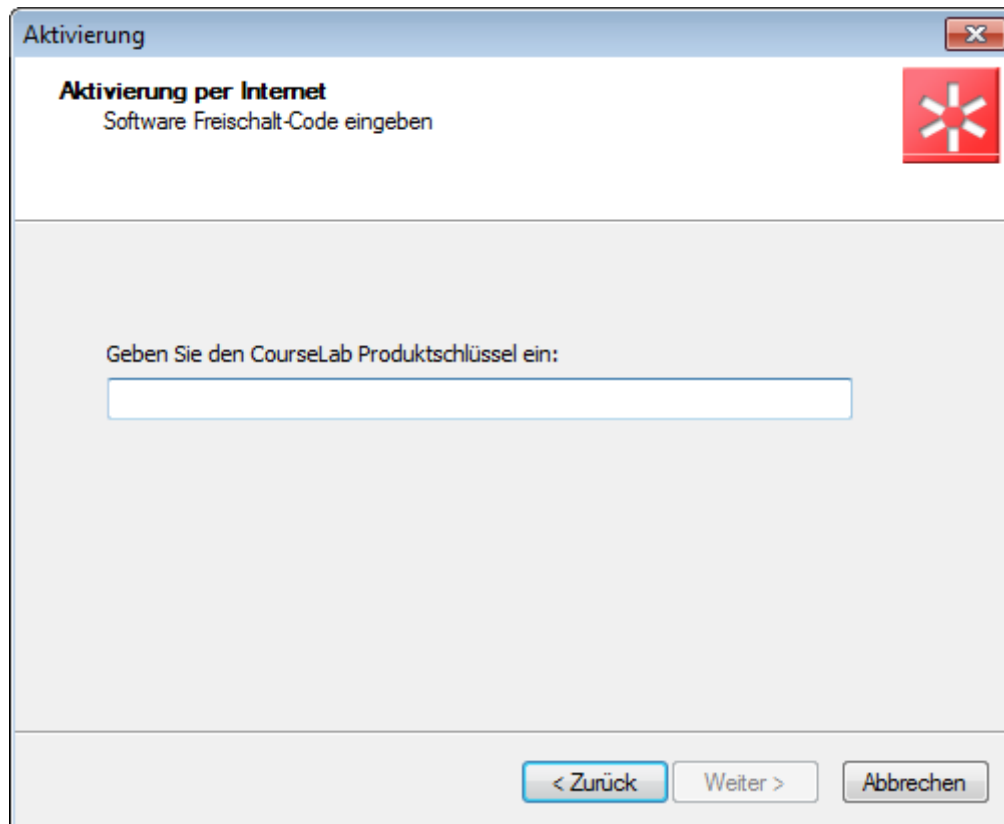


Aktivierung über Internet

Diese Methode wird empfohlen, da sie sehr einfach ist. Wenn eine Internetverbindung besteht, wählen Sie "via internet" und drücken "Weiter".

WICHTIG! Bei der Aktivierung versucht der HASP-Treiber eine Verbindung mittels HTTPS (Secure HTTP, Port 443) zum CourseLab Lizenz-Server aufzubauen. Die Serveradresse ist <https://hasp.courselab.com>. Wenn die Firewall oder andere Sicherheitseinstellungen diese Verbindung blockieren, muss diese Verbindung in die Ausnahmen der blockierenden Software eingetragen werden (um die Blockierung zu verhindern).

Geben Sie am nächsten Schirm den Produktschlüssel ein, den Sie von Ihrem Händler erhalten haben (der Produktschlüssel ist eine Zeichenfolge von 19 bis 25 Zeichen) und betätigen Sie die Schaltfläche "Weiter".



Aktivierung

Aktivierung per Internet
Software Freischalt-Code eingeben

Geben Sie den CourseLab Produktschlüssel ein:

< Zurück Weiter > Abbrechen

Wenn die Verbindung nicht blockiert wurde und der Produktschlüssel korrekt war, wird die Aktivierung in ein paar Sekunden abgeschlossen und CourseLab kann verwendet werden. Wenn die Aktivierung über das Internet nicht funktioniert (es wird eine Fehlermeldung angezeigt), können Sie mit der "Zurück"-Schaltfläche auf den Dialog, wo Sie die Aktivierung über eMail wählen können.

