

JMatch Map

JMM v. 2.0

(für Hot Potatoes v. 7)

Die Beispiele in diesem Tutorial beziehen sich auf Version 2.0.1.
Sie können sie leicht auf andere Versionen übertragen (2.0.2, 2.1 etc.).

Inhalt

I Was ist eine JMatch Map-Übung?	2
II Wie installiert man JMM?	2
III Wie lädt man die Programmoberfläche?	3
IV Wie erstellt man eine JMM-Übung?	4
V Konfiguration	6
1- Wie ändert man die Deckkraft/Transparenz?	6
2- Wie ändert man die Schriftgröße?	7
3- Wie wählt man die Farben für richtig und falsch platzierte Elemente?	8
4- Wie stellt man Trainings- und Testmodus ein?	9
5- Wie legt man die Breite des Lesetext-Kastens fest?	10
VI Weitere Tipps	10
1- Mini-Audiobutton	10
2- Ränder der verschiebbaren Karten	11
3- Ablegebereiche und Landkarte	11
4- Abstände	11
5- Wie man Text in Ablegebereichen ändert	11
6- Änderungen von hp7.cs_ und djmatch7.ht_	11

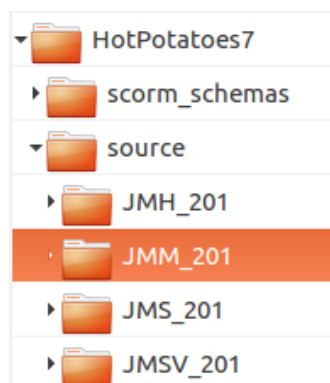
I Was ist eine JMatch Map-Übung?

Es ist eine JMatch-Übung im **Drag&Drop-Format**, in der man Elemente zu Bereichen (Zonen) innerhalb einer Grafik ziehen und dort ablegen kann. Diese Art Grafik mit Ablegebereichen nennt man image map / verweissensitive Grafik. Hier ein Beispiel mit Ablegebereichen (?) auf Französisch:



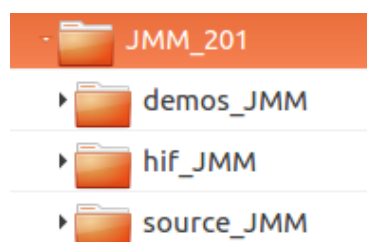
II Wie installiert man JMM?

Entpacken Sie JMM_201.zip und **kopieren** Sie den **JMM_201-Ordner**, wohin Sie wollen, z. B. in den source-Ordner von Hot Potatoes:



Hinweis: Sie können den Ordner an einer beliebigen Stelle Ihres Computers speichern und umbenennen.

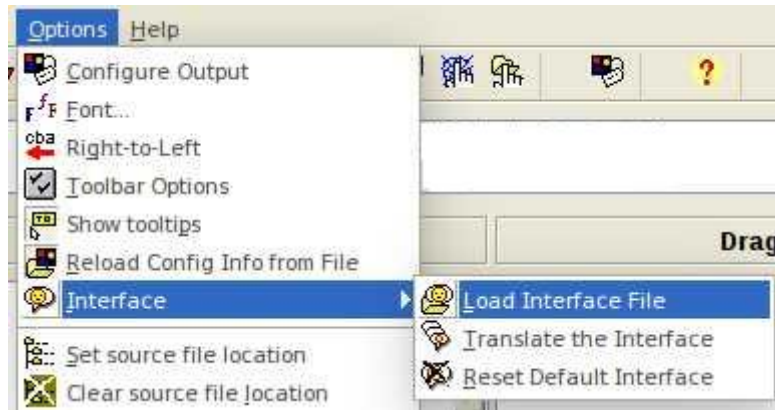
Überprüfen Sie, ob die Demos-, hif- und source-Ordner vorhanden sind:



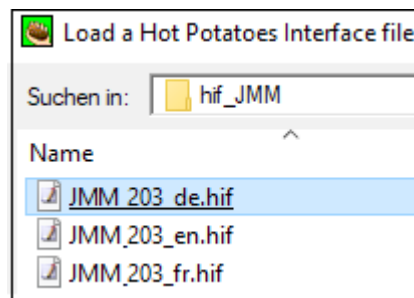
III Wie lädt man die Benutzeroberfläche?

