

Horizontal JMatch

JMH v 2.1

(für Hot Potatoes v7)

In memoriam Glenys Hanson

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 JMH-Übung?	2
II. Wie installiert man JMH?	3
III. Wie lädt man die Benutzeroberfläche?	3
IV. Wie erstellt man eine JMH-Übung?	4
V. Konfiguration	5
1- Wie ändert man den Abstand zwischen beweglichen und geordneten Karten?	6
2- Wie stellt man unterschiedliche Schriftgrößen für Text in verschiebbaren Elementen ein?	6
3- Wie wählt man die Farben für richtig und falsch positionierte Elementen aus?	6
4- Wie stellt man den Übungs- und Testmodus ein?	7
5- Wie legt man die Breite des Lesetext-Kastens fest?	8
VI. Weitere Tipps	9
1- Mini-Audiobutton	9
2- Ränder verschiebbarer Elemente	9
3- Abstände	9
4- Änderungen an hp7.cs_ and djmatch7.ht_	9

I Was ist eine JMH-Übung?


Es ist eine JMatch-Übung im **Drag&Drop-Format**, in der die Elemente horizontal angeordnet werden:

[Retour](#)

Horizontal JMatch for HP v7

Associer les éléments du bas avec les images du haut.

Valider










Mouche
(fly)








Scarabée
(beetle) Gendarme
(firebug) Abeille
(bee) Libellule
(dragonfly)

[Retour](#)

Gibt es eine größere Anzahl von Elementen, werden sie auf verschiedenen Zeilen angeordnet:



Coccinelle

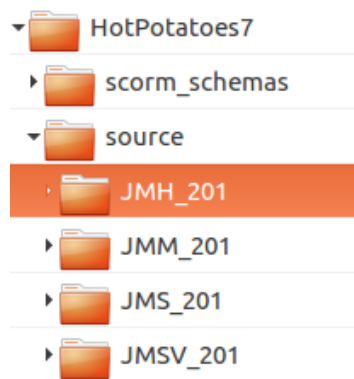


Cétoine Libellule Abeille Guêpe Papillon Fourmi Mante Mouche Gendarme

Doriphore Criquet Tipule Scarabée

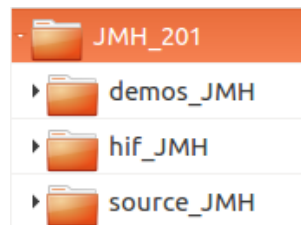
II Wie installiert man JMH?

Entpacken Sie JMH_201.zip und kopieren Sie den JMH_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.

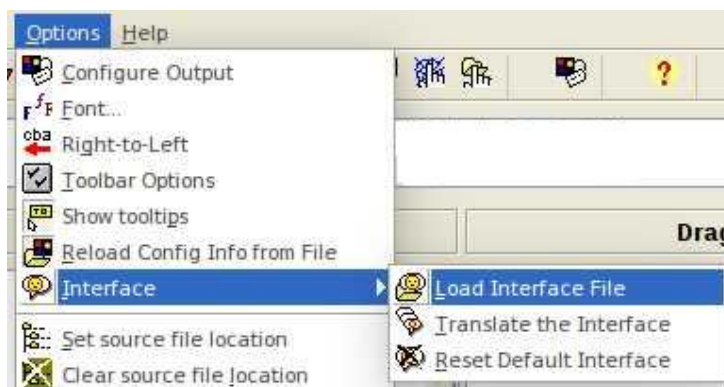
Überprüfen Sie, ob die Demos-, hif- und source-Ordner vorhanden sind:



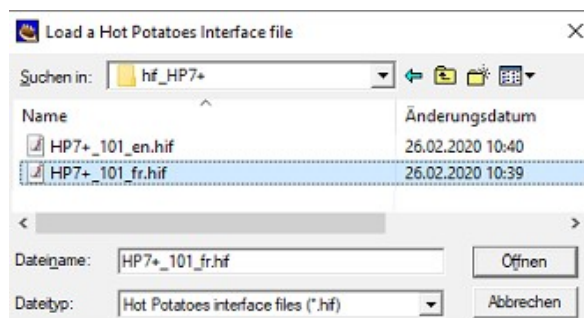
III Wie lädt man die Benutzeroberfläche?

Das ist nicht unbedingt nötig, aber mit der Programmoberfläche für JMH in Ihrer Sprache fällt es leichter, Übungen zu erstellen und den Output zu konfigurieren.

