

Administration Guide

Inhaltsverzeichnis

Wokas hinzufügen	3
Requirements	3
Kartenverwaltung	4
Konfiguration der Event-/ Informations- und Aktionspunkte	4
Eventpunkte	4
Informations- und Aktionspunkte	4
Beispiel anhand der Eventpunkte	4
Rechtliches	5
Anhang	6
Glossar	6
Genehmigte Plattformen	6
Genehmigte Webseiten	6
Eventpunkte	6
Zweibrücken	6
Kaiserslautern Kammgarn	7
Kaiserslautern Morlauterer Straße	8
Pirmasens	8
Aktions-/ Informationspunkte	8

Wokas hinzufügen

Die nachfolgenden Abschnitte beschäftigen sich mit dem Thema des Hinzufügens von neuen WOKAs in Workadventure. Aktuell ist dies nicht über eine API sondern nur direkt über den Server machbar.

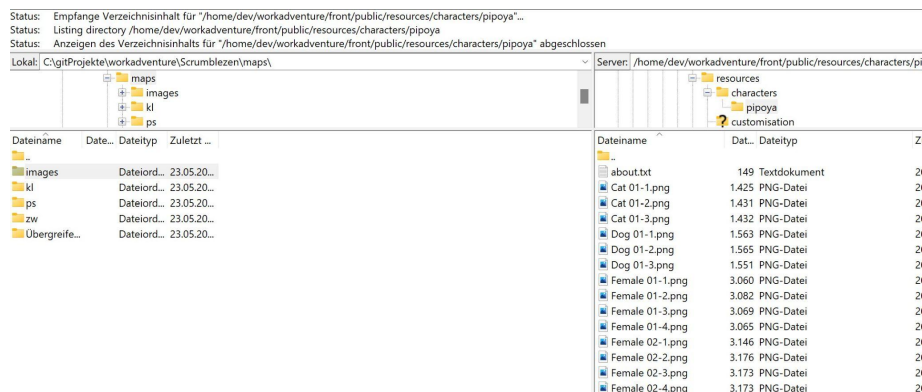
Requirements

1. FTP z.B. FileZilla
2. Passwort und Benutzername des Servers (anfragen bei dem Projektverantwortlichen)
3. Texteditor (am ehesten empfiehlt sich hier VSCode oder Notepad++)

Aktualisieren der Wokas

Die Wokas müssen aktuell im Workadventure Verzeichnis direkt aktualisiert werden. Um dies zu tun müssen folgende Schritte befolgt werden:

1. Upload der neuen Wokas (PNG Dateien) mittels FTP auf den Server in das folgende Verzeichnis: *workadventure/front/public/resources/characters/pipoya*



2. Unter *workadventreadmin/backend/resources/WokaList.json* - neue Wokas eintragen
{ "name": <NameDesFiles>, "id": <SieheName>, "url": "wokas/<PfadZuDenWokas>" }
3. Anschließend den Admin Container neu starten

Führen Sie bitte kein git commit und kein git push aus!
Ansonsten kann es zu Problemen beim updaten des Projektes kommen.

Passwortänderung Admin

Wenn Sie das Passwort des Admins ändern möchten, müssen Sie im workadventure Verzeichnis die .env anpassen (ADMIN_API_TOKEN auf Ihr neues Passwort setzen). Danach müssen die Container neu hochgefahren werden. Im workadventureAdmin Verzeichnis muss die .env ebenfalls angepasst werden (AdminPasswort auf Ihr neues Passwort setzen). Danach mittels docker-compose den Admin neu starten.

Benutzer zum Admin befördern

Benutzer können mithilfe der Admin API zu Administratoren ernannt werden und können somit im Spiel bestimmte Konfigurationen durchführen. Ebenso kann der Admin im Spiel Globale Nachrichten versenden. Die PlayerUUID muss aus dem Spiel abgelesen werden (dev-tools - Netzwerk-Tab).

ACHTUNG

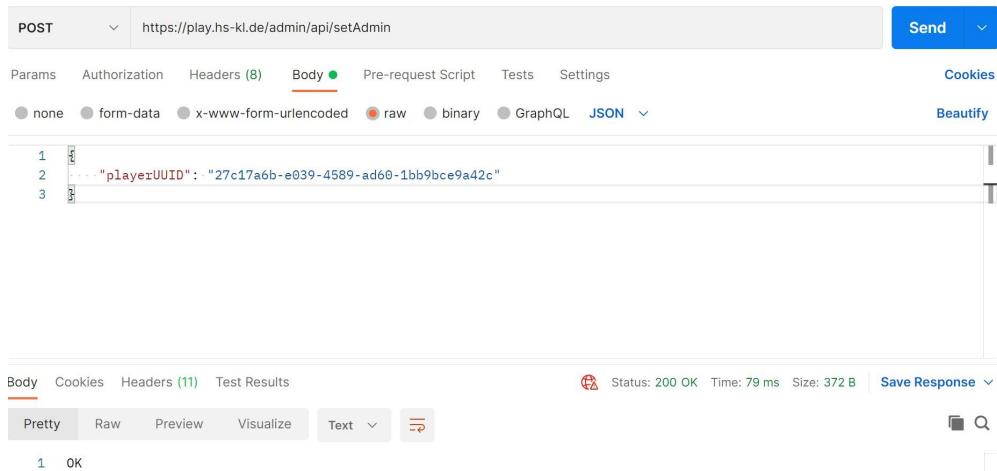
Sollten Sie die Rechte eines Benutzers entfernen, wird dies erst bei der Synchronisation des Browser Caches des Nutzers übernommen

Endpunkte

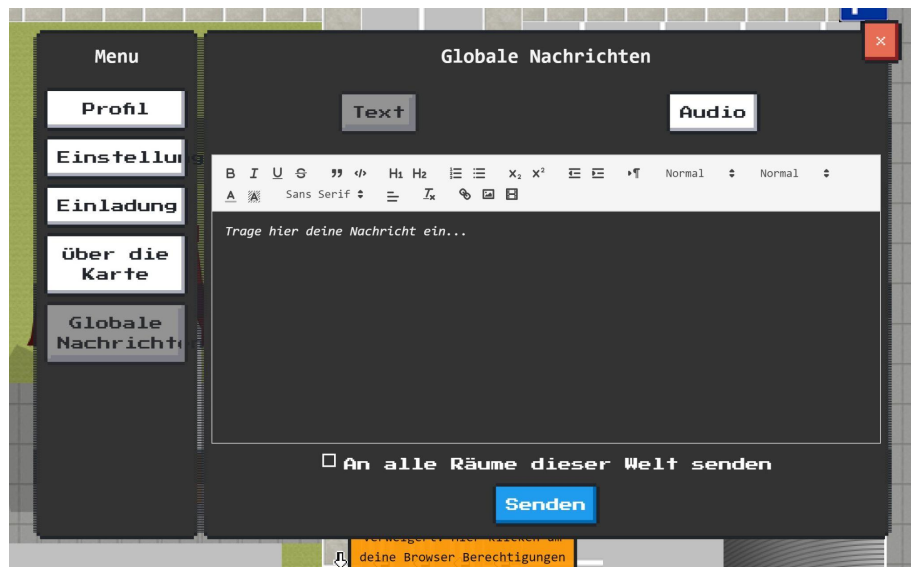
- POST: /admin/api/setAdmin
 - Authentifizierung: <adminPW> (der .env des Servers entnehmen)
 - Body: {playerUUID: <playerUUID>} (dem Netzwerk-Tab entnehmen)
- DELETE: /admin/api/removeAdmin
 - Authentifizierung: <adminPW> (der .env des Servers entnehmen)
 - Body: {playerUUID: <playerUUID>} (dem Netzwerk-Tab entnehmen)

Beispiel User Tagging

Postman



Im Spiel



Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & ScrumbleDore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper

Kartenverwaltung

Konfiguration der Event-/ Informations- und Aktionspunkte

Eventpunkte

Sie haben die Möglichkeit Ihren Veranstaltungsnamen an einen Jitsi Raum zu setzen. Im Abschnitt "Beispiel anhand der Eventpunkte" sehen Sie eine Beispielkonfiguration.

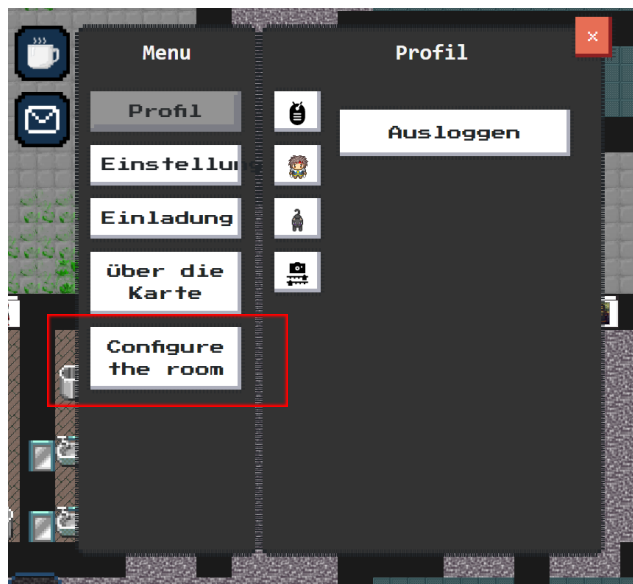
Informations- und Aktionspunkte

Sie haben die Möglichkeit links zu bestimmten Webseiten zu hinterlegen, welche den Standort oder das Gebäude genauer beschreiben.

Wichtig: Sollten Sie externe URLs einfügen, vergewissern Sie sich, dass die URLs über die gängige DSGVO verfügen! Falls Sie sich hierzu unsicher sind können Sie gerne Rücksprache mit dem Projektverantwortlichen halten.

Beispiel anhand der Eventpunkte

1. Einstellungen öffnen (Kaffeetasse) -> auswählen von "Configure the room"



2. Beschriftung des Jitsi Meeting Raums auf die aktuelle dort stattfindende Veranstaltung



Configure the room

Veranstaltungsbezeichnung - A101

A101

Veranstaltungsbezeichnung - A102

A102

Veranstaltungsbezeichnung - A104

A104

Veranstaltungsbezeichnung - A103

A103

Veranstaltungsbezeichnung - A105

A105

Rechtliches

Die Verwendung von externen Links muss mit dem Projektverantwortlichen Herr Prof. Klaus Knopper abgeklärt werden. Eine Liste der bereits genehmigten Plattformen ist [hier](#) vorzufinden. Eine Liste der bereits genehmigten Webseiten finden Sie [hier](#). Sollte ein Link zu einer eigenen Webseite hinterlegt werden, muss die Datenschutzverordnung erfüllt sein. Die Haftung hierfür trägt der verantwortliche Moderator, welcher diese Webseite hinterlegt hat. Bei unklarheiten oder ungewissheit kann gerne Rücksprache mit dem Projektverantwortlichen gehalten werden.

Anhang

Glossar

Begriff	Erklärung
Informationspunkte	Punkte an welchen sich der Besucher Informationen zu einer Veranstaltung oder einem Standort einholen kann. -> Informationen/ Webseiten
Eventpunkte	Punkte an welchen Links zu Konferenzen oder Veranstaltungen überarbeitet werden können. -> Besprechungen

Genehmigte Plattformen

Hier finden Sie eine Liste der bereits genehmigten und implementierten Plattformen.

- jitsi

Genehmigte Webseiten

Hier finden Sie eine Liste der bereits genehmigten Webseiten. Diese können Sie bedenkenlos an Aktions-/Informations hinterlegen.

- hs-kl.de

Eventpunkte

Zur Konfiguration der einzelnen Räume muss in das betroffene Gebäude gewechselt werden. Über die Adminansicht (siehe obiges Beispiel) kann man nun den Namen der Veranstaltung in den verschiedenen Räumen überarbeiten.

Zweibrücken

A	B	C	D	G	H	K	L	M	N	O	P	Q
101	Audi max	001	-	109	-	-	-	-	-	016	-	107
102		002		116						027		109
103		006		120								207
104		101		121								209

Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & Scrumbledore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper

105		102										
106		106										
107												
108												
113												
118												
119												
121												
122												
123												
201												
208												
211												
215												

Kaiserslautern Kammgarn

A	E
101	0.002
	0.012
	0.014
	0.016
	0.018

Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & Scrumbledore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper

Kaiserslautern Morlauterer Straße

Hier sind noch keine Räume implementiert

Pirmasens

Hier sind noch keine Räume implementiert

Aktions-/ Informationspunkte

Informations-/ Aktionspunkte zu den Gebäuden sind jeweils an den Gebäudeeingängen vorzufinden. Dort sind diese auch konfigurierbar.

Informationstafeln zu den jeweiligen Standorten sind am "Spawnpunkt" vorzufinden und können dort auch konfiguriert werden.


Die Informationspunkte sind auf der Karte durch die Informationstafel gekennzeichnet.



Abbildung.: Infotafel Stand 30.05.2022

Die Infotafeln setzen sich in Tiled aus zwei Kachel-Ebenen und einem Objekt zusammen.

Zu Beginn wird ein Objektlayer mit dem Namen "configuration" falls nicht vorhanden erstellt. Dort wird anschließend ein Objekt als Typ Variable mit folgenden Eigenschaften definiert.

Objekt	
ID	1
Vorlage	
Name	infotafelAreaKL
Typ	variable
Sichtbar	<input type="checkbox"/>
X	447,00
Y	2.941,00
Drehung	0,00
Benutzerdefinierte Eigenschaften	
default	https://www.hs-kl.de/hochschule/kontakte-und-anfahrt/kaiserslautern
label	Startseite Campus Kaiserslautern

Danach wird auf der Karte am Ort der späteren Infotafel ein Kacheleben mit dem Namen "Infotafel Trigger" gesetzt über die dann die zuvor im Objekt gespeicherte Webseite aufgerufen wird.

Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & Scrumbledore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper

Diese Ebene dient zum aufrufen der geforderten Webseite im Spiel. Folgenden Konfiguration wird dafür benötigt:

Benutzerdefinierte Eigenschaften	
openWebsite	{{{infotafelAreaKL}}}
openWebsiteTrigger	onaction
openWebsiteTriggerMessage	Informationen zum Standort Kaiserslautern
openWebsiteWidth	60

openWebsite greift dabei auf die zuvor definierte Objektvariable zurück, die die geforderte Webseite beinhalten. Geöffnet wird die Webseite dann im Trigger-Bereich per Leertaste. Um den Trigger-Bereich kenntlich zu machen, wird die Infotafel auf einer eigenen Eben dort hineingesetzt.

Informationspunkt	Standort
KL	Nördlich vom Spawnpunkt der Karte
PS	Nordwestliche des Spawns neben einem Baum.
ZW	Südlich des Spawns.

Spawnteleporter

Die Spawnteleporter dienen dazu, dass Nutzer in Gebäuden über spezielle Interaktionspunkte schnell auf die Campus Karte des jeweiligen Standortes gelangen und somit am Ausgangspunkt der Karte stehen. Gekennzeichnet werden diese Punkte durch ein Poster des Lageplans des jeweiligen Standorts.



Abbildung.: Beispiel Lageplan Stand:01.06.2022

Für den Spawnteleporter wird ähnlich den Infopunkten eine Objekt-Variable definiert, die auf eine html Datei verweist. Diese HTML Datei leitet per Javascript auf die Campus Karte.

```

<body onLoad="nextSite()">
  <script>
    function nextSite() {
      window.parent.location.href =
        "https://play.hs-kl.de/_global/play.hs-kl.de/maps/kl/Karte_KL.json";
    }
  </script>

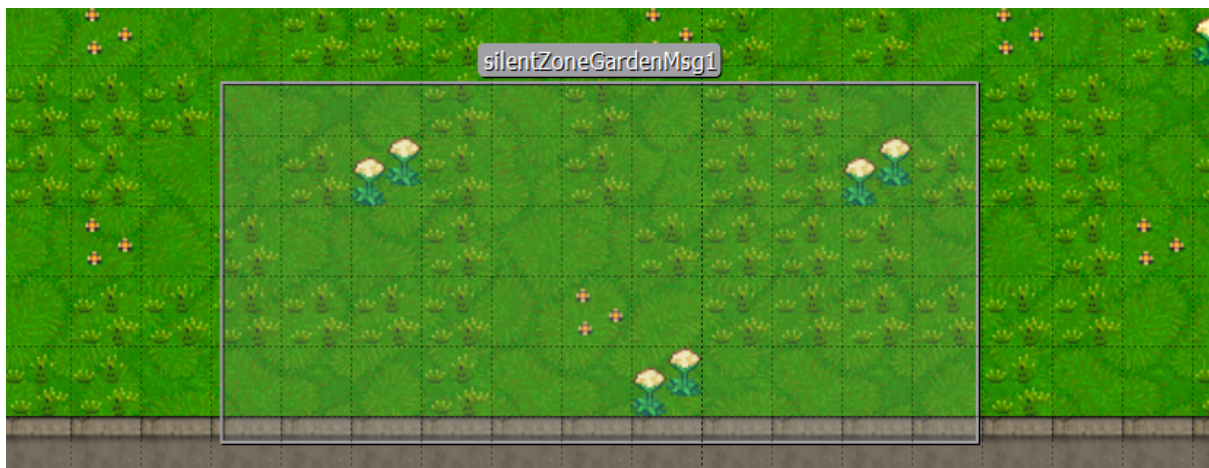
```

Wie auch bereits schon bei den Informationstafeln wird dann per openWebsite auf die zuvor angelegte Objekt-Variable referenziert und zusätzlich onaction eingestellt.

Spawnteleporter	Standort
KL	KL_E_E_Flur mittig im Flur an Raum E0.016
KL	KL_A_Flur mittig im Flur an den WCs

Popups hinzufügen

Zu Beginn legen wir per Objekt den Bereich fest , in dem später das Popup im Spiel erscheinen soll. Diese geschieht in dem wir im floorlayer ein rechteckiges Objekt zeichnen



Anschließend vergeben wir einen einzigartigen Namen und die einzelnen Popubbereiche einzeln anzusprechen. Um das Popup zu triggern , muss parallel dazu noch eine Kachelebene erstellt werden , die den späteren Triggerbereich darstellt. Diese Ebene geben wir ebenfalls einen eindeutigen Zonennamen.

Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & ScrumbleDore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper

Eigenschaften	
Eigenschaft	Wert
▼ Kachelebene	
ID	53
Name	silentZoneGarden1
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
► Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
▼ Parallax Factor	(1.00, 1.00)
X	1,00
Y	1,00
▼ Benutzerdefinierte Eigenschaften	
silent	<input checked="" type="checkbox"/>
zone	silentZoneGarden1

Die Eigenschaft Silent kann in diesem Fall ignoriert werden, da damit lediglich Ruheräume erzeugt werden. Sind Popup- und Triggerbereich definiert muss in einer getrennten JS Datei eine Funktion für das Popup erstellt werden.

In *Wa.room.onEnterZone* wird der Name der Zone definiert, die das Popup auslösen soll. Im Rahmen der Methode *Wa.openPopup* wird dann zuerst das Objekt referenziert, in dem der Popup-Text dargestellt wird und darauf folgenden der anzuzeigende Text beschrieben.

Um die Popups auch wieder schließen zu können, wird per callback ein Button definiert, der durch Betätigen das Fenster schließt.

Ebenfalls wird durch die Methode *Wa.room.onLeaveZone* das Popup Fenster geschlossen wenn man die vorgegebene Zone definiert. Unterhalb ist die beschriebene Logik als Code-Beispiel dargestellt.

```

let silentZonepop1;

silentZonepop1 = WA.room.onEnterZone("silentZoneGarden1", () => {
  WA.openPopup(
    "silentZoneGardenMsg1",
    "
    Hier befinden sich Ruhezonen, damit ihr euch zwischen den Vorlesun
    gen auch mal ausruhen könnt ;)
    ",
    [
      {
        label: "Got it!",
        className: "primary",
        callback: (popup) => {
          popup.close();
        },
      },
    ],
  );
});

WA.room.onLeaveZone("silentZoneGarden1", () => {
  popup.close();
});

```

Popupfenster	Standort
KL	Karte_KL im Nordern der Karte im Garten bei den nördlichen Bänken. Wird durch betreten der vorhandene Silentzone betreten.
KL	Karte_KL im Nordern der Karte im Garten bei den südlichen Bänken. Wird durch betreten der vorhandene Silentzone betreten.

Version: 1.3 - Datum: 10.06.2022

Autor: Teams Kaizen & Scrumbledore - Ansprechpartner: Prof. Klaus Knopper