Das ist nicht unbedingt nötig, aber mit der Programmoberfläche für JMM in Ihrer Sprache fällt es leichter, Übungen zu erstellen und die HTML-Ausgabe zu konfigurieren.

Öffnen Sie JMatch. Klicken Sie auf **Options > Interface > Load interface file**.



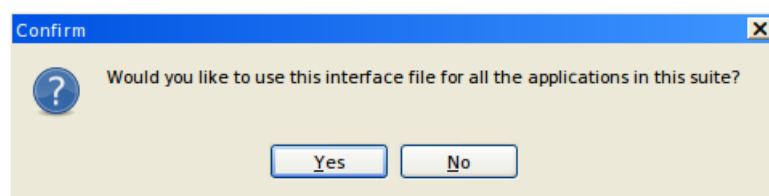
Gehen Sie zum Ordner JMM_201/hif_JMM/ und wählen Sie die Datei **JMM_201_de.hif** (oder JMM_201_fr.hif oder JMM_201_en.hif), bzw. die aktuelle Version.



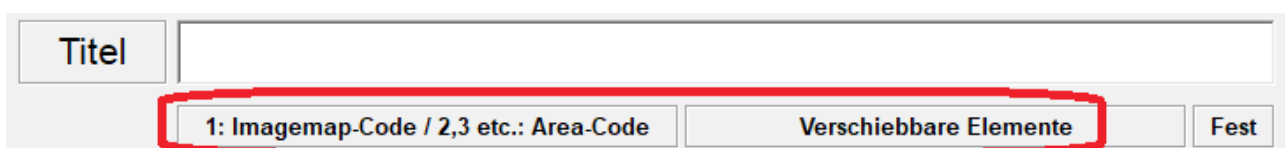
Im Ordner HP7+_101/hif_HP7+ finden Sie nicht alle verfügbaren hif-Dateien. Laden Sie sie deshalb von der [hpaddons site](#) herunter.

Sie können auf [Paolo Cutinis Website](#) selbst eine Übersetzung für Ihre Sprache hinzufügen oder mich kontaktieren [hotpotusers google group](#).

Ein Dialogfenster fragt Sie dann, ob Sie die Sprache für alle Hot Potatoes-Module ändern wollen. Wählen Sie „No“.



Sie sehen dann sofort die Änderungen (hier mit JMM_201_de.hif):



Weitere Änderungen s. **Einstellungen > Ausgabe konfigurieren**.

IV Wie erstellt man eine JMM-Übung?

Das Beispiel bezieht sich auf die Übung continents.jmt im Ordner demos_JMM.

- 1- Sie brauchen eine **Grafik** (continents.png, die in Ihrem Übungsordner sein muss), die Sie **mit Ablegebereichen / -zonen versehen** (englisch: area). Das geht ganz leicht; es gibt viele Programme dafür, sogar im Netz. Ich empfehle [Gimp](#), das es für verschiedene Betriebssysteme gibt und einfach zu bedienen ist. [image-map.net](#) ist eine sehr gute Website.

Beim ersten Mal brauchen Sie vielleicht eine halbe Stunde, aber danach nur noch ein paar Minuten.

Detaillierte Beschreibung des Vorgehens s. in **image_map_tutorial.pdf**.

Als Ergebnis erhalten Sie eine Textdatei (continents.png.map) mit dem Code für die Image map:

```

<map name="map">
<area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" />
<area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" />
<area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" />
<area shape="rect" coords="60,66,72,78" alt="Amerique" href="#" />
<area shape="rect" coords="390,53,402,65" alt="Asie" href="#" />
</map>
```

- 2- Öffnen Sie JMatch.

- 3- Kopieren sie den Text von continents.png.map und fügen ihn in das **erste Eingabefeld auf der linken Seite** ein.

