

# Zusammenfassung: Ablaufpläne für die Museums-App

## Grundlagen

- ➔ Erstellen Sie eine Text-Datei in einem Text-Verarbeitungs-Programm ohne begrenzte Zeilenlänge (z.B. Microsoft Text-Editor, TextEdit oder Microsoft Visual Studio).
- ➔ Übernehmen Sie die folgenden Zeilen (Textart, Textfarbe und Zeileneinzug sind dabei nicht relevant):

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Direktor>
  <Titel>Platzhalter-Titel</Titel>
  <Einstellungen
    Spielstandpersistenz = "3"
    Mehrspieler ="Ja"
  />
  <Ablauf>
    Platzhalter für alles Weitere
  </Ablauf>
  <Abschiedsgruss>Platzhalter-Abschied</Abschiedsgruss>
</Direktor>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter-Titel“ durch den gewünschten Titel
- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter-Abschied“ durch die gewünschte Botschaft beim Beenden der Schnitzeljagd
- ➔ Wenn Spielstände kürzer oder länger als 3 Stunden gespeichert werden sollen, ersetzen Sie die „3“ durch die entsprechende Anzahl Stunden (in Anführungszeichen).
- ➔ Wenn Sie keinen Mehrspieler-Moduls (immer für 2 bis 4 Personen) zulassen möchten, ersetzen Sie „Ja“ durch „Nein“ (in Anführungszeichen).
- ➔ Schreiben Sie alle Ablauf-Elemente in der gewünschten Reihenfolge zwischen <Ablauf> und </Ablauf> anstelle von „Platzhalter für alles Weitere“.

## Ablauf-Elemente

### Ablauf-Element: Videos

Um ein Video zu verwenden, übernehmen Sie die folgende Zeile:

```
<Video Name ="Platzhalter" Ueberspringbar ="Ja"/>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter“ durch den Titel der gewünschten Videodatei (in Anführungszeichen).
- ➔ Ersetzen Sie „Ja“ durch „Nein“ (in Anführungszeichen) falls Sie nicht möchten, dass das Video übersprungen werden kann.
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Videodatei beizufügen!

### Ablauf-Element: Mini-Spiele

Um ein Mini-Spiel zu verwenden, übernehmen Sie die folgende Zeile:

```
<Minispiel Name ="Platzhalter"/>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter“ durch den Titel der gewünschten Videodatei (in Anführungszeichen).
- ➔ Achtung: Mini-Spiele müssen jeweils eigen programmiert werden!

### Ablauf-Element: Dialoge

Um einen Dialog zu verwenden, übernehmen Sie die folgenden beiden Zeilen:

```
<Dialog Bild="Platzhalter_Bildname" Titel="Platzhalter_Titel">
```

```
</Dialog>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Bildname“ durch den Titel der quadratischen Bilddatei, die links oben im Dialog angezeigt werden soll (in Anführungszeichen).
- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Titel“ durch den Titel des Dialogs, der neben dem Bild im Dialog angezeigt werden soll (in Anführungszeichen).
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Bilddatei beizufügen!
- ➔ Schreiben Sie alle Dialog-Elemente dieses Dialogs in der gewünschten Reihenfolge zwischen diese beiden Zeilen.

## Dialog-Elemente

### Dialog-Element: Sätze

Wenn die Zahl der Spieler\*innen egal ist, schreiben Sie für einen Text-Baustein die Zeilen:

```
<Satz>  
  <Text>Platzhalter</Text>  
</Satz>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter“ durch den gewünschten Text. Jeder Text kann beliebig lang sein.

Wenn die Zahl der Spieler\*innen für einen Textbaustein relevant ist (z.B. bzgl. der Form der Ansprache) schreiben Sie die Zeilen:

```
<Satz>  
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>  
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>  
</Satz>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter für Einzelspieler“ durch den gewünschten Text
- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter für Mehrspieler“ durch den gewünschten Text

Falls Sie als Hinweis ein Bild zeigen möchten, fügen Sie die folgende Zeile hinzu:

```
<Satz>  
  <Text>Platzhalter</Text>  
  <Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>  
</Satz>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Bildtitel“ durch den Titel der gewünschten Bilddatei.
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Bilddatei beizufügen!

