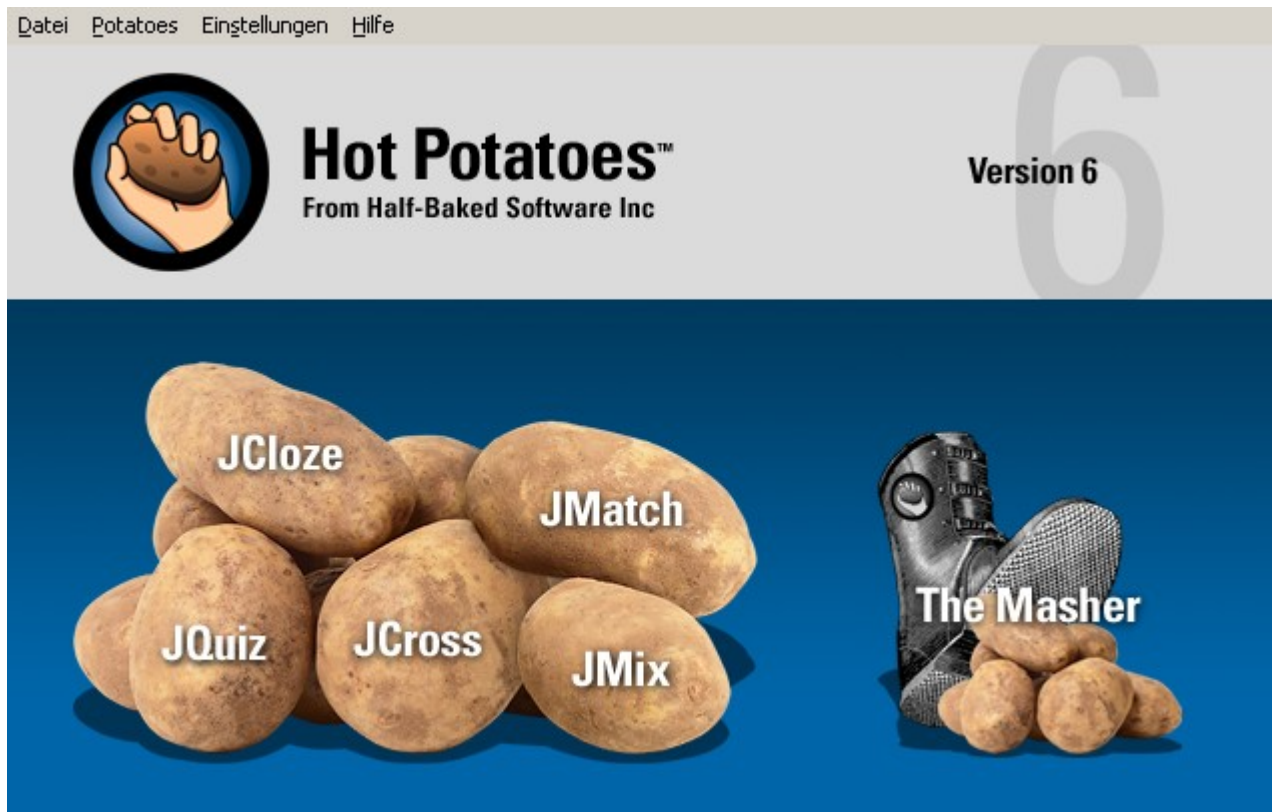


Um **Hot Potatoes 6** zu starten wählen sie im Startmenü "*Hot Potatoes*" und dann "*Hot Potatoes 6*" aus. Das folgende Fenster öffnet sich.



Wählen sie dann das Programm aus, dass sie benutzen möchten.

JCloze ist eine Software zum erstellen von Lückentexten aus vorhandenen Texten.

Mit **JMatch** können sie Aufgaben erstellen, bei denen Begriffe, Bilder oder sogar Audio-Spuren einander zugeordnet werden müssen.

JQuiz ermöglicht es ihnen verschiedene Arten von Quizzen zu erstellen.

JCross ist ein Programm zum erstellen von Kreuzworträtseln,

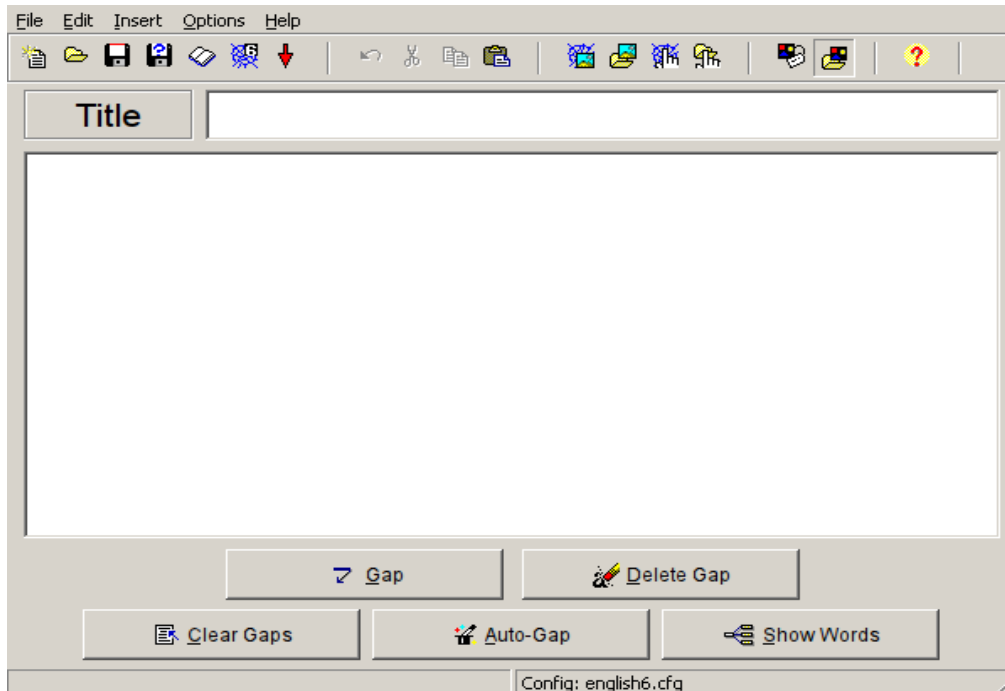
JMix ermöglicht es ihnen eine Übung zu erstellen, bei der aus vorgegebenen Wörtern oder Satzteilen ein vollständiger Satz gebaut werden muss.

The Masher schließlich ist das Programm mit dem aus den verschiedenen Übungen ein zusammenhängender Übungskomplex erstellt werden kann.

JCloze:

JCloze für Einsteiger

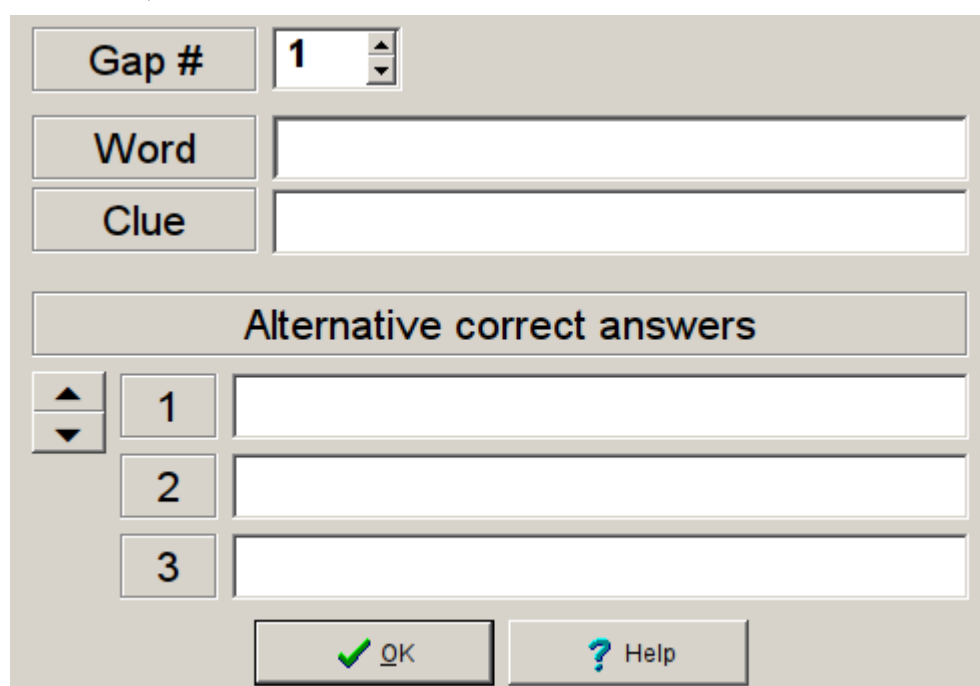
JCloze ist eine Software zum Erstellen von Lückentexten aus vorhandenen Texten.



Geben sie zunächst den Titel der Übung in das Textfeld neben "Title" ein, beispielsweise "Lückentext 1".

Dann schreiben oder kopieren sie ihren Text in das große Textfeld direkt darunter.

Wenn sie anstelle eines Wortes oder eines Textbereiches eine Lücke setzen wollen, dann markieren sie den Bereich mit der Maus und klicken sie anschließend auf "Gap". Nun öffnet sich ein Fenster, indem sie die Nummer der Lücke und das zu ersetzende Wort sehen.



Unter dem Wort befindet sich ein Textfeld für einen eventuellen Hinweis.

Noch weiter unten finden sie Textfelder, die mögliche alternative korrekte Antworten aufnehmen können, zum Beispiel, wenn auch ein anderes Wort oder eine andere Zeitform desselben Wortes passend wäre.


Wenn ihnen die 3 standardmäßig angezeigten Textfelder nicht ausreichen, so können sie mit den beiden Pfeilen am Rand weitere Felder sichtbar machen.

Klicken sie auf "OK" um die Lücke zu speichern.

Falls sie eine gesetzte Lücke wieder löschen wollen, markieren sie sie und klicken auf "Delete Gap".


Wenn sie alle Lücken zurücksetzen wollen, dann klicken sie auf "Clear Gaps".

Sie können auch automatisch vom Programm jedes n-te (z.B. jedes 4-te) Wort als Lücke ausweisen und diese dann nach und nach beschreiben, indem sie auf "Show Words" klicken und sich im neu geöffneten Fenster über die Pfeile hinter "Gap#" durch die Lücken arbeiten.

Speichern sie die erstellte Übung durch einen Klick auf  am oberen Fensterrand, oder indem sie das File-Menü öffnen und dort  Save auswählen.

Wenn sie nun eine fertige HTML-Seite aus ihrer Übung erstellen wollen, dann klicken sie im File-Menü auf



und wählen "Standard Format", oder den entsprechenden Button am Bildschirmrand (), oder drücken sie auf F6.

Achten sie darauf, dass der Dateiname keine Leerzeichen oder Umlaute enthält.



















Herzlichen Glückwunsch, sie haben ihren ersten Lückentext mit Hot Potatoes erstellt!

JCloze Toolbar



In der Toolbar unter der Menüleiste am oberen Rand finden sie einige nützliche Icons für oft benutzte Funktionen, welche das Arbeiten mit JCloze sehr vereinfachen.

