

Gestaltungsvorlagen für Layout 2 der TFH Berlin

[Skripte](#) | [Zusatzfenster](#) | [Icons](#) | [Tabellen](#) | [Textformatierungen](#) | [Kästen](#) | [Übungen](#) | [Avatare](#) | [Animationen](#) | [FAQ](#) | [Dateinamen](#) |



Icons



[Netlink](#)

Öffnet ein neues Browserfenster mit allen Funktionen. Das Icon wird mit einem Leerzeichen vom Link getrennt und ist selbst nicht verlinkt.

Bsp: [www](#)  [vfh.de](#)



[Zusatzfenster](#)

Dieses Symbol weist darauf hin, dass ein Zusatzfenster geöffnet wird bei dem die Browserleisten ausgeblendet sind. Das Icon ist nicht verlinkt und ihm folgt ein Leerzeichen.

Der Link muss das [javascript openwin2](#) aufrufen dort wird die relative URL und die Größe des Zusatzfensters eingetragen.

Bsp:  [Vertiefungsfenster](#)
[Vorlagen Vertiefungsfenster](#)



[Download Symbol \(Diskette\)](#)

Werden auf einer Seite Dateien zum herunterladen angeboten so wird vor dem entsprechenden Link das Icon `icoDiskette.gif` gesetzt. Hinter dem Dateinamen steht die Dateigröße Z.B.

 [Sammelliste.pdf](#) (48 KB)

Ausnahmen:

Einige Dateien werden vom Browser sofort angezeigt. Es kann daher auch das Icon der Datei-Endung angegeben werden. z.B.:



Word.doc



Text.txt



PDF.pdf



ZIP.zip




[GoTo](#)

Dieser kleine Pfeil steht vor einem Link der im gleichen Fenster erscheinen wird. Die aktuelle Seite muss dann über den Button "Zurück" wiedergefunden werden. Bisher gibt es nur zwei Einsatzbereiche.

1. Link zu einer anderen Seite in der gleichen Lerneinheit
2. Link zu einer Seite in einer anderen Lerneinheit

Damit die Nutzer vorbereitet sind (Erwartungskonformität) ist das Ziel in Textform durch Klammern begrenzt einzugeben. Z.B.

... Methoden ( [2.4 Methoden deklarieren](#)) bzw.

... Methoden ( [LE12 - 2.4 Methoden deklarieren](#))



[Fliegende Fenster \(Tooltips\)](#)

Sie können nicht wirklich fliegen es sind nur große Tooltips die über ein Image-Map gelegt werden können. Es gibt zwei Einsatzmöglichkeiten.

1. Als Link im  [Fließtext](#)

2. Als Rollover-Tooltip bei Grafiken. Dazu erstellt man eine Image-Map und trägt in Tag href das Script ein.


1

2



Fußnote (mit Tooltip und Literaturverzeichnis)


Wird innerhalb der Lerneinheit mehrfach wörtlich zitiert so sollte ein Literaturverzeichnis erstellt werden. Für den Aufruf wird ein Java-Script verwendet. In den Modulen "Mediendidaktik", "Softwaretechnik I" und "Controlling II" wurde es bereits integriert.


Zitate werden mit dem Stil "zitate" ausgezeichnet. Am Ende eines Zitats steht das Ikon und in Klammern die Signatur. Wie in der Informatik üblich wird die Signatur aus den Anfangsbuchstaben Autors gebildet sowie dem Erscheinungsjahr. Befindet sich die Maus über dem Link wird per Overlib-Funktion ein Tooltip angezeigt. Dieser enthält die entsprechende Seitenzahl und der Eintrag des Literaturverzeichnis.  [[Kae57](#)]


Als Literaturicon stehen mehrere zu Auswahl :


Dateiname: IcoFussnote.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote1.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote2.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote3.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote4.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote5.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]

Dateiname: IcoFussnote6.gif B18 H11"  [[Kae57](#)]



An den Anfang der Seite

Bei längeren Seiten >1000 pixel



Achtung

Ausrufezeichen (Rot)

Ein Gefahrenhinweis, kann auch als .



Hinweis

Ausrufezeichen (Blau)

Das Gleiche wie in rot nur nicht so drastisch. Es ist daher ein dramaturgisches Verständnis gefragt. ;-)

Name

Name



Skripte



Indexeinträge Schlagworte

Schlagworte können vom Autor in beliebiger Anzahl einer Seite zugeordnet werden. Die Begriffe werden nur durch Semikolon ohne Leerzeichen voneinander getrennt. Der Eintrag wird zwischen dem `include` und dem `title`-Tag eingefügt.

```

<!-- Eine bel. Seite der LE mit Navigation -->
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8
<!--#include virtual="../../metainfos.inc" -->
<!--#include virtual="../../inc/navi_js.inc" -->
<!--Schlagworte="Eintrag1;Eintrag2"-->
<title>2.4 Quicksort</title>
<link rel="stylesheet" href="../../inc/vfh01.css">
</head>

```

Externes Fenster öffnen

```
javascript:openwin2('0000.html',550,380)
```

Dieses javascript öffnet ein Fenster ohne Browserleisten. Die Größe kann durch Eingabe bestimmt werden.

