

Cheat Sheet 1: Referenz

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Lesespuren Online ermöglicht es dir, einfache wie auch komplexe Geschichten online umzusetzen, auch ohne dass du viel wissen musst über Programmierung. *Lesespuren-Online* umfasst dabei nur gerade vier Konventionen und acht Befehle. Zuerst die **vier Konventionen:**

Titel

Titel gliedern die Spur in einzelne Seiten. Ein Titel steht zwischen Gleichheitszeichen.

= **Meine erste Seite** =

Dieser Text erscheint auf der ersten Seite der Lesespur.

= **Meine zweite Seite** =

Dieser Text steht auf der zweiten Seite.

Befehle

Befehle machen deine Spur interaktiv. Befehle bestehen aus einem Kommandowort und einer Klammer, mit der du dem Befehl Werte übergeben kannst:

`Nachricht(Hallo!)`

Mehrere Befehle trennst du mit Strichpunkt:

`Nachricht(Hallo!); weiter()`

Links

Ein Link ist ein Text, der angeklickt werden kann. Links machst du, indem du nach einem Text zwei Sternchen schreibst und dann den Befehl, der beim Anklicken ausgeführt wird. Der folgende Link springt beim Anklicken zur nächsten Seite:

`Gehe in die Küche ** weiter()`

Bedingungen (fortgeschritten)

Mit einer Bedingung kannst du bestimmen, dass ein Text nur angezeigt wird, wenn eine bestimmte Variable gesetzt oder nicht gesetzt ist (mehr zu Variablen später):

`setze(x)`

`wenn x` : Die Variable x ist gesetzt.

`wennnicht x` : Variable x nicht gesetzt.

Die 8 Befehle (in Klammern jeweils die Übergabewerte, diese kannst du selber bestimmen):

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <code>weiter()</code> | Springt auf die nächste Seite. |
| <code>gehe(Zielseite)</code> | Springt auf die Seite mit dem Titel „Zielseite“. |
| <code>Nachricht (Hallo)</code> | Zeigt die Nachricht „Hallo“ in einer Box an. |
| <code>Bild(Kätzchen.jpg)</code> | Zeigt das Bild „Kätzchen.jpg“ an. Du kannst Bilder mit dem Bild-Manager hochladen oder dort ein bereits vorhandenes aus einer Bibliothek auswählen. |
| <code>Punkt(320, 200)</code> | Setzt einen anklickbaren Bildpunkt auf einem Bild. Den Bildpunkt kannst du im Bild-Manager bequem definieren. Der folgende Link wechselt zur Seite „Garten“, wenn man auf den Bildpunkt 100, 100 klickt (oder in der Nähe):
<code>Punkt(100,100) ** gehe(Garten)</code> |
| <code>setze(x)</code> | Setzt die Variable „x“. Damit kannst du festhalten, dass jemand auf einer bestimmten Seite war oder einen Link angeklickt hat. So kannst du komplexe Lesespuren bauen, bei denen sich der Text ändert, je nach dem, wo die Lesenden vorbeigekommen sind oder was sie zuvor gemacht haben. |
| <code>lösche(x)</code> | Löscht die Variable „x“. |
| <code>reset()</code> | Startet die Lesespur neu. Dabei werden alle Variablen zurückgesetzt. |

Sonstige Hinweise: Die Gross/Kleinschreibung ist egal, `weiter()` funktioniert genau so wie `Weiter()`. Leerzeichen, Tabulatoren und Leerzeilen werden ebenfalls weitgehend ignoriert.

Cheat Sheet 2: Beispiele

www.lesespuren-online.ch

Michael Mittag

michael@lesespuren-online.ch

Meine erste Lesespur

= aufwachen =

Ich liege im Bett. Mein Wecker spielt „Love is Beautiful“ von Kaya Balmer.

`weiter()`

= Frühstück =

Ich lasse das Frühstück meist aus. Meine Katzen bestehen aber darauf, gefüttert zu werden.

`weiter()`

= Rasieren =

Ich rasiere mich mit Pinsel, Seife und Klinge. Dabei will ich aber nicht gestört werden. Deshalb ist die Spur hier fertig.

Eine Rätselspur

Du kannst Rätsel in die Spur einbauen, so dass sie nur dann weitergeht, wenn die korrekte Antwort geklickt wurde.

= Das erste Rätsel =

Wieviel gibt 7 x 8 ?

`52` ** `Nachricht(Nicht ganz! Versuch es noch einmal!)`

`56` ** `weiter()`

Eine verzweigte Spur (Labyrinthgeschichte)

Mit dem Befehl `gehe()` kannst du Verzweigungen in die Geschichte einbauen.

= Start =

Ich könnte heute ins Büro oder auch zu Hause arbeiten. Was soll ich tun?

`gehe(Arbeitszimmer)`

`gehe(Büro)`

= Arbeitszimmer =

Ich werde von den Katzen und privaten Dingen abgelenkt, kann aber einigermaßen arbeiten.

`gehe(Feierabend)`

= Büro =

Ich werde von plaudernden Kollegen und beruflichen Dingen abgelenkt, kann aber einigermaßen arbeiten.

`gehe(Feierabend)`

= Feierabend =

Geschafft! Arbeit ist getan für heute!

Auf den genommenen Weg reagieren

Mit Variablen kannst du aufzeichnen, welchen Weg jemand nimmt, und später darauf reagieren.

= Arbeitszimmer =

Ich arbeite und streichle gelegentlich meine Katzen.

`setze(katzengestreichelt)`

`gehe(Feierabend)`

= Büro =

Ich arbeite und trinke Tee.

`gehe(Feierabend)`

= Feierabend =

`wenn katzengestreichelt` : Meine Katzen schauen mich zufrieden an.

`wennnicht katzengestreichelt`: Meine Katzen schauen mich vorwurfsvoll an.

Eine anklickbare Karte

Mit dem Bild-Manager kannst du anklickbare Punkte auf einem Bild definieren. Am besten malst du auf dem Bild farbige Punkte, damit man genau sieht, wo man klicken muss.

= Beispiel mit Karte =

`Bild(Karte.jpg)`

Klicke im Bild oben auf den roten Punkt neben dem Baum mit genau zwei Ästen.

`Punkt(50,87)` ** `weiter()`

`Punkt(102,37)` ** `Nachricht(Dieser Baum hat drei Äste)`

`Punkt(191,99)` ** `Nachricht(Das ist ein Strauch)`

Aktionen mit Variablen (fortgeschritten)

Mit Variablen kannst du Handlungen einbauen. Hier verfolgt die Variable `s`, ob ich den Schlüssel aufgenommen habe. Die Texte und Links ändern sich je nach dem, ob ich den Schlüssel habe oder ob er noch daliegt.

= Im Zimmer =

Du bist in einem Zimmer.

`wennnicht s` : Da liegt ein Schlüssel.

`wennnicht s` : `Nimm den Schlüssel` **

`setze(s)`

`wenn s` : Du hast einen Schlüssel.

`wenn s` : `Öffne die Türe` **

`Nachricht(Du öffnest die Türe mit dem Schlüssel und gehst ins nächste Zimmer)`; `weiter()`