1: Imagemap-Code / 2,3 etc.: Bereiche-Code	
1	<pre> <map name="map"> <area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /> <area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" /> <area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" /></pre>

Schreiben Sie nichts in das rechte Feld.

- 4- In die **anderen Felder links (2, 3, etc.)** fügen Sie den Code für jeden Ablegebereich einzeln ein.

2	<pre><area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /></pre>
3	<pre><area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" /></pre>
	<pre><area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" /></pre>

In die entsprechenden Felder **rechts** tippen Sie den Text der verschiebbaren Karten.

Hinweis 1: Sie müssen nicht alle Bereiche verwenden, die im ersten Feld links definiert werden.

Hinweis 2: Sie müssen in den Feldern rechts nicht dieselben Wörter wie im Alt-Tag für Bereiche verwenden.

5- Die nun erstellte Übung wird funktionieren, aber nicht den Validiertest überstehen (Für den Validator muss ein „area“-Tag immer mit einem map-Tag verbunden sein). Deshalb **ersetzen** Sie in den **unteren Feldern links (2, 3 etc.)** **<area durch *area** (sie können statt < auch andere Symbole wie £ oder & verwenden).

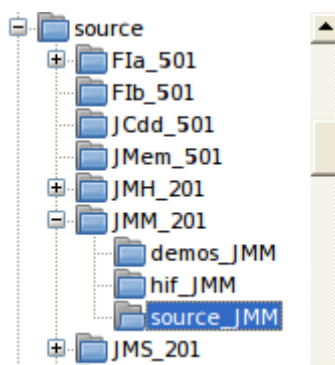
Vorsicht! <area im ersten Feld darf nicht verändert werden!

1	<pre> <map name="map"> <area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /> <area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" /> <area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" /></pre>
2	<pre>*area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /></pre>
3	<pre>*area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" /></pre>
	<pre>*area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" /></pre>

6- Nun muss JMatch dazu gebracht werden, statt der original source-Dateien die JMM-Dateien zu verwenden.


Klicken Sie **gleichzeitig** auf **Umschalt + Strg + ALT + S**.

Wählen Sie den JMM-Ordner, in dem sich die notwendige(n) Datei(en) befinden.



Sie sehen dann, welche source-Datei in Benutzung ist:

5	<pre><area shape="circle" coords="357,102,14" alt="Stras"</pre>
<pre>Source: C:\Program Files (x86)\HotPotatoes7\source\JMM_201\source_JMM\</pre>	

7- Erstellen Sie Ihre Web-Übung über **Strg + F6** oder über das entsprechende Symbol im Menü 

Denken Sie daran, dass JMatch beim nächsten Laden diesen speziellen source-Ordner verwendet.

Wenn sie eine andere Datei mit dem ursprünglichen JMatch erstellen wollen, drücken Sie gleichzeitig Umschalt + Strg + ALT + T.

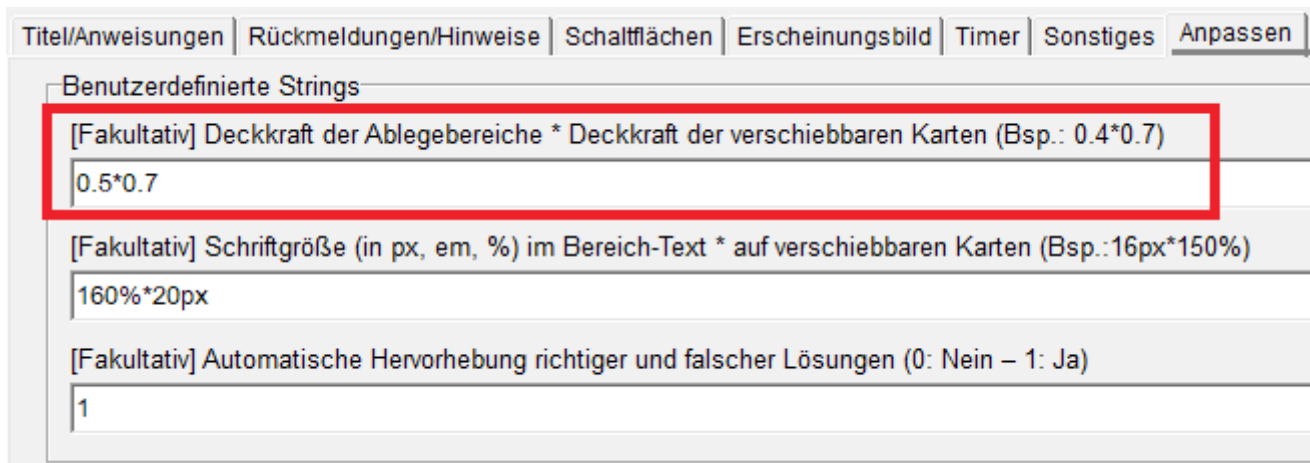
Wenn sie eine andere Art JMatch-Datei (mit einem anderen Addon) erstellen wollen, drücken Sie gleichzeitig Umschalt + Strg + ALT + S und wählen den entsprechenden source-Ordner aus.

