

iDialogPad

(Version 1.951 G.Mutz 4/2015)

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Informationen	2
Startbildschirm	5
Setup	6
Syntax der Scriptdatei.....	10
Befehle.....	10
Beispieldatei: demo.qdf.....	29

Allgemeine Informationen

iDialogPad ist ein elektronisches Tagebuch, das auf einem iPhone, einem iPodTouch oder einem iPad ein programmierbares Abfragesystem darstellt, mit dem zeitgesteuerte oder freiwillige Benutzereingaben aufgezeichnet werden können. Es kann Textabfragen mit Alternativantworten und Verzweigungen vorgeben. Die Zeitintervalle zwischen den Abfragen sind inklusive Zufallsvariation einstellbar. Zusätzlich können jederzeit freiwillige Eingaben vorgenommen werden. Es können auch Abfragen über das Internet bzw. Netzwerk ausgelöst werden. Die WLAN gesteuerte Abfrage ist besonders Interessant als Ereignistriggerung mit Hilfe von bewerteten Biosignalen. Dazu gibt es für das Varioport System (Firma Becker Meditec) ein entsprechendes WLAN oder Bluetooth 4.0 Modul. (Vorbild: Freiburger Monitoring System, Myrtec et al)

Die Abfragen sind z.B. über Nacht abschaltbar. Mit einer einfachen Programmiersprache kann der Eingabedialog programmiert werden. Diese Scriptdateien können auch mit der Applikation selbst modifiziert werden. Die aktuelle Version basiert auf einer Version für PalmPilot (Palm DialogPad: 2002-2009) Davor gab es Versionen mit selbstentwickelter Hardware (Emopad 1990-1998, DialogPad:1998-2002) Die Syntax wurde gegenüber den alten Versionen deutlich vereinfacht. Da das Iphone OS leider keine Timer im DeepSleep Modus bei Anwenderprogrammen akzeptiert, wird das Gerät in einem Modus betrieben in dem die Akkus nur ca 30 Stunden durchhalten. Deshalb muss das Gerät wenn zeitgesteuerte Abfragen programmiert sind, jede Nacht an das Ladegerät angeschlossen werden. Des weiteren lässt sich die Menu Taste vor IOS 6 nicht per Software blockieren, so dass der Anwender jederzeit mit dieser Taste die Applikation beenden kann und z.B. andere Programme aufrufen kann. Es wäre also bei älteren Geräten sinnvoll diese Taste mechanisch abzudecken bzw. unzugänglich zu machen. Ab IOS6 kann man das Gerät im „geführten Zugriff“ betreiben, in dem alle anderen Programme blockiert werden können.

Das Programm ist eine Universal App, d.h. sie läuft auf allen IOS Geräten und passt sich automatisch an die Bildschirmgröße an. Auf dem iPad lassen sich so auch konventionelle Fragebögen mit mehr Text realisieren.

Achtung:

Ab Version 1.863 läuft die Applikation auch weiter, wenn der Benutzer eine andere App gestartet hat und im Falle eines Alarms wird eine entsprechende Meldung eingeblendet. Das bedeutet aber auch, dass man das Programm nur durch Entfernen aus der Multitasking Leiste wirklich stoppen kann. Bei Verwendung von Timern wird ansonsten der Akku in 30-40 Stunden geleert.

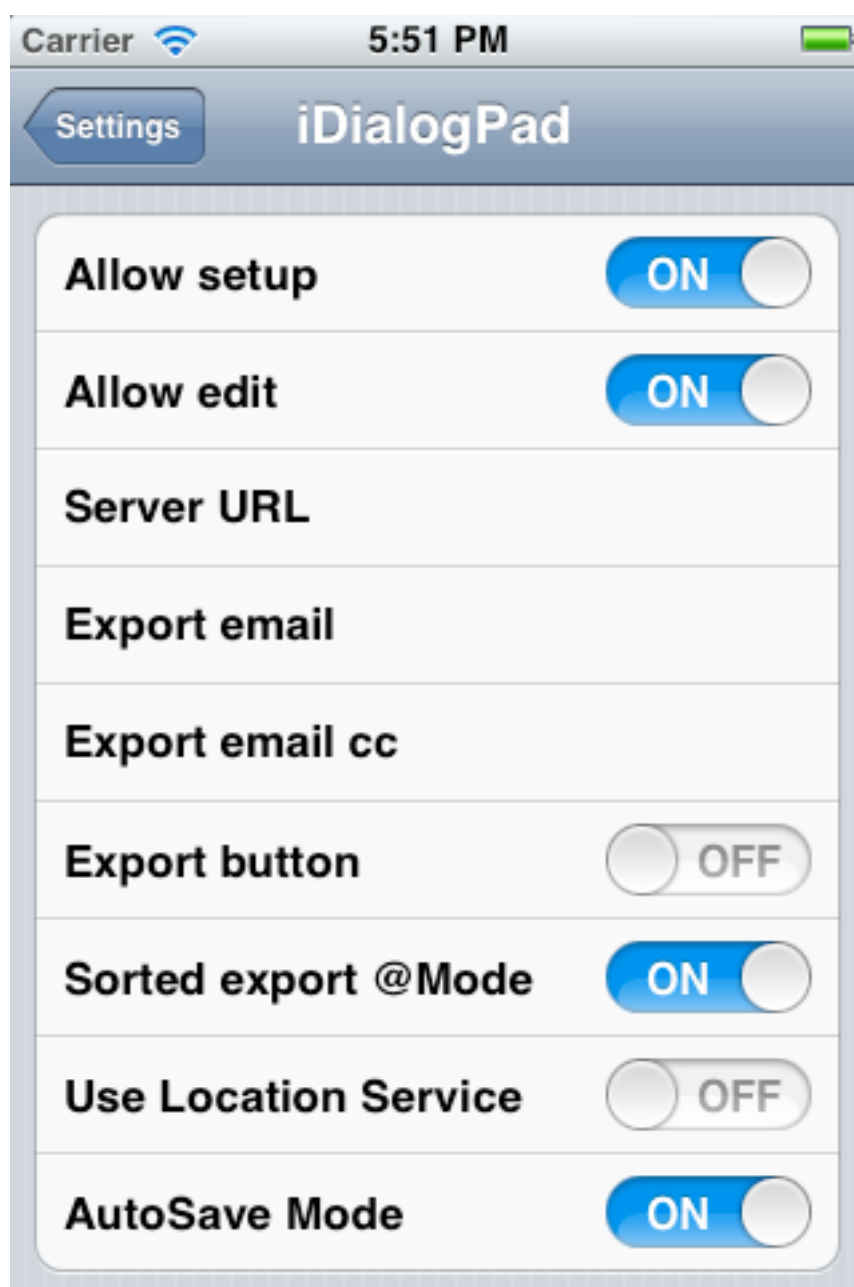
Bei der Programmentwicklung sollten sie auf folgendes achten:

Wenn sie Scripte entwickeln und mit iTunes in das Programm kopieren, sollten sie unbedingt zuvor alte Daten exportieren und den Output löschen. Es vermischen sich sonst Output Daten von verschiedenen Skriptversionen, was beim Exportieren zum Absturz oder zu falschen Daten führen kann. Sie sollten die Skripte am besten auf den ipod kopieren, wenn IDialogPad im Setup Menu („i“ Button) ist. Denn beim

Beenden des Setup Menus wird die Skriptdatei neu geladen und initialisiert. Leider gibt es in IOS bisher keine Möglichkeit per Software zu erkennen, ob iTunes im Hintergrund Dateien verändert hat.

Das Programm läuft auf allen iPhones und iPod Touches ab Generation 2 und allen iPads. Die benötigte Versionsnummer der Software ist 4.2 oder grösser.

Wenn sie prüfen wollen, ob ihr Gerät diesen Ansprüchen genügt können sie die Daten ihres Geräts mit Hilfe der Seriennummer und der Internetseite: „<http://www.chipmunk.nl/klantenservice/applemodel.html>“ bestimmen. Der Hintergrundmodus wird nur unterstützt, wenn ihr Gerät Multitasking unterstützt. Dieses funktioniert nicht auf iPods und iPhones der 2. Generation



Im Iphone Setup gibt es ein Untermenu für iDialogpad in dem einige Parameter des Programms eingestellt werden müssen.

Allow Setup

Ist „Allow setup“ eingeschaltet, gelangt man mit dem Infobutton der Applikation in das eigentliche Setup Menu, anderenfalls führt der Info Button ins Hilfe Menu.

Allow Edit

Mit „Allow edit“ kann man das Editieren der Scriptdateien erlauben bzw. verbieten.

Server URL

„Server URL“ ist die Serveradresse von der Scriptdateien geladen werden können, oder im AutoSave Modus Ergebnisdateien hochgeladen werden.

Export email

„Export email“ ist die email Adresse an die die Ausgabedateien gesendet werden. Steht hier „none“ wird nur in den lokalen (Backup) Speicher exportiert und KEINE email verschickt. Der lokale Speicher (Ordner Output) kann dann über USB ausgelesen werden.