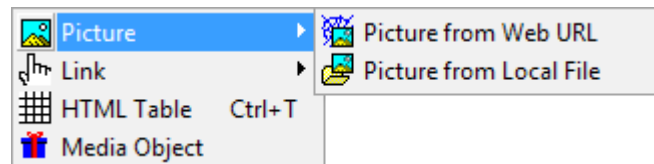
Es handelt sich dabei um folgende:

-  Neue Übung erstellen
-  Vorhandene Übung öffnen
-  Übung speichern
-  Übung unter anderem Namen speichern
-  der Übung einen Lesetext hinzufügen
-  die Übung in HTML exportieren
-  das Programm beenden
-  letzten Arbeitsschritt rückgängig machen
-  ein markiertes Objekt ausschneiden
-  ein markiertes Objektkopieren
-  ein kopiertes/ausgeschnittenes Objekt einfügen
-  ein Bild aus dem Netz einbinden
-  ein Bild aus einem Verzeichnis auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden) einbinden
-  einen Link zu einer Seite im Netz einbinden
-  einen Link zu einer Seite auf ihrem PC (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden) einbinden
-  den Konfigurationsbildschirm öffnen
-  einen Optionsbutton mit dem sichergestellt wird, dass die richtigen Einstellungen geladen werden
-  einen Knopf, der die Hilfe aufruft.

JCloze für Fortgeschrittene

JCloze bietet eine ganze Reihe von Optionen an mit denen es möglich ist mehr als nur einfache Lückentexte zu erstellen. Unter anderem kann man zusätzliche Lesetexte, Bilder oder sogar Audio-Dateien in den Lückentext integrieren.

Dazu klickt man zunächst die Stelle im Text an, in der man das Medium einfügen möchte. Danach wählt man unter dem Menüpunkt "Insert" am oberen Bildschirmrand aus, was genau man einfügen möchte.

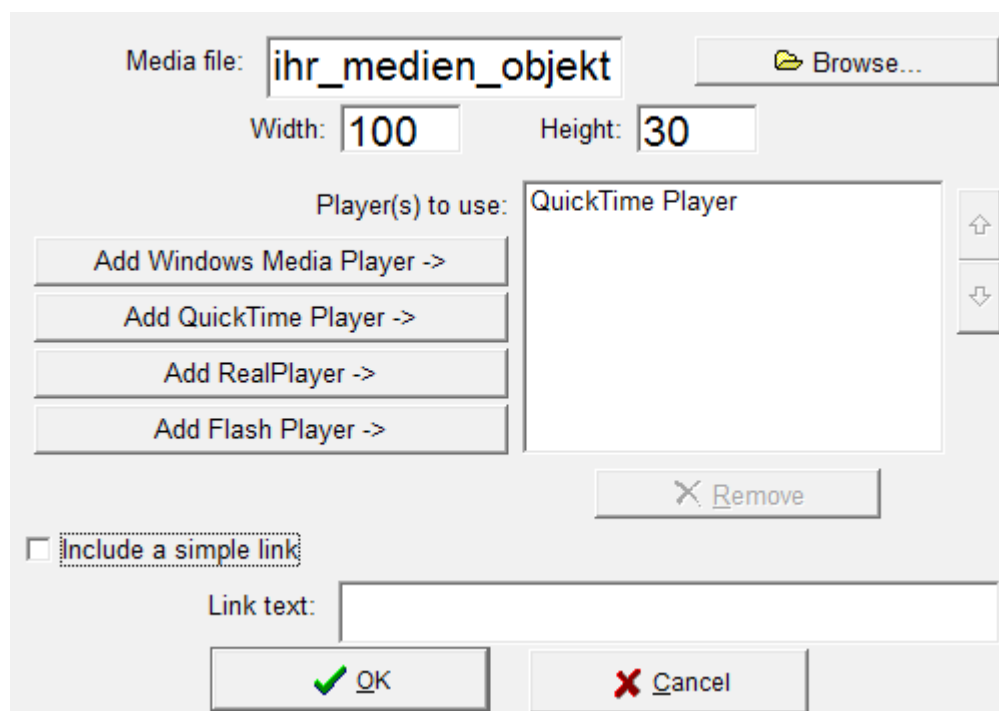


Für ein Bild wählt man *Picture* und dort im Untermenü *Picture from local file*, wobei man darauf achten sollte, dass sich das gewünschte Bild möglichst im selben Verzeichnis wie die HTML-Datei der Übung befindet.

Wenn sie ein Bild ausgewählt haben erscheint ein Dialog in dem sie die Ausrichtung des Bildes und verschiedene andere Optionen, wie z.B. den Titel und die Größe des Bildes verändern können.

Klicken sie auf *OK* um das Bild einzufügen, oder auf *Load* um ein anderes auszuwählen.

Das Einbinden einer Audio-Datei ist etwas schwieriger. Wählen sie dazu wiederum die Stelle im Text aus, an der das Objekt platziert werden soll, indem sie den Cursor dort hin bewegen. Wählen sie dann unter *Insert* den Punkt *Media Object* aus.



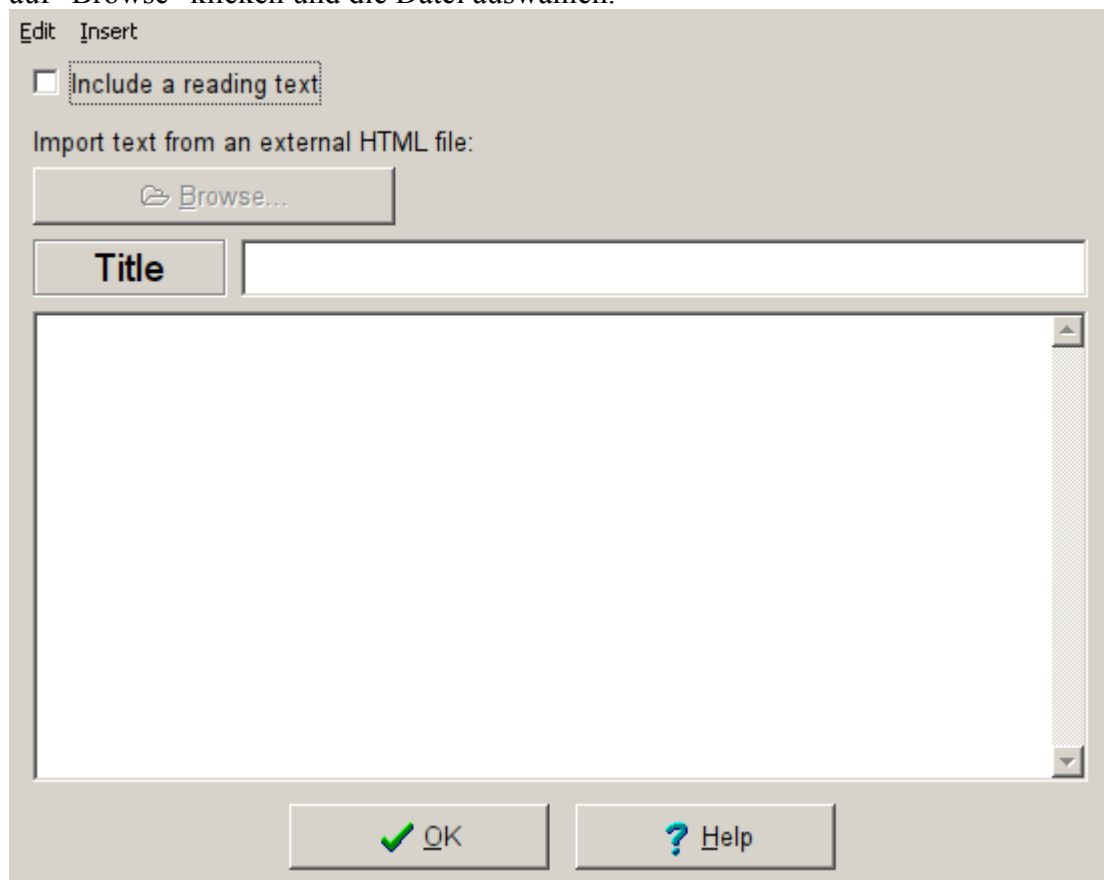
Wählen sie um neu erschienenen Fenster *Browse* aus und wählen sie das einzubindende Objekt aus. Wie auch bei den Bildern, sollte es sich im gleichen Ordner wie die HTML-

Datei der Übung befinden. Klicken sie dann auf *Add QuickTime Player* und danach auf *Add Real Player*, sofern diese nicht bereits in der Liste neben den Buttons zu finden sind. Falls im Feld *Include a simple link* ein Häkchen gesetzt ist, entfernen sie ihn, in dem sie auf das Häkchen klicken.

Klicken sie abschließend auf "OK" um das Objekt einzubinden. Erschrecken sie nicht über die große Menge an scheinbarem Nonsense, den das Programm in ihren Text einfügt. Es handelt sich dabei um HTML-Anweisungen, die der Nutzer später nicht mehr sieht.

Um zusätzlich zum Lückentext noch einen Lesetext bereit zu stellen, wählen sie einfach unter *File* die Option *Add Reading Text* und wählen sie dann *Include a reading text*.

Sie können den Text entweder in das Textfeld im unteren Bereich des neuen Fensters schreiben, bzw. kopieren, oder sie können eine externe HTML-Datei einbinden, in dem sie auf "Browse" klicken und die Datei auswählen.



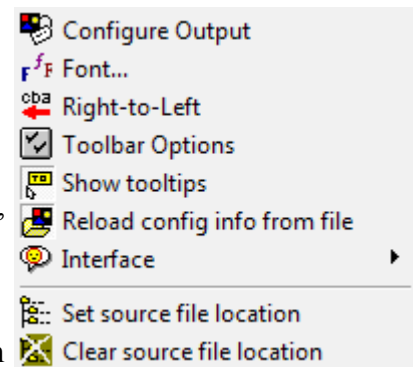
Natürlich können sie auch in den Begleittext Bilder und Audio-Dateien einbinden.

Vergessen sie abschließend nicht ihre Übung zu speichern und erneut in HTML-Code zu exportieren, wie im Einsteiger-Tutorial beschrieben wurde.

JCloze Optionen

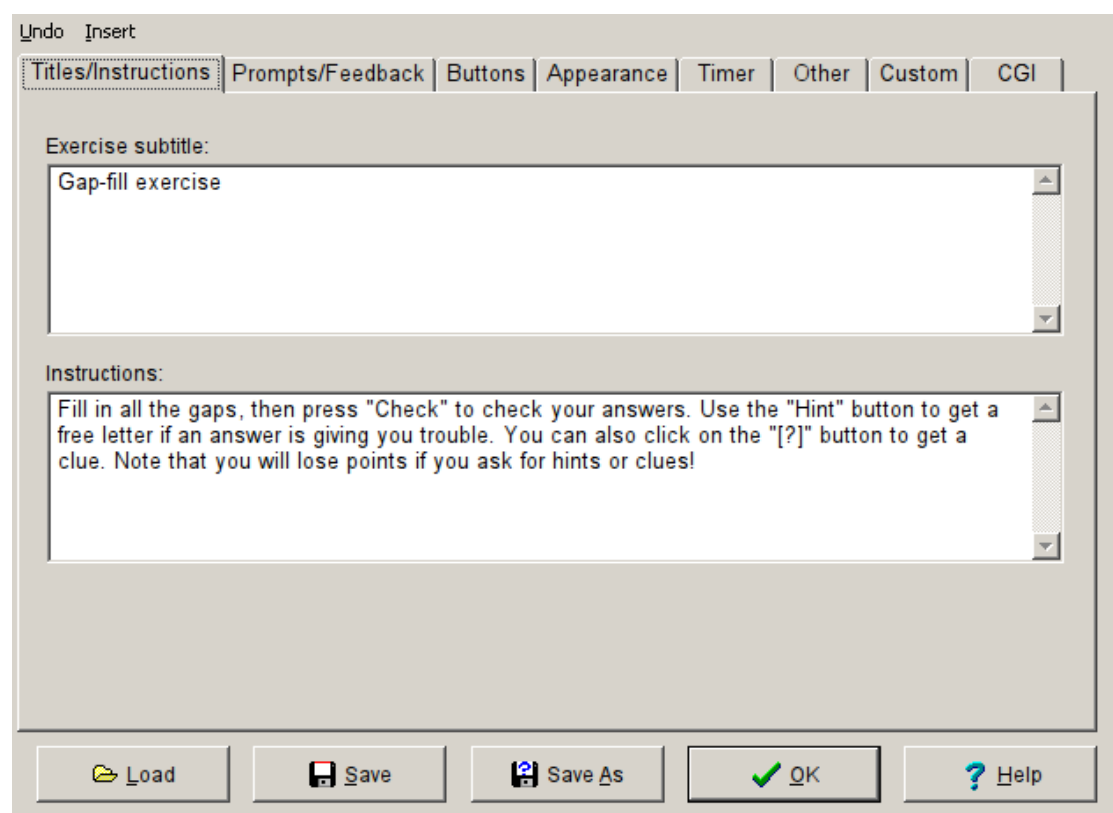
JCloze bietet eine ganze Reihe von Optionen an, die im "Options"-Menü aufgeführt sind.