V Konfiguration



1- Wie ändert man die Transparenz / Deckkraft?

In manchen Übungen (wie *continents.htm*) sollen die Karten nicht die Grafik überdecken. In anderen (wie *JMM_203_demo2.htm*) sind undurchsichtige Karten kein Problem.

Sie können einen Wert sowohl für die **Transparenz des Hintergrunds der Ablegebereiche** als auch die der **verschiebbaren Karten** festlegen. Transparenz ist das Gegenteil von Deckkraft: hohe Deckkraft = geringe Transparenz.



Titel/Anweisungen	Rückmeldungen/Hinweise	Schaltflächen	Erscheinungsbild	Timer	Sonstiges	Anpassen
Benutzerdefinierte Strings						
[Fakultativ] Deckkraft der Ablegebereiche * Deckkraft der verschiebbaren Karten (Bsp.: 0.4*0.7)						
0.5*0.7						
[Fakultativ] Schriftgröße (in px, em, %) im Bereich-Text * auf verschiebbaren Karten (Bsp.: 16px*150%)						
160%*20px						
[Fakultativ] Automatische Hervorhebung richtiger und falscher Lösungen (0: Nein – 1: Ja)						
1						

- Der erste Wert (0.5) definiert die Deckkraft der Ablegebereiche ().
- Der zweite Wert (0.7) definiert die Deckkraft der verschiebbaren Karten ().
- Beide Werte müssen **zwischen 0 und 1** liegen:
 - Der Wert **1** bedeutet, dass der Hintergrund vollständig undurchsichtig ist.
 - Der Wert **0** bedeutet, dass der Hintergrund vollständig transparent ist.
- Die Werte müssen durch ein **Sternchen getrennt werden (*)**.
- Lassen Sie das Feld leer, ist der Standard 1 (vollständig undurchsichtig).
- Geben Sie Werte über 1 ein, werden sie auf den Standard 1 (vollständig undurchsichtig) zurückgesetzt.

2- Wie ändert man die Schriftgröße?

Sie können die Schriftgröße für Text in **Ablegebereichen** und in den **verschiebbaren Karten** ändern.

Titel/Anweisungen	Rückmeldungen/Hinweise	Schaltflächen	Erscheinungsbild	Timer	Sonstiges	Anpassen
Benutzerdefinierte Strings						
[Fakultativ] Deckkraft der Ablegebereiche * Deckkraft der verschiebbaren Karten (Bsp.: 0.4*0.7)						
0.5*0.7						
[Fakultativ] Schriftgröße (in px, em, %) im Bereich-Text * auf verschiebbaren Karten (Bsp.: 16px*150%)						
160%*20px						
[Fakultativ] Automatische Hervorhebung richtiger und falscher Lösungen (0: Nein – 1: Ja)						
1						

- Der erste Wert (160 %) legt die Schriftgröße für den Text ("??") in den Ablegebereichen fest.
- Der zweite Wert (20px) legt die Schriftgröße für den Text in den verschiebbaren Karten fest.
- Die Werte müssen **durch ein Sternchen getrennt** sein (*)
- Sie müssen die **Einheit angeben** (px, em oder %). Wenn Sie z. B. den Wert in Pixel angeben wollen, geben Sie „100px“ ein, nicht „100“.
- Die Schriftgröße für Text in den Bereichen ("??") bestimmt Höhe und Breite dieser Bereiche.

