

# Programmier-Referenz

[www.lesespuren-online.ch](http://www.lesespuren-online.ch)

Willkommen bei meiner Lesespur.

Geschriebener Text wird 1:1 angezeigt.

```
weiter()  
Nachricht(hallo)
```

Befehle bestehen aus einem Wort und einer Klammer. Diese kann ein Argument enthalten oder leer sein.

```
Losrennen ** weiter()
```

```
Losrennen ** Nachricht(Du rennst los); weiter()
```

Zwei Sterne zeigen an, dass ein Befehl ausgeführt wird, wenn etwas angeklickt wird. Hier: Wenn man auf den Text „Losrennen“ klickt. Mehrere Befehle können mit Strichpunkt getrennt werden.

Grundbefehle	Anzeige	Wirkung
<code>weiter()</code>	<i>Weiter..</i>	Klick springt auf nächste Seite
<code>Gehe hinaus ** weiter()</code>	<i>Gehe hinaus</i>	Klick springt auf nächste Seite
<code>Gehe hinaus ** gehe(5)</code>	<i>Gehe hinaus</i>	Klick springt auf Seite 5
<code>Gehe hinaus ** gehe(start)</code>	<i>Gehe hinaus</i>	Klick springt zur Seite mit dem Titel = <b>start</b> =
<code>Bild(karte.jpg)</code>		Zeigt das Bild „karte.jpg“ an
<code>Nachricht(Hallo Welt)</code>		Die Nachricht wird angezeigt, wenn man auf die Seite kommt.
<code>Hilfe! ** Nachricht(Hallo Welt)</code>	<i>Hilfe!</i>	Die Nachricht wird angezeigt, wenn man den Text anklickt.
<code>Punkt(200,200) ** weiter()</code>	<i>keine</i>	Klick auf Punkt (200, 200) auf dem Bild wechselt zur nächsten Seite.
<code>Input(Apfel) ** weiter()</code>	<input type="text"/> 	Ein Eingabefeld wird angezeigt. „Apfel“ eingeben wechselt zur nächsten Seite.

Erweiterte Befehle	Anzeige	Wirkung
<code>setze(x)</code>	<i>keine</i>	Die Variable x wird auf „wahr“ gesetzt
<code>lösche(x)</code>	<i>keine</i>	Die Variable x wird auf „falsch“ gesetzt
<code>wenn x : Hallo!</code>	<b>Hallo!</b>	Wird nur angezeigt, wenn x wahr ist.
<code>wennnicht x : Hallo!</code>	<b>Hallo!</b>	Wird nur angezeigt, wenn x falsch ist.
<code>sonst: Hallo!</code>	<b>Hallo!</b>	Wird nur angezeigt, wenn die vorige Zeile nicht angezeigt wird.
<code>Apfel ** weiter(r)</code>	<i>Apfel</i>	Anklicken registriert eine richtige Antwort und wechselt auf die nächste Seite.
<code>Birne ** weiter(f)</code>	<i>Birne</i>	Anklicken registriert eine falsche Antwort und wechselt auf die nächste Seite.
<code>wenn allesrichtig: Top! ** weiter()</code>	<b>Top!</b>	Wird nur angezeigt, wenn alle vorigen Antworten in der Serie richtig waren.
<code>= start =</code>	<i>keine</i>	Titel einer Seite (auf „Code anzeigen“ klicken zum Bearbeiten)