Am nützlichsten dürften für sie dabei der "Font"-Menüpunkt, unter dem sie die Schriftart und Größe ändern können, sowie der "Configure Output"-Punkt sein.



Wenn sie auf "Configure Output" klicken, gelangen sie in ein neues Fenster, in dem sie verschiedene Reiter vorfinden.

Unter dem Reiter "Titles/Instructions" finden sie zwei Textfelder, in die sie den Untertitel der Übung und die Übungsanweisungen eintragen können, wenn ihnen die Standarttext nicht gefallen.



"Prompts/Feedback" bietet Einstellungsmöglichkeiten für die Rückmeldungen die die Übung an den Nutzer geben soll. Auch hier können sie wieder ihre eigenen Texte für korrekte und teilkorrekte Antworten und anderes eintragen.

Undo Insert

Titles/Instructions Prompts/Feedback Buttons Appearance Timer Other Custom CGI

Correct:
Correct! Well done.

Some answers incorrect:
Some of your answers are incorrect. Incorrect answers have been left in place for you to change.

Next correct letter added:
The next correct letter has been added to the answer.

Your score is:
Your score is

Load Save Save As OK Help

Der Reiter "Buttons" beherbergt die Beschriftungen der Knöpfe in ihrer Übung, sowie die Option einen Knopf für einen Hinweis hinter jede Lücke ("Clue"-Button) oder einen Hilfestellungs-Knopf ("Hint", deckt einen weiteren Buchstaben der aktuellen Lücke auf) in die Übung einzubauen, sowie die Beschriftungen dieser Buttons zu ändern.

Undo Insert

Titles/Instructions Prompts/Feedback Buttons Appearance Timer Other Custom CGI

Caption for "Check Answer" button: Check

Caption for "OK" button: OK

☒ Include "Hint" button Caption: Hint

☒ Include "Clue" button for each gap Caption: [?]

Navigation

☒ Include "Next Exercise" button Caption: =>

Next exercise URL: nextpage.htm Browse...

☒ Include "Go to Contents" button Caption: Index

Contents page URL: contents.htm Browse...

☐ Include "Back" button Caption: <=

Load Save Save As OK Help

"Appearance" beherbergt keine für sie relevanten Optionen, da das Gesamtlayout der Seite zentral festgelegt wird um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erzeugen.

Unter "Timer" können sie eine Zeitgrenze und einen entsprechenden Text für die Übung bestimmen.

The screenshot shows a software window with a menu bar at the top containing 'Undo' and 'Insert'. Below the menu bar is a tabbed interface with the following tabs: 'Titles/Instructions', 'Prompts/Feedback', 'Buttons', 'Appearance', 'Timer' (which is the active tab), 'Other', 'Custom', and 'CGI'. The 'Timer' tab contains a section titled 'Time limit' with a checkbox labeled 'Set a time limit for this exercise'. Below the checkbox are two spinners: 'Minutes' set to '1' and 'Seconds' set to '0'. Underneath these is the text 'Your time is over:' followed by a text input field containing the text 'Your time is over!'. At the bottom of the window is a row of five buttons: 'Load' (with a floppy disk icon), 'Save' (with a floppy disk icon), 'Save As' (with a floppy disk icon), 'OK' (with a green checkmark icon), and 'Help' (with a question mark icon).

Der "Other"-Reiter hält einige interessante Optionen bereit, vor allem die Möglichkeit eine Auswahlliste anstatt eines Eingabefeldes in den Lücken zu verwenden, eine Liste der ersetzten Wörter mitzuliefern, bei der Überprüfungen der Antworten auf Groß- und Kleinschreibung zu achten oder ein zusätzliches Auswahlfeld für Zeichen aus anderen Alphabeten als dem Lateinischen zu integrieren. Die Zeichen dafür müssen sie dann in dem Textfeld unter der Option angeben.

Undo Insert

Titles/Instructions | Prompts/Feedback | Buttons | Appearance | Timer | **Other** | Custom | CGI

☐ Include SCORM 1.2 functions

☐ Use dropdown list instead of text box in output

☐ Include word list with text

☐ Make answer-checking case-sensitive






☐ Include a keypad to help the student type non-roman characters

Always include these characters on the keypad:

letters is the minimum size for gap textboxes on the Webpage.

☐ Do special processing to handle right-to-left language data in the output.

☐ Create a separate linked file containing the JavaScript code

 Load  Save  Save As  OK  Help

Die Reiter "Custom" und "CGI" beherbergen technische Details.

Wenn sie alle Optionen zu ihrem Gefallen gesetzt haben, dann klicken sie auf "Save" um sie für zukünftige Übungen verwenden zu können, oder auf "OK", wenn sie sie nur für diese Übung benutzen wollen.

JMatch

JMatch für Einsteiger

JMatch ermöglicht es Ihnen schnell und einfach Aufgaben zu erstellen, in denen Begriffe anderen Begriffen – oder sogar Bildern oder Audio-Spuren – zugeordnet werden können.

Title		
Left (ordered) items	Right (jumbled) items	Fix
1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>
Default: ???		

Config: english6.cfg

Geben Sie zunächst den gewünschten Titel der Übung im Textfeld neben "Title" ein.

In die linke, mit "Left (ordered) items" überschriebene, Spalte tragen Sie die Begriffe ein, denen zugeordnet werden soll. In die rechte, mit "Right (jumbled) items" überschriebene Spalte werden die Begriffe eingetragen, die den Begriffen in der linken Spalte zugeordnet werden sollen. Diese werden bei jeder Ausführung der Übung neu durcheinander gewürfelt.

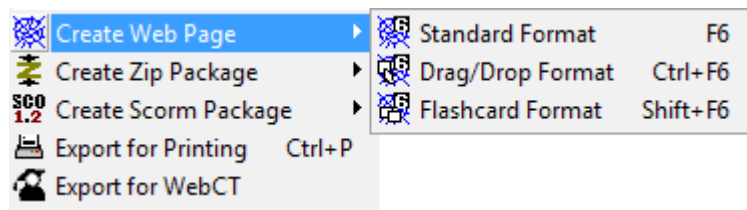
Wenn Sie wollen, dass ein Begriff aus der rechten Seite nicht zufällig neu angeordnet werden soll – etwa für ein Beispiel, dann setzen Sie neben den Begriff in der mit "Fix" überschriebenen Spalte einen Haken.

Im Textfeld neben "Default" können Sie eine generische Beschriftung eintragen, die in der jeweiligen Drop-Down-Liste angezeigt wird, solange noch nichts anderes ausgewählt wurde.



Falls Ihnen die 5 standardmäßig angezeigten Paare nicht ausreichen, dann können Sie mit den beiden Pfeilen am Rand weitere Felder sichtbar machen.

Speichern Sie die erstellte Übung durch einen Klick auf  am oberen Fensterrand, oder indem Sie das File-Menü öffnen und dort  auswählen.

Wenn sie nun eine fertige HTML-Seite aus ihrer Übung erstellen wollen, haben sie zwei Möglichkeiten:



Entweder sie erstellen im Filemenü durch Klick auf Create Web Page -> Standard Format, eine Übung, bei der mittels Drop-Down-Listen die passenden Begriffe ausgewählt werden können, oder sie wählen anstatt "Standard Format" "Drag/Drop-Format" aus um eine Übung zu erhalten, bei der die von ihnen angegebenen Begriffe zueinander gezogen werden müssen.

Alternativ können sie zum Aufruf beider Varianten auch die entsprechenden Knöpfe am Fensterrand ( für die erste, für  die zweite) oder einen Druck auf F6 bzw. Strg+F6 nutzen.



















Achten sie darauf, dass der Dateiname keine Leerzeichen oder Umlaute enthält.

Herzlichen Glückwunsch, sie haben ihre erste Zuordnungsübung mit Hot Potatoes erstellt!

JMatch Toolbar


In der Toolbar unter der Menüleiste am oberen Rand finden sie einige nützliche Icons für oft benutzte Funktionen, welche das Arbeiten mit JMatch sehr vereinfachen.

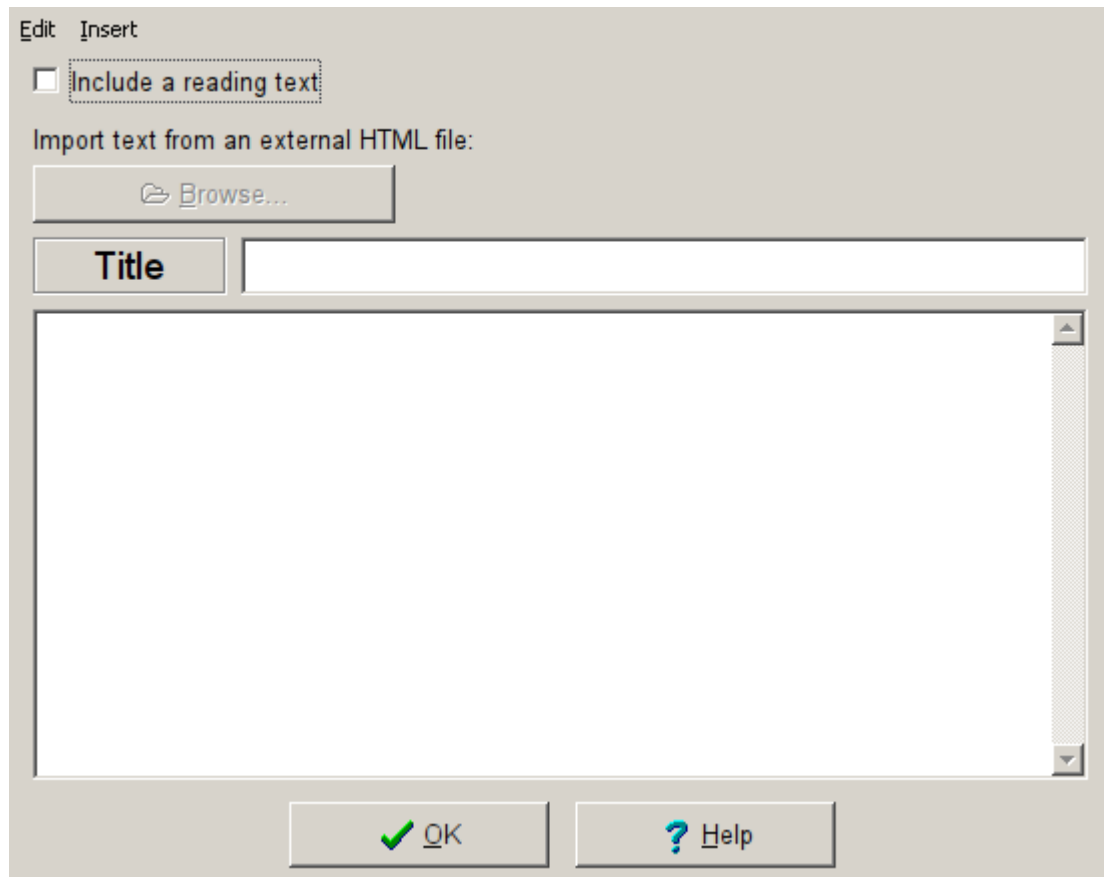
Von links nach rechts sind das:

-  Neue Übung erstellen
-  Vorhandene Übung öffnen
-  Übung speichern
-  Übung unter anderem Namen speichern
-  der Übung einen Lesetext hinzufügen
-  die Übung im Standardformat in HTML exportieren
-  die Übung im Drag/Drop-Format in HTML exportieren
-  das Programm beenden
-  letzten Arbeitsschritt rückgängig machen
-  ein markiertes Objekt ausschneiden
-  ein markiertes Objekt kopieren
-  ein markiertes Objekt einfügen
-  ein Bild aus dem Netz einbinden
-  ein Bild aus einem Verzeichnis auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  einen Link zu einer Seite im Netz einbinden
-  einen Link zu einer Seite zu einer Seite auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  den Konfigurationsbildschirm öffnen
-  die Hilfe aufrufen

JMatch für Fortgeschrittene

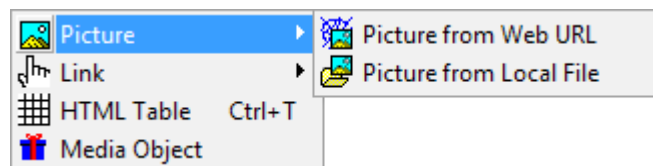
Wie JCloze auch, bietet JMatch zahlreiche Möglichkeiten um die Übungen aufzupeppen. So können unter anderem ein zusätzlicher Lesetext integriert, oder Bilder bzw. Audio-Dateien anstatt einfacher Begriffe einander zugeordnet werden.

Wenn sie einen Lesetext zur Übung bereitstellen wollen, dann klicken sie auf den Button "Lesetext" () , oder drücken sie Strg + R.



Setzen sie in dem sich öffnenden Fenster einen Haken bei *Include a reading text* und tragen sie Titel und Textkörper in den entsprechenden Textfeldern ein, oder binden sie eine externe HTML-Datei ein, in dem sie auf *Browse* klicken und die Datei auswählen. Ein Klick auf *Ok* übernimmt ihre Einstellungen und schließt das Fenster.

Zum einbinden einer Mediendatei in die Übung speichern sie diese zunächst ab. Wählen sie dann die Zeile und Spalte aus, in der die Datei eingefügt werden soll. Danach können sie über das *Insert* -Menü auswählen, was eingefügt werden soll.



Für ein Bild wählen sie *Insert->Picture->Picture from local file* oder *Picture from Web URL* und suchen dann das gewünschte Bild aus. Achten sie darauf, dass sich die Bilddatei bei Benutzung von *Picture from local file* im selben Verzeichnis wie die Übungsdatei und die aus ihr erstellte HTML-Datei befinden sollte.

Falls sie eine Audio-Datei einfügen möchten, wählen sie Insert und dann *Media Object*.

Media file:

Width: Height:

Player(s) to use:

☐

Link text:

Klicken sie dann auf *Browse* um die Datei auszuwählen. Achten sie auch hier darauf, dass sich die Datei im gleichen Verzeichnis wie die HTML-Datei der Übung befindet. Klicken sie dann auf *Add Quicktime Player* und danach auf *Add Real Player*, sofern diese nicht bereits in der Liste neben den Buttons zu finden sind.

Falls im Feld *Include a simple link* ein Häkchen gesetzt ist, entfernen sie es, in dem sie auf das Häkchen klicken.

Klicken sie abschließend auf *OK* um das Objekt einzubinden. Erschrecken sie nicht über die große Menge an scheinbarem Nonsense, den das Programm in ihren Text einfügt. Es handelt sich dabei um HTML-Anweisungen, die der Nutzer später nicht mehr sieht.

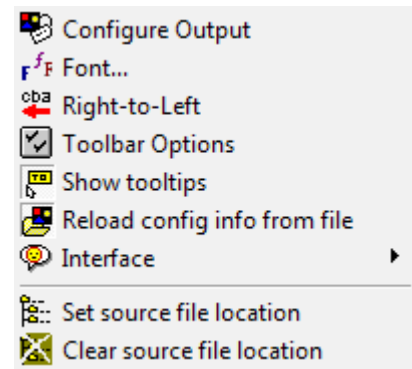
Speichern sie abschließend die Übung und exportieren sie sie als Drag/Drop-Übung in das HTML-Format wie schon im Einsteiger-Tutorial besprochen.

JMatch Optionen

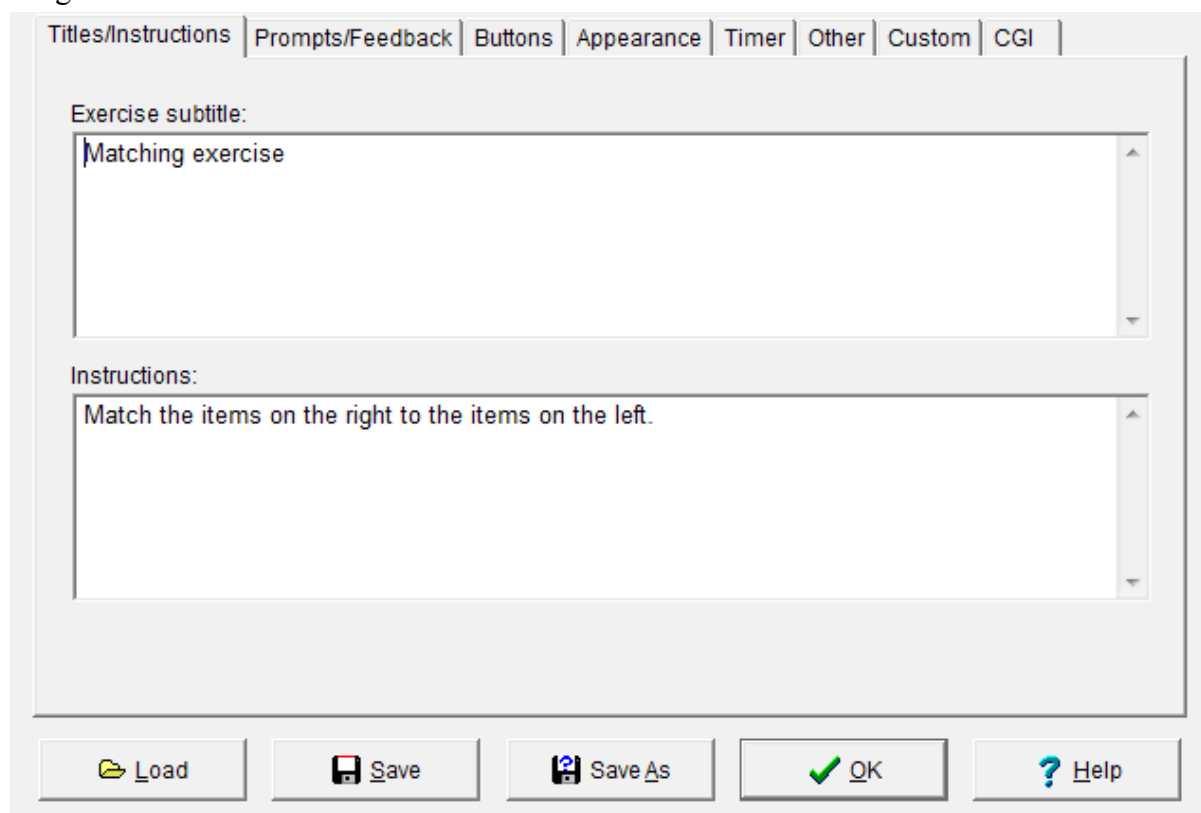
JMatch bietet eine ganze Reihe von Optionen an, die im *Options* -Menü aufgeführt sind.

Am nützlichsten dürften für sie dabei der *Font* -Menüpunkt, unter dem sie die Schriftart und Größe ändern können, sowie der *Configure Output* -Punkt sein.

Wenn sie auf *Configure Output* klicken, gelangen sie in ein neues Fenster, in dem sie verschiedene Reiter vorfinden.



Unter dem Reiter *Titles/Instructions* finden sie zwei Textfelder, in die sie den Untertitel der Übung und die Übungsanweisungen eintragen können, wenn ihnen die Standarttext nicht gefallen.



Prompts/Feedback bietet Einstellungsmöglichkeiten für die Rückmeldungen die die Übung an den Nutzer geben soll. Auch hier können sie wieder ihre eigenen Texte für korrekte und inkorrekte Antworten und anderes eintragen.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

"Correct" indicator:

"Incorrect" indicator:

Your score is:

Guess correct:

Guess incorrect:

Der Reiter *Buttons* beherbergt die Beschriftungen der Knöpfe in ihrer Übung. *Appearance* beherbergt keine für sie relevanten Optionen, da das Gesamtlayout der Seite zentral festgelegt wird um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erzeugen.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

Caption for "Check Answer" button:

Caption for "OK" button:

Caption for flashcard "Next" button

Caption for flashcard "Delete" button

Navigation

☒ Include "Next Exercise" button

Caption:

Next exercise URL:

☒ Include "Go to Contents" button

Caption:

Contents page URL:

☐ Include "Back" button

Caption:

Unter *Timer* können sie eine Zeitgrenze und einen entsprechenden Text für die Übung bestimmen.

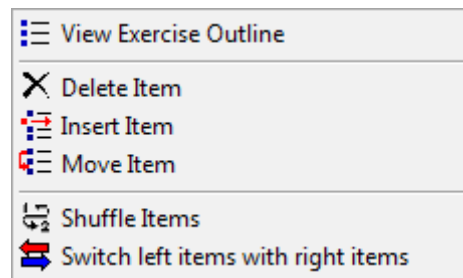
The screenshot shows the 'Timer' tab selected in a menu bar with options: Titles/Instructions, Prompts/Feedback, Buttons, Appearance, Timer, Other, Custom, and CGI. The main content area is titled 'Time limit' and contains a checkbox labeled 'Set a time limit for this exercise'. Below this are two spinners: 'Minutes' set to 1 and 'Seconds' set to 0. A text input field is labeled 'Your time is over:' with the placeholder text 'Your time is over!'. At the bottom, there is a row of five buttons: 'Load' (with a folder icon), 'Save' (with a floppy disk icon), 'Save As' (with a floppy disk icon and a plus sign), 'OK' (with a green checkmark icon), and 'Help' (with a question mark icon).

Der *Other* -Reiter hält einige interessante Optionen bereit, vor allem die Möglichkeit die Reihenfolge der Felder zu mischen (*Shuffle order of items...*) wenn die Seite geladen wird. In Verbindung mit der ebenfalls dort vorhandenen Option *Show a limited number of items...* können sie so erreichen, dass der Lernende bei jedem Aufruf der Übung nur eine zufällige Auswahl aus den von ihnen angegebenen Feldern angezeigt bekommt. Die Reiter *Custom* und *CGI* beherbergen technische Details.

The screenshot shows the 'Other' tab selected in the same menu bar. The main content area contains several checkboxes: 'Include SCORM 1.2 functions', 'Show a limited number of items each time the page loads', 'Shuffle order of items each time page loads', 'Do special processing to handle right-to-left language data in the output.', and 'Create a separate linked file containing the JavaScript code'. The 'Show a limited number of items...' checkbox is checked, and next to it is a text label 'Number of items to show on each page load:' followed by a spinner set to 1. At the bottom, the same row of five buttons ('Load', 'Save', 'Save As', 'OK', 'Help') is present as in the previous screenshot.