Export email cc

„Export email cc“ ist eine email Adresse an die eine Sicherheitskopie der Ausgabedaten geschickt wird.

Export button

„Export button“ zeigt im Startbildschirm oben links ein email Symbol an über das die Ausgabedatei exportiert werden kann.

Sorted export

„Sorted export @Mode“ sorgt dafür, dass Ausgaben, bei denen die Textheader mit dem @ Mode formatiert sind in geordneter Ausgabe der Fragen erfolgen, so dass keinerlei Nachbearbeitung der Ausgabedatei mehr notwendig ist. Dazu müssen aber ausnahmslos ALLE Textlabel mit dem @ Zeichen Mode versehen sein. Die Ausgabe wird auch als .xls Excel Datei exportiert. Zusätzlich wird hier auch eine SPSS Syntaxdatei exportiert, die die Label Values der Antwortalternativen definiert.

Use location service

„Use location service“ erlaubt die Abfrage des Ortes über Ortungsdienste (GPS)

AutoSave Mode

Exportiert nach jeder vollständigen Abfrage das Ergebnis sofort in den Ausgabeordner, sowie auf den HTTP Server (Server URL) Hierzu muss auf dem Server ein php Script (siehe Anhang) gespeichert sein und der Zielordner mit Namen „upload“ zum Schreiben freigegeben sein. Die Ausgabedatei wird hierbei mit einem zusätzlichen Zeitstempel im Dateinamen versehen. Am Ende des Dateinamens im Output Ordner wird ein „*“ Zeichen angehängt, falls die Datei nicht erfolgreich auf

dem Server abgelegt werden konnte. Nach dem Export wird die Ausgabedatei normalerweise zurückgesetzt. (siehe GOP 512)

Startbildschirm

Der Infobutton führt ins Hilfe Menu. (bzw. ins Setup Menu)

Links oben wird optional ein Button zum Export der Ausgabedatei angezeigt.

Links wird optional die aktuelle Uhrzeit angezeigt,

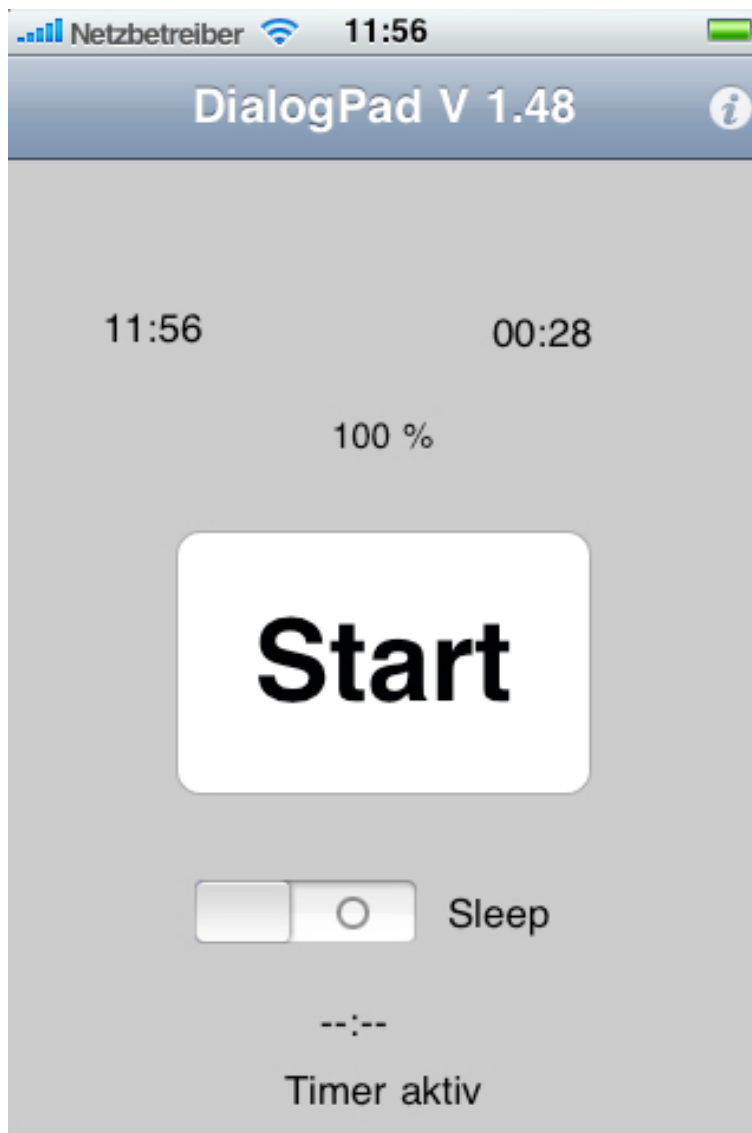
rechts optional die Zeit in Minuten bis zur nächsten automatischen Abfrage.

In der Mitte wird optional die noch verbleibende Speicherkapazität angezeigt.

Der Startknopf startet die Abfrage zu jeder Zeit. Mit dem optionalen Sleep Schalter kann man die automatische Abfrage aus und wiedereinschalten.

Erscheint unten in der Mitte der Text „Timer aktiv“ dann ist der besondere Sleep Timer aktiviert mit dem das Gerät nur ca 30 Stunden stand-by durchhält.

Optional kann ein Hintergrundbild angezeigt werden. Es muss „Background.jpg“ heißen und im Dokumentenordner abgelegt werden (gleicher Ordner wie .qdf Dateien) Es sollte am Besten das selbe Format (in Pixeln) haben, wie die Auflösung des betreffenden Geräts. (z.B 1024x768 Pixel bei Ipad)



Setup

Netzbetreiber 1:23 PM

Fertig Setup Bearbeiten

SAN
* sleep during night
SLEEP 22:00-08:00
* activate every 25-35 minutes
TIME 25 10

OPT 71
GOP 128

SKIPU :START
* if auto mode been

iDialogPad (c)
G.Mutz 10/09

demo.qdf

VP-ID ABC123

Delete Reset Output

URL-Get Export Output

Fertig beendet das Setup Menu.

Bearbeiten schaltet in den Edit Mode. Die Scriptdatei kann editiert werden. Dieser Modus ist nur anwählbar, wenn zuvor alle erfassten Daten exportiert und der Output zurückgesetzt wurde.

demo.qdf, der Name der aktuell gewählten Scriptdatei. Hier kann eine andere Datei selektiert werden. Dieser Button ist nur anwählbar, wenn zuvor alle erfassten Daten exportiert wurden.

VP-ID erlaubt die Eingabe einer Versuchspersonen ID mit bis zu 10 Zeichen.

Reset Output löscht den bisherigen Ergebnisspeicher nach einer Sicherheitsabfrage. Dieser Button ist nur anwählbar, wenn zuvor alle erfassten Daten exportiert wurden.

Delete hiermit kann eine Scriptdatei gelöscht werden. Dieser Button ist nur anwählbar, wenn zuvor alle erfassten Daten exportiert und der Output zurückgesetzt wurde.

Export Output exportiert die bisher gesammelten Daten mit Hilfe eines email Anhangs im Tab delimited Format. Dieses Format kann dann direkt z.B. in Excel importiert werden.

URL-Get holt alle auf einer URL befindlichen Scriptdateien in den lokalen Speicher. Dieser Button ist nur anwählbar, wenn zuvor alle erfassten Daten exportiert und der Output zurückgesetzt wurde.

Die Adresse der URL, sowie die email Adressen werden im globalen Setup eingegeben. Auf der URL muss sich in einem Ordner „Files“ die Datei „index.txt“ befinden. In dieser Datei wiederum werden die URLs der gewünschten QDF Dateien eingetragen.

Beispiel für eine index Datei:

<http://192.168.178.33/Files/emotion.qdf>

<http://192.168.178.33/Files/pbmbf.qdf>

2 Einträge auf demselben Server in demselben Ordner.

Bei IOS Versionen < 3.2 müssen die Scriptdateien über den Serverzugriff eingelesen bzw kopiert werden. Die Ausgabedateien müssen per email versendet werden und sind nach einem Reset der Abfrage nicht mehr verfügbar.

Bei iOS Versionen größer/gleich 3.2 können die Scriptdateien und die Ausgabedateien im Dokumentenordner auch über iTunes ausgetauscht werden. Die Ausgabedateien werden dort zusätzlich zum email EXPORT im Ordner „Output“ dauerhaft gespeichert und sollten gelöscht werden, wenn sie nicht mehr benötigt werden. Die Anzahl der bisher auf dem Gerät gespeicherten Ausgabedateien wird mit einer Zahl am oberen Rand des Programmicons angezeigt.

