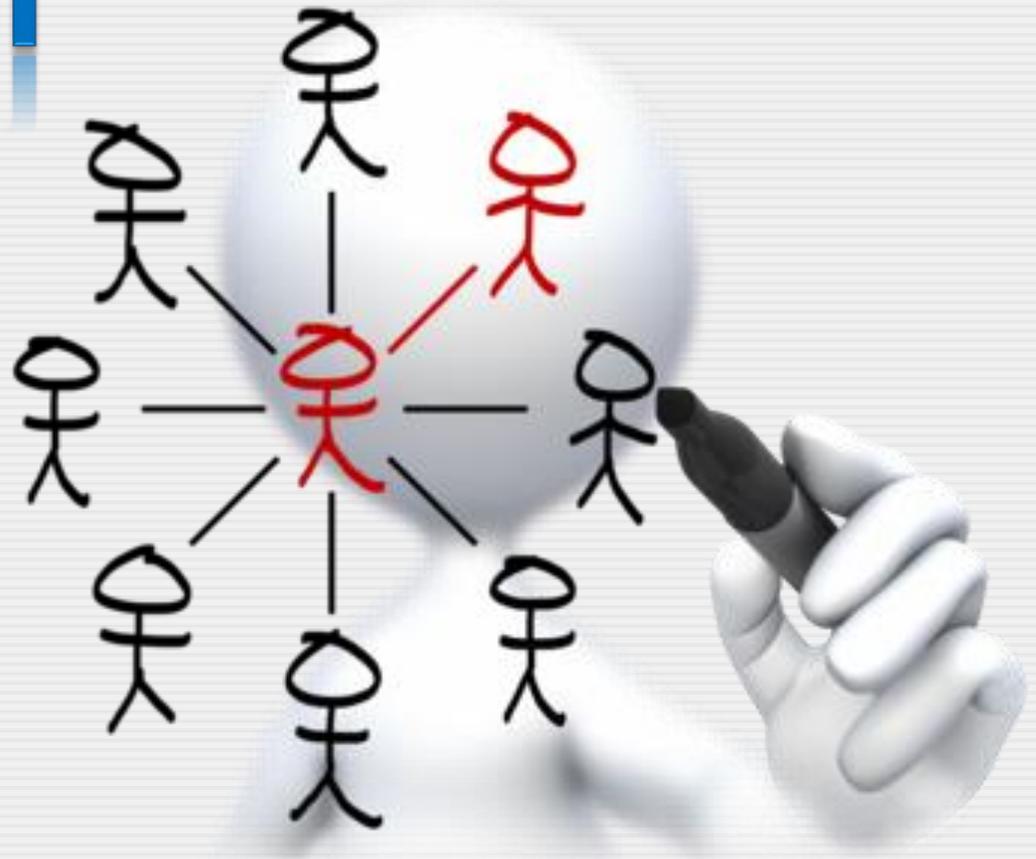




Programmieren mit Variablen





Wozu braucht man eine "Variable"? Einige Beispiele ...

Login

Ihre Anwendung soll für unbefugte Benutzer gesperrt bleiben. Nur wer das richtige Passwort beim Login kennt, kann das Programm nutzen.



Zertifikat

Sie möchten den beim Login eingegebenen Namen am Ende des Programms für den Ausdruck eines Zertifikats nutzen.



Spielstand



In einem Spiel kann das nächste Level vom Nutzer erst dann gespielt werden, wenn er mindestens 100 Punkte erreicht hat.

Warenkorb

Nach dem Einkauf eines Kunden soll der Endbetrag abzüglich der Mehrwertsteuer angezeigt werden.



Quiz

Nach einem Drag&Drop-Quiz möchten Sie prüfen, ob alle Objekte an den richtigen Ort abgelegt wurden.



Fragebogen

Vor dem Ausdrucken eines ausgefüllten Fragebogens wollen Sie prüfen, ob alle Angaben vollständig gemacht wurden.





Welche Art von Informationen können Variablen beinhalten?