Aktivierung über eMail

Diese Aktivierungsmethode benötigt manuelle Bearbeitung und kann daher zwischen wenigen Minuten und mehreren Tagen dauern.

Aktivierung

Aktivierung per E-Mail.
Beachten Sie folgende Schritte bei der Aktivierung der Software per E-Mail.

1. Geben Sie hier den Produktschlüssel ein

2. Wählen Sie einen Zielordner und klicken Sie auf die Schaltfläche Erstellen, um eine C2V (customer-to-vendor) Datei zu erstellen.
Speicherort:

3. Senden Sie die erstellte C2V Datei als E-Mail Anhang an activation@courselab.com. Sie erhalten anschließend eine Nachricht von WebSoft mit einer angehängten V2C (vendor-to-customer) Datei.
4. Speichern Sie die V2C Datei. Den Speicherort können Sie im untenstehenden Feld wählen und klicken Sie die Schaltfläche Aktivieren.
Speicherort:

< Zurück Weiter > Abbrechen

Die Aktivierungsprozedur besteht aus dem Austausch von eMails, welche Dateien mit digitalen Signaturen enthalten. Der Benutzer sendet eine Datei mit der digitalen Signatur des HASP-Treibers - C2V (Customer To Vendor), die Antwort enthält die digitale Signatur dazu vom Lizenzserver - V2C (Vendor to Customer).

Geben Sie den Produktschlüssel ein, den Sie von ihrem Händler erhalten haben (der Produktschlüssel ist eine Zeichenfolge von 19 bis 25 Zeichen Länge), worauf Sie einen Ordner wählen können, wo die C2V- Datei (diese enthält die Aktivierungs-Anforderung) gespeichert werden soll. Mit der Schaltfläche "Erstellen" erzeugen Sie diese Datei, die anschließend als eMail-Anhang an den Händler geschickt werden muss.

Nach Erhalt der Antwort (mit einer angehängten V2C-Datei) von ihrem Händler speichern Sie diese Datei lokal auf ihrem Rechner und wählen diese anschließend im Lizenzassistent. Die Lizenz wird damit aktiviert.

12.2.2 Vorübergehende Entfernung der Lizenz

Software Schlüssel (HASP SL) erlaubt die vorübergehende Übertragung der Lizenz auf einen anderen Rechner (maximal für 9999 Tage). Nach der Übertragung der Lizenz kann die Lizenz am ursprünglichen Rechner für die angegebene Zeitspanne nicht mehr verwendet werden.

Definition: Ausweichrechner ist jener Computer, auf den die vorübergehend deaktivierte Lizenz übertragen wird (oder wurde). Der Basis-Lizenzrechner ist jener Rechner, wo diese Lizenz erstmals aktiviert wurde.

WICHTIG! Die temporäre Deaktivierung der Lizenz ist nur am Ausgangsrechner

möglich. Es gibt keine Möglichkeit, eine Lizenz von einem Ausweichrechner auf einen dritten Rechner weiterzugeben (zB. kaskadierte Weitergabe). Wenn die Lizenz an einen dritten Rechner übertragen werden soll, muss diese erst wieder zurück auf den Ausgangsrechner übertragen werden. Vom Ausgangsrechner kann die Lizenz dann wieder auf einen weiteren Rechner übertragen werden.

Die Entfernung einer Lizenz erfolgt in folgenden Schritten:

ID-Datei am Ausweichrechner erstellen

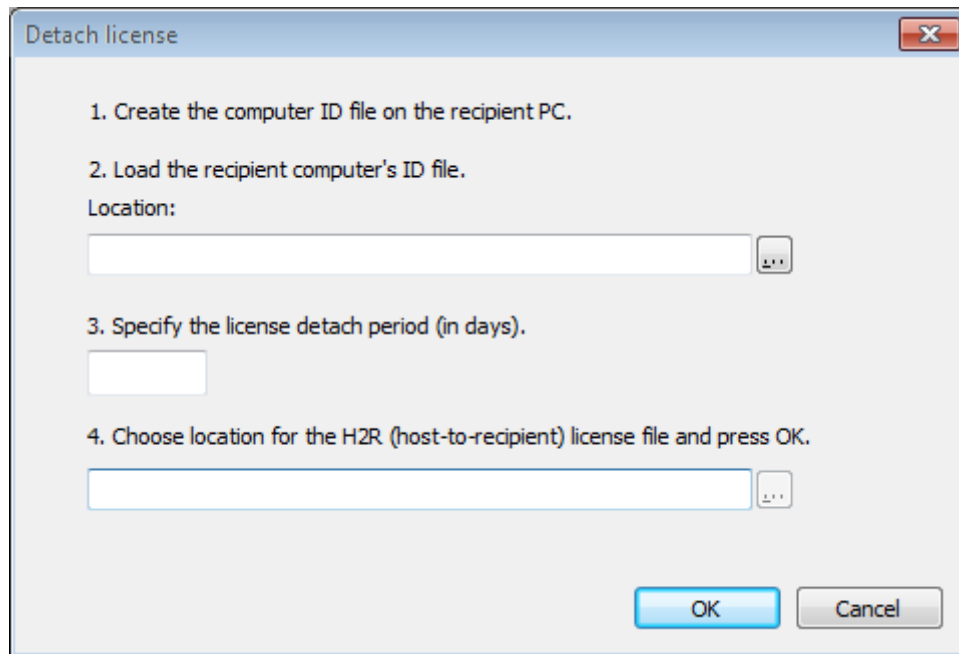
Um eine ID-Datei zu erstellen (die benötigt wird, um dem Ausgangsrechner einen Ausweichrechner vorzustellen), ist am Ausweichrechner in CourseLab das Menü **Hilfe->Lizenz->ID-Datei erstellen...**aufzurufen. Damit wird der Assistent zur Erstellung einer ID-Datei gestartet.



Erstellen Sie das ID-File und kopieren Sie es auf den Originalrechner.

H2R-Datei am Originalrechner erstellen

Um eine H2R-Datei (Host-to-Recipient) zu erstellen wird am Ausgangsrechner in CourseLab der Menüpunkt **Hilfe -> Lizenz -> Entfernen...** aufgerufen, worauf der H2R-Dateierstellungs-Assistent startet. Wählen Sie die ID-Datei des Ausweichrechners und die Dauer der temporären Lizenzübergabe (maximal 9999 Tage), sowie einen Ordner, wo die H2R-Datei erstellt werden soll.

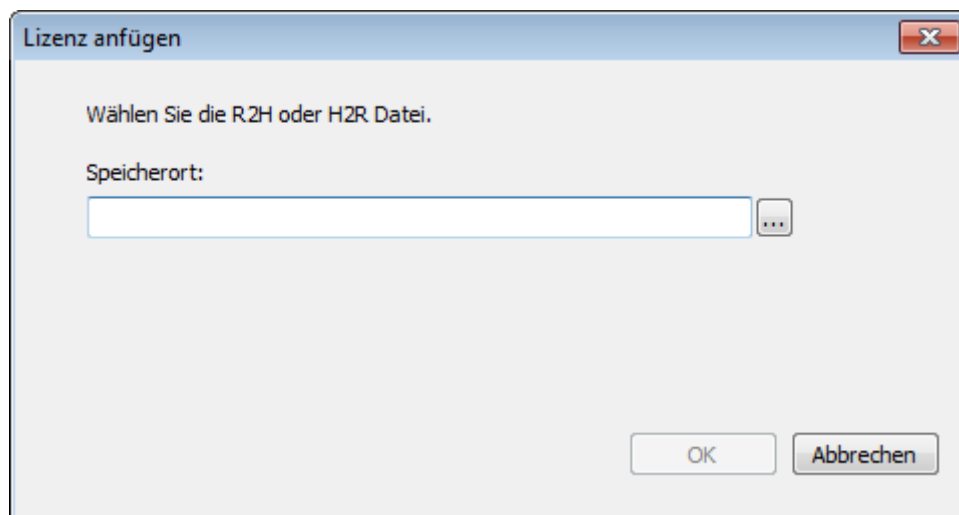


Übertragen Sie die H2R-Datei (Host-to-recipient) zu jenem Rechner, auf den ersatzweise eine Lizenz installiert werden soll.