In der Ausgabedatei werden folgende Daten gespeichert:

1. Wert pro Zeile:

USER: Der Benutzer hat die Abfrage selbst gestartet

AUTO: Die Abfrage wurde von einem relativ Zeit Timer gestartet

ATAUTO: Die Abfrage wurde von einem absolut Zeit Timer gestartet

NETWORK: Die Abfrage wurde über einen externen Netzbefehl gestartet

2. Wert pro Zeile:

Uhrzeit der Abfrage

3. Wert pro Zeile

Datum der Abfrage

Letzter Wert pro Zeile

ENDINP: Die Abfrage wurde normal beendet

TIMOUT: Die Abfrage wurde nicht zu Ende beantwortet (Timeout)

Dazwischen je nach Fragebogen

ASK1:

Headertext, Nummer der gewählten Antwort, Text der gewählten Antwort
 ASKS:
 Headertext, Nummer der gewählten Antwort, Text der gewählten Antwort
 ASK2:
 Headertext, Skalenposition (1-N)
 ASKA:
 Headertext, Skalenposition (0-100)
 ASKM:
 Headertext, Bitkombination der gewählten Antworten (1-65535), Anzahl der
 gewählten Antworten (1-16), N * Text der gewählten Antwort
 ASKU:
 Headertext, VP-ID, Geschlecht, Alter
 TIMSEL:
 Headertext, Uhrzeit
 INPUT:
 Headertext, eingegebener Text
 FILE:
 BEGSUB: Code für Subfile
 danach der Name des Subtests
 ENDSUB: Code für das Ende des Subtests
 TEST: diverse Daten je nach Test

Alle diese Einträge sind mit TABs getrennt (TAB delimited Text)

In dieser TAB delimited Ausgabedatei werden nur die tatsächlich ausgeführten Items mit ihren Antworten aufgezeichnet. Wenn das Script bedingte Sprünge enthält entstehen unterschiedlich lange Zeilen in der Matrix. In Excel bzw. SPSS kommen dann die Spalten nicht untereinander zur Anzeige. Es ist deshalb sinnvoll in solchen Scripten alle Items mit Nummern zu versehen, bzw gleichlautende Itemtexte zu vermeiden um später die Fragen eindeutig zuordnen zu können. Es gibt sowohl spezielle Excelmacros, als auch ein spezielles MAC Programm, das solche Ausgaben wieder in ein einheitliches Format mit ausgerichteten Spalten konvertieren kann.

Seit Ab Version 1.58 kann man optional in den Header eines Items einen markierten Substring schreiben, der dann in der Ausgabe anstatt des Header Textes ausgegeben wird. Dazu muss am Anfang des Header Textes das Zeichen „@“ stehen, also z.B. „@fr27c@Wo sind sie gerade?“ Der mit @ eingegrenzte Text wird nicht im Fragebogen angezeigt, aber bei der Ausgabe an Stelle der Frage ausgegeben. Es ist darauf zu achten, dass diese Label eindeutig sind, also nur einmal vorkommen.

In diesem Falle werden auch alle Parameter mit “@“ getrennt ausgegeben und ansonsten alle Einträge mit TAB getrennt.

Ab Version 1.73 werden Ausgabedateien bei denen alle relevanten Ausgabetexte im „@“ Modus kodiert sind, optional bereits sortiert ausgegeben, also alle Spalten nebeneinander angeordnet mit missing values in den Lücken. Zusätzlich wird eine

SPSS Syntaxdatei exportiert, die die Valuelabel definiert, sowie eine Excel xls Datei. Zusätzlich kann mit einem Steuerzeichen im Headerlabel definiert werden, ob die Antworten bei ASK1,ASKS und ASKM als Zahlen, statt als Text exportiert werden. Hierzu muss das letzte Zeichen des Labels ein # Zeichen sein, Also z.B. ASK1 „@Fr01#@Wo sind sie gerade?“ gibt die gewählte Antwort als Indexzahl, statt als Text aus. In Labels des ASK2 Befehls bewirkt das # Zeichen, dass der Skalenwert von 1-N ausgegeben wird anstatt von 0-(N-1)

Der @ Label darf eine zusätzliche mathematische Operation (+,-) enthalten die den Ausgabewert beeinflusst: z.B. @Fr01-1#@ speichert das Ergebnis -1 ab.

Vermeiden sie Umlaute und Sonderzeichen in den @ Labeln, da SPSS diese nicht richtig verarbeiten kann. Es dürfen nur Buchstaben von a-z (A-Z), Zahlen und das Unterstrichzeichen in Labels verwendet werden.

Die erzeugte Excel (.xls) Datei unterstützt nur bis zu 255 Spalten. Gibt es mehr als 255 Items in dem Fragebogen, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. Die Excel Tabelle ist dann auf 255 SpaltenZeichen limitiert. Die gleichzeitig ausgegebene .csv Datei enthält aber alle Einträge.

Ab **Version** 1.921 wird eine Logdatei (logfile.txt“ geschrieben in der verschiedene Bedienungen des Programms aufgezeichnet werden (auch die des Versuchsleiters) um bei der Fehlersuche die Ursache besser zu ermitteln.

Syntax der Skriptdatei

(name.qdf = questionnaire definition file)

Scriptdateien müssen im Nur Text Format UTF8 mit Linefeed als Zeilenendezeichen sein. Ab Version 1.939 werden alle auch internationale Zeichensätze (z.B. chinesisch) unterstützt.

Die Datei beginnt immer mit **SAN** !
Am Ende einer Datei muss immer **SE** stehen!

Alle Kommandozeilen werden mit Return abgeschlossen.

Kommentarzeilen beginnen mit Stern „*“ oder Semikolon „;“

Labels beginnen mit Doppelpunkt und dürfen aus maximal 16 Zeichen bestehen
Sie dürfen keine Leerzeichen und auch keine Sonderzeichen enthalten.

Beispiel:

```
SKIPU :START  
BEEP 8
```

```
:START
```

In Texten dürfen keine Return Zeichen vorkommen! Wird ein Zeilenneuanfang gewünscht muss \r eingegeben werden. Beginnt ein Text mit dem & Zeichen wird der Text zentriert. Beginnt ein Text mit den Zeichen \$1 wird der Text in fett gedruckt. &\$1 druckt zentriert und fett. Diese Zeichen werden natürlich nicht auf dem Bildschirm angezeigt. Ein Text darf kein leerer String sein. Bitte statt dessen ein einzelnes Leerzeichen verwenden.

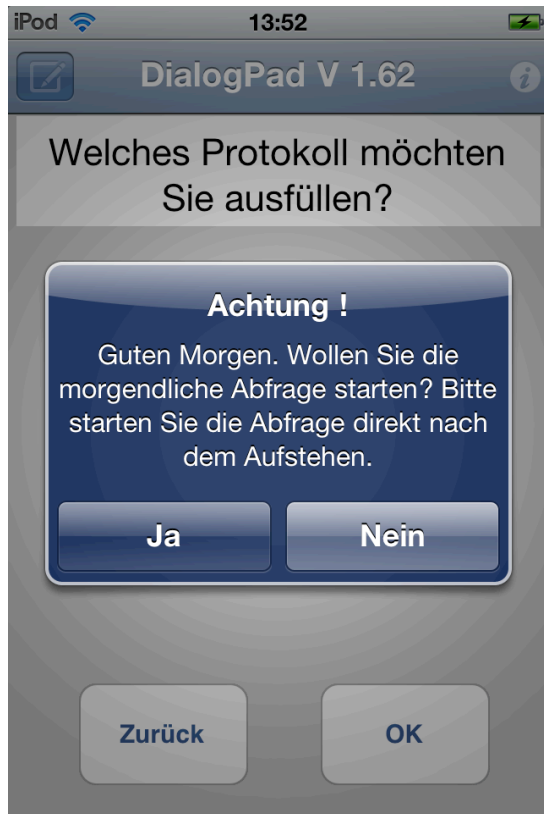
Befehle

SDIALOG "Text" "Button links" "Button rechts" erzeugt eine Dialogbox Abfrage z.B. um am Beginn des Programms abzufragen, ob die Eingabe wirklich gestartet werden soll.

Beispiel:

```
SDIALOG "Abfrage starten ?" "Ja" "Später"  
SRE 1 :astart  
FTO  
:astart
```

Bei „Später“ geht die Abfrage ins Timeout und wird in 15 Minuten neu gestartet



SLEEP hh:mm-hh:mm

keine Eingabeaufforderung zwischen diesen Zeiten (gilt nur für TIME)
 dies Angabe wird nur berücksichtigt, wenn KEIN Sleep Button auf dem Startbildschirm angezeigt wird. (Siehe OPT 64)

TIME xx yy

ist die Zeitspanne zwischen Eingaben. xx ist das fixe Intervall in Minuten (1-32767) und yy das additive Zufallsintervall in Minuten (0-32767).

Z. B. TIME 20 5 erzeugt Intervalle zwischen 20 und 25 Minuten

Ist xx 0 werden keine Eingaben vom Gerät angefordert.

TIMER xx yy

setzt die Zeitspanne bis zur nächsten automatischen Eingabe. xx ist das fixe Intervall in Minuten (1-255) und yy das additive Zufallsintervall in Minuten (0-255).