Wird das Skript ohne Parameter verwendet, so tauscht sich der Inhalt im gleichen Fenster aus. Werden mehrere separate Vertiefungsfenster benötigt, so muss ein beliebiger Name als Parameter gesetzt werden.

```
javascript:openwin2('0000.html',550,380,'name')
```

Glossareinträge

Alle Begriffe die ohne Icon verlinkt sind sollen in das Glossar verweisen. In der Regel ist das entsprechende Javascript inklusive Ankernamen des Begriffs im Storyboard enthalten. Die Ankernamen werden sehr oft falsch geschrieben, daher ist es vorteilhaft die Syntax zu prüfen. Der Ankername darf nur aus einem Wort ohne Sonderzeichen bestehen. Es dürfen nur Minuskeln (Kleine Buchstaben) benutzt werden.

Link zur Erstellung einer Offline-Version

Dieses Javascript bitte nicht verwenden, es erzeugt eine aktuelle Version einer LE. Durch den Aufruf wird der Server zu stark belastet! Offline Versionen sollten über die Eingabemaske auf der Seite <http://vfh.tfh-berlin.de/tools/> erstellt und dann im Download-Bereich der Shell abgelegt werden.

Hochstellen von Buchstaben

Zum Beispiel JavaTM

Tiefstellen von Buchstaben

Zum Beispiel Java_{TM}

Textkästen und Formatierungen

Formel

im Modul Controlling und Statistik werden häufig Formeln verwendet. Die Darstellung mit HTML ist so ohne weiteres nicht möglich. Daher werden alle Formel in Word erstellt.

Schrift: Arial 11 Pkt

Breite: 15 cm (Lineal von Word)

Die genauen Einstellungen des Microsoft Formel-Editors sind in der Word-Datei

 [Formelnsetzen.doc](#) zu finden.

Der **Screenshot** sollte dann mit 100% Darstellung in Word erstellt und in Photoshop als GIF gespeichert werden.

Hinweis: Einen Screenshot vom aktuellen Fenster erhält man, wenn die Tasten Alt+Druck gedrückt werden. Im Photoshop dann Strg+N für ein neues Dokument und Strg+V für Einfügen wählen.

Beim Freistellen bitte darauf achten, dass der obere und linke Rand mit dem Bild abschliessen damit die Fluchtlinien der Marginalie und des Icons stimmen.

Dateiname: Formxxx.gif

So soll es aussehen:



$$\text{Schriftgröße} = \frac{1,30299434 * 23}{\text{Zeilenabstand}}$$

Formeln für das Modul Controlling 1

sollten folgendes Aussehen haben:



$$k_s^i = \underbrace{ek_{\text{Mat}}^i + ek_{\text{Fert}}^i}_{\text{Einzelkosten}} + \underbrace{(ek_{\text{Mat}}^i + ek_{\text{Fert}}^i) \times Z}_{\text{Gemeinkosten}} + \underbrace{sek_{\text{Fert}}^i + sek_{\text{Vtr}}^i}_{\text{Sondereinzelkosten}}$$

Legende

- Z Zuschlagssatz für die Gemeinkosten des Betriebes
- GK Summe aller Gemeinkosten des Betriebes innerhalb der Abrechnungsperiode
- EK Summe aller Einzelkosten des Betriebes innerhalb der Abrechnungsperiode
- k_s^i Selbstkosten je Mengeneinheit des Kostenträgers i
- ek_{Mat}^i Materialeinzelkosten je Mengeneinheit des Kostenträgers i
- ek_{Fert}^i Fertigungseinzelkosten (= Lohnkosten) je Mengeneinheit des Kostenträgers i
- sek_{Fert}^i Sondereinzelkosten der Fertigung je Mengeneinheit des Kostenträgers i
- sek_{Vtr}^i Sondereinzelkosten des Vertriebs je Mengeneinheit des Kostenträgers i

Kennzeichnende Farben:

Einzelkosten: #67ACD6 103/172/214

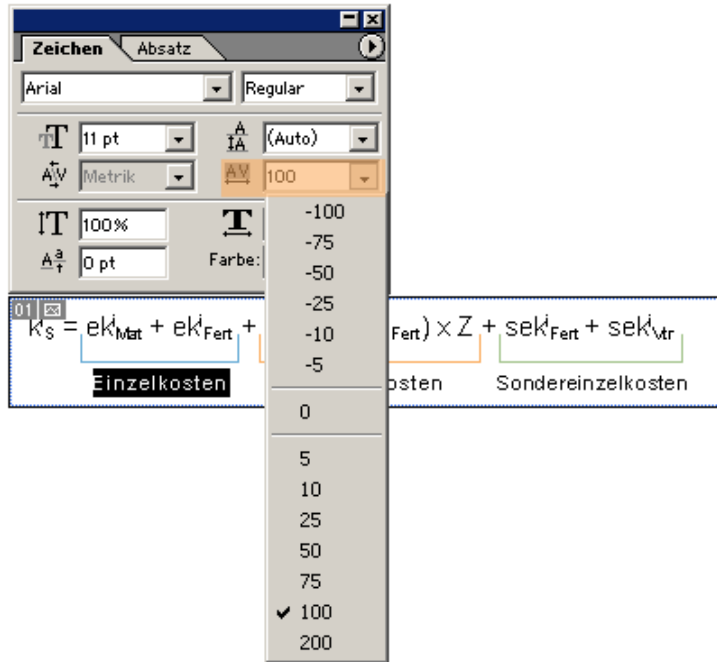
Gemeinkosten: #FCAE61 252/174/97

Sondereinzelkosten: #A3C48C 163/196/140

Erklärender Text:



desweiteren ist die Laufweite einzustellen, der Wert sollte bei ca. 100 sein, ist jedoch variabel, je nach Länge des Textes.