Wenn sie alle Optionen zu ihrem Gefallen gesetzt haben, dann klicken sie auf *Save* um sie für zukünftige Übungen verwenden zu können, oder auf *OK*, wenn sie sie nur für diese Übung benutzen wollen.

JMatch bietet ihnen im Menü *Manage Items* eine Möglichkeit einfach die Reihenfolge der einander zuzuordnenden Felder festzulegen, ein Feld zu entfernen oder neu einzufügen, die Felder zufällig neu anzuordnen oder die Felder der linken und rechten Spalte zu vertauschen.



Mit *View Exercise Outline* können sie sich einen Überblick über alle Felder der Übung verschaffen und einfach durch ziehen der Einträge die Reihenfolge der Felder verändern. *Move Item* erfüllt dieselbe Funktion, allerdings müssen sie hier explizit angeben welches Feld sie auf welche Position verschieben wollen.

Delete Item und *Insert Item* fragen sie danach auf welcher Feldnummer ein Feld gelöscht oder neu eingefügt werden soll.

Shuffle Items würfelt die Reihenfolge der Felder durcheinander und *Switch left items with right items* tauscht die Inhalte der Spalten *Left* und *Right* gegeneinander aus.

JQuiz

JQuiz für Einsteiger

Mit JQuiz können sie Quizze erstellen. Diese können entweder Multiple-Choice, Multi-Select, Short Answer oder eine freie Kombination aus diesen Antworttypen beinhalten.

The screenshot shows the JQuiz application window. At the top is a toolbar with various icons for file operations and editing. Below the toolbar is a form with the following sections:

- Title:** A text input field for the quiz title.
- Q1:** A text input field for the question number, with up and down arrows for navigation.
- Multiple-choice:** A dropdown menu currently set to "Multiple-choice".
- Answers:** A section with four rows labeled A, B, C, and D. Each row has a text input field for the answer.
- Feedback:** A section with four rows corresponding to the answers. Each row has a text input field for feedback.
- Settings:** A section with four rows, each containing a checkbox labeled "Correct".

At the bottom of the window, there is a status bar that reads "Config: english6.cfg".

Um ein neues Quiz zu erstellen, geben sie zunächst neben *Title* einen Namen für das Quiz an und speichern sie es mit einem Druck auf den Speichern-Knopf (3. von links in der Toolbar) unter einem von ihnen gewählten Namen.

Neben dem "Q" finden sie die Nummer der Frage, die sie entweder direkt eintippen oder mit den daneben befindlichen Pfeilen ändern können. Ein Klick auf den aufwärts gerichteten Pfeil bringt sie zur nächsten, ein Klick auf den abwärts gerichteten Pfeil zur vorherigen Frage. Das Textfeld daneben nimmt ihren Fragetext auf und über die Auswahlbox können sie festlegen was für einen Antworttyp die Frage haben soll.


Der Antworttyp *Multiple-Choice* bietet zur jeder Frage mehrere Antwortmöglichkeiten an, von denen mehrere korrekt sein können, aber nur eine ausgewählt werden kann. *Multi-Select* erfordert hingegen, dass alle korrekten Antworten markiert werden.

Im Gegensatz zu diesen beiden Antworttypen muss der Nutzer bei *Short Answer* selber eine Eingabe vornehmen, die dann gegen verschiedene von ihnen vorgegebene Antwortmöglichkeiten geprüft wird. Der ebenfalls angebotene Antworttyp *Hybrid* stellt eine Mischform aus Short Answer und Multiple-Choice dar – nach einer von ihnen festzulegenden Anzahl von falschen Antworten im Short Answer-Modus wird auf Multiple-Choice gewechselt.

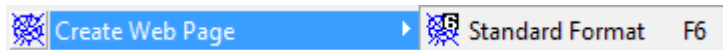
In den drei Spalten *Answers*, *Feedback* und *Settings* können sie die Antwortmöglichkeiten und ein Feedback zu jeder Antwortmöglichkeit vorgeben, sowie bestimmen, ob es sich um eine korrekte Antwort handelt bzw. ob die Antwort im *Multi-Select*-Modus markiert werden muss oder nicht.


Achten sie darauf, dass der Inhalt der *Feedback*-Spalte im *Multi-Select*-Modus nicht angezeigt wird. Wenn sie nichts eintragen, wird das in den Optionen definierte Standardfeedback angezeigt.

Sollten sie weitere Antwortmöglichkeiten definieren wollen, so können sie mit den beiden Pfeilen neben *Answers* weitere Zeilen sichtbar machen.

Haben sie die gewünschten Fragen und Antwortmöglichkeiten angegeben, so speichern sie die Übung mit einem Druck auf .

Wenn sie nun eine fertige HTML-Seite aus ihrer Übung erstellen wollen, dann klicken sie im *File*-Menü auf




















den entsprechenden Button am Bildschirmrand (), oder drücken sie auf F6.

Achten sie darauf, dass der von ihnen gewählte Name keine Leerzeichen oder Umlaute enthält.

Herzlichen Glückwunsch, sie haben soeben ihr erstes Quiz mit Hot Potatoes erstellt!


JQuiz Toolbar

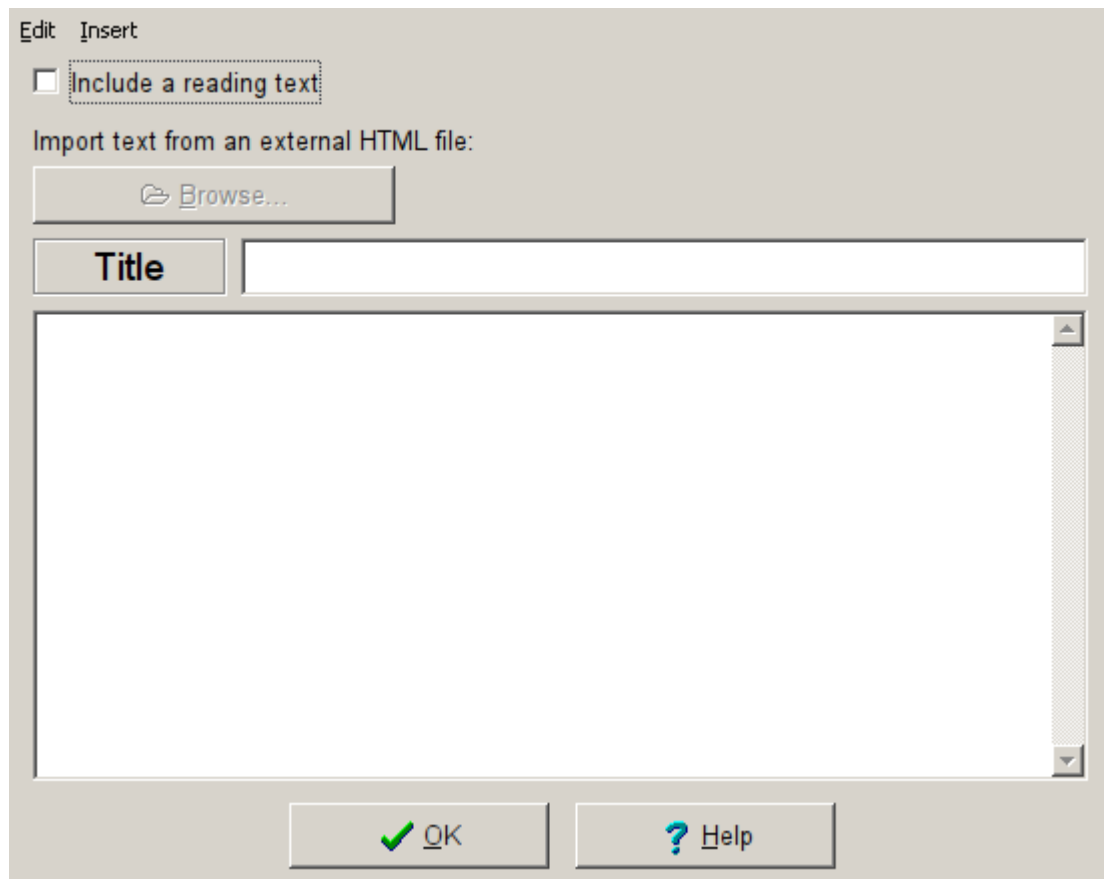
Die Toolbar von JQuiz beinhaltet die bei Hot Potatoes üblichen Buttons. Von links nach rechts:

-  Neue Übung erstellen
-  Vorhandene Übung öffnen
-  Übung speichern
-  Übung unter anderem Namen speichern
-  der Übung einen Lesetext hinzufügen
-  die Übung in HTML exportieren
-  das Programm beenden
-  den letzten Arbeitsschritt rückgängig machen
-  ein markiertes Objekt ausschneiden
-  ein markiertes Objekt kopieren
-  ein Objekt einfügen
-  ein Bild aus dem Netz einbinden
-  ein Bild auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  einen Link zu einer Seite im Netz
-  einen Link zu einer Seite auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  den Konfigurationsbildschirm öffnen
-  die Hilfe aufrufen

JQuiz für Fortgeschrittene

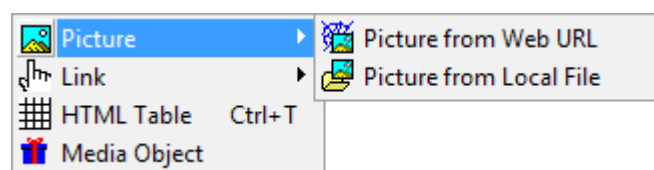
Wie die meisten anderen Hot Potatoes-Programme auch, bietet Ihnen JQuiz die Möglichkeit vielfältige Medien in Ihrer Übung zu nutzen oder einen Lesetext zur Übung zur Verfügung zu stellen.

Einen Lesetext fügen Sie zu der Übung hinzu, indem Sie entweder auf im *File*-Menü auf *Add Reading Text* klicken, den entsprechenden Button in der Toolbar nutzen (), oder Strg+R drücken.



Setzen sie in dem neu geöffneten Fenster den Haken bei *Include a reading text* und tragen sie Titel und Textkörper in die entsprechenden Bereiche ein. Alternativ können sie auch über *Browse* eine HTML-Seite auswählen, die als Lesetext eingebunden werden soll. Diese sollte sich allerdings im gleichen Verzeichnis wie die HTML-Datei der Übung befinden.

Wenn sie eine Mediendatei einbinden wollen, dann speichern sie die Übung zunächst ab. Wählen sie dann das Textfeld aus, in das die Datei eingefügt werden soll. Danach können sie über das *Insert*-Menü auswählen, was eingefügt werden soll.



Für ein Bild wählen sie *Picture from local file* oder *Picture from Web URL* und suchen dann das gewünschte Bild aus. Achten sie darauf, dass sich die Bilddatei bei Benutzung von *Picture from local file* im selben Verzeichnis wie die Übungsdatei und die aus ihr erstellte HTML-Datei befinden sollte.

Falls sie eine Audio-Datei einfügen möchten, wählen sie *Media Object*.

The image shows a configuration window for a media player. At the top, there is a 'Media file:' label followed by a text box containing 'ihr_medien_objekt' and a 'Browse...' button with a folder icon. Below this are 'Width:' and 'Height:' labels with text boxes containing '100' and '30' respectively. In the center, there is a list titled 'Player(s) to use:' containing 'QuickTime Player'. To the left of this list are four buttons: 'Add Windows Media Player ->', 'Add QuickTime Player ->', 'Add RealPlayer ->', and 'Add Flash Player ->'. To the right of the list are up and down arrow buttons. Below the list is a 'Remove' button with a red 'X' icon. At the bottom left, there is a checkbox labeled 'Include a simple link' which is currently unchecked. To its right is a 'Link text:' label followed by an empty text box. At the very bottom are two buttons: 'OK' with a green checkmark icon and 'Cancel' with a red 'X' icon.