Z. B. TIMER 20 5 erzeugt in zwischen 20 und 25 Minuten eine automatische Eingabe.

Dieser Timer ist nur aktiv, wenn ATIME verwendet wird. Die Zeiten von TIME werden dadurch nicht beeinflusst.

ATIME D:HH:MM D:HH:MM

Bezeichnet absolute Zeiten an denen das Programm aktiv werden soll. Es können bis zu 128 Zeiten eingegeben werden.

D = Nummer des Tages vom Start des Programms an (beginnend mit 1)

Ist mit „TIME“ eine Zufallszeit gesetzt worden wird diese berücksichtigt. Ansonsten wird die Zeitspanne von TIME ignoriert wenn auch nur 1 ATIME definiert wurde. Ein relativer Timer kann dann zusätzlich mit TIMER gesetzt werden. Optional kann hinter jeder Zeit eine individuelle Zufallsvariation angegeben werden z.B. ATIME 0:13:00-15 erzeugt zwischen 13 und 13:15 eine Abfrage

Beispiel:

ATIME 1:12:00 1:16:00 1:20:00

ATIME 2:08:00 2:10:00 2:12:00

ATIME 3:17:00 3:18:00 3:19:00

Am ersten Tag wird jeweils um 12,16 und 20 Uhr

am 2. Tag um 8,10, und 12 Uhr

und am 3. Tag um 17,18,und19 Uhr eine Anfrage gestartet

Ist D=0 dann wird die Anfrage jeden Tag um diese Zeit gestartet.

Wird eine Abfrage mit ATIME ausgelöst, wird FLAG 9 auf 1 gesetzt, bei anderen Timerevents auf 0.

EVENT hh:ss „text“ p f

setzt ein Ereignis bei der Uhrzeit Stunde hh und Minute ss. Dabei wird der Text „text“ angezeigt und der Beeperton mit dem Parametern p erzeugt (siehe Beep)

Das Ereignis wird jeden Tag einmal erzeugt. Es können bis zu 8 Ereignisse programmiert werden. Die Meldung bleibt in der Anzeige stehen bis die OK Taste gedrückt wird. Dieser Timer ist völlig unabhängig von den beiden anderen Timern und wird auch während einer Eingabe als Überlagerung ausgelöst.

Die Parameter sind

hh:ss = Stunde und Minute

text = Text im Header

p = Parameter für Tonsignal (siehe BEEP)

f = Flag

0 = Event aus, 1 = Event ein

2 = setze das (SETV) Flag auf 1 Die Nummer des Flags steht ab Bit 4
(also Nummer*16 => Nr= 0-9)

3 setzt also das Flag 0 auf 1

19 (16+3) setzt Flag 1 auf 1

HELP „Datei.txt“

Lädt die Datei Datei.txt mit einem Hilfetext. Diese wird bei drücken des Info Buttons im Info Fenster angezeigt, wenn „Allow Setup“ im Setup Menu ausgeschaltet ist. Wird diese Datei nicht angegeben erscheint hier ein voreingestellter Hilfetext.

BEEP p

erzeugt folgende Töne:

0 = Alle Sekunde ein kurzer Alarm Ton 10 mal
1 = iPhone OS Alarm Ton
2 = default
3 = default
4 = iPhone OS Alert Ton
5 = default
6 = default
7 = Vibrate (nur iPhone, nicht iPod)
8 = Alle 3 Sekunden ein Alarmton (Classic), bis eine Taste gedrückt wird. (Max 10 mal)
9 = Alle 3 Sekunden ein Alertton (Sonar). bis eine Taste gedrückt wird. (Max 10 mal)
10 = Alle 3 Sekunden ein Alertton (Telefon). bis eine Taste gedrückt wird. (Max 10 mal)

SETVx v

Setzt die Variable x auf den Wert v. Es gibt 16 Variablen (SETV0 – SETV9 – SETVA-SETVF). V kann Werte von 0-65535 haben.

Die Variable 7 enthält den laufenden Tag seit Start des Programms (1-N)

Die Variable 8 wird um Mitternacht auf Null gesetzt und kann deshalb als Test verwendet werden, eine Abfrage nur einmal pro Tag zuzulassen.

Variable 9 ist bei Abfragen mit ATIME auf 1, bei NETWORK auf 2 gesetzt sonst auf 0. Bei Netzwerkanfragen enthält die Variable 6 den übermittelten Code.

GOVx „text“

Erzeugt in der Ausgabedatei einen Eintrag mit dem Wert der Variablen x.

Der Ausgabelabel „text“ darf kein leerer String sein.

SUM „text“ „lab1,lab2,lab3 ...“ OFFS MAX DIV

Erzeugt in der Ausgabedatei einen Eintrag mit dem Summenwert der Items, deren Label in der Labelliste angegeben ist. OFFS ist ein möglicher additiver OFFSET jedes Items, MAX ist der maximal mögliche Wert eines Items. Steht vor dem Label ein Minus, wird das entsprechende Item umgepolt. DIV ist ein Teilfaktor (Normalerweise 1) Damit können Mittelwerte berechnet werden

Beginnt ein Label mit # dann kann eine Zahl (auch mit Komma) angegeben werden.

Der Ausgabelabel „text“ darf kein leerer String sein.

NORM „text“ „lab“ NUM liest einen Normwert aus einer Normtabelle mit der Nummer NUM aus (->NTAB). Als Rohwert wird der Wert aus Label „lab“ verwendet.

Der Ausgabelabel „text“ darf kein leerer String sein.

NTAB NUM W1 W2 W2 W4 ...

Definiert eine Normtabelle mit der Nummer NUM und ihre Normwerte durch Leerzeichen getrennt. Es müssen alle Werte in einer Zeile stehen (Kein Zeilenwechsel dazwischen) 1.Wert entspricht einem Rohwert von 0, 2 Wert entspricht

einem Rohwert von 1 etc. Es muss für jeden möglichen Rohwert einen Normwert geben.

GTS „text“

Erzeugt in der Ausgabedatei einen Zeitstempel HH:MM:SS

Der Ausgabelabel „text“ darf kein leerer String sein.

GPS „text“

Erzeugt in der Ausgabedatei eine GPS Position, falls das von dem Gerät unterstützt wird. Der ipod z.B. liefert solche Daten nur, wenn WLAN eingeschaltet und ein WLAN Netz in Reichweite ist. (WLAN Lokalisation ist aber sehr ungenau)

Dieser Befehl sollte am Ende des Fragebogens stehen, damit das GPS vom Start genügend Zeit hat, die Position zu finden. Dazu muss auch „Use Location Service“ im iDialogPad Setup eingeschaltet sein.

Der Ausgabelabel „text“ darf kein leerer String sein.

OEXT „text“ dieser Text wird in den Namen der Exportdatei (.txt und .xls) eingebaut.

Output + userid + text + .txt

OKTXT „text“ dieser Text wird statt OK im rechten Button angezeigt.

ENDTXT „text“ dieser Text wird statt „end input“ am Ende der Abfrage angezeigt.

SNZVx Label

Wenn die Variable x ungleich Null ist, springt das Programm auf Label

SZVx Label

Wenn die Variable x gleich Null ist, springt das Programm auf Label

SEVx Value Label

Wenn die Variable x gleich Value ist, springt das Programm auf Label

DSZVx Label

Erniedrigt die Variable x um 1 wenn sie bisher ungleich Null war. Wird dabei der Wert Null nicht erreicht, springt das Programm auf Label

INCVx

Erhöht die Variable x um 1.

TSTVx

Testet die Variable x(0-9,A-F). Das Ergebnis kann dann mit den Vergleichen SRE,SRN,SRL und SRH geprüft werden.

Ist x = a-c kann man die Daten im Netzwerkspeicher testen (a=1. Zeichen, b= 2. Zeichen etc)

TSTVx ergibt das Ergebnis der X-Achse des Affect Grid

TSTV_y ergibt das Ergebnis der Y-Achse des Affect Grid
TSTV_d ergibt eine 1, wenn der Tag gewechselt hat, sonst 0

ADDRV_x

Addiert das Ergebnis einer Abfrage auf die Variable x. Damit können z.B. mehrere ASK2 Abfragen aufaddiert werden. (Skalensumme)

SKIP Label

Springt auf Label

SKIPL HH:MM Label

Springt auf Label, wenn die momentane Zeit kleiner ist als Stunde, Minute.

SKIPH HH:MM Label

Springt auf Label, wenn die momentane Zeit größer ist als Stunde, Minute.

SKIPU Label

Springt auf Label, wenn die Eingabe vom Benutzer aktiviert wurde.

SRA Label

Springt auf Label, wenn das Programm sich gerade in einem Retryzyklus befindet, also die vorherige Abfrage mit einem Timeout beendet wurde und die Retryfunktion aktiviert wurde.

SRE Value Label

Springt auf Label, wenn das Ergebnis einer Abfrage gleich Value ist.