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



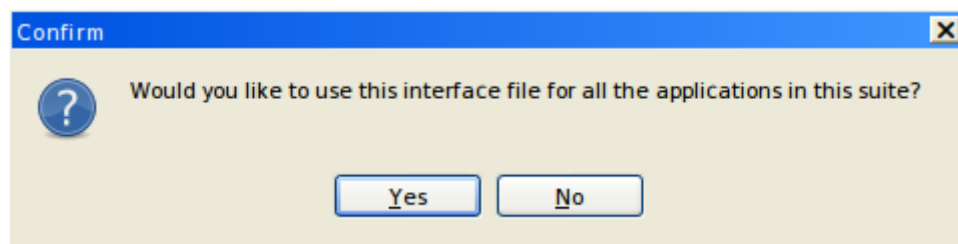
Gehen Sie zum Ordner JMH_201/hif_JMH/ und wählen Sie die Datei **JMH_201_de.hif** (oder JMH_201_fr.hif oder JMH_201_en.hif).



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 auf [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 JMH_203_de.hif):



Weitere Änderungen s. Einstellungen>Ausgabe konfigurieren.


IV Wie erstellt man eine JMH-Übung?

1- **Starten Sie JMatch** und arbeiten Sie damit wie gewohnt von der ursprünglichen Hot Potatoes-Modul.

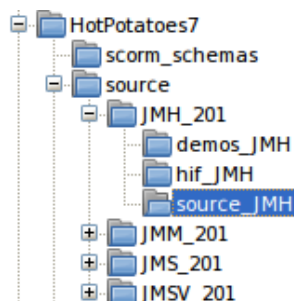
Mehr Informationen über JMatch finden Sie in der **Hilfe-Datei**. Drücken Sie einfach auf die Taste **F1** (Damit öffnen Sie die Datei hotpot.chm im HotPotatoes-Ordner).

Zur Konfigurierung des Output s. u., S. 5.

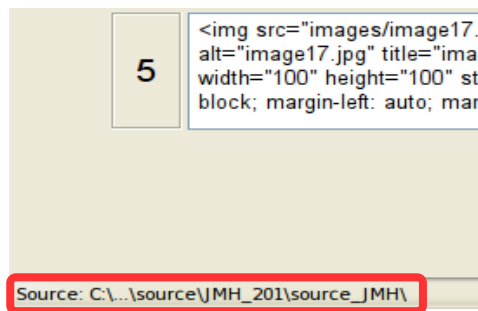
2- Nun müssen Sie JMatch beibringen, dass es statt der ursprünglichen source-Dateien die **neuen JMH-source-Dateien verwenden muss**.

Drücken Sie **gleichzeitig Umschalt + Strg+ ALT + S** oder gehen Sie über das entsprechende Menü (Einstellungen>  Speicherort für Quelldatei bestimmen).

Wählen Sie den JMH-source-Ordner, in dem die erforderlichen Dateien gespeichert sind:




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



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

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

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

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

V Konfiguration

Im Interface wurden einige Einstellungen geändert oder hinzugefügt, andere blieben unverändert. Wenn Sie die Programmoberfläche geladen haben (S. 3), können Sie einfacher die HTML-Ausgabe Ihrer Dateien konfigurieren.

1- Wie ändert man den Abstand zwischen beweglichen und geordneten Karten?

Der Standardwert ist 25 (d. h., 25px).

Es kann sinnvoll sein, diesen Wert zu erhöhen, damit die abgelegten Elemente deutlich von der verschiebbaren getrennt sind.

Andererseits kann man diesen Abstand für Touch-Geräte verringern.

Einstellungen > Ausgabe konfigurieren > Anpassen:

- Wenn Sie z. B. einen Wert von 70 px haben wollen, geben Sie nicht „70-px“ ein sondern „70“.
- Wenn Sie das Feld leer lassen, wird der Standardwert (25) verwendet.

2- Wie stellt man unterschiedliche Schriftgrößen für Text in verschiebbaren Kärtchen ein?

Einstellungen>Ausgabe konfigurieren>Anpassen:

Rückmeldungen/Hinweise | Schaltflächen | Erscheinungsbild | Timer | Sonstiges | **Anpassen** | CGI

Benutzerdefinierte Strings

[Optional] Abstand zw. geordneten u. verschiebbaren Kärtchen in px (Bsp.: 40)
10

[Optional] Schriftgröße auf verschiebbaren Kärtchen in Pixel (Bsp.: 25px oder 2em oder 150%)
1em

[Optional] Automatische Hervorhebung richtiger + falscher Lösungen (0: Nein - 1: Ja)
1

- Sie müssen die **Einheit angeben** (px, em oder %). Wenn Sie z. B. den Wert in Pixel angeben wollen, geben Sie „100px“, nicht „100“ ein.
- Wenn Sie hier nichts eintragen, wird die Schriftgröße verwendet, die in hp7.cs_ angegeben ist (suchen Sie nach div.DcardStyle).