Klicken sie dann auf *Browse* um die Datei auszuwählen. Achten sie auch hier darauf, dass sich die Datei im gleichen Verzeichnis wie die HTML-Datei der Übung befindet. Klicken sie dann auf *Add Quicktime Player* und danach auf *Add Real Player*, sofern diese nicht bereits in der Liste neben den Buttons zu finden sind.

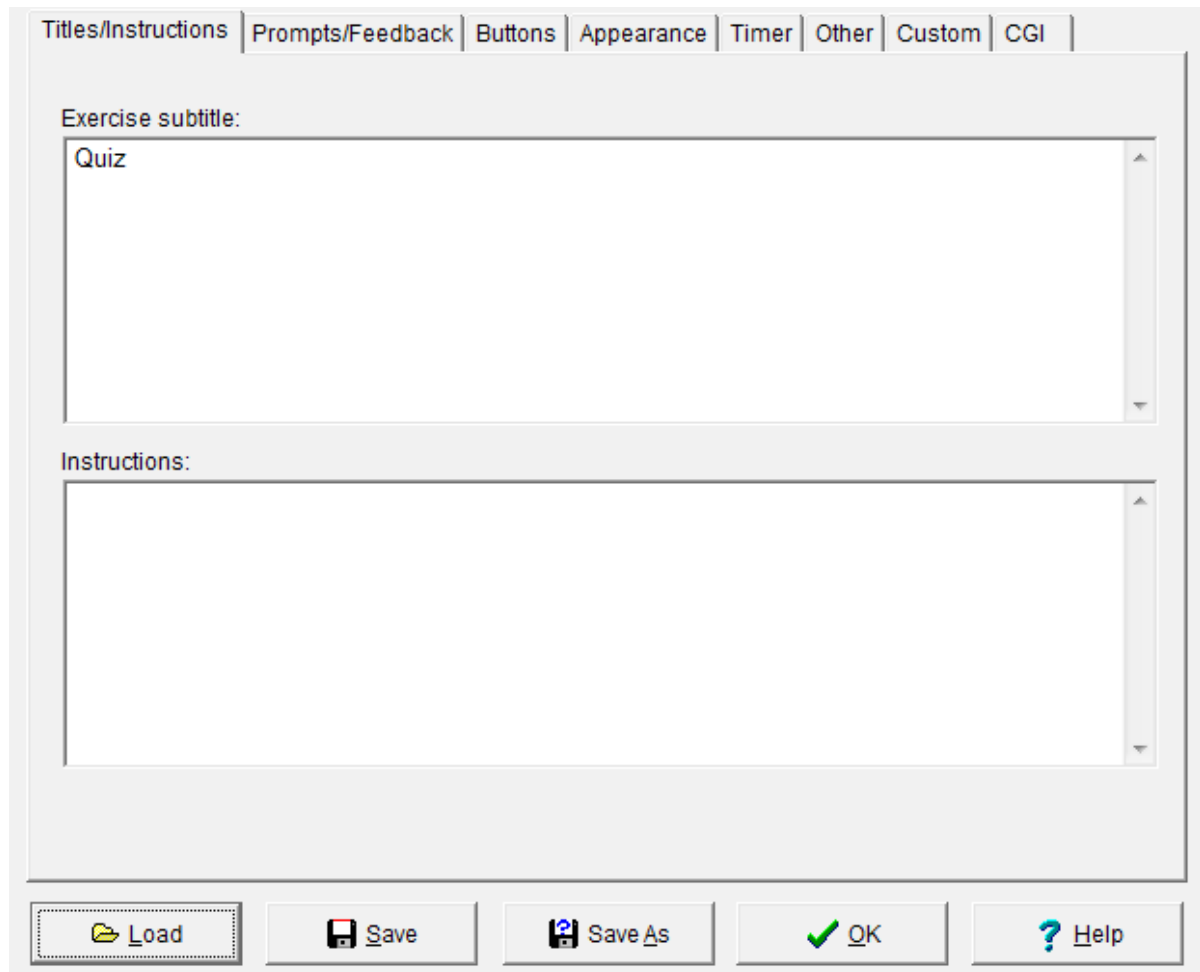
Falls im Feld *Include a simple link* ein Häkchen gesetzt ist, entfernen sie es, indem sie auf das Häkchen klicken.

Klicken sie abschließend auf *OK* um das Objekt einzubinden. Erschrecken sie nicht über die große Menge an scheinbarem Nonsense, den das Programm in ihren Text einfügt. Es handelt sich dabei um HTML-Anweisungen, die der Nutzer später nicht mehr sieht.

JQuiz Optionen

JMatch bietet eine ganze Reihe von Optionen an, die im *Options*-Menü aufgeführt sind. Am nützlichsten dürften für sie dabei der *Font*-Menüpunkt, unter dem sie die Schriftart und Größe ändern können, sowie der *Configure Output*-Punkt sein.

Wenn sie auf *Configure Output* klicken, gelangen sie in ein neues Fenster, in dem sie verschiedene Reiter vorfinden. Unter dem Reiter *Titles/Instructions* finden sie zwei Textfelder, in die sie den Untertitel der Übung und die Übungsanweisungen eintragen können, wenn ihnen die Standardtext nicht gefallen.



The screenshot shows a dialog box titled 'Titles/Instructions' with several tabs: 'Titles/Instructions', 'Prompts/Feedback', 'Buttons', 'Appearance', 'Timer', 'Other', 'Custom', and 'CGI'. The 'Titles/Instructions' tab is active. It contains two text input fields. The first field is labeled 'Exercise subtitle:' and contains the text 'Quiz'. The second field is labeled 'Instructions:' and is empty. At the bottom of the dialog box, there are five buttons: 'Load' (with a folder icon), 'Save' (with a floppy disk icon), 'Save As' (with a floppy disk icon), 'OK' (with a green checkmark icon), and 'Help' (with a question mark icon).

Prompts/Feedback bietet Einstellungsmöglichkeiten für die Rückmeldungen die die Übung an den Nutzer geben soll. Auch hier können sie wieder ihre eigenen Texte für korrekte und inkorrekte Antworten und anderes eintragen.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
<p>"Correct" indicator:</p> <input type="text" value=":-)"/>		<p>Questions answered correctly first time:</p> <input type="text" value="Questions answered correctly first time:"/>					
<p>"Incorrect" indicator:</p> <input type="text" value="X"/>		<p>Next correct letter in the answer:</p> <input type="text" value="Next correct letter in the answer:"/>					
<p>Guess correct:</p> <input type="text" value="Correct!"/>		<p>Please enter a guess.</p> <input type="text" value="Please enter a guess."/>					
<p>Guess incorrect:</p> <input type="text" value="Sorry! Try again."/>		<p>Your answer is partly incorrect:</p> <input type="text" value="Your answer is partly wrong:"/>					
<p>Your score is:</p> <input type="text" value="Your score is"/>		<p>Correct answers:</p> <input type="text" value="Correct answers:"/>					
<p>Questions completed so far:</p> <input type="text" value="Questions completed so far:"/>		<p>You have completed the exercise:</p> <input type="text" value="You have completed the exercise."/>					
<div> <input type="button" value="Load"/> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Save As"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Help"/> </div>							

Der Reiter *Buttons* beherbergt die Beschriftungen der Knöpfe in ihrer Übung.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
<p>Caption for "CheckAnswer" button:</p> <input type="text" value="Check"/>		<p>Caption for "OK" button:</p> <input type="text" value="OK"/>					
<p><input checked="" type="checkbox"/> Include "Hint" button</p> <p>Caption: <input type="text" value="Hint"/></p>		<p>Caption for "Next question" button:</p> <input type="text" value="=>"/>					
<p><input checked="" type="checkbox"/> Include "Show answer" button</p> <p>Caption: <input type="text" value="Show answer"/></p>		<p>Caption for "Previous question" button:</p> <input type="text" value="<="/>					
<p>Caption for "Show all questions" button:</p> <input type="text" value="Show all questions"/>		<p>Caption for "Show one by one" button:</p> <input type="text" value="Show questions one by one"/>					
<p>Navigation</p> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Include "Next Exercise" button <div> Caption: <input type="text" value="=>"/> </div> </div> <div> <p>Next exercise URL: <input type="text" value="nextpage.htm"/> <input type="button" value="Browse..."/></p> </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Include "Go to Contents" button <div> Caption: <input type="text" value="Index"/> </div> </div> <div> <p>Contents page URL: <input type="text" value="contents.htm"/> <input type="button" value="Browse..."/></p> </div> <div> <input type="checkbox"/> Include "Back" button <div> Caption: <input type="text" value="<="/> </div> </div>							
<div> <input type="button" value="Load"/> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Save As"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Help"/> </div>							

Appearance beherbergt keine für sie relevanten Optionen, da das Gesamtlayout der Seite zentral festgelegt wird um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erzeugen.

Unter *Timer* können sie eine Zeitgrenze und einen entsprechenden Text für die Übung bestimmen.

The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top: 'Titles/Instructions', 'Prompts/Feedback', 'Buttons', 'Appearance', 'Timer' (selected), 'Other', 'Custom', and 'CGI'. The 'Timer' tab is active, displaying a 'Time limit' section. This section contains a checkbox labeled 'Set a time limit for this exercise'. Below the checkbox are two spinners: 'Minutes' set to 1 and 'Seconds' set to 0. Further down is a text input field labeled 'Your time is over:' containing the text 'Your time is over!'. At the bottom of the window is a toolbar with five buttons: 'Load' (with a folder icon), 'Save' (with a floppy disk icon), 'Save As' (with a floppy disk icon and a plus sign), 'OK' (with a green checkmark icon), and 'Help' (with a question mark icon).

Der *Other*-Reiter hält einige interessante Optionen bereit, vor allem die Möglichkeit die Reihenfolge der Fragen zu mischen (*Shuffle order of questions...*) wenn die Seite geladen wird. In Verbindung mit der ebenfalls dort vorhandenen Option *Show a limited number of questions...* können sie so erreichen, dass der Lernende bei jedem Aufruf der Übung nur eine zufällige Auswahl aus den von ihnen angegebenen Fragen angezeigt bekommt. Hier können sie ebenfalls auswählen, ob die Anzahl der richtig ausgewählten Antwortmöglichkeiten angezeigt werden soll (z.B. 3/4 richtig angekreuzt) (*Show number of questions...*), ob die bisher erreichte Punktzahl nach jeder richtigen Antwort angezeigt werden soll (*Show score after...*), ob die auf Groß/Kleinschreibung geachtet werden soll (*Make answer-checking case-sensitive*) und ob eine Liste der anderen korrekten Antworten angezeigt werden soll, wenn eine Frage richtig beantwortet wurde.

Außerdem können sie mittels *Include a keypad...* bestimmen, ob ein Tastenfeld angezeigt werden sollen, das die Eingabe von nicht-romanischen Zeichen erleichtert. Das Textfeld unter der Option dient zur Angabe der Zeichen, die zur Auswahl gestellt werden sollen.