SRAE Value Label

Springt auf Label, wenn Value im Ergebnis einer Abfrage enthalten ist. (Verundung, zum Testen von ASKM Ergebnissen)

SRAN Value Label

Springt auf Label, wenn Value im Ergebnis einer Abfrage nicht enthalten ist. (Verundung, zum Testen von ASKM Ergebnissen)

SRN Value Label

Springt auf Label, wenn das Ergebnis einer Abfrage ungleich Value ist.

SRL Value Label

Springt auf Label, wenn das Ergebnis einer Abfrage kleiner als Value ist.

In Versionen vor 1.77 war dieser Befehl mit SRH vertauscht. Um alte Programme auszuführen kann man mit GOP 32 das alte Verhalten wieder herstellen.

SRH Value Label

Springt auf Label, wenn das Ergebnis einer Abfrage grösser als Value ist.

In Versionen vor 1.77 war dieser Befehl mit SRL vertauscht. Um alte Programme auszuführen kann man mit GOP 32 das alte Verhalten wieder herstellen.

SRTH Rtime Label

Springt auf Label, wenn die verbleibende Zeit einer automatischen Abfrage durch ATIME grösser ist als Rtime in Minuten. Ist die Zeit geringer, wird die automatische Abfrage dieses einen ATIME Events gelöscht.

TOUT NUM

Setzt den Timeout in Sekunden (10-255) nach dem das Programm bei fehlender Betätigung abschaltet. (Abbruch bzw. Timeout der Eingabe) Werte kleiner 10 werden intern auf 10 gesetzt.

Wird der spezielle Label :TOExit definiert, so springt das Programm bei Timeout auf diesen Label. Dort muss dann als Abschluss der Befehl FTO stehen.

FTO

Force Timeout erzwingt einen Timeout Abbruch.

PTOUT NUM

Setzt die Zeit in Sekunden die ein mit dem PRINT Befehl erzeugter Text in der Anzeige stehen bleibt. Durch Drücken der OK Taste geht das Programm sofort zum nächsten Befehl.

Ist NUM 0 wird solange gewartet bis die OK Taste gedrückt wird.

RETRY NUM

Setzt die Zeit in Minuten nach der bei einem Timeout der Eingabe ein neuer Versuch gestartet wird, falls die Option 4 bei GOP eingestellt ist.

RETRIES NUM

Setzt die Anzahl der Retries, die versucht werden sollen (bei Option 4 in GOP) Default=10.

YO NUM

Setzt eine Zeitverschiebung bei der Jahresangabe. Der Wert NUM wird auf die Ausgabe des Erhebungsjahres addiert.

OPT NUM

Setzt verschiedene Optionen je nach Bits (die einzelnen Werte können addiert werden, oder mit dem + Zeichen getrennt angegeben werden):

1 = zeigt die Uhrzeit auf dem Startbildschirm an

2 = zeigt die Zeit bis zum nächsten programmierten Start auf dem Startbildschirm an, sowie den nächsten ATIME Termin

4 = zeigt den noch verbleibenden Speicher in Prozent auf dem Startbildschirm an.

8 = Popup items zentriert statt linksbündig

16 = Header zentriert statt linksbündig

(außerdem werden einzelne Texte zentriert, wenn sie mit einem & Zeichen beginnen)

32 = Startknopf wird ausgeblendet. Es sind keine User Eingaben mehr möglich, sondern nur programmierte Eingaben

64 = eine Checkbox mit der Bezeichnung „Sleep“ wird auf dem Startbildschirm angezeigt. Wird der Haken gesetzt, werden keine automatischen Alarme mehr erzeugt.

Zum Wiedereinschalten der automatischen Alarme muss das Gerät von Hand eingeschaltet und der Haken gelöscht werden.

128 = Die Buttons bei ASK1 und ASKS werden je nach Anzahl dynamisch in der Höhe angepasst. (Ansonsten 30 Pixel feste Höhe)

256 = eine Nummerierung der Item Header wird nicht angezeigt. Aus Gründen der Eindeutigkeit ist eine fortlaufende Nummerierung der Items sinnvoll. Diese Options unterdrückt die Anzeige dieser Nummerierung im Test.

512 = Der OK Knopf in der Anzeige des PRINT Befehl wird nicht angezeigt. (Falls PTOUT > 0 ist) Damit kann der Print Befehl nicht mehr vorzeitig mit dem OK Knopf beendet werden.



1024 = Während eines relativen Timers (TIME, TIMER) kann man keine manuelle Eingabe starten. Es erfolgt eine Warnung, dass man auf den programmierten Alarm warten soll.

2048 = wie GOP 8 nur während des Tests änderbar. (GOP 8 darf hier nicht gleichzeitig aktiviert sein) damit können im gleichen Test Listen und Button Befehle gemischt werden

GOP NUM

Globale Optionen

- 1 = Startknopf wird ausgeblendet. Es sind keine Usereingaben mehr möglich, sondern nur programmierte Eingaben
- 2 = Zurück Knopf wird ausgeblendet. Es kann nicht mehr zur letzten Eingabe zurückgegangen werden
- 4 = Bei einem Timeout der Eingabe wird nach 15 Minuten eine neue Anfrage gestartet. (bzw. der Zeit in Minuten, die mit RETRY eingestellt wurde)
- 8 = Bei ASK1,ASKS,ASKM wird eine Liste, statt Buttons angezeigt.
- 16 = Verteile Listeneinträge bei Option 8 auf den verfügbaren Platz statt alle Einträge gleich gross.
- 32 = SRH und SRL werden vertauscht. Zur Kompatibilität mit alter Version
- 64 = Die Reaktionszeit auf ASK Befehle wird abgespeichert (in Millisekunden) (außer ASKU)
- 128 = PSEL wirkt auch bei ASK 2
- 256 = Die Backup Ausgabedateien werden NICHT in den Ausgabeordner (Output) sondern im normalen Dokumentenordner gespeichert.
- 512 = Im AutoSave Modus wird die Ausgabedatei nicht nach dem Export zurückgesetzt. (inkrementeller Export)
- 1024 = (nur bei ipad) wird in der unteren rechten Ecke ein Switch angezeigt, dessen Zustand im Ausgabewert des Items (+128) addiert wird, Ebenso wird bei ASKA der momentane Prozentwert als Zahl angezeigt.
- 2048 = Es werden beim Export sortierte Outputs und Excel Dateien im Ordner Output als Backup abgelegt, sonst unsortierte Outputs.
- 4096 = @Label nicht erzwingen. (Ansonsten MUSS der @ Label angegeben werden)

Der Default Wert von GOP ist 128

Die Optionen können addiert werden (auch mit dem + Zeichen verknüpft)

Es sollte nur einen einzigen GOP Befehl am Anfang eines Programms geben.

Sind mehrer GOPs in einem Programm, so wird NUR der allerletzte im Text verwendet.

RL :label1 :label2 :label3 :labeln

Definiert Label, die später mit RLJ per Zufall angewählt werden können. Alle Zeilen mit RL werden zusammengefasst.

RLJ :endlabel springt zufällig (ohne Zurücklegen) auf einen der mit RL definierten Label. Sind alle Labels aufgebraucht, springt der Befehl zu :endlabel

Pro Skriptdatei ist nur eine Random label Liste erlaubt.

RMRK PP FF

Verändert das Druckbild des nächsten Items per Zufall mit der Wahrscheinlichkeit PP (in Prozent). Flag: 1=zentrieren, 2=Fettdruck, 4=Großbuchstaben und alle Kombinationen. Der Header des nächsten Items wird Fett und/oder zentriert bzw in Großbuchstaben dargestellt. In der Ausgabevariablem des Items wird der Wert 256 dazuaddiert, falls das Druckbild verändert wurde.

PSEL NUM

Preselection.

Setzt die Start Position der ASK Eingaben (ASK1,ASKS)

Ist NUM 128 wird die Startposition per Zufall gesetzt.

Ist NUM 99 wird keine Position vorgewählt und der OK Button ausgeblendet. Erst wenn mindestens einmal eine Auswahl getroffen wurde wird der OK Button wieder angezeigt und kann betätigt werden.

Der Default Wert von PSEL ist 99

PSEL gilt solange bis mit einem neuen PSEL eine andere Bedingung gesetzt wird

FSIZ NUM setzt die Fontgröße der Headertexte auf NUM. Ist FSIZ 0 wird eine Defaulteinstellung verwendet, die sich je nach Textlänge und Gerät unterscheiden kann. Diese Größe wirkt sich auf den PRINT Befehl und alle ASK Befehle aus.

BFSIZ NUM setzt die Fontgröße der Antwortbuttons auf NUM. Ist BFSIZ 0 wird eine Defaulteinstellung verwendet, die sich je nach Textlänge und Gerät unterscheiden kann. Diese Größe wirkt sich auf ASK1, ASKS und ASKM Befehle aus.