Java-Syntax und Quellcode-Fragmente

Dieser Kasten hat keinen Reiter. Der Inhalt kann wahlweise schwarz/weiß mit dem css-style "pre" formatiert werden oder farblich formatiert in ein `pre` Tag eingefasst werden. Zum Formatieren von Quellcode wird das Programm [Hack'n'Go](#) verwendet.

```
double[][] gewinn = {
    {17.2, 16.9, 14.3, 15.8},
    {10.1, 10.1, 10.1, 10.1},
    {28.7, 29.2, 28.9, 29.0}
};
```

Java-Quellcode und Java-Quellcode breit

Komplette Programme, aber auch längere Fragmente werden Für die Formatierung von Quellcode in HTML benutzen wir das Programm "Hack'n Go" von Klemens Neumann. Dazu muss der Quellcode in eine Textdatei mit der Endung .java abgelegt werden. Das Programm befindet sich im Verzeichnis:

Vfh-server/D:/inetPub/wwwroot/JavatoHtml HackNGo.exe ([Hack'n'Go](#))

Doppelklicken zum Starten, Textdatei mit Endung java auswählen und "Konvertieren" wählen.

Im gleichen Verzeichnis liegt nun eine html Datei mit dem gleichen Namen der Textdatei. Öffnen Sie die HTML-Datei in einem Editor. Markieren und kopieren Sie den Inhalt der vom Tag `<pre></pre>` eingefasst wird in die "Quellcode Tabelle mit Reiter" in der Zieldatei der Lerneinheit.

Das Stylesheet der Lerneinheiten formatiert und färbt den Text.



Quellcode

```
double[][] gewinn = {
    {17.2, 16.9, 14.3, 15.8},
    {10.1, 10.1, 10.1, 10.1},
    {28.7, 29.2, 28.9, 29.0}
};
```



Quellcode

So sieht die Tabelle aus die über die gesamte Breite geht. 728 Pixel

```
double[][] gewinn = {
    {17.2, 16.9, 14.3, 15.8},
```

```
{ 10.1, 10.1, 10.1, 10.1 },  
{ 28.7, 29.2, 28.9, 29.0 }
```

};



Definition, Regel, Begriff

Eine genaue Abgrenzung dieser Begriffe ist selbst den SB-Schreibern nicht immer möglich. Aus diesem Grund wird dafür auch nur ein Icon verwendet.



Definition

Marketing

Als Marketing bezeichnet man ...



Merksatz

Merksatz

Definitionen sind **nicht** gleichzusetzen mit Merksätzen! Deshalb wird der Begriff "Merksatz" separat für ebensolche in der Marginalie verwendet.



Lernziele

Auf der zweiten Seite einer jeden Lerneinheit wird ein Überblick über die Lerneinheit sowie Lernziele und der Zeitbedarf aufgeführt. Alle Angabe werden in einen Kasten gesetzt.



Lernziele

xyz



Gliederung

Auf der zweiten Seite einer jeden Lerneinheit ein Überblick über die Lerneinheit sowie Lernziele und der Zeitbedarf aufgeführt. Alle Angabe werden in einen Kasten gesetzt.



Gliederung der Lerneinheit

xyz



Zeitbedarf

Auf der zweiten Seite einer jeden Lerneinheit wird ein Überblick über die Lerneinheit sowie Lernziele und der Zeitbedarf aufgeführt. Alle Angabe werden in einen Kasten gesetzt.



Zeitbedarf und Umfang

Für diese Lerneinheit benötigen Sie 180 Minuten und für die Einsendeaufgabe etwa 240 Minuten.



Beispiele

werden in einen grauen Kasten gesetzt. Wenn möglich sollte das Beispiel einen einprägsamen kurzen Namen haben.



Beispiel

Titel des Beispiels

Text

r






Zusatzfenster

Vorlagen

Zusatzfenster werden für Vertiefungswissen, Beispiele, Ergebnisse usw benötigt. Die Browserleisten sind bei diesen Fenstern ausgeblendet. Vergessen Sie nicht die Fenstergröße in Aufruf des JavaScripts auszufüllen.
Aus den Fenstern kann auch in den Glossar verlinkt werden.

Beispiele

-  [Lösungshinweis](#) [WinLoesungshinweis.html]
-  [Tipp](#) [WinTipp.html]
-  [Vertiefungswissen](#) [WinVertiefung.html]

Tabellen

Hintergrundtabelle

Diese Tabelle beinhaltet die Marginalie. Bei Seiten die ohne diese Tabelle erzeugt wurden, sollte sie gleich hinter das navi_top1.inc eingeführt werden.

```
<body bgcolor="#ffffff" class="back">
<!--#include virtual="../../.inc/navi_top1.inc" -->
<table width="730" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" >
  <tr valign="top">
    <td width="150">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
    <td width="580">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr valign="top">
    <td width="150">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
    <td width="580">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<h1>1.4 Elemente des Regelkreislaufmodells der Unternehmensführung</h1>
```

Universal-Tabelle ist eigentlich nur ein Kasten!