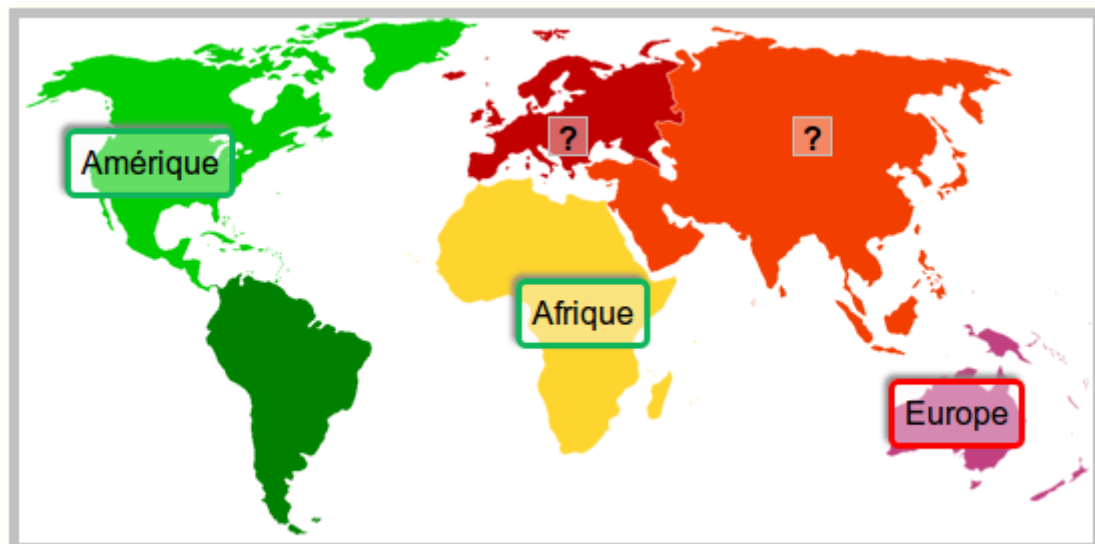


- Wenn Sie hier nichts eintragen, wird die Schriftgröße verwendet, die in hp7.cs_ angegeben ist.

3- Wie wählt man die Farben für richtig und falsch platzierte Elemente?

Sie können die Farbe der Ränder der richtigen und falschen Elemente wählen in **Einstellungen > Ausgabe konfigurieren > Erscheinungsbild**:

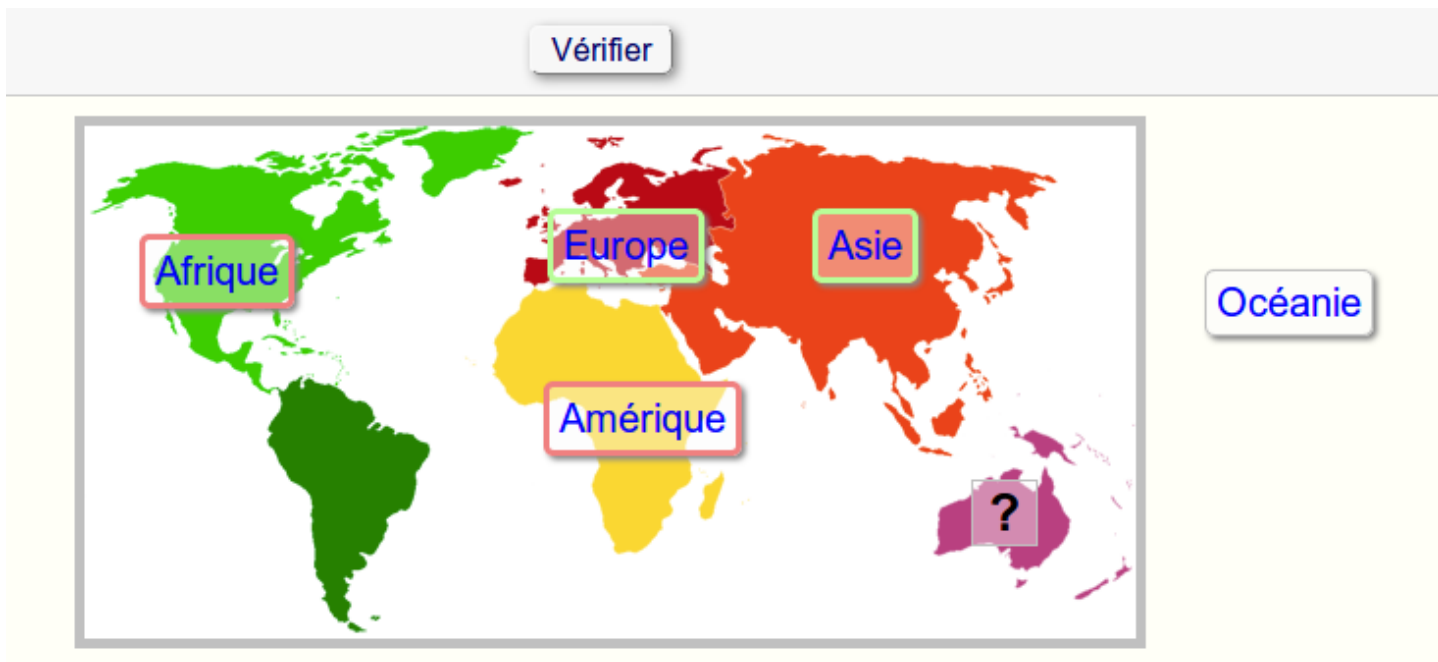
<div>≡</div> <div>Title</div> <div>Text text text text text text text text text text text text text text text text text</div> <div>Link Visited</div> <div>Vorschau</div>		<div>Farbe der Navigationsleiste: #008000</div> <div>Hintergrundfarbe der Seite: #ffffff</div> <div>Titelfarbe: #000033</div> <div>Hintergrundfarbe der Übung: #ffffff</div> <div>Richtig + Links #008000</div> <div>Falsch + besuchte Links #ff0000</div> <div>Textfarbe: #000000</div>
---	--	--



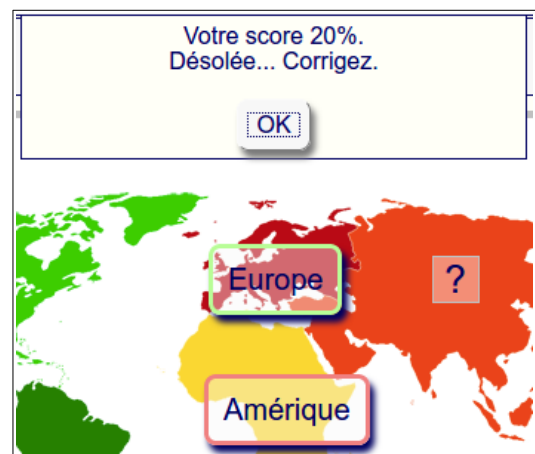
4- Wie stellt man Übungs- und Testmodus ein?

Titel/Anweisungen	Rückmeldungen/Hinweise	Schaltflächen	Erscheinungsbild	Timer	Sonstiges	Anpassen
Benutzerdefinierte Strings						
[Fakultativ] Deckkraft der Ablegebereiche * Deckkraft der verschiebbaren Karten (Bsp.: 0.4*0.7)						
0.5*0.7						
[Fakultativ] Schriftgröße (in px, em, %) im Bereich-Text * auf verschiebbaren Karten (Bsp.: 16px*150%)						
160%*20px						
[Fakultativ] Automatische Hervorhebung richtiger und falscher Lösungen (0: Nein – 1: Ja)						
1						

- Geben Sie „1“ ein, um den **Übungsmodus** einzuschalten. Im Übungsmodus werden automatisch richtige und falsche Lösungen in den festgelegten Farben hervorgehoben, sobald sie abgelegt wurden (s. 3-).