IFSIZ NUM setzt die Fontgröße der Headertexte des INPUT Befehls auf NUM. Ist IFSIZ 0 wird eine Defaulteinstellung verwendet, die sich je nach Textlänge und Gerät unterscheiden kann.

FILE name.qdf

Ruft die Scriptdatei name als Unterprogramm auf. Hiermit können Testbatterien aufgebaut werden. Die Ergebnisse aller Untertests werden in dieselbe Ausgabedatei gespeichert. Eine Verschachtelung ist nicht erlaubt. Wichtig: keine Anführungszeichen verwenden und die Dateiendung „.qdf“ muss dabeistehen. Der Dateiname darf inklusive Endung nicht länger als 23 Zeichen sein.

INPUT „text“ (T)

Ermöglicht die freie Texteingabe über die Tastatur (bis zu 128 Zeichen) text ist der Text der Überschrift.

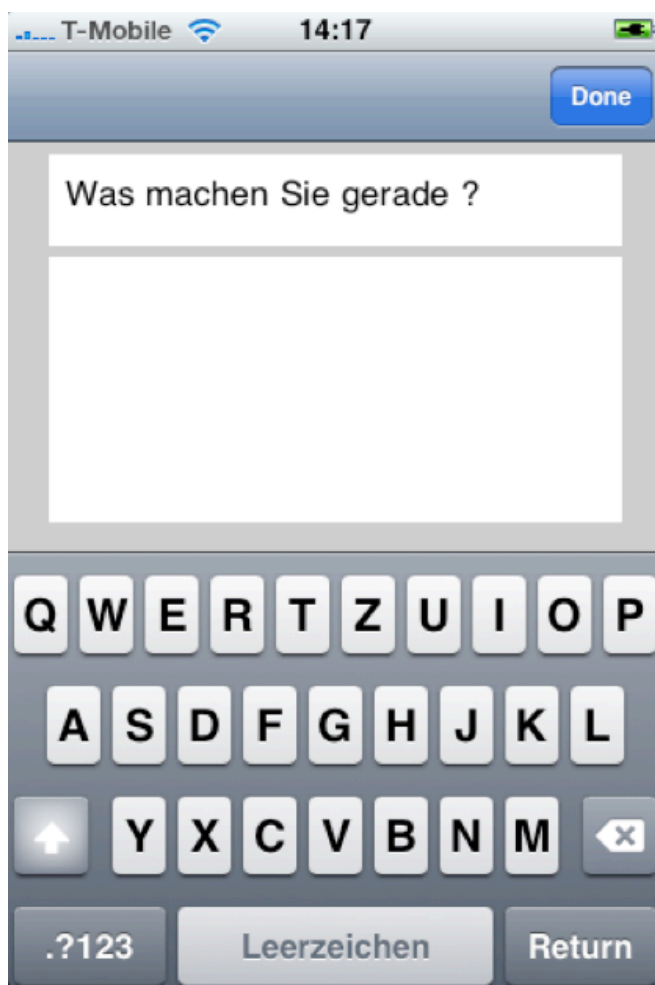
Die optionale Angabe T ist eine Tastaturauswahl:

0 = UIKeyboardTypeDefault (Default type for the current input)
1 = UIKeyboardTypeASCIICapable (Displays a keyboard which can enter ASCII characters, non-ASCII keyboards remain active)
2 = UIKeyboardTypeNumbersAndPunctuation (Numbers and assorted punctuation.)

```
3 = UIKeyboardTypeURL,(A type optimized for URL entry (shows . /  
.com prominently))  
4 = UIKeyboardTypeNumberPad,(A number pad (0-9). Suitable for PIN  
entry)  
5 = UIKeyboardTypePhonePad,(A phone pad (1-9, *, 0, #, with letters  
under the numbers))  
6 = UIKeyboardTypeNamePhonePad,(A type optimized for entering a  
person's name or phone number)  
7 = UIKeyboardTypeEmailAddress,(A type optimized for multiple email  
address entry (shows space @ . prominently).  
8 = UIKeyboardTypeDecimalPad,(A number pad with a decimal point)
```

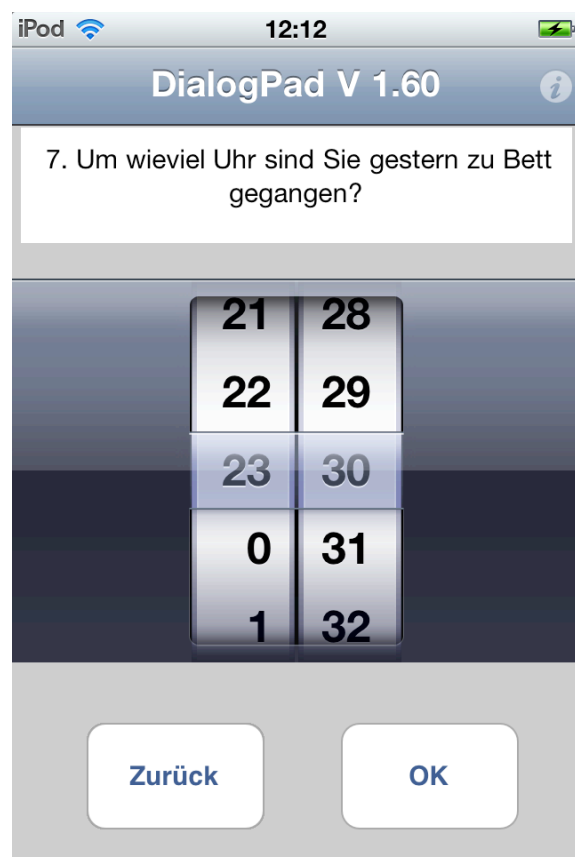
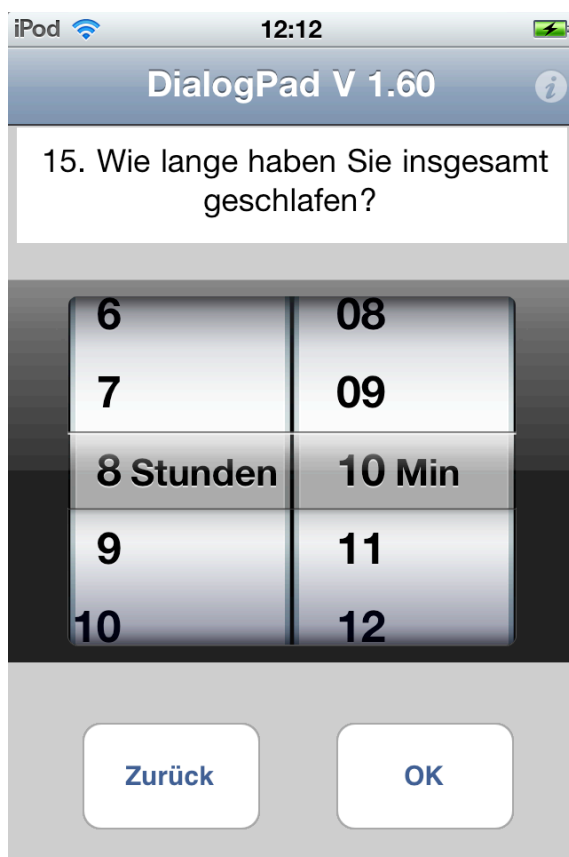
Ist PSEL=99 dann müssen mindesten N Zeichen eingegeben werden bevor man die Eingabe beenden kann. N wird zusammen mit der Tastaturauswahl angegeben:

(Anzahl Zeichen *16) + Tastaturcode z.B. => 4*16+0 => 48 es müssen mindestens 4 Zeichen eingegeben werden, Default Tastatur



TIMS „text“ FLAG zeigt ein Zeitwählrad zum eingeben von Zeiten an.
Ist FLAG=0 kann man Minuten und Stunden für eine Zeitdauer eingeben,
Ist FLAG=1 kann eine Uhrzeit eingegeben werden.
Ist FLAG=2 kann eine 4 stellige Zahl eingegeben werden.
Ist FLAG=3 kann eine 2 stellige Zahl eingegeben werden.
Ist FLAG=4 wie 0 aber man kann auch 0 STd 0 Min anwählen.
Ist FLAG=5 Tag von 1-7 und Nummer von 1-7 anwählen.

Wird 16 zu FLAG addiert, wird (nur IPAD) links ein sehr grosses Textfeld erzeugt und rechts davon das jeweilige Zählrad angezeigt.



PRINT „text“

Druckt den Text text und wartet auf die OK Taste bzw. wird nach PTOUT Sekunden beendet. In Text gibt es die Möglichkeit Variablen anzuzeigen. Dazu schreibt man zwischen geschweiften Klammern die Nummer der gewünschten Variablen und dann die Formatieranweisung als c Kode (hier eigentlich immer %d).

Beispiel am Ende des Fragebogens:

INCV2

PRINT „ Sie haben den Fragebogen bisher {2%d} mal ausgefüllt,“

Es können auch Werte von Items oder Summen bzw. Normen angezeigt werden

PRINT „Ihr Extraversions-Normwert war: {@EXVN@%d}“ (EXVN ist der @ Label der entsprechenden NORM Instruktion.