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

Die Farben sind dieselben wie die für Links und besuchte Links.

Einstellungen>Ausgabe konfigurieren>Erscheinungsbild:

Farbe der Navigationsleiste: #008000

Hintergrundfarbe der Seite: #FFFFFF

Titelfarbe: #000066

Hintergrundfarbe der Übung: #f7f7f7

Richtig + Links: #deffde

Falsch + besuchte Links: #ffd5d5

Textfarbe: #000066

Vorschau

4- Wie aktiviert man Übungs- und Testmodus?

Einstellungen>Ausgabe konfigurieren>Anpassen:

Rückmeldungen/Hinweise | Schaltflächen | Erscheinungsbild | Timer | Sonstiges | **Anpassen** | CGI

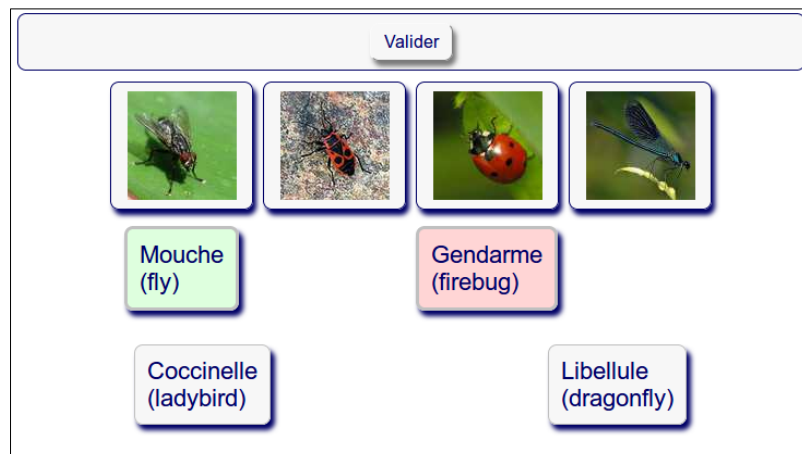
Benutzerdefinierte Strings

[Optional] Abstand zw. geordneten u. verschiebbaren Kärtchen in px (Bsp.: 40)
10

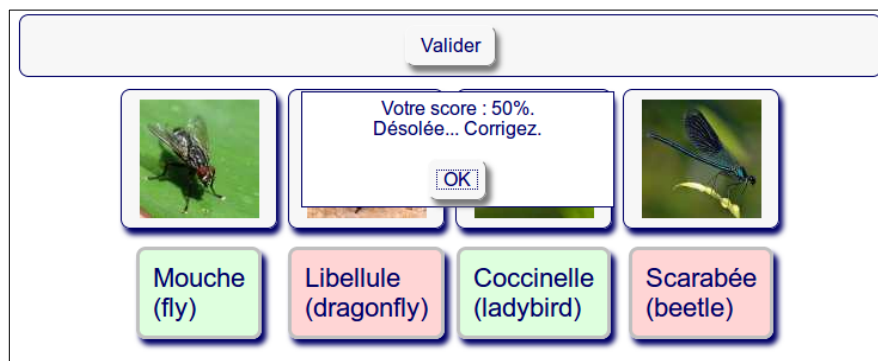
[Optional] Schriftgröße auf verschiebbaren Kärtchen in Pixel (Bsp.: 25px oder 2em oder 150%)
1em

[Optional] Automatische Hervorhebung richtiger + falscher Lösungen (0: Nein - 1: Ja)
1

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



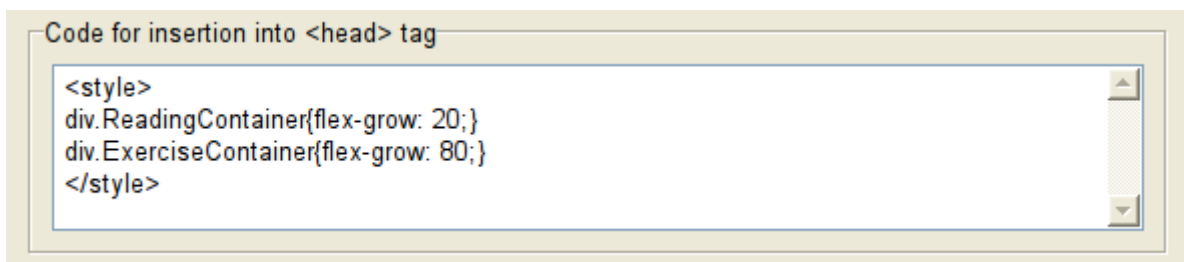
- Geben Sie **nichts** oder „0“ ein, ist der Modus standardmäßig der **Testmodus**. Lösungen werden erst nach der Überprüfung hervorgehoben.