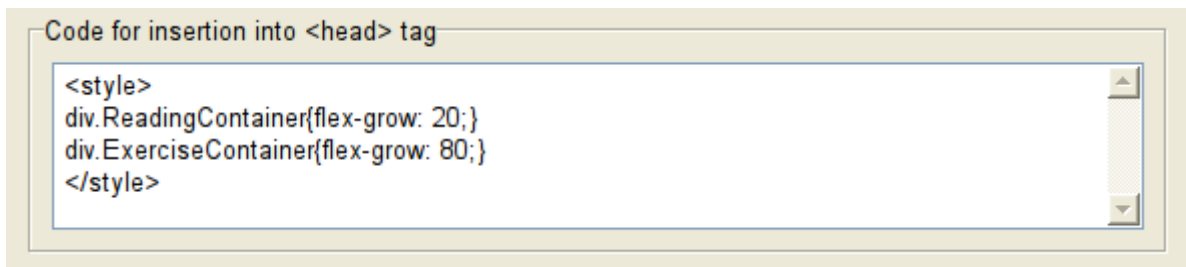
- Geben Sie **nichts** oder „0“ ein, ist der Modus standardmäßig der **Testmodus**. Hier ein Beispiel auf Französisch: Lösungen werden erst nach der Überprüfung (*Vérifier*) in verschiedenen Farben hervorgehoben.



5- Wie legt man die Breite des Lesetext-Kastens fest?

Wenn Sie einen Lesetext verwenden (er ist Dank Martin nun in JMatch für Drag & Drop einfügbar), können sie leicht die Breite des Lesetext-Kastens bestimmen.

Einstellungen > Ausgabe konfigurieren > Anpassen:

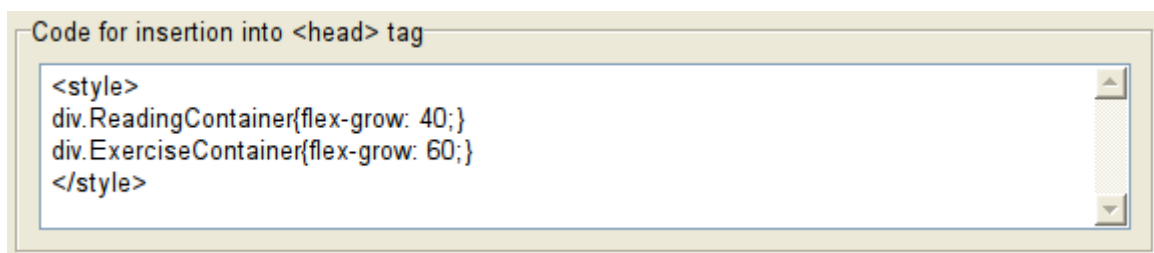


Dies bedeutet:

- Breite von Lesetext- und Übungskasten {ReadingContainer + ExerciseContainer}: 20 + 80 = 100
- Breite des Lesetext-Kastens (ReadingContainer): 20/100 (20%)
- Breite des Übungskastens: 80/100 (80%)

Soll der Lesetext-Kasten 40 % der Seitenbreite einnehmen, schreiben Sie 40 für den ReadingContainer und 60 (=100-40) für den ExerciseContainer. Geben Sie also ein:

```
<style>
div.ReadingContainer{flex-grow: 40;}
div.ExerciseContainer{flex-grow: 60;}
</style>
```

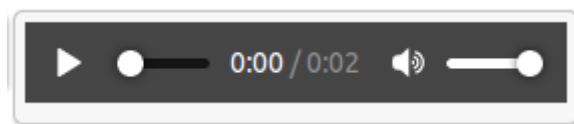


Wenn Sie nichts eintragen, beanspruchen Lesetext- und Übungskasten jew. 50% der Seitenbreite.

VI- Weitere Tipps

1- Mini-Audiobutton

Mit Hot Potatoes v. 7 können Sie über „Einfügen > Multimedia-Objekt“ einen klassischen HTML5-Audioplayer einfügen:



Sie können auch den HTML5-Audioplayer-Button verwenden, der für meine Hot Potatoes-Addons geschaffen wurde:



Sie können ihn überall verwenden: in den verschiebbaren Karten, im Lesetext, im Titel etc.