WICHTIG! Ab diesem Zeitpunkt ist die Lizenz am Ausgangsrechner gestoppt.

Zuordnen einer übertragenen Lizenz

In der CourseLab-Applikation des Ausweichrechners wählen Sie im Menü **Hilfe -> Lizenz -> Zuordnen...**, wählen die H2R-Datei und drücken auf "Weiter". Ab diesem Zeitpunkt kann



die Lizenz am Ausweichrechner verwendet werden.

12.2.3 Rückgabe einer entfernten Lizenz

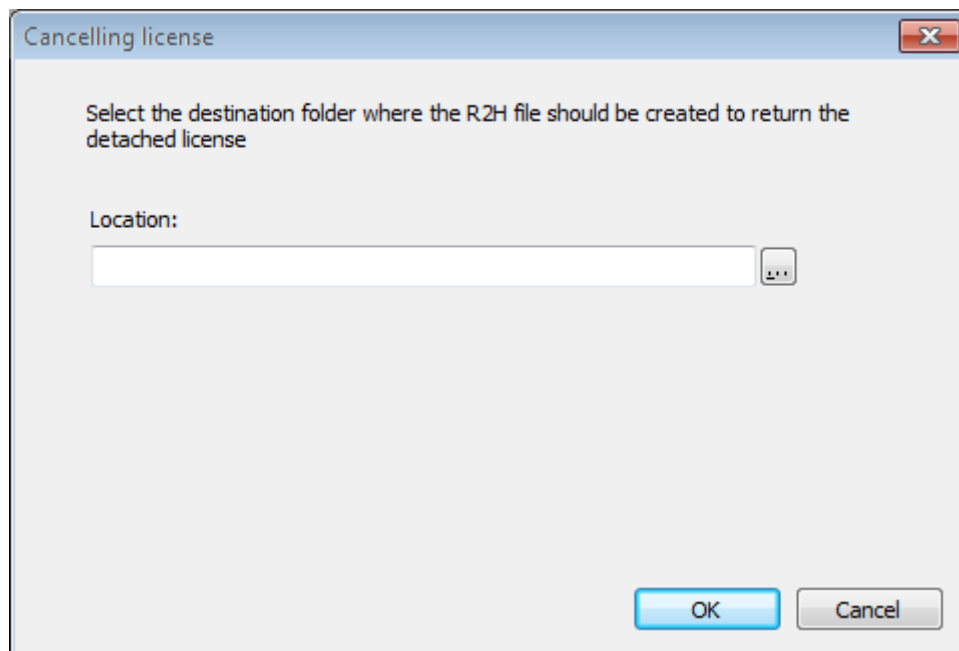
Wird eine übertragene Lizenz nicht mehr weiter am Fremdrechner benötigt, kann die Rückübertragung der Lizenz auch früher erfolgen.

Definition: Ausweichrechner ist jener Computer, auf den die vorübergehend deaktivierte Lizenz übertragen wird (oder wurde). Der Basis-Lizenzrechner ist jener Rechner, wo diese Lizenz erstmals aktiviert wurde.

WICHTIG! Die Lizenz kann nur am ursprünglich lizenzierten Computer temporär entfernt werden. Es besteht keine Möglichkeit, dies von einem anderen Rechner aus zu erledigen (keine kaskadierte Weitergabe). Soll die Lizenz auf einen dritten Rechner übertragen werden, muss diese erst auf den Originalrechner retourniert werden, und kann dann wieder auf einen anderen Rechner übertragen werden.

R2H-Datei am Ausweichrechner erstellen

Zur Erstellung der R2H-Datei (Recipient-to-Host) wählen Sie am Ausweichrechner in CourseLab das Menü **Hilfe -> Lizenz -> Entfernen...** Der R2H-Datei Assistent wird gestartet.