ASKS „frage“ NUM „antw1“ Lbla „antw2“ Lblb „antwn“ Lbln

Dialog mit Textalternativen und Sprungverzweigung:

frage ist der Text im Header

NUM ist die Zahl der Antwortalternativen (max 16, ab 9 zweireihig, im Listenmodus max 8)

„antw1“, - „antwn“ sind die Texte der Antwortalternativen

Lbla, Lblb- Lbln sind die Labels bei Auswahl

Die Auswahl wird als Zahl und Text abgespeichert

ASK1 „frage“ NUM „antw1“ „antw2“ „antwn“

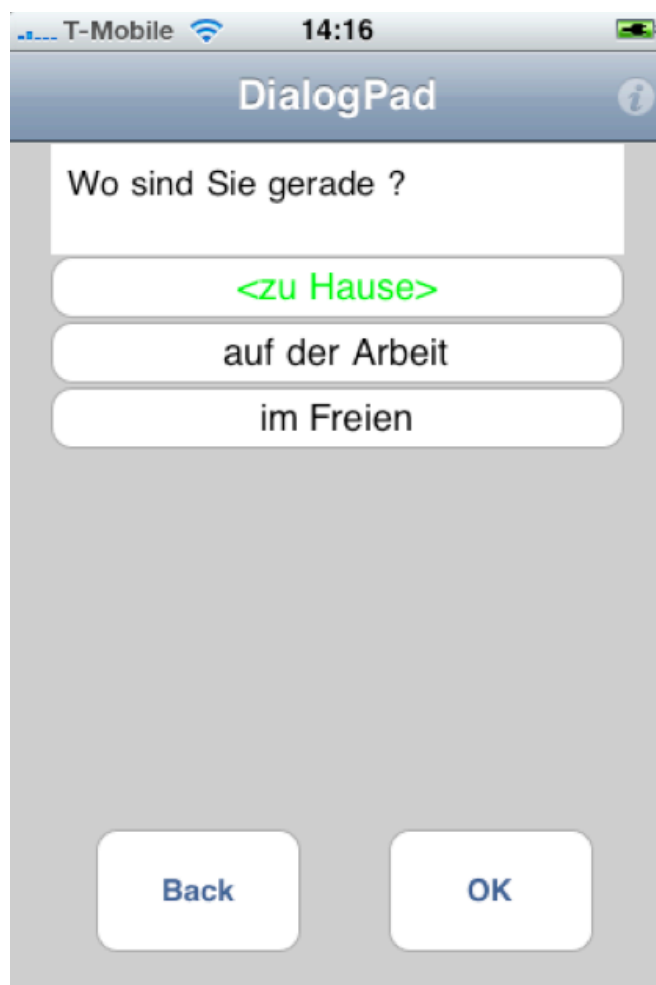
Dialog mit Textalternativen:

frage ist der Text im Header

NUM ist die Zahl der Antwortalternativen (max 16, ab 9 zweireihig, im Listenmodus max 8)

„antw1“, - „antwn“ sind die Texte der Antwortalternativen

Die Auswahl wird als Zahl und Text abgespeichert



ASKM „frage“ NUM MAX „antw1“ „antw2“ „antwn“

Dialog mit Textalternativen:

frage ist der Text im Header

NUM ist die Zahl der Antwortalternativen (max 16, ab 9 zweireihig, im Listenmodus max 8)

MAX ist die maximale Anzahl der anwählbaren Antworten

„antw1“, „antwn“ sind die Texte der Antwortalternativen

Die Anwahl wird als Bitfeld und Text abgespeichert, dabei hat die erste Antwort die Wertigkeit 1, die zweite 2, die dritte 4, die vierte 8 etc (Zweierpotenzen) Wird z.B. die erste und 4. Antwort markiert ist das Ergebnis 9.

Wie ASK1 aber es können hier im Gegensatz zu ASK1 mehrere Antworten markiert werden.

Bei ASKS, ASK1 und ASKM können im Listenmodus (GOP=>8) optional zusätzlich Bilder vor dem Text angezeigt werden und zwar im Header und in den Antworten. Dazu muss im Text das Ausrufezeichen und eine 2 stellige Zahl angegeben werden. (z.B. @label1@!01Klaus). Im Dokumentenordner des Programms muss es einen Ordner mit dem Namen „picts“ geben in dem die Bilder abgelegt sind. Die Bilder müssen den Namen „thumbxx.png“ haben und im „png“ Format vorliegen. (z.B. thumb01.png (Ein Bild von Klaus)). Die Bilder werden in den verfügbaren Platz skaliert, sollten aber im Original auch nicht zu groß sein. Leider erlaubt iTunes nicht das Kopieren von ganzen Ordnern in den Dokumentenordner der App. Hierzu gibt es aber einige Freeware Programme wie z.B. iExplorer.

ASK2 „frage“

Dialog mit Ratingskala

Ratingsskala muss vorher mit SCALE definiert werden.

Die Anwahl wird als Zahl abgespeichert (0-(N-1))



SCALE „skala“ „links“ „rechts“

setzt eine Skalenbeschriftung für ASK2 „skala“ ist der Skalentext. Dabei werden 2 Buchstaben für jeden Skalenwert verwendet. Die Anzahl der Skalenwerte ist die Anzahl der Buchstaben geteilt durch 2.

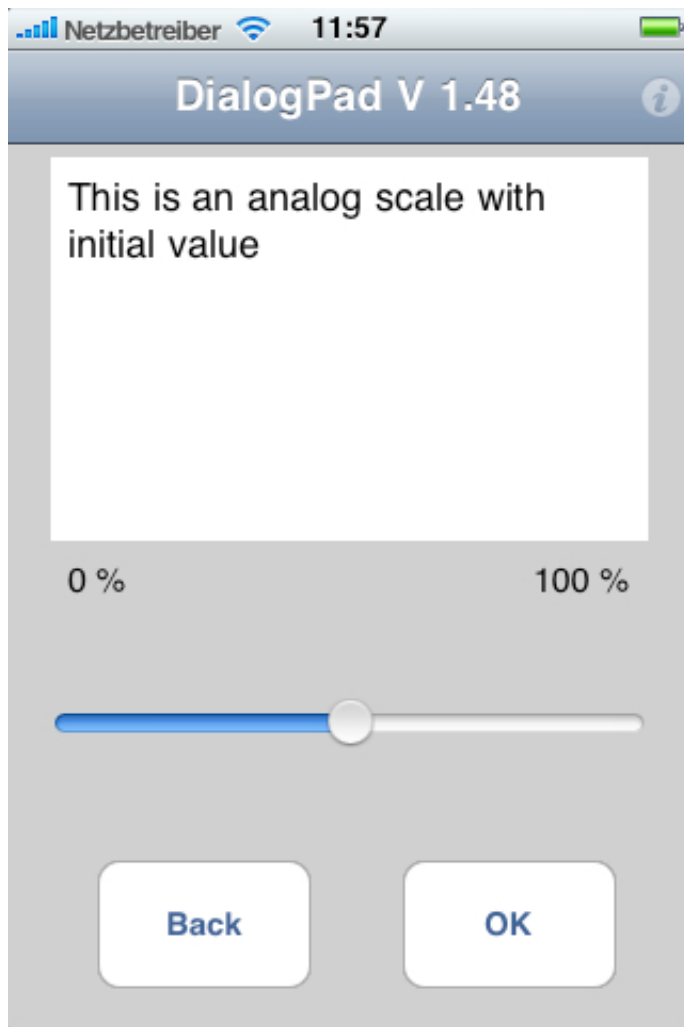
“-3-2-1 0+1+2+3” erzeugt eine 7 stufige Skala mit der entsprechenden Beschriftung.

„links“ ist die linke, „rechts“ die rechte Skalenbeschriftung.

Sind die Texte für links und rechts mit einem Doppelpunkt getrennt, so werden 4 Texte als Skalenbeschriftung erzeugt.

Gibt es nur 2 Einträge, wird der Text von links und rechts direkt in die Skala eingetragen. Beginnt der Text „skala“ mit einem Doppelpunkt, werden alle durch Doppelpunkt getrennte Texte in die Skala eingetragen. In diesem Modus kann man die Textgröße mit IFSIZ einstellen. Links und rechts muss auch hier angegeben werden, eventuell als leerer String (1 Leerzeichen)

ASKA „frage“ wie ASK2 aber es wird eine stufenlose Analogskala angezeigt. Der Wertebereich geht von 0-100



ASKU „frage“ fragt eine Versuchspersonen ID, das Geschlecht und das Alter ab

DialogPad V 1.48

Here you should enter an ID ,
your gender and your age

USER-ID:

Geschlecht

Alter

TP (take picture)

Startet die eingebaute Kamera und erlaubt die Aufnahme eines JPEG Fotos. Die Fotos werden im Dokumentenordner in einem Unterordner Output/pi_userid gespeichert und können über iTunes ausgelesen werden. Userid ist der ID der jeweiligen Versuchsperson. Die Dateinamen der JPEG Fotos sind Zeitstempel der Aufnahmezeit.