S. **audio_tutorial.pdf** im Tutorials-Ordner, den Sie aus JMM_201.zip entpackt haben.

Beachte: **Ab Version 2.1** heißt das Tutorial **audio_tutorial_4.pdf** (Verwendung von player4.js)

2- Ränder überprüfter Karten

Sie werden am Anfang von **hp7.cs_** festgelegt: Abgelegte, nicht abgelegte und überprüfte Karten.

Suchen Sie nach `--strBorderWidth_IfChecked`, bei Zeile 58:

```
/* added by AS */
--strBorderWidth_IfDropped: 3px; /* for JMH */
--strBorderWidth_IfUnDropped: 1px; /* for JMH, JMM */
--strBorderColor_IfUnDropped: silver; /* for JMH, JMM */
--strBorderWidth_IfChecked: 3px; /* for JMM */
```

Sie können die Werte für JMM ändern.

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei `hp7.cs_` zu speichern!

3- Ablegebereiche und Landkarte

Der Stil der Landkarten und Bereiche (Farben, Ränder, Innenabstand) werden am Anfang von **hp7.cs_** festgelegt (bei Zeile 61).

```
--strAreaBGColor: white; /*for JMM */
--strAreaBorderColor: silver; /* for JMM */
--strMapBorderWidth: 5px; /* for JMM */
--strMapBorderColor: silver; /* for JMM */
--strMapPadding: 50px; /* for JMM */
```

Sie können die Werte für JMM ändern; Sie finden die Codes der hexadezimalen Farbdefinitionen auf [Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Farben).

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei `hp7.cs_` zu speichern!

4- Abstände

Sie werden am Anfang von **djmatch7.js_** festgelegt (bei Zeile 51):

```
// -----
// variables : valeurs modifiables ; you can modify these variable values
// -----
// entre les cartes d'une colonne
// between draggable cards
var spacerV = 5;

// entre les colonnes de cartes mobiles
// between rows of draggable cards
var spacerH_RIC_RIC = 10 ;

// entre image et carte mobile
// between image and draggable cards
var spacer_IMG_RIC = 30;

// entre div des boutons et image
// between checkbuttondiv and the image
var spacerV_topButtonDiv_IMG = 10;

// alpha pour la couleur quand on fait glisser (permet une transparence)
// alpha for color when dragging (transparency)
var alphaDragging = '0.4';
```

Sie können die Werte ändern (5, 10 etc.).

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei `djmatch7.js_` zu speichern!

5- Wie man Text in Ablegebereichen ändert

Standardmäßig ist der Text ein Fragezeichen (?).

Das können Sie ändern, z. B. können Sie ein Kreissymbol (○ oder ●) oder beliebige andere Symbole verwenden.

Öffnen Sie djmatch7.js_. Bei Zeile 710 steht

```
// Affichage des left items (areas)
for (i=0; i<this.LeftItems.length; i++) {
    CurrentItem = this.LeftItems[i];
    CurrCard = CurrentItem.Card;
    CurrCard.style.fontSize = LIC_fontSize;
    CurrCard.style.backgroundColor = LIC_BkgColorRGBA;
    CurrCard.innerHTML = '?';
```

Ändern Sie *CurrCard.innerHTML = '?'* um in *CurrCard.innerHTML = '○'*; oder *CurrCard.innerHTML = '●'*;

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei djmatch7.js_ zu speichern!

6- Änderungen von hp7.cs_ und djmatch7.ht_

Meine Änderungen an den original Dateien hp7.cs_ und djmatch7.ht_ werden am Anfang dieser Dateien beschrieben.

So kann man, wenn man die original Dateien hp7.cs_ and djmatch7.ht_ ändern will, meine Änderungen in die eigenen Dateien übertragen.

hp7.cs_ ist dieselbe Datei für alle meine JMatch Addons (JMH, JMS und JMM). Wenn sie also eine ändern, brauchen Sie Ihre geänderten Dateien nur im source-Ordner der anderen Addons zu speichern.