Login

Variable, deren Wert einen **Text** beinhaltet

Typ: String

Zertifikat

Variable, deren Wert einen **Text** beinhaltet

Typ: String

Spielstand

Variable, deren Wert eine **ganze Zahl** beinhaltet

Typ: Integer (INT)

Warenkorb

Variable, deren Wert eine **Gleitkommazahl** beinhaltet

Typ: Float

Quiz

Variable, deren Wert **wahr oder falsch** sein kann

Typ: true/false
(Boole'sche Variable)

Fragebogen

Variable, deren Wert **wahr oder falsch** sein kann

Typ: true/false
(Boole'sche Variable)



Ein Login mit Mediator erstellen - Step 1: Dialogbox

Startseite mit Login versehen

Eine Dialogbox mit Bestätigungsbutton erstellen

In der Dialogbox ein Eingabeobjekt erstellen

Eingabeobjekt über Menü und Eigenschaften formatieren

Geben Sie hier das Passwort ein:

BMK2-Cotta-Schule

Damit Sie mit dem Programm arbeiten können, benötigen Sie ein Passwort. Dieses Passwort erhalten Sie bei Ihrem Kursreferenten.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe

Steuerung

OK Animationspfad Eingebettetes Dokument HTML Objekt Eingabeobjekt Listbox ActiveX Objekt

Mediator9 Lehrer-/Schüler-Liz... Eingabe

Start Einfügen Seite Überprüfen Ansicht Format

Position & Größe: X 322, Y 199, 380, 49

Stil: Hintergrund, Rahmen, Mehrzeilig

Schrift: Trebuchet MS, 35, F, K, A

Anordnen: Ganz vorne, Ganz hinten, Nach vorne, Nach hinten, Ausrichten

Eigenschaften von Objekt Dialogue_Input

Text	BMK2-Cotta-Schule
Transparent	<input type="checkbox"/> Falsch
Hintergrundfarbe	<input type="text" value="255,255,255"/>
Sichtbarer Rahmen	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Rahmenfarbe	<input type="text" value="222,225,230"/>
Rahmenbreite	1
Nur lesen	<input type="checkbox"/> Falsch
Markiert wenn aktiviert	<input type="checkbox"/> Falsch
Dezimalzeichen	,
Anzahl Dezimalstellen	2
Dezimalstellen ein	<input type="checkbox"/> Falsch

Home

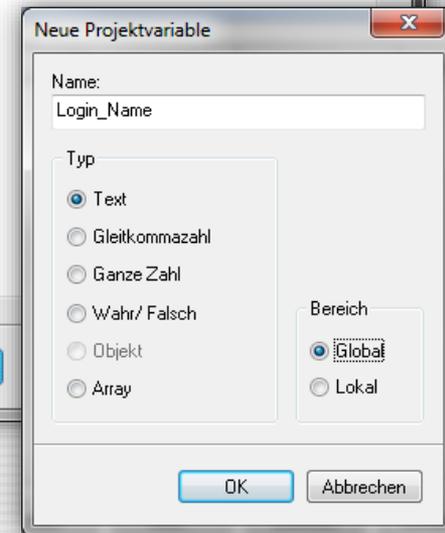
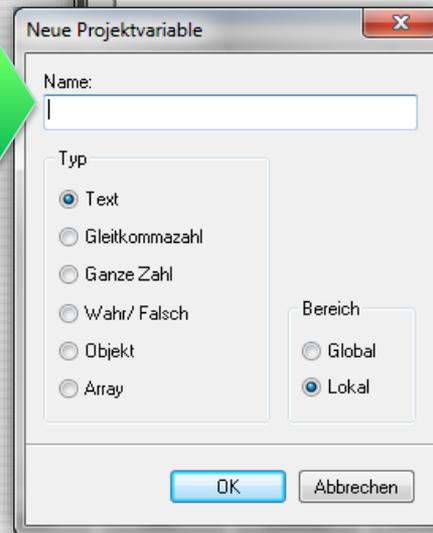
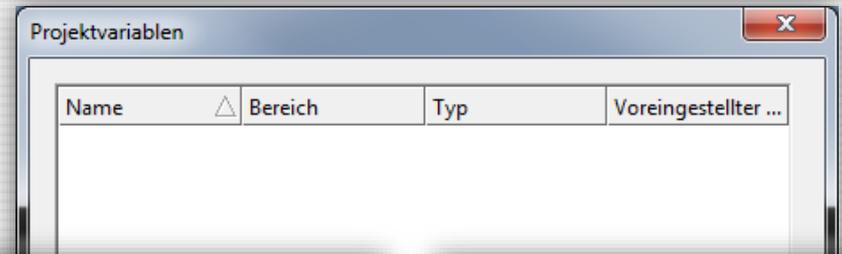


