

Freitag passt bei uns jederzeit ab ca 9:30. Sollen wir uns gleich um 10:00 bei uns treffen?

Hier findest du den aktuellen Stand: <https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/>

Wir haben derzeit 5 Contenttypen die wir unterschiedlich behandeln. Von denen vier sich vor allem bzgl. Sharing unterscheiden:

- HTML Embed (zb. Spiel):

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/doku/html-embed-spiel>

- HTML Embed (zb. Anleitung, Flashcard):

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/doku/html-2-spielregeln-bsp>

- Youtube Video

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/doku/youtube>

- PDF:

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/doku/pdf>

- Contentseiten:

Diese Seiten werden von uns überarbeitet. im regulären Seitenbaum sind diese noch nicht überarbeitet, da diese Seiten beim Import überschrieben werden.

Aber hier ein paar Beispiele:

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/dummy-12>

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/dummy-14> (die Seite wurde bei dir mit Tabellen erstellt, die müssen wir natürlich versuchen ohne Tabellen umgestalten)

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/dummy-11>

Hier eine Beispielseite auf der du fast alle verfügbaren Contentelemente findest (zumindest alle die wir speziell für diese Seite angepasst/erstellt haben):

<https://lake.gtn-solutions.com/dlpl/doku>

Wir sind schon dabei die Seiten nachzubauen, nach dem letztmaligen Import werden wir die Seiten in den öffentlichen Seitenbaum verschieben und die vorhandenen Seiten ersetzen.

Folgende Sharingmöglichkeiten gibt es auf den Seiten (immer abhängig vom Contenttyp, da zb. Drucken bei einem Spiel oder Youtube keinen Sinn ergibt):

- Drucken

- Link teilen: Link kopieren und per Email verschicken

- Seite einbetten: iFrame Code kopieren

- QR Code: Download und in die Zwischenablage kopieren

Funktioniert schon alles, bis auf der QR Code, das ist noch ein Platzhalter.

Später wird es so sein das von jeder Seite automatisch eine Tinyurl generiert wird und davon ein QR Code erstellt wird. Der QR Code wird auf der jeweiligen Seite im Teilen Popup eingebunden.