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:

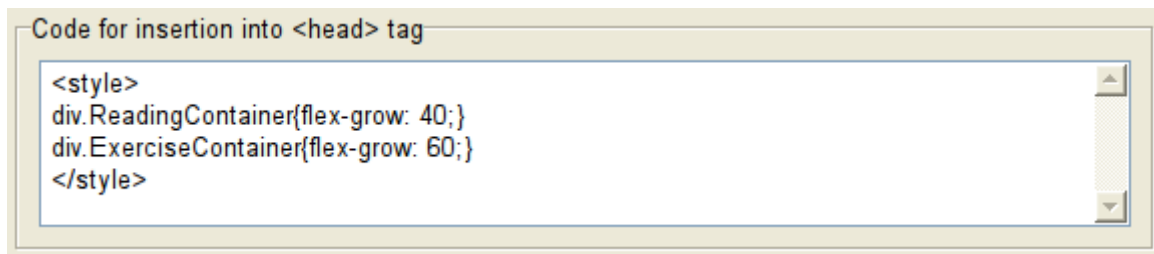


Dies bedeutet:

- 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 Lesetext-Kasten links und 60 (=100-40) für den Übungskasten. Geben Sie also ein:

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

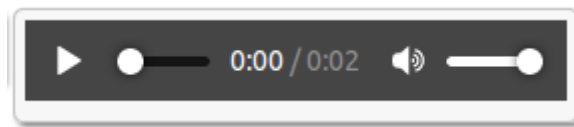



Wenn Sie nichts eintragen, beanspruchen Lesetext- und Übungskasten jew. 50% der Seitenbreite.

VI- Weitere Tipps

1- Mini-Audiobutton

Mit Hot Potatoes v7, 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:



S. **audio_tutorial.pdf** im Tutorials-Ordner, den Sie aus JMH_201.zip entpackt haben.

Beachte: **Ab Version 2.1** heißt das Tutorial **audio_tutorial_4.pdf** (Benutzung der Datei player4.js).

2- Ränder verschiebbarer Elemente

Sie werden am Anfang von **hp7.cs_** festgelegt.

Suchen Sie nach `--strBorderWidth_IfDropped`:

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

Sie können diese Werte ändern; Sie finden die Codes der hexadezimalen Farbdefinition auf [Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_hex_color_codes).

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei zu speichern!

3- Abstände

Sie werden am Anfang der Datei **djmatch7.js_** festgelegt.

```
// *****
// variables
// *****
// -----
// variables : valeurs modifiables ; you can modify these variable values
// -----
// entre les cartes d'une ligne
// zwischen den Karten auf einer Linie
var spacerH = 5;

// entre carte mobile placée et carte à placer (valeur par défaut)
// zwischen abgelegten und abzulegenden Karten (Standardwert)
var spacerV_DRIC_RIC_std = 25;
```



```
// entre carte fixe et carte mobile placée
// zwischen abgelegten und geordneten Karten
var spacerV_LIC_DRIC = 10;

// entre le div des boutons et les cartes fixes (1ère ligne)
// zwischen dem button-div und den geordneten Karten (1. Zeile)
var spacerV_topButtonDiv_LIC = 10;

// entre {carte fixe + carte mobile placée} et carte fixe (ligne suivante)
// zwischen {geordneten+abgelegten Karten} u. geordneten Karten (folg. Zeile)
var spacerV_LIC_DRIC_LIC = 15;

// entre les lignes des cartes mobiles à placer (si plusieurs lignes)
// zwischen den Zeilen von abzulegenden Karten (bei mehreren Zeilen)
var spacerV_RIC_RIC = 10;

// entre le bas de l'exercice ou du reading text et la barre de navigation du
// bas
// zwischen dem Ende der Übung oder des Lesetexts und den unteren Buttons
var spacerV_bottomNavbar = 30;
```

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

Vergessen Sie nicht, die geänderte Datei zu speichern!

4- Änderungen von hp7.cs_ und djmatch7.ht_

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

So können User, die die ursprünglichen Dateien hp7.cs_ and djmatch7.ht_ ändern wollen, meine Änderungen in ihre 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.