Überschrift

Text

Tabelle mit unterschiedlich gefärbten Reihen und Tabellenkopf (grau)

In Dreamweaver läßt sich diese Tabelle sehr einfach erweitern. Der Tabellenkopf verwendet die Klasse "tableheader"

Rahmen: #404A5A **Kopfzeile:** #BBC8D6 **helle Zeile:** #FFFFFF **dunkle Zeile:** #E7E9EE

Elemente	#BBC8D6 // RGB: 187/200/214
	#FFFFFF
	#E7E9EE // RGB: 231/233/238

Tabelle für Übungen (orange)

Für Tabellen, die in Übungen platziert werden

Rahmen: ##EA8C00 **Kopfzeile:** #F6C677 **helle Zeile:** #FFF4CB **dunkle Zeile:** #F9E3A6

Sollwert	Messwerte	#F6C677
		#FFF4CB
		#F9E3A6

f

Zusammenfassung

Am Ende einer Lerneinheit steht eine kurze Zusammenfassung des Gelernten.

Beispiel:

- Reihungen, auch als Arrays bezeichnet, sind Datenstrukturen, in denen mehrere [Daten](#) des gleichen [Typ](#) abgespeichert werden können.
- Reihungen sind in Java referentielle Datentypen. Sie werden deklariert und danach mittels `new`-Operator oder direkter Initialisierung erzeugt.
- Der Zugriff auf die Komponente einer Reihung erfolgt über den Index. Die Nummerierung des Index beginnt mit 0.

Avatare

Fragen von den Avataren Markus und Melanie

Melanie und Markus können an geeigneten Stellen Fragen zu den dargestellten Inhalten stellen. So ist es für die Autoren möglich Hinweise und häufig gemachte Fehler mit in die Lerneinheit zu integrieren ohne ständig den didaktischen Zeigefinger zu heben.

Geplant ist, alle Fragen und Antworten als Audio Dateien zu produzieren. Da sich in der Produktionsphase häufig Fragen verändern und neu hinzugefügt werden sind in einer ersten Version die Fragen textuell einzugeben.

Die Antwort steht in der Text-Version in einem separatem Fenster. Werden innerhalb eines Kapitels mehrere Fragen gestellt, so sind die Dateinamen der Antworten zu nummerieren. Vorlagen für die Antworten finden sich im [medienarchiv](#) `AvMelanie1.html` und `AvMarkus.html` Diese Dateien werden in das Verzeichnis des entsprechenden Kapitels kopiert und die Frage und Antwort eingetragen.

Anfrage Melanie (Version für Text)

Die Antwort steht in einem separatem Fenster. Werden innerhalb eines Kapitels mehrere Fragen gestellt, so sind die Dateinamen der Antworten zu nummerieren. Eine Vorlage für die Antwort findet sich im [medienarchiv](#) `AvMelanie1.html` Diese Datei wird in das Verzeichnis des entsprechenden Kapitels kopiert und die Frage und Antwort eingetragen.



Frage von Melanie

Frage?

 [Antwort](#)

Anfrage Melanie (Version für Audio)

Im Player rechts ist ein Button mit einem Textsymbol. Dieser öffnet eine html-Seite mit der Textversion. Der Name der html-Datei traegt den gleichen Namen wie die swf-Datei und liegt in dem Verzeichnis, in dem die shtml-Seite gespeichert wurde. Also nicht im Verzeichnis "graphics"

**Anfrage Melanie****Anfrage Markus** (Version für Text)

Siehe Melanie.

Vorlage für die Antwort: [medienarchiv_AvMarkus.html](#)

**Frage von Markus**

Frage?

[Antwort](#)

Anfrage Markus (Version für Audio)

Im Player rechts ist ein Button mit einem Textsymbol. Dieser öffnet eine html-Seite mit der Textversion. Der Name der html-Datei traegt den gleichen Namen wie die swf-Datei und liegt in dem Verzeichnis, in dem die shtml-Seite gespeichert wurde. Also nicht im Verzeichnis "graphics"

**Anfrage Markus****Uebungen und Einsendeaufgaben****Übungen? Aufgaben? Übungsaufgaben?**

Was ist der Unterschied? Der Styleguide unterscheidet nur zwischen Übungen und Einsendeaufgaben. In der Berliner Arbeitsgruppe wird wie folgt unterschieden:

Übung = Freiwillig, mit Lösung

Aufgabe = Pflicht, Lösung oder Bewertung durch Tutor oder Dozent

Durch diese Trennung können auch Mischformen eindeutig zugeordnet werden. Z. B. eine Chat-Übung oder eine Chat-Aufgabe. Die Lernenden müssen aber trotz allem von der Pflicht oder Freiwilligkeit informiert werden. Dazu gibt es 3 Positionen im Modul.