Ein Login mit Mediator erstellen - Step 2: Variable erstellen

Über
Seitenmenü
Variablen-Dialog
einblenden

Neue Variable
erstellen ...

Variable
benennen, Typ
und Bereich
festlegen



Globale Variablen gelten für das gesamte Programm, sind also auf jeder Seite des Programms abrufbar.

Lokale Variablen können nur auf der Seite genutzt werden, auf der Sie erzeugt wurden.



Ein Login mit Mediator erstellen - Step 3: Variable belegen

Variable mit
Wert belegen

Login

Geben Sie hier das Passwort ein:

BMK2-Cotta-Schule

Damit Sie mit dem Programm arbeiten können, benötigen Sie ein Passwort. Dieses Passwort erhalten Sie bei Ihrem Kursreferenten.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe

Home

Projektvariablen

Name	Bereich	Typ	Voreingestellter ...
Login_Name	Global	Text	BMK2-Cotta-Schule

Hilfe Neu... Löschen Schließen



Ein Login mit Mediator erstellen - Step 4: Skript erstellen

Skript erstellen
für Schaltfläche



Wenn-Dann-Sonst

WENN (Bedingung)
Dialogue_Input.text = Login_Name fx

WENN (Bedingung)
Dialogue_Input.text = Login_Name fx

DANN (wenn die Bedingung wahr ist)
Welcome

SONST (wenn die Bedingung falsch ist)
Dialogue_HelpText_False

Hilfe OK Abbrechen

- Wenn zeigen
- Wenn ausblende
- Maus gedrückt
- Maus



MICROTONIC

Verantwortlich im Sinne des Presserechtes für diese PowerPoint-Präsentation ist **Toni Cramer**.
Obwohl die Datei den Kurs „Multimedia“ an der Johann-Friedrich-von-Cotta-Schule begleitet, handelt es sich um eine rein private für Schulungs- und Bildungszwecke eingerichtete Präsentation.

Meine Adressdaten sind:



Toni Cramer
Irisweg 36
71672 Marbach

Fon: 07144-861177
Fax: 07144-858350
Mail: Softonic@aol.com
Web: www.projectonic.de
www.microtonic.de

Medienquellen

Alle Quellenhinweise zu grafischen Darstellungen und Texten werden auf den jeweiligen Folien selbst wiedergegeben.
Andere grafische Darstellungen entstammen der Sammlung Hemera Photoobjects 50.000 oder Serif Image Collection

Schutzrechtsverletzungen

Falls Sie vermuten, dass von dieser Website bzw. PowerPoint-Folie aus eines Ihrer Schutzrechte verletzt wird, teilen Sie mir das bitte umgehend per Post, Mail oder Telefon mit.
Es wird sofort Abhilfe geschaffen.

Copyright: MicroTonic, 2020 :: Alle Rechte vorbehalten
Die PowerPoint-Datei und ihre Teile (Folien und grafische Darstellungen) sind urheberrechtlich geschützt. Das gleiche gilt für alle Texte der Folien. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des jeweiligen Rechtegebers bzw. Autors.

Hinweis zu §52 a UrhG: Weder die PowerPoint-Dateien noch ihre Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung überspielt, gespeichert und in ein Netzwerk eingestellt werden.
Dies gilt auch für Intranets von Firmen, Schulen, Bildungseinrichtungen und anderen Institutionen.