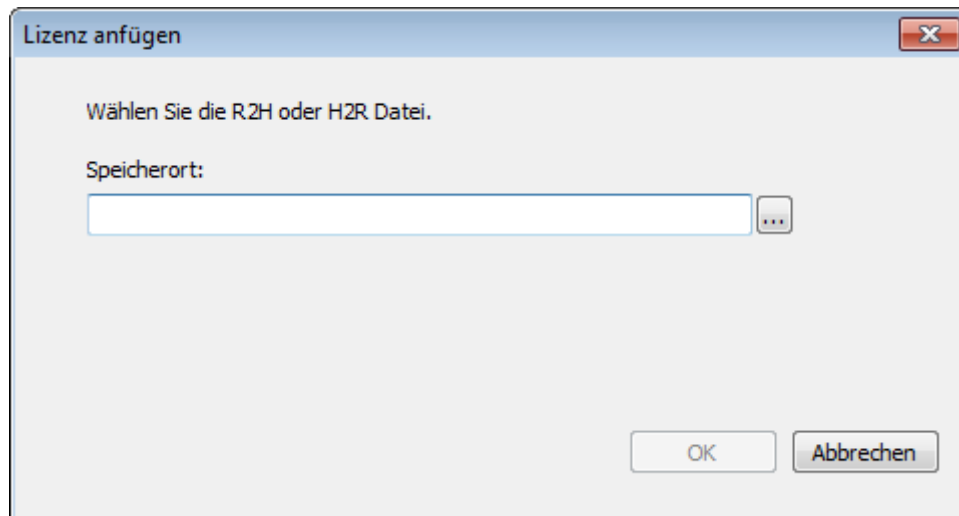


Kopieren Sie das erstellte R2H (recipient-to-Host) zum Originalrechner. Beachten Sie, dass diese Lizenzdatei nur von jenem Rechner akzeptiert wird, auf dem die ursprüngliche Lizenz installiert wurde.

WICHTIG! Ab dem Moment der Erstellung der R2H-Lizenzdatei am Ausweichrechner ist die Übertragung beendet.

Zurücknehmen einer übertragenen Lizenz

In der CourseLab-Applikation des ursprünglich lizenzierten Rechners wählen Sie den Menüpunkt **Hilfe->Lizenz->Anfügen...**, wählen die übernommene R2H-Datei aus und drücken "Weiter". Von diesem Moment an ist diese Lizenz wieder aktiv.