1. In der Modulbeschreibung
2. Auf der Seite "Lernziele und Überblick" jeder Lerneinheit
3. In der Aufgabenbeschreibung

Wissensüberprüfung

Übungen werden häufig in Form von Multiple Choice-, Freitext-, Drag und Drop-Aufgaben oder Lückentexten gestellt. Es gibt eine Reihe von Vorlagen, die auf der folgenden Seite beschrieben werden.

[Vorlagen für die Wissensüberprüfung](#)

**Übung: Text formulieren**

Eine dramatische Aufgabenstellung. Die Studierenden werden gebeten etwas zu formulieren. Dann können Sie sich die Hinweise zur Lösung ansehen. Der HTML-Code muss als reihe <tr> in die auf der Seite vorhandene Tabelle eingegeben werden.



Formulieren

Übung 01-01

Analogien zwischen Regelkreislauf und Unternehmen

Benennen Sie typische Elemente des Regelkreislaufmodells (siehe Abbildung) der [Unternehmensführung](#). Nehmen Sie sich dazu bitte 5 Minuten Zeit. (Mehrfachnennungen sind möglich).



Recherieren

Recherieren

Die Studenten werden aufgefordert zu einem bestimmten Thema im Internet zu recherchieren und ihre Ergebnisse z.B. in einer Newsgroup zu posten.

../../../../inc/lcoWWWHund.gif



Zeichnen / Entwerfen

Zeichnen / Entwerfen

Kam bisher nur in Statistik vor. Dort wurden die Studenten gebeten den Graphen nach einer Datenreihe zu zeichnen.

../../../../inc/lcoZeichnen.gif



Newsgroup

Newsgroup

Diese Übungsart ist noch nicht sehr verbreitet. Über einen sinnvollen Einsatz sinnen wir noch. Möglich ist der Einsatz in Verbindung mit der Recherche-Übung.

../../../../inc/lcoNewsgroup.gif



[Chat - Übung oder Aufgabe](#)

Die Aufgabenbeschreibung für ein [Übung oder Aufgabe](#) in der ein Chat verwendet werden soll steht in diesem Kasten.

Diese Tabelle bitte nicht für Flash-Filme verwenden. Im Gegensatz zu den Tabellen für die Flash-Übungen hat diese Tabelle einen Zellabstand von 4 Pixel



Chat

Übung 00 - 00

Diese Tabelle hat einen Randabstand von 4 Pixel.

In ihr enthaltene Grafiken dürfen daher nur 570 oder 720 Pixel breit sein.



[Berechnen - Übung oder Aufgabe](#)

Die Aufgabenbeschreibung für ein [Übung oder Aufgabe](#) in der eine Berechnung durchgeführt werden soll steht in diesem Kasten.

Diese Tabelle bitte nicht für Flash-Filme verwenden. Im Gegensatz zu den Tabellen für die Flash-Übungen hat diese Tabelle einen Zellabstand von 4 Pixel



Berechnen

Übung 00-00

Diese Tabelle hat einen Randabstand von 4 Pixel.

In ihr enthaltene Grafiken dürfen daher nur 570 oder 720 Pixel breit sein.



[Statistiklabor](#)

Im Modul Wirtschaftsmathematik/Statistik wird eine lokal installierte Software "Statistik-Labor" eingesetzt. Die genaue Einbindung wird zur Zeit getestet und folgt in Kürze.

Diese Tabelle bitte nicht für Flash-Filme verwenden. Im Gegensatz zu den Tabellen für die Flash-Übungen hat diese Tabelle einen Zellabstand von 4 Pixel



Statistiklabor

Übung 00-00

Diese Tabelle hat einen Randabstand von 4 Pixel.

In ihr enthaltene Grafiken dürfen daher nur 570 oder 720 Pixel breit sein.

**Programmieren - Übung oder Aufgabe**Die Aufgabenbeschreibung für ein [Übung oder Aufgabe](#) in der programmiert werden soll steht in diesem Kasten.**Diese Tabelle bitte nicht für Flash-Filme verwenden. Im Gegensatz zu den Tabellen für die Flash-Übungen hat diese Tabelle einen Zellabstand von 4 Pixel**

Programmieren

Übung 00-00

Diese Tabelle hat einen Randabstand von 4 Pixel.

In ihr enthaltene Grafiken dürfen daher nur 570 oder 720 Pixel breit sein.

Am Schluss können die Lösungshinweise stehen.

Versuchen Sie zuerst die Aufgabe selber zu lösen, bevor Sie sich die Musterlösung ansehen.

[Lösungshinweis](#) [Screenshot Ausgabe Musterlösung Ü 00-00](#) [Quellcode Musterlösung Ü 00-00](#) [sammelliste.pdf](#) (48 KB)**Einsendeaufgaben**

Die Einsendeaufgabe steht in einem eigenem Kapitel. Die Bearbeitungsdauer sollte zu Beginn genannt werden. Jede Aufgabe erhält eine eigene Nummer die sich auf die LE bezieht. In der Regel lautet diese 18-01 und 18-02

Die Breite des Kastens kann 578 Pxl oder 728 Pxl betragen.

Bsp:

Einsendeaufgabe

Für die Bearbeitung der Einsendeaufgaben werden Sie etwa 4 Stunden benötigen.