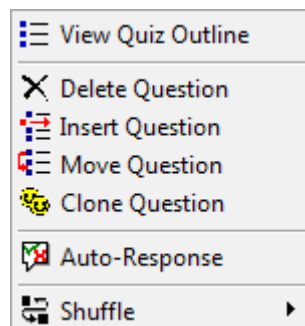
Titles/Instructions | Prompts/Feedback | Buttons | Appearance | Timer | Other | Custom | CGI

☐ Include SCORM 1.2 functions
☐ Show a limited number of questions each time the page loads
 Questions to show:
☐ Shuffle order of questions each time page loads
☐ Shuffle order of answers in each question when page loads
☒ Show number of questions answered correctly in one guess
☒ Show score after each correct answer
☐ Make answer-checking case-sensitive
☒ Show list of other correct answers
 attempts are allowed before a hybrid question switches to multiple-choice.
☐ Do special processing to handle right-to-left language data in the output.
☐ Create a separate linked file containing the JavaScript code
☐ Include a keypad to help the student type non-roman characters
 Always include these characters on the keypad:

Die Reiter *Custom* und *CGI* beherbergen technische Details.

Wenn sie alle Optionen zu ihrem Gefallen gesetzt haben, dann klicken sie auf *Save* um sie für zukünftige Übungen verwenden zu können, oder auf *OK*, wenn sie sie nur für diese Übung benutzen wollen.

JQuiz bietet ihnen im Menü *Manage Questions* eine Möglichkeit einfach die Reihenfolge der Fragen festzulegen, eine Frage zu entfernen oder neu einzufügen, die Fragen oder Antworten zufällig neu anzuordnen oder eine Frage zu duplizieren.



Mit *View Quiz Outline* können sie sich einen Überblick über alle Fragen der Übung verschaffen und einfach durch ziehen der Einträge die Reihenfolge der Fragen verändern. *Move Item* erfüllt dieselbe Funktion, allerdings müssen sie hier explizit angeben welche Frage sie auf welche Position verschieben wollen.

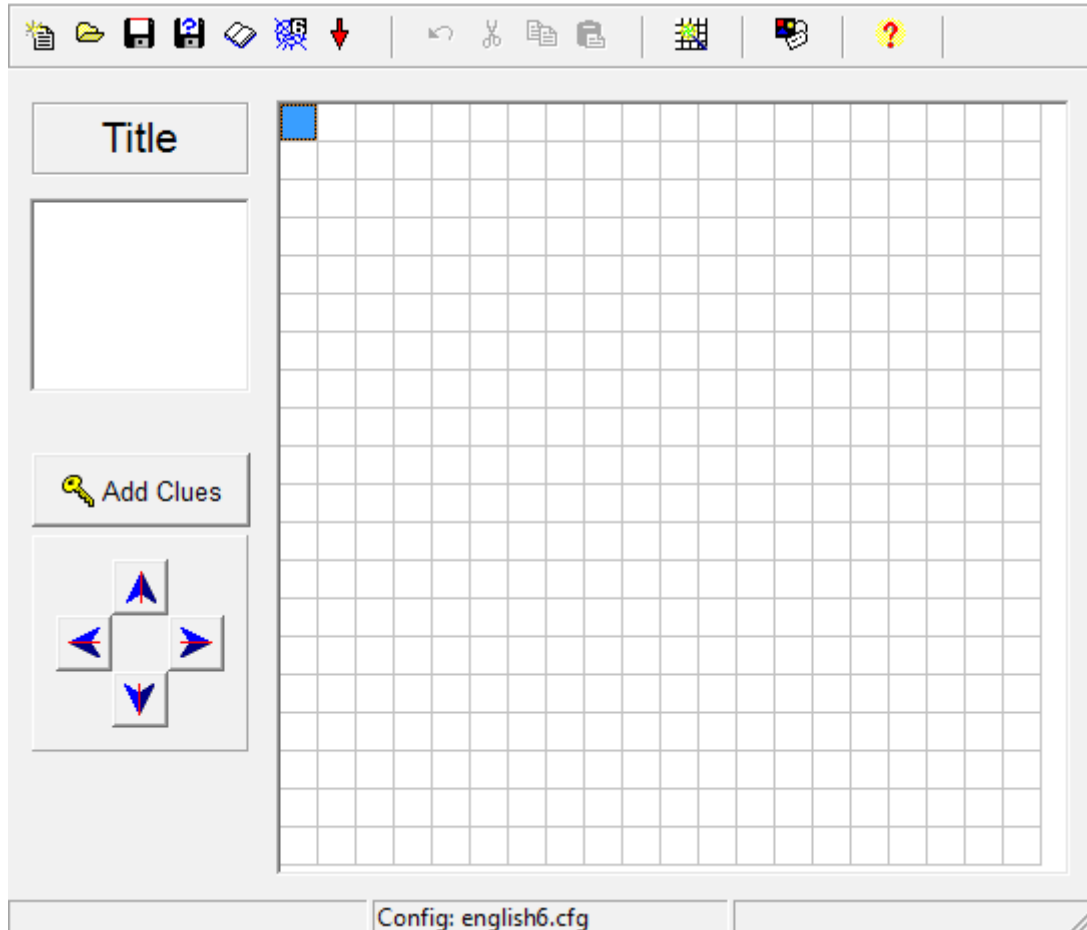
Delete Item und *Insert Item* fragen sie danach auf welcher Nummer eine Frage gelöscht oder neu eingefügt werden soll.


Shuffle Items würfelt die Reihenfolge der Fragen (*Shuffle Order of Questions*) oder Antworten (*Shuffle Order of Answers*) durcheinander.


JCross

JCross für Einsteiger

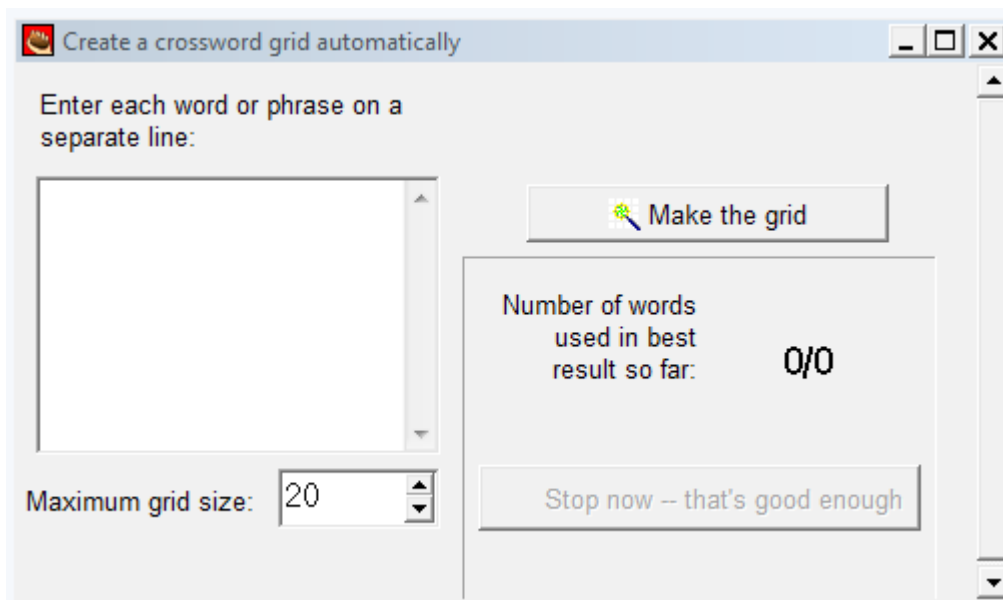
Mit JCross können sie schnell und einfach aus einer Liste von Wörtern ein Kreuzworträtsel erstellen.



Geben sie zunächst im Textfeld unter *Title* den gewünschten Titel für das Kreuzworträtsel ein. Dann speichern sie das Rätsel indem sie File und dann *Save* auswählen, den  Button in der Toolbar anklicken oder durch einen Druck auf Strg + S ab.

Sie können nun entweder das Kreuzworträtsel manuell erstellen indem sie es Buchstaben für Buchstaben in das angezeigte Gitter eingeben, oder sie können mittels *Manage Grid* und dann *Automatic Grid-Maker* (oder mittels des  Buttons in der Toolbar) automatisch ein Kreuzworträtsel erstellen lassen.

Wenn sie diesen Weg wählen, dann öffnet sich ein neues Fenster, in dem sie alle Wörter die sie im Kreuzworträtsel haben wollen in einem Textfeld eintragen können. Dabei muss jedes Wort auf einer eigenen Zeile stehen.



Stellen sie danach bei *Maximum grid size* die gewünschte Maximalgröße des Kreuzworträtsels ein und klicken sie auf *Make the grid*. Das Programm versucht nun ein Kreuzworträtsel zu finden in dem möglichst alle Wörter verwendet werden. Wenn ihnen der Prozess zu lange dauert, können sie ihn mit *Stop now – that's good enough* abbrechen und das beste bis dahin gefundene Ergebnis benutzen.

Nachdem das Rätsel erstellt wurde klicken sie auf *Add Clues*. Ein neues Fenster öffnet sich, in dem sie zu jedem Eintrag des Kreuzworträtsels Hinweise geben können.

Across	Words	Clues
3	Weg	
4	diesen	

OK

Down	Words	Clues
1	sie	
2	wählen	
3	Wenn	

OK

OK

Klicken sie dazu das Wort an und tragen sie den Hinweis im Textfeld unter dem Wort ein. Bestätigen sie die Eingabe durch Druck auf die Enter-Taste oder durch einen Klick auf den *OK*-Button neben dem Textfeld.

Ein Klick auf den *OK*-Button am unteren Fensterrand übernimmt ihre Hinweise.

Beachten sie, dass die eingestellten Hinweise verloren gehen, wenn sie das Kreuzworträtsel neu berechnen lassen. Es ist daher hilfreich, Wörter und Hinweise in einer externen Textdatei zu sichern.

Speichern sie das Kreuzworträtsel jetzt und exportieren sie es durch einen Aufruf des *File*-Menüs und darauf folgender Wahl von  **Create Web Page** ▶  **Standard Format** F6 einen Druck auf F6, oder durch einen Klick auf den  Button in der Toolbar in das HTML-Format.

Achten sie darauf, dass der von ihnen gewählte Name keine Leerzeichen oder Umlaute enthält.

Herzlichen Glückwunsch, sie haben soeben ihr erste Kreuzworträtsel mit Hot Potatoes erstellt!