RA „Text“ (record audio)

Ermöglicht die Aufzeichnung von Audionachrichten (nur bei Geräten mit eingebautem Mikrofon z.B. ipod touch 4g, oder iphone) Die Audioaufzeichnungen werden im Dokumentenordner in einem Unterordner Output/ar_userid gespeichert und können über iTunes ausgelesen werden. Userid ist der ID der jeweiligen Versuchsperson. Die Dateinamen der CAF (Core Audio Format) Audiodateien sind Zeitstempel der Aufnahmezeit.

PA „Text“ „audiodatei“ flags (play audio)

Ermöglicht die Wiedergabe einer Audiodatei (z.b mp3). Der Text „Text“ wird angezeigt, sowie ein Button Start und OK. Wurde die Audiodatei gestartet wechselt der Start Button zu „Pause“ und die Wiedergabe kann pausiert werden. Die noch verbleibende Spieldauer der Audiodatei wird in Sekunden angezeigt. Die Datei „audiodatei“ muss in einem Ordner namens „Soundfiles“ im Dokumenten Ordner liegen. Wurde die Datei vollständig abgespielt wird der Dialog automatisch beendet. Ist flags=1 wird ein OK Knopf angezeigt mit dem das Menu jederzeit verlassen werden kann.

TEST „header“ 0 CELLS FLAG „lo“ „mo“ „ro“ „lu“ „mu“ „ru“ „ml“ „mr“ zeigt ein affect grid mit CELLS Zellen in x und y Richtung und den Beschriftungen links oben, mitte oben, mitte rechts, links unten, mitte unten, rechts unten, mitte links, mitte rechts.

Der header wird nur auf dem iPad angezeigt.

Ist FLAG=0 wird „OK“ sofort angezeigt bei 1 erst, wenn mindestens eine Eingabe gemacht wurde.

In der Ausgabe werden 3 Variablen erzeugt: X-Anwahl (1-CELLS) Y Anwahl (1-CELLS) und Bearbeitungszeit in Millisekunden.

TEST „header“ 1 NN BB TT DD FF startet eine visuelle Diskriminationsaufgabe in der Art des D2 Tests mit NN Items und BB Blöcken (a NN Items) mit TT (in 1/10 Sek) Zeit für jedes Zeichen und DD prozentualer Verteilung zwischen "richtigen" und "falschen" Ds und einem Flag Byte FF mit folgender Bedeutung:

- 1 Benutze prozentuale Verteilung aus DD für Auswahl der Zeichen, wenn DD>Null, wenn DD=Null benutze Zufallsauswahl 1 aus 17 (3 richtige, 14 falsche)
- 2 Benutze festgelegte Tabelle für Zeichenauswahl
- 4 ~~Markiere jedes neue Zeichen mit Piepton~~
- 8 ~~Zeige während der Darbietung die Reaktionszeit und laufende Nummer~~
- 16 ~~Zeige am Ende des Test die Anzahl Items + Fehler + missing Items + mittlere Reaktionszeit für Ja und Nein Taste.~~
- 32 Self pacing mode, d.h. nach jedem Tastendruck wird sofort ein neues Zeichen dargeboten

Hier sind anders als beim D2 Test die Zeichen x und y zu unterscheiden

Die Aufgabe besteht in der Unterscheidung von 2 gestrichenen "x's" also -- x, x-- und -x- von irrelevanten x's mit keinem und bis zu 4 Strichen, sowie verschiedenen y's . Auf richtige Zeichen muss mit der "==x2" Taste auf falsche mit der "!=x2" Taste reagiert werden.

gespeichert wird Anzahl der Vorgaben, die Anzahl der Fehler, der Mittelwert und die Standardabweichung der falschen Antworten, sowie die Anzahl, der Mittelwert und die Standardabweichung der Reaktionszeit von "!=x2" und "==x2" Taste in Millisekunden

Anmerkung: die Blockeinteilung soll in späteren Versionen ein Protokoll des Testverlaufs ermöglichen.

TEST „header“ 2 TO OPT NU NU NU startet einen SAM (self assessment manekin) Test. Optional erscheint die OK Taste erst wenn alle 3 Eingaben gemacht wurden.

TO = ist ein Timeout in Sekunden nach der Test ohne Eingabe beendet wird.

OPT = Optionen

1 = erlaube erst nach Setzen der 3 Skalen ein Verlassen des Tests

2 = 9 stufige Skala, sonst 5 stufig

Die 3 Parameter (NU) sind bisher nicht benutzt

TEST „header“ 3 TO OPT MINPIC MAXPIC NU startet eine Auswahl von Bildern, die in einem Ordner namens tpics im Dokumenten Ordner des Programms abgelegt sind. Die Bilder müssen die Namen pictsxx.jpg haben (xx=01,02,03 etc)
MINPIC ist das erste Bild der Auswahl, MAXPIC das letzte. Die Bilder lassen sich mit Pfeiltasten auswählen. Das erste Bild wird per Zufall ausgewählt. Ist MINPIC=0 werden 9 Bilder mit stilisierten Frauenkörpern mit unterschiedlich dicker Figur angezeigt.

TO = ist ein Timeout in Sekunden nach der Test ohne Eingabe beendet wird.

OPT = Optionen

1 = erlaube erst nach mindestens einer Betätigung der Pfeiltasten ein Verlassen des Tests

Der Parameter (NU) wird nicht benutzt (auf 0 setzen)

TEST „header“ 4 TO START NUM NU NU startet einen Working Memory Test.
Die dazu gehörige Steuerdatei muss im Dokumentenordner liegen und wmtask.csv heißen.

TO = Timeoout in Sekunden

START ist die Nummer des Startblocks aus der Task Datei (1...N)

NUM ist die Anzahl Blocks, die abgearbeitet werden soll

Ist START UND NUM Null werden alle Blöcke abgearbeitet, Ist START Null werden zufällig NUM Blöcke gezogen und abgearbeitet

Die Taskdatei (Typ csv) hat 4 verschiedene Eintragtypen:

S;1;2;3;4;5

Start eines Blocks Parameter sind die Inhalte der 4 Zellen und die Zeit in Sekunden

T;1;2;3;4;5

Task (Rechenaufgabe) in den 4 Zellen und die Zeit in Sekunden

R;1;2;3;4;5

Result abholen für die einzelnen Zellen, Hier sollte immer nur in einer Zelle ein ? stehen

E;1;2;3;4;5

Ergebnis anzeigen Param5 = Anzeigezeit in Sekunden

Eine leere Zelle muss mit dem # Zeichen belegt werden.

HIST „Label1,Label2,Labeln“ TOUT NU NU erzeugt eine Verlaufsgrafik der bisher erfassten Skalen Label1 – Labeln (max 6). Die Grafik wird maximal TOUT Sekunden angezeigt und kann aber jederzeit per Button beendet werden. Die beiden Parameter NU (not used) sind noch undefiniert (auf 0 setzen) Die Grafik wird immer im Querformat angezeigt (auch auf ipod)

END

beendet die Eingabe

Beispieldatei: demo.qdf

SAN

* sleep during night

SLEEP 22:00-08:00

* activate every 25-35 minutes

TIME 25 10

OPT 71

GOP 128

SKIPU :START

* if auto mode, beep

BEEP 8

:START

* input timeout 60 secs

TOUT 60

* print timeout 3 seconds

PTOUT 3

PRINT "This Text is displayed until OK or 3 seconds"

PSEL 2

SCALE " 1 2 3 4 5" "not" "very"

ASK2 "@Q01@This is a 5 step scale with initial value"

SCALE "-3-2-1 0+1+2+3" "negativ" "positiv"

PSEL 99

ASK2 "@Q02@This is a 7 step scale, OK Button appears after first selection"

PSEL 0

```
SCALE " 1 2 3 4 5" "0 %" "100 %"  
ASKA "@Q03@This is an analog scale with initial value"
```

```
ASK1 "@Q04@#3 alternatives only 1 selection" 3 "item1"  
"item2" "item3"
```

```
ASKM "@Q05@#3 alternatives 2 selections" 3 2 "item1"  
"item2" "item3"
```

```
INPUT "@Q06@you can input free text here"
```

```
TIMS "@Q07@How long did you sleep last night?" 0
```

```
PTOUT 1  
PRINT "Thanks"
```

```
END
```

```
SE
```

Datei: uploader.php

```
<?php  
$target = "upload/";  
$target = $target . basename(  
$_FILES['uploaded']['name']) ;  
$ok=1;  
if(move_uploaded_file($_FILES['uploaded']['tmp_name'],  
$target))  
{  
    chmod($target,0604);  
    echo "YES";  
}  
else {  
    echo "NO";  
}  
?>
```