Wenn der Textbaustein als Antwort der Spieler\*innen dargestellt werden soll, ersetzen Sie die Zeile `<Satz>` durch:

```
<Satz Autor="Nutzer">
```

## Dialog-Element: Such-Aufgaben

Um eine Such-Aufgabe in einen Dialog einzubinden, übernehmen Sie die Zeilen:

```
<Suchaufgabe>  
  <Abgleichbibliothek>Platzhalter</Abgleichbibliothek>  
</Suchaufgabe>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter“ durch den Namen des Ordners mit den Referenzbildern
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan einen entsprechend benannten Ordnern mit geeigneten Referenzbildern beizufügen!

Um Spielern Hinweise in Textform zu geben, fügen Sie eine Text-Zeile hinzu:

```
<Suchaufgabe>  
  <Text>Platzhalter-Text</Text>  
  <Abgleichbibliothek>Platzhalter</Abgleichbibliothek>  
</Suchaufgabe>
```

Falls dabei die Spielerzahl relevant ist, fügen Sie stattdessen die beiden entsprechenden Text-Zeilen hinzu:

```
<Suchaufgabe>  
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>  
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>  
  <Abgleichbibliothek>Platzhalter</Abgleichbibliothek>  
</Suchaufgabe>
```

Falls Sie als Hinweis vorab ein Bild zeigen möchten, fügen Sie die folgende Zeile hinzu:

```
<Suchaufgabe>  
  <Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>  
  <Abgleichbibliothek>Platzhalter</Abgleichbibliothek>  
</Suchaufgabe>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Bildtitel“ durch den Titel der gewünschten Bilddatei.
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Bilddatei beizufügen!

Sie können sowohl einen Hinweis in Textform als auch ein Bild hinzufügen:

```
<Suchaufgabe>  
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>  
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>  
  <Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>  
  <Abgleichbibliothek>Platzhalter</Abgleichbibliothek>  
</Suchaufgabe>
```

Wenn der Beginn der Suchaufgabe als Antwort der Spieler\*innen dargestellt werden soll, ersetzen Sie die Zeile `<Suchaufgabe>` durch:

```
<Suchaufgabe Autor="Nutzer">
```

## Dialog-Element: Eingabe-Fragen

Um eine Eingabe-Frage in einen Dialog einzubinden, übernehmen Sie die Zeilen:

```
<Eingabefrage>
  <Text>Platzhalter_Frage</Text>
  <Antwortvariationen>
    <Variation>Platzhalter_Variation_01</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_02</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_03</Variation>
  </Antwortvariationen>
  <Hinweis>Platzhalter_Hinweis</Hinweis>
</Eingabefrage>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Frage“ durch die Frage, zu der eine Antwort eingetippt werden soll.
- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Hinweis“ durch den Text, der als Hinweis im Eingabefeld angezeigt wird, solange Spieler\*innen selbst nichts eingeben.
- ➔ Definieren Sie möglichst viele mögliche Variationen der gewünschten Antwort. Schreiben Sie für jede Variation eine entsprechende Zeile und ersetzen Sie „Platzhalter\_Variation\_01“ etc. durch den jeweiligen Antwort-Text. Wenn Sie weniger als drei Variationen definieren möchten, löschen Sie alle überzähligen Zeilen, die mit `<Variation>` beginnen (es muss jedoch mindestens eine geben). Sie können beliebig viele zusätzliche Zeilen mit Variationen hinzufügen – mindestens aber eine! Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen sind bei den Antwort-Texten nicht relevant.

Falls die Spielerzahl relevant ist, definieren Sie je eine eigene Text-Zeile:

```
<Eingabefrage>
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>
  <Antwortvariationen>
    <Variation>Platzhalter_Variation_01</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_02</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_03</Variation>
  </Antwortvariationen>
  <Hinweis>Platzhalter_Hinweis</Hinweis>
</Eingabefrage>
```

Falls Sie als Hinweis ein Bild zeigen möchten, fügen Sie die folgende Zeile hinzu:

```
<Eingabefrage>
  <Text>Platzhalter_Frage</Text>
  <Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>
  <Antwortvariationen>
    <Variation>Platzhalter_Variation_01</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_02</Variation>
    <Variation>Platzhalter_Variation_03</Variation>
  </Antwortvariationen>
  <Hinweis>Platzhalter_Hinweis</Hinweis>
</Eingabefrage>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Bildtitel“ durch den Titel der gewünschten Bilddatei.
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Bilddatei beizufügen!