Einsendeaufgabe

Einsendeaufgabe 14-01**Titel der Aufgabe****Lernziel:** Was soll gelernt werden?

Aufgabenbeschreibung

An die Mentoren der Hochschule, an der Sie eingeschrieben sind senden Sie bitte folgende Dateien:

- Ganz wichtig!!!!

Weitere Informationen, insbesondere den Abgabetermin, entnehmen Sie den Ankündigungen im jeweiligen BlackBoard-Kurs.

Beispiel für Tabellen in Übungen

Sollwert	Messwerte	#F6C677
		#FFF4CB
		#F9E3A6

Animation - Diashow - Rolloverbild - Interaktion



Animation



Diashow



Rolloverbild



Interaktion

Allgemeines zum Einbinden von Flash-Filmen

Animationen, Diashows, Rolloverbilder und Interaktionen werden hauptsächlich mit Flash5 realisiert. Bei Applets und Director swf Filmen unterscheidet sich die Einbindung das Erscheinungsbild sollte aber gleich bleiben. In der Marginalie steht ein entsprechendes Icon und Beschriftung.

Alle Flashfilme können nur zwei Breiten haben:

1. Breite 578 Pixel für die Darstellung mit Marginalie
2. Breite 728 Pixel für die Darstellung ohne Marginalie

Die breiteren Filme werden in einer eigenen Tabelle editiert. Siehe Beispiel [Flashfilme mit Überbreiten](#).

Die einzubindende Datei sollte sich im [medienarchiv](#) befinden. Bitte beachten Sie die [Namenskonventionen](#). Die swf-Datei wird in eine Tabelle integriert, die im Tabellenkopf eine Überschrift enthält.

ACHTUNG!

Beim Einbinden in HTML ist darauf zu achten, dass die swf-Datei im Verzeichnis `/graphics` abgelegt ist. Dieses Verzeichnis muss zweimal eingetragen werden ebenso wie die Maße der Animation. (Einmal IE5 und einmal Netscape) Weiterhin muss für eine korrekte Darstellung das Tag `<td>` mit dem Tag `<object>` in einer Zeile stehen. Also ohne Umbruch gespeichert werden. Leider ist Dreamweaver etwas übereifrig wenn die Animation in der Editier-Ansicht markiert wird. Dann wird wieder ein automatischer Zeilenumbruch eingefügt.

[Flashfilme mit Überbreiten](#)

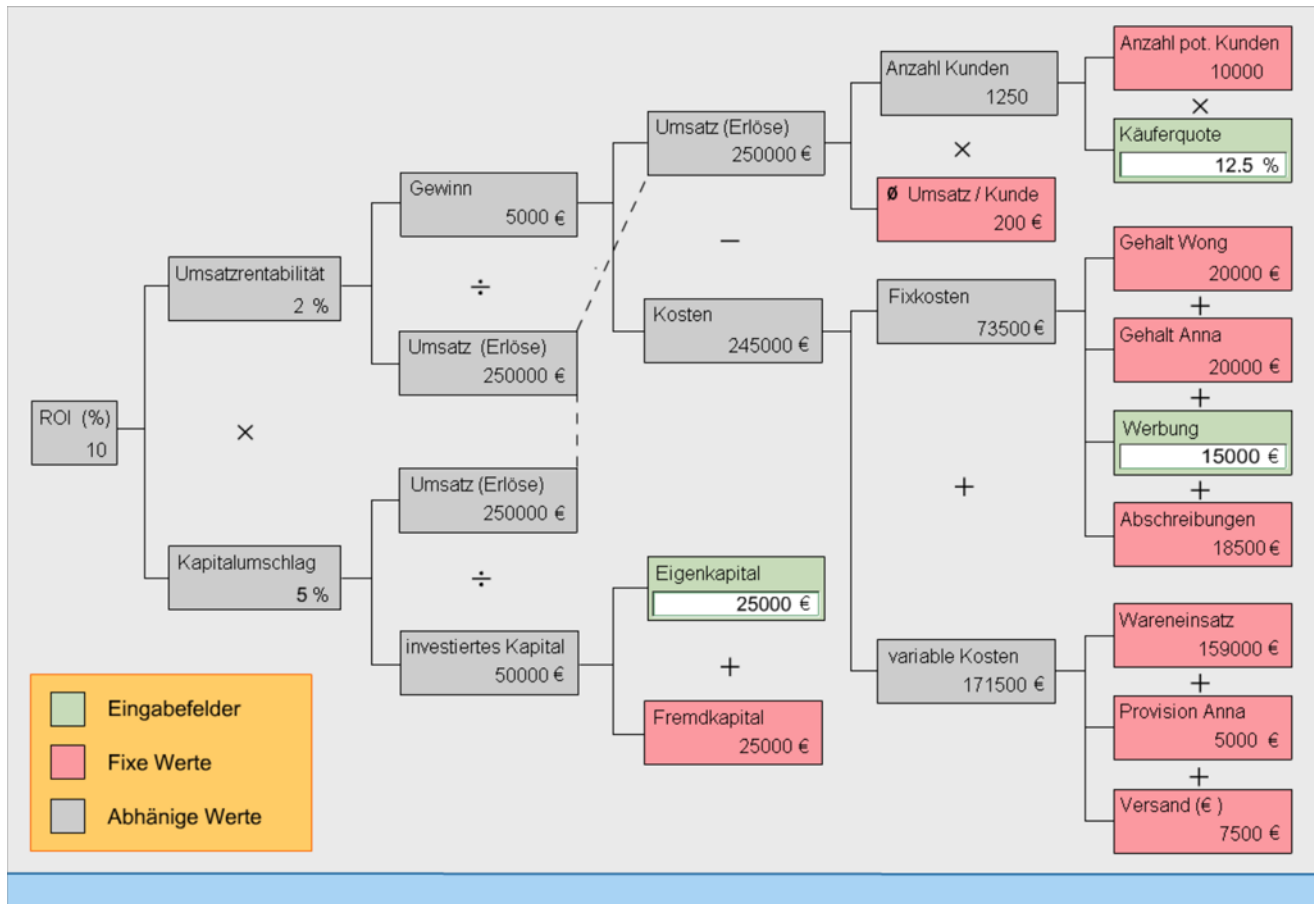
Neben der Standardbreite von 578 Pixel ist eine weitere Breite von 728 Pixel zugelassen. Soll eine solche Datei eingebunden werden, so muss die Tabelle mit der Marginalie abgeschlossen werden und eine neue begonnen werden. Diese neue Tabelle hat zwei Reihen. In der oberen wird das Icon platziert.