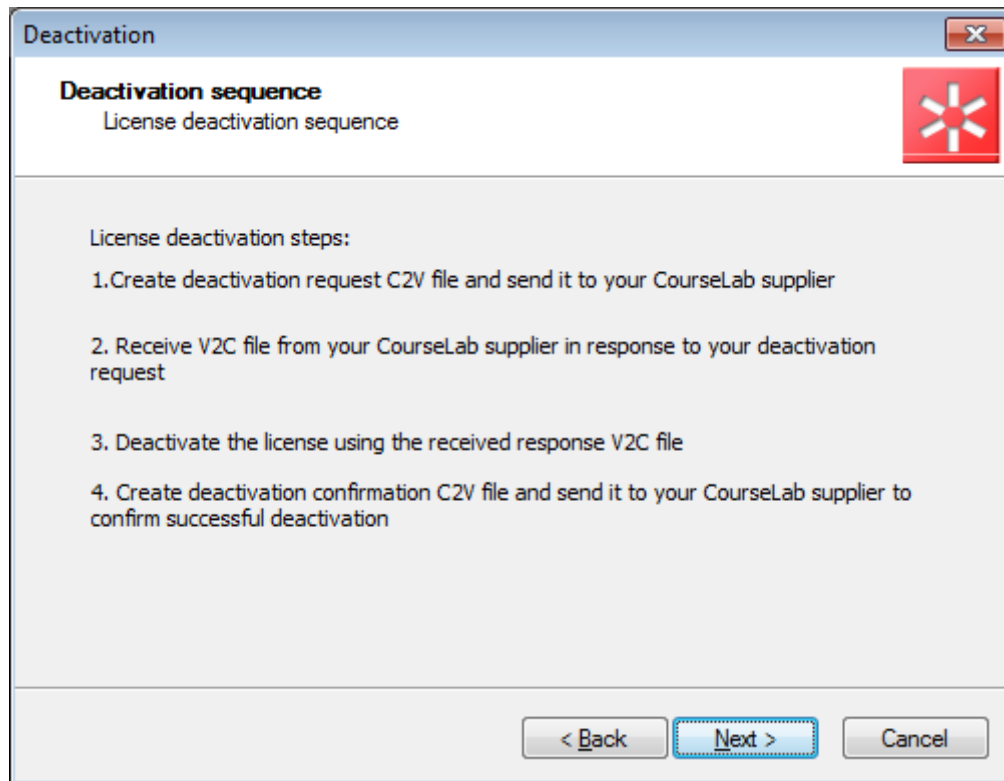


12.2.4 Lizenz deaktivieren

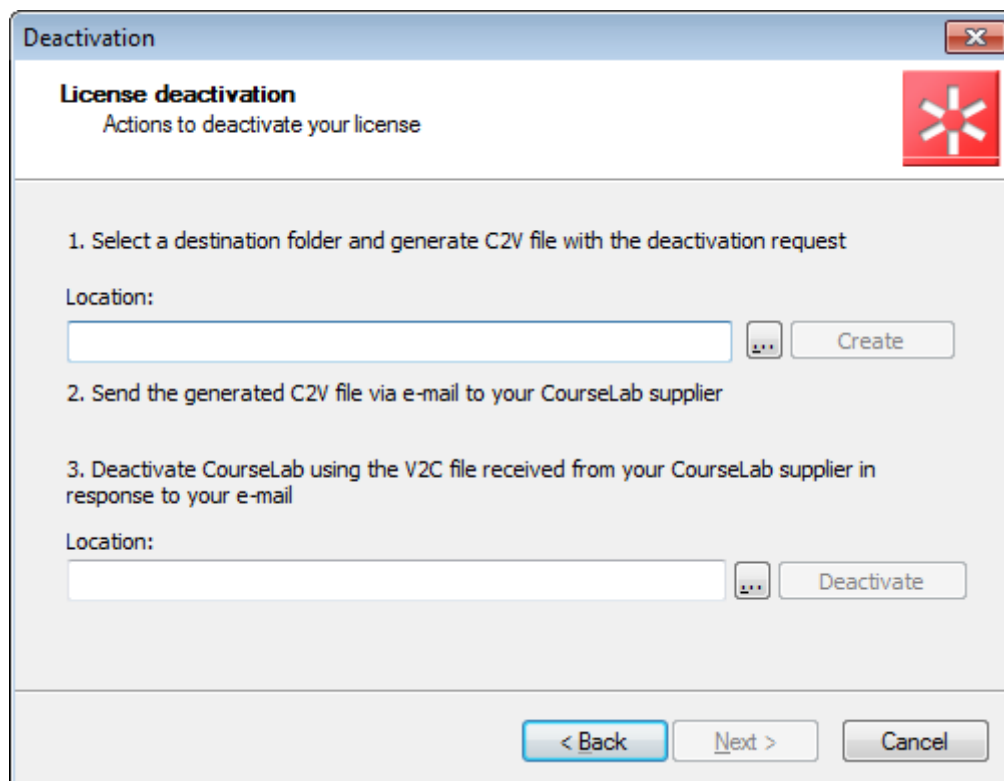
WICHTIG! Lizenzdeaktivierung bedeutet, dass Sie CourseLab nicht mehr weiter verwenden wollen. Deaktivierte Lizenzen können nicht mehr verwendet werden, auch nicht auf anderen Rechnern. Bitte beachten Sie diesen Punkt.

Die Deaktivierungsprozedur besteht aus dem Austausch von eMails, welche Dateien mit digitalen Signaturen enthalten. Der Benutzer sendet eine Datei mit der digitalen Signatur des HASP-Treibers - C2V (Customer To Vendor), die Antwort enthält die digitale Signatur dazu vom Lizenzserver - V2C (Vendor to Customer).

Wählen Sie im Menü **Hilfe->Lizenz->Deaktivierung** aus. Der Deaktivierungsassistent wird angezeigt und führt durch die erforderlichen Schritte.