## Dialog-Element: Auswahl-Fragen

Um eine Auswahl-Frage in einen Dialog einzubinden, übernehmen Sie die Zeilen:

```
<Auswahlfrage>
<Text>Platzhalter_Frage<Text>
<Antworten AlleRichtigen="Nein">
  <Antwort Korrekt="Ja">Plathalter_richtige_Antwort_01</Antwort>
  <Antwort Korrekt="Nein">Plathalter_falsche_Antwort_01</Antwort>
  <Antwort Korrekt="Nein">Plathalter_falsche_Antwort_02</Antwort>
  <Antwort Korrekt="Ja">Plathalter_richtige_Antwort_02</Antwort>
</Antworten>
</Auswahlfrage>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Frage“ durch die Frage, zu der eine oder mehrere der angezeigten Antworten ausgewählt werden sollen.
- ➔ Wenn nicht bloß eine von allen definierten richtigen Antworten ausgewählt werden soll sondern je alle davon, ersetzen Sie „Nein“ durch „Ja“.
- ➔ Definieren Sie beliebig viele mögliche richtige und falsche Antworten. Schreiben Sie für jede Variation eine entsprechende Zeile, ersetzen Sie „Platzhalter\_richtige\_Antwort\_01“ etc. durch den jeweiligen Antwort-Text und geben Sie durch „Ja“ oder „Nein“ an, ob diese Antwort jeweils korrekt ist. Definieren Sie mindestens eine richtige Antwort.

Falls die Spielerzahl relevant ist, definieren Sie je eine eigene Text-Zeile:

```
<Auswahlfrage>
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>
<Antworten AlleRichtigen="Nein">
  <Antwort Korrekt="Ja">Plathalter_richtige_Antwort_01</Antwort>
  <Antwort Korrekt="Nein">Plathalter_falsche_Antwort_01</Antwort>
</Antworten>
</Auswahlfrage>
```

Falls Sie als Hinweis ein Bild zeigen möchten, fügen Sie die folgende Zeile hinzu:

```
<Auswahlfrage>
<Text>Platzhalter_Frage<Text>
<Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>
<Antworten AlleRichtigen="Nein">
  <Antwort Korrekt="Ja">Plathalter_richtige_Antwort_01</Antwort>
  <Antwort Korrekt="Nein">Plathalter_falsche_Antwort_01</Antwort>
</Antworten>
</Auswahlfrage>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Bildtitel“ durch den Titel der gewünschten Bilddatei.
- ➔ Denken Sie daran, dem Ablaufplan die fragliche Bilddatei beizufügen!

## Dialog-Element: Platzier-Aufgaben

Um eine Platzier-Aufgabe in einen Dialog einzubinden, übernehmen Sie die Zeilen:

```
<Platzieraufgabe>  
  <Platzierobjekt>Platzhalter_Ordnerpfad</Platzierobjekt>  
</Platzieraufgabe>
```

- ➔ Ersetzen Sie „Platzhalter\_Ordnerpfad“ durch den Ordnerpfad, unter dem das gewünschte 3D-Objekt im Unity-Projekt hinterlegt ist.
- ➔ Falls Sie nicht direkt mit Unity arbeiten, das 3D-Modell aber selbst beisteuern, denken Sie daran, dem Ablaufplan die entsprechende 3D-Datei beizufügen!
- ➔ Falls Sie weder mit Unity arbeiten noch das 3D-Objekt beisteuern, machen Sie sich darum keine Gedanken und übernehmen im Ablaufplan einfach den Text „Platzhalter\_Ordnerpfad“

Wenn Sie der Platzier-Aufgabe Text hinzufügen möchten, fügen Sie eine entsprechende Zeile hinzu:

```
<Platzieraufgabe>  
  <Text>Platzhalter_Text<Text>  
  <Platzierobjekt>Platzhalter_Ordnerpfad</Platzierobjekt>  
</Platzieraufgabe>
```

Wenn die Zahl der Spieler\*innen relevant ist (z.B. bzgl. der Form der Ansprache) schreiben Sie stattdessen wie auch sonst zwei entsprechende Zeilen:

```
<Platzieraufgabe>  
  <Text Numerus="Singular">Platzhalter für Einzelspieler</Text>  
  <Text Numerus="Plural">Platzhalter für Mehrspieler</Text>  
  <Platzierobjekt>Platzhalter_Ordnerpfad</Platzierobjekt>  
</Platzieraufgabe>
```

Falls Sie zudem ein Bild zeigen möchten, fügen Sie eine Bild-Zeile hinzu:

```
<Platzieraufgabe>  
  <Text>Platzhalter_Text<Text>  
  <Bild>Platzhalter_Bildtitel<Bild>  
  <Platzierobjekt>Platzhalter_Ordnerpfad</Platzierobjekt>  
</Platzieraufgabe>
```

Wenn im Fall mehrerer Spieler\*innen jede\*r einzelne nacheinander die Platzier-Aufgabe durchführen soll, ersetzen Sie die Zeile `<Platzieraufgabe>` durch:

```
<Platzieraufgabe JederSpieler="Ja">
```