Icon [\[Animation\]](#) [\[Diashow\]](#) [\[Rolloverbild\]](#) [\[Interaktion\]](#)



Interaktion

Basiswerk des abgelaufenen Geschäftsjahres



Animation mit Steuerung

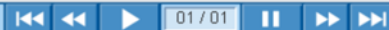
Animationen spielen ohne anzuhalten von Anfang bis Ende. Die Gesamtzahl aller Szenen wird dabei unten angezeigt. Mit den Doppelpfeilen ist möglich durch die einzelnen Szenen zu blättern.



Animation

Zeichenketten

I c h b i n e i n e Z e i c h e n k e t t e !



Diashow mit Steuerung

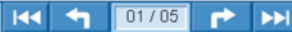
Bei einer Diashow wird am Ende jeder Szene gestoppt. Um das nächste Dia zu sehen, muss der Button "weiter" betätigt werden. Die Animation innerhalb eines Dias sollte nicht länger als 4-5 Sekunden sein. Beim Rücksprung wird zum letzten Frame der vorhergehenden Szene gesprungen.



Diashow

Reihung

```
gewinn = new double[3][0];
```

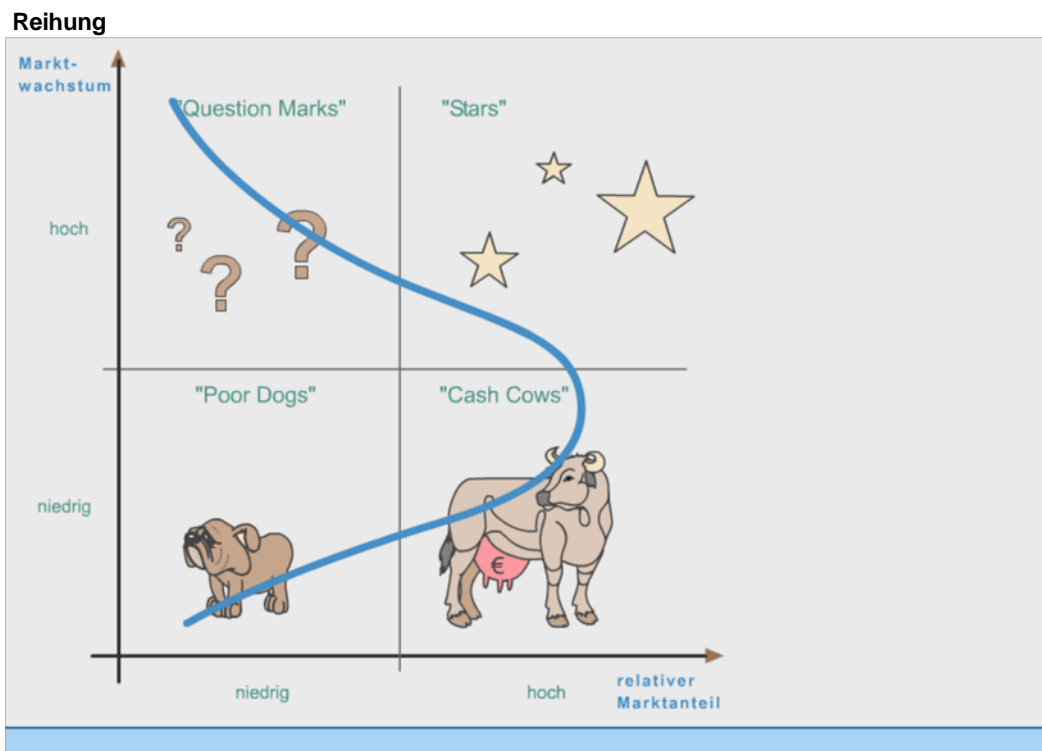


Rolloverbild ohne Steuerung

Bei einem Rolloverbild braucht man keine Steuerung daher ist auch keine sichtbar.



Rolloverbild



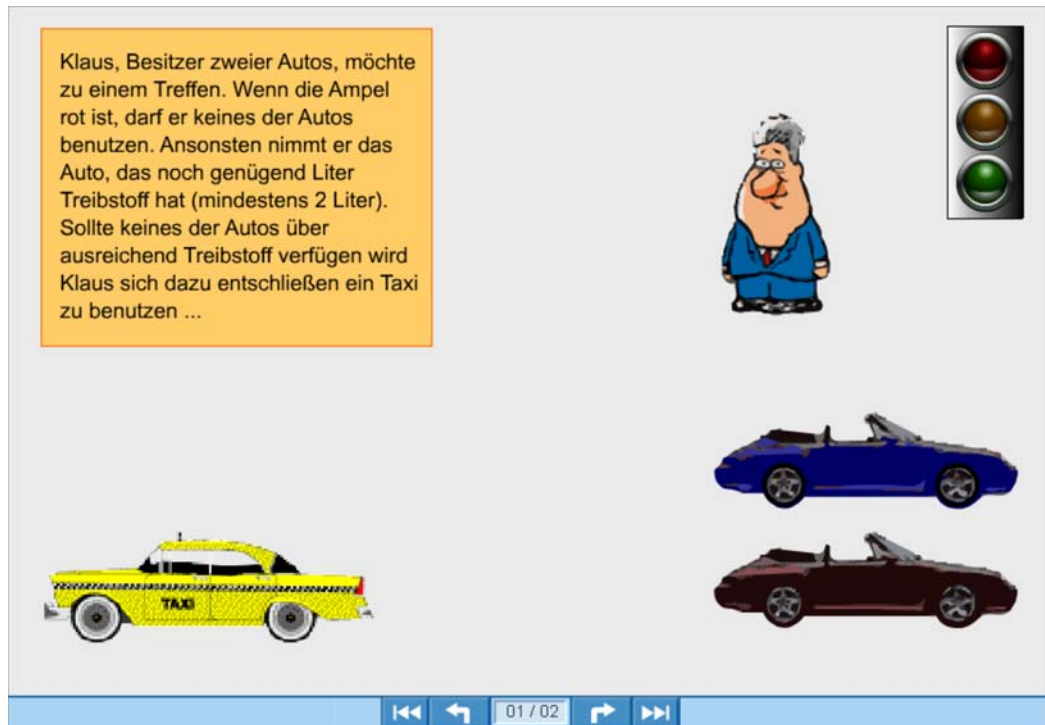
Interaktion ohne Steuerung

Etwas irreführend die Bezeichnung. Mit Interaktion bezeichnen wir Animationen bei denen eine Eingabe erwartet wird um dann das Ergebnis anzeigen zu lassen. Das gezeigte Beispiel ist dabei schon eine Ausnahme, da eine Diashow-Navigation zu sehen ist. Besser wäre es, wenn die Interaktion ohne Navigation auskommt.



Interaktion

Klaus hat die Wahl

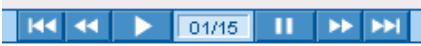
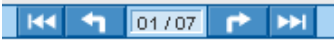


Dateinamen

Dateinamen für Bilder usw.

Um Bilder, Animationen, Rollover usw. besser unterscheiden zu können und ein einheitliches Schema zu haben, wird bei der Namensgebung ein Prefix vor den eigentlichen Dateinamen gesetzt.

Flash-Dateien

Elemente	Beispiel	Funktion	Kommentar
Ani...	AniName.swf	Animation	 <p>Eine Animation läuft nach dem Start wie ein Film vom Anfang bis zum Ende ohne Halt durch. Der Film lässt sich stoppen und man kann zu einzelnen Szenen springen.</p>
Roll...	RollName.swf	Rolloverbild	keine Navigation, Mauseffekte
Dia...	DiaName.swf	Diashow	 <p>Einzelne Bilder/Szenen (evtl. auch animiert) werden nach dem Klicken aufgerufen.</p>
Int...	IntName.swf	Interaktion	mit Eingabefeldern
Ueb...	UebName.swf	Übung	Diverse Formen siehe Übungen

gif oder jpg Grafidateien

Elemente	Beispiel	Funktion	Kommentar
Abb...	AbbName.gif	Abbildung	Jede Abbildung (außer) Illustrationen hat eine Bildunterschrift

<code>Ilu</code>	<code>IluName.gif</code>	Illustration	Illustrationen (Schmuckgrafik) z.B. Titelbild einer Lerneinheit.
<code>Sc...</code>	<code>ScName.gif</code>	Screenshot	Screenshots müssen als solche erkennbar sein. (mit Bu.)
<code>Qc...</code>	<code>QcName.gif</code>	Quellcode	wird in Courier dargestellt
<code>Form...</code>	<code>FormName.gif</code>	Formel	Formeln sind zwar auch Screenshots, aber nicht als solche erkennbar.



Name

FAQ-Liste Häufig gestellte Fragen

Die FAQ-Liste des Lernmoduls wird in einem eigenem Fenster geöffnet. Ausserdem ist der Zugriff nur vom Lernmodul aus möglich. Die Anwendung ist noch nicht fertig implementiert.

 [Layout der FAQ-Liste](#)