Am nächsten Schirm wählen sie einen Ordner zur Speicherung der C2V-Datei, welche den Deaktivierungs-Request beinhaltet. Erstellen Sie diese Datei und schicken Sie diese an den CourseLab-Händler.

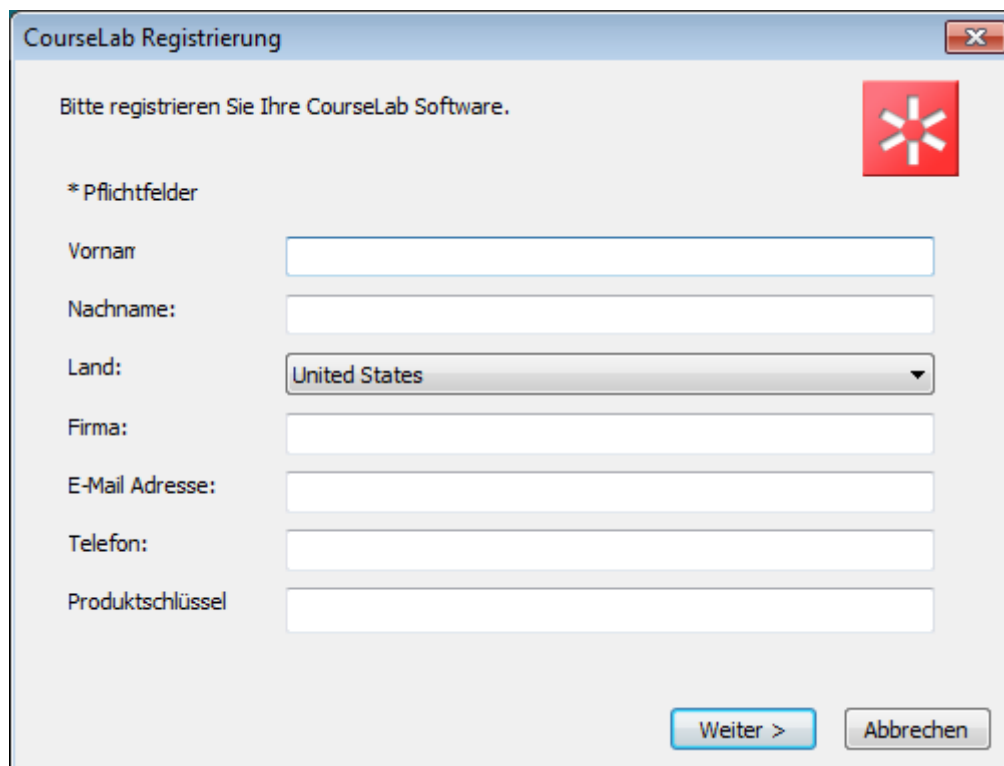


12. Lizenzverwaltung

Nach Erhalt der Antwort von ihrem Händler, welche eine V2C-Datei enthält, speichern Sie diese Datei lokal auf ihrem Rechner und wählen diese im Lizenzassistent aus. Die Lizenz wird damit deaktiviert und eine weitere C2V-Datei wird erstellt. Senden Sie diese Datei an ihren Händler um die Deaktivierung zu bestätigen.

12.3 CourseLab Registrierung

Die Registrierung ihres CourseLab ist nicht zwingend, hilft aber dem CourseLab Support bei der Bearbeitung ihrer Supportanfragen. Wählen Sie **Hilfe-> Registrieren CourseLab...** um den Registrierassistenten zu öffnen.



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "CourseLab Registrierung". The text inside says "Bitte registrieren Sie Ihre CourseLab Software." followed by a red square icon with a white asterisk. Below this, it says "* Pflichtfelder". The form contains several input fields: "Vorname", "Nachname:", "Land:" (a dropdown menu currently showing "United States"), "Firma:", "E-Mail Adresse:", "Telefon:", and "Produktschlüssel". At the bottom right, there are two buttons: "Weiter >" and "Abbrechen".

Füllen Sie das Registrierformular aus und drücken Sie "Weiter". Wenn eine Internetverbindung vorhanden ist, werden diese Daten direkt an den CourseLab Registrierserver übertragen.