JCross Toolbar

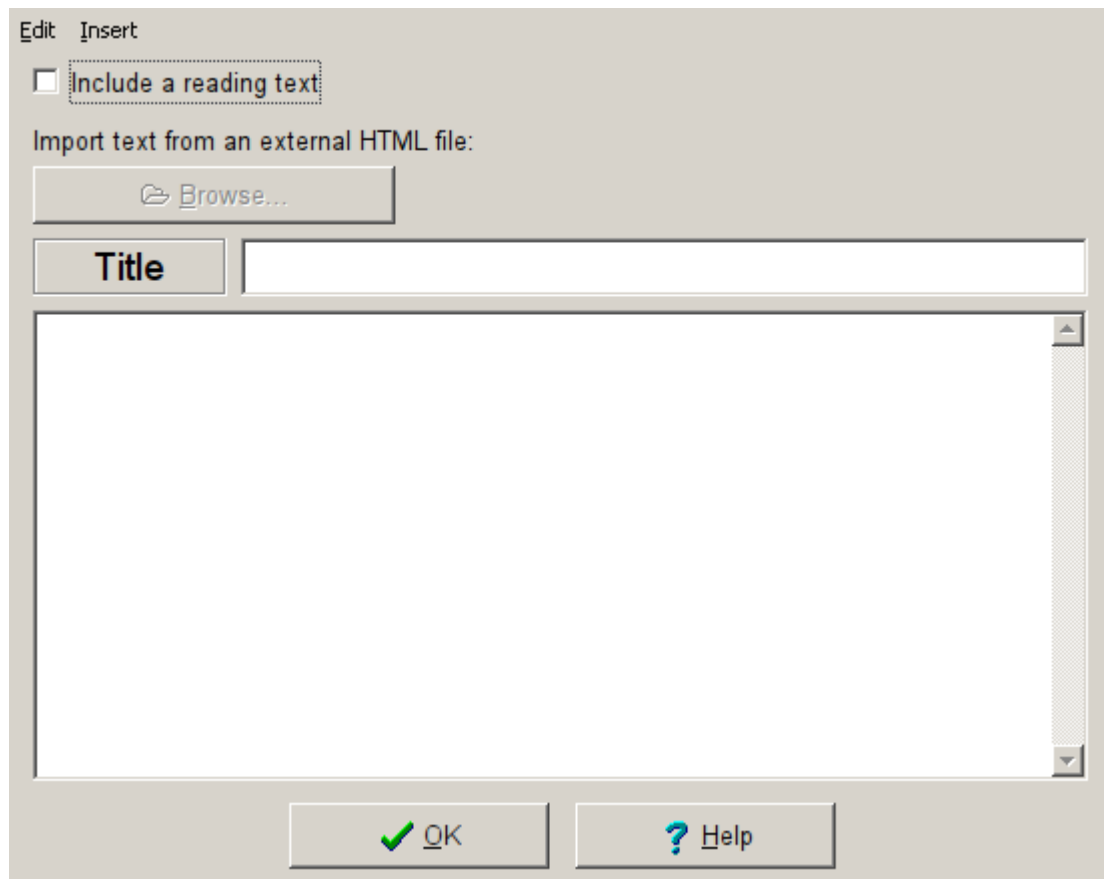
Die Toolbar von JCross beinhaltet die bei Hot Potatoes üblichen und zusätzlich zu diesen noch einen speziellen Button. Von links nach rechts:

-  Neue Übung erstellen
-  Vorhandene Übung öffnen
-  Übung speichern
-  Übung unter anderem Namen speichern
-  der Übung einen Lesetext hinzufügen
-  die Übung in HTML exportieren
-  das Programm beenden
-  letzten Arbeitsschritt rückgängig machen
-  ein markiertes Objekt ausschneiden
-  ein markiertes Objekt kopieren
-  ein Objekt aus der Zwischenablage einfügen
-  ein Kreuzworträtsel automatisch aus einer Liste von Wörtern erstellen (s.o.)
-  ein Bild aus dem Netz einbinden
-  ein Bild auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  einen Link zu einer Seite im Netz einbinden
-  einen Link zu einer Seite auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  den Konfigurationsbildschirm öffnen
-  die Hilfe aufrufen

JCross für Fortgeschrittene

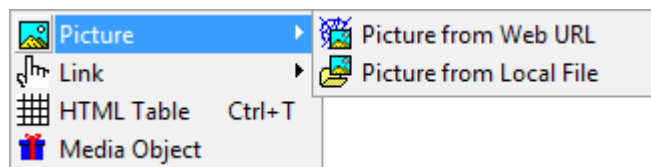
Im Gegensatz zu den bisherigen Programmen der Hot Potatoes-Suite hat JCross nicht allzu viele Möglichkeiten andere Medien als puren Text einzubinden.

Allerdings können sie wieder per File und *Add Reading Text*, Strg + R oder  Button einen Lesetext einfügen.



Setzen sie dazu wie gehabt den Haken bei *Include a reading text* im neu geöffneten Fenster und tragen sie entweder den Text und seinen Titel in den entsprechenden Feldern ein, oder wählen sie über *Browse* einen HTML-Datei aus, die als Lesetext eingefügt werden soll. Bestätigen sie mit einem Druck auf *OK*.

Es ist möglich in das *Title*-Textfeld im Hauptfenster, oder in die Hinweisen im *Add Clues*-Fenster Mediendateien einzufügen.



In beiden Fällen wählen sie zunächst das gewünschte Textfeld aus und benutzen dann das *Insert*-Menü und wählen, je nach dem was sie einfügen wollen, *Picture from Local file*, *Picture from Web URL* oder *Media Object* aus.

Im Falle eines Bildes wählen sie es einfach aus und bestätigen. Achten sie darauf, dass sich die Bilddatei bei Benutzung von *Picture from local file* im selben Verzeichnis wie die Übungsdatei und die aus ihr erstellte HTML-Datei befinden sollte.

The image shows a configuration window for a media player. At the top, there is a 'Media file:' label followed by a text box containing 'ihr_medien_objekt' and a 'Browse...' button with a folder icon. Below this, 'Width:' is set to '100' and 'Height:' is set to '30'. A section titled 'Player(s) to use:' contains a list box with 'QuickTime Player' and a 'Remove' button with an 'X' icon. To the left of the list box are four buttons: 'Add Windows Media Player ->', 'Add QuickTime Player ->', 'Add RealPlayer ->', and 'Add Flash Player ->'. To the right of the list box are up and down arrow buttons. Below the list box is a checkbox labeled 'Include a simple link' which is currently unchecked, followed by a 'Link text:' label and an empty text box. At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons, with a green checkmark next to 'OK' and a red 'X' next to 'Cancel'.

Im Falle einer Audio-Datei (*Media Object*), wählen sie im neuen Fenster über *Browse* die gewünschte Datei aus und klicken sie dann auf *Add QuickTime Player* und *Add RealPlayer*. Entfernen sie abschließend den Haken bei *Include a simple link* und bestätigen sie durch Klick auf *OK*.

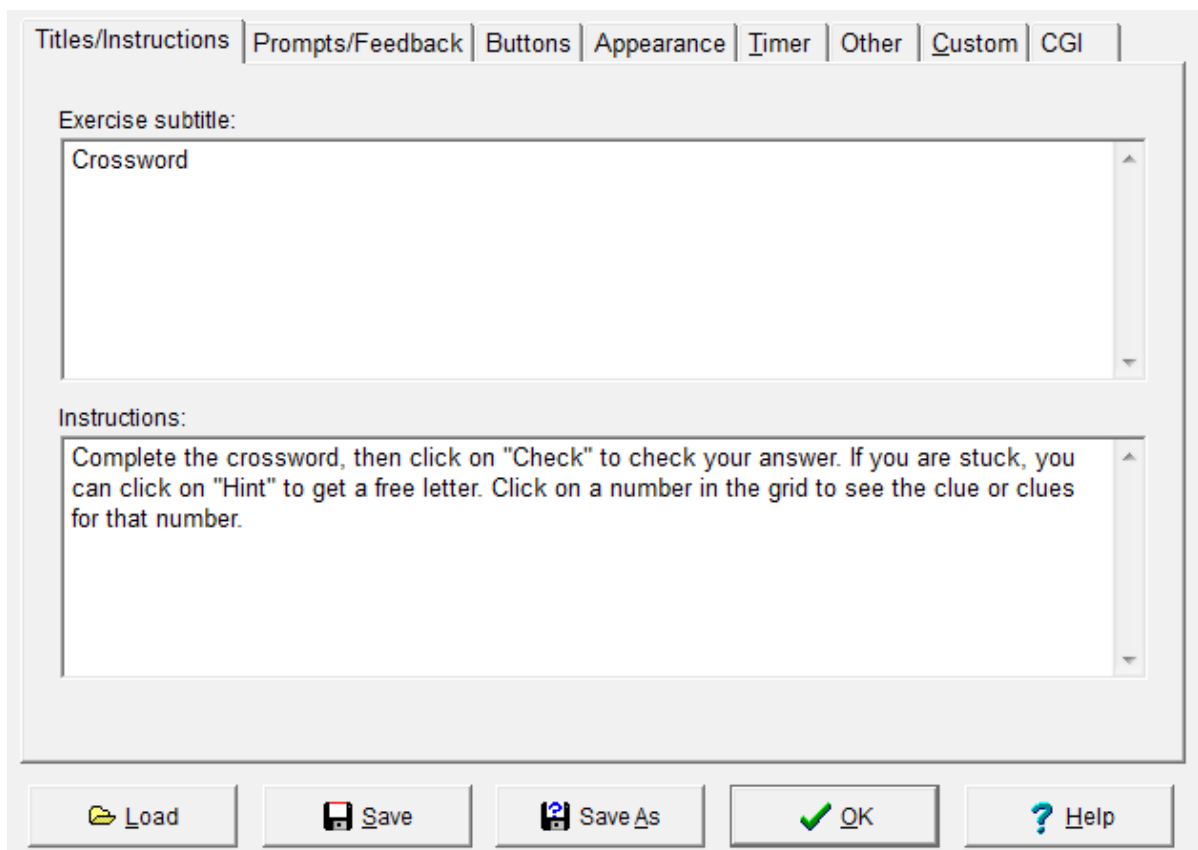
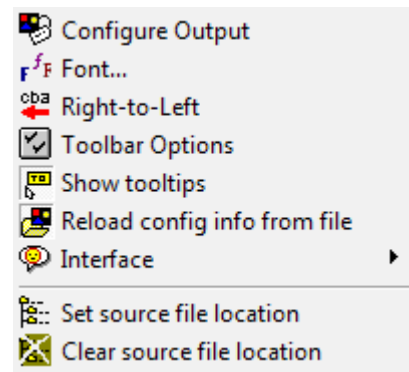
Achten sie darauf, dass sich auch hier die Mediendatei im selben Verzeichnis wie die HTML-Datei ihrer Übung befinden sollte.

JCross Optionen

JCross bietet eine ganze Reihe von Optionen an, die im *Options*-Menü aufgeführt sind.

Am nützlichsten dürften für sie dabei der *Font*-Menüpunkt, unter dem sie die Schriftart und Größe ändern können, sowie der *Configure Output*-Punkt sein. Wenn sie auf *Configure Output* klicken, gelangen sie in ein neues Fenster, in dem sie verschiedene Reiter vorfinden.

Unter dem Reiter *Titles/Instructions* finden sie zwei Textfelder, in die sie den Untertitel der Übung und die Übungsanweisungen eintragen können, wenn ihnen die Standardtext nicht gefallen.



Prompts/Feedback bietet Einstellungsmöglichkeiten für die Rückmeldungen die die Übung an den Nutzer geben soll. Auch hier können sie wieder ihre eigenen Texte für korrekte und inkorrekte Antworten und anderes eintragen.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

Clues across:

Across:

Clues down:

Down:

Correct:

Correct! Well done.

Some answers incorrect:






Some of your answers are incorrect. Incorrect squares have been blanked out.

Correct letter added:

A correct letter has been added.

Your score is:

Your score is

 Load
  Save
  Save As
  OK
  Help

Der Reiter *Buttons* beherbergt die Beschriftungen der Knöpfe in ihrer Übung.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

Caption for "Check Answer" button:

Check

Caption for "Enter Answer" button:

Enter

Caption for "OK" button:

OK

☒ Include "Hint" button

Caption:

Hint

Navigation


☒ Include "Next Exercise" button

Caption:

=>

Next exercise URL:

nextpage.htm

 Browse...


☒ Include "Go to Contents" button

Caption:

Index

Contents page URL:






contents.htm

 Browse...

☐ Include "Back" button

Caption:

<=

 Load
  Save
  Save As
  OK
  Help

Appearance beherbergt keine für sie relevanten Optionen, da das Gesamtlayout der Seite zentral festgelegt wird um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erzeugen.

Unter *Timer* können sie eine Zeitgrenze und einen entsprechenden Text für die Übung bestimmen.

The screenshot shows a software window with a tabbed interface. The 'Timer' tab is selected, showing options to set a time limit and a message for when time is over. The interface includes a title bar, a tabbed menu, a main content area, and a bottom toolbar.

Titles/Instructions | Prompts/Feedback | Buttons | Appearance | **Timer** | Other | Custom | CGI

Time limit

☐ Set a time limit for this exercise

Minutes: 1

