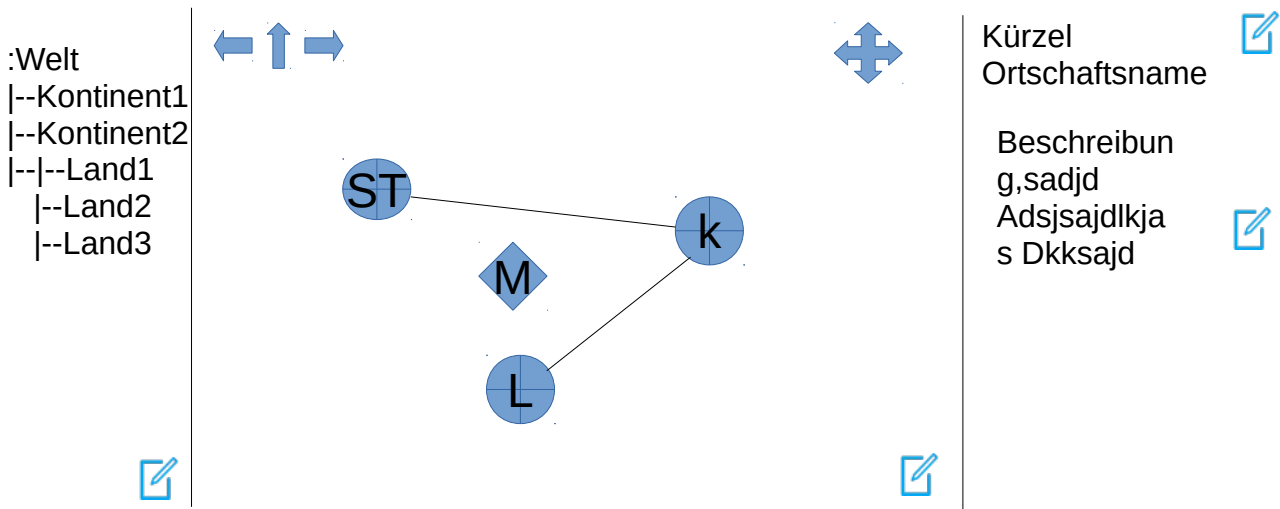


Geographie



Objekte +

Item
Item
Item
Item

NPC +

Item
Item
Item
Item

Gegner +

Item
Item
Item
Item

Geschichte +

Item
Item
Item
Item

Diese View haben wir mal besprochen, links ist so ein gewohnter explorer, wenn man dort ein Ort klickt wird in der Mittleren View den « graphen » der zugehörnde unterorte angeziegt, rechts davon wird das Kürzel des Ortes, sein Name und seinen Beschreibung angezeigt. Darunter werden alle Objekte die im Zusammenhang mit diesem Ort und seinen unter orten angezeigt.

- Falls man auf einem Ort im Graphen klickt dann werden Titel, Kürzel, Beschreibung und Objekte dieses Ortes übernommen nur der Graph bleibt der selbe,
- Wird irgendow im Graphen geklickt wo nichts ist werden wieder die infos dieses Ortes angezeigt
- bei doppelklick wird auch der Graph geändert. Es wird also navigiert wie wenn im exporer ein Ort gewählt wurde.

Es wäre gut wenn im explorer der Ort von dem der Graphen ist irgendwie gekennzeichnet wird, im Graphen wäre gut wenn gekennzeichnet wird falls ein Ort angewählt wurde.

Es sollte auch noch Merkmale geben diese sind keine Orte haben aber ein Titel, ein Kürzel und eine Beschreibung welche bei Klick auch wieder rechts angezeigt werden, bei doppelcklick passiert aber nichts anderes.

Ich erkläre nun noch die Symbole, ich hab jetzt irgendwelche Symbole genommen man kann natürlich diese alle ersetzen.



Die Pfeile braucht im ersten vielleicht nicht, es wäre dazu gedacht, dass man zurück in der Historie der Orte gehen könnte und dann halt auch wider vorwärts und der oben knopf wäre um ein Ort hinauf in der Hierarchie zu navigieren

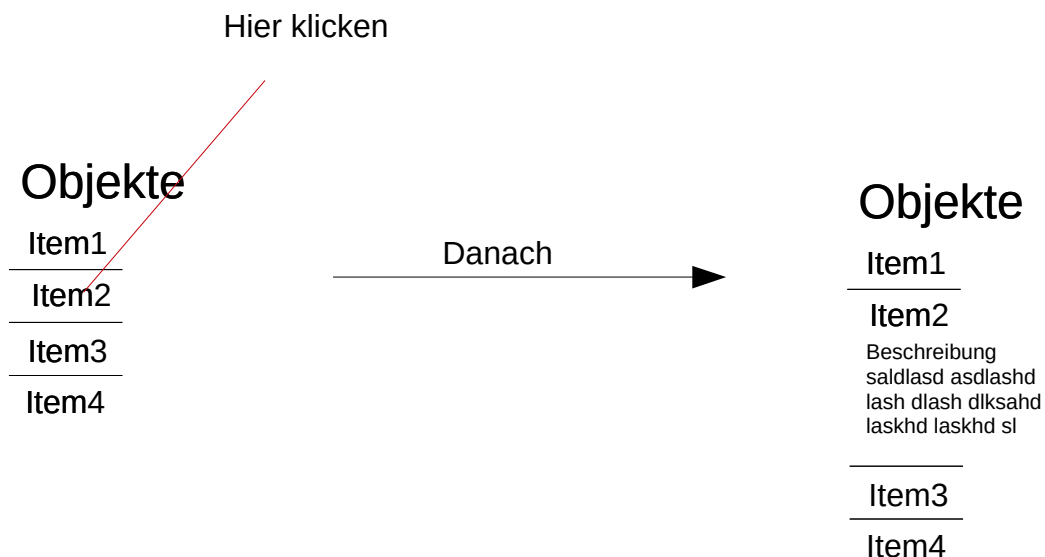
Dieses Symbol wäre dazu gedacht, falls man den Graphen bewegen kann das man denn, falls vorhandene, angewählte subort zentrieren könnte.



Diese Symbol wäre das Editier symbol, jeweils bei den Text felder könnte man damit den Text editieren. Im explorer würde es erlauben die Hierarchie per drag&drop zu ändern und dann wieder sollte man wieder auf diese oder ein anderes symbol klicken können um aus dem Editier Modus zu kommen. Im graphen ist es am Kompliziertesten. Dort sollte es erlauben neue suborte zu erstellen und plazieren, merkmale zu erstellen und plazieren, schon vorhandene « Objekte » zu verändern, um zu plazieren oder zu löschen.

Vielleicht erst im zweiten Anlauf, wäre es gut wenn man noch verbindungen erstellen könnte denen man noch ein Titel und eine beschreibung geben könnte, diese wären eigentlich meistens Wege.

Schliesslich bei den Objekten die in Relation sind da könnte man auf die einzelnen Einträge klicken und es würde sich das element ausdehnen etwa so



und so wärs bei allen d.h. NPC, Gegner, Geschichte die haben auch alle eine Beschreibung. Mit doppelcklick könnte man dann noch ein fenster öffnen in dem man die Details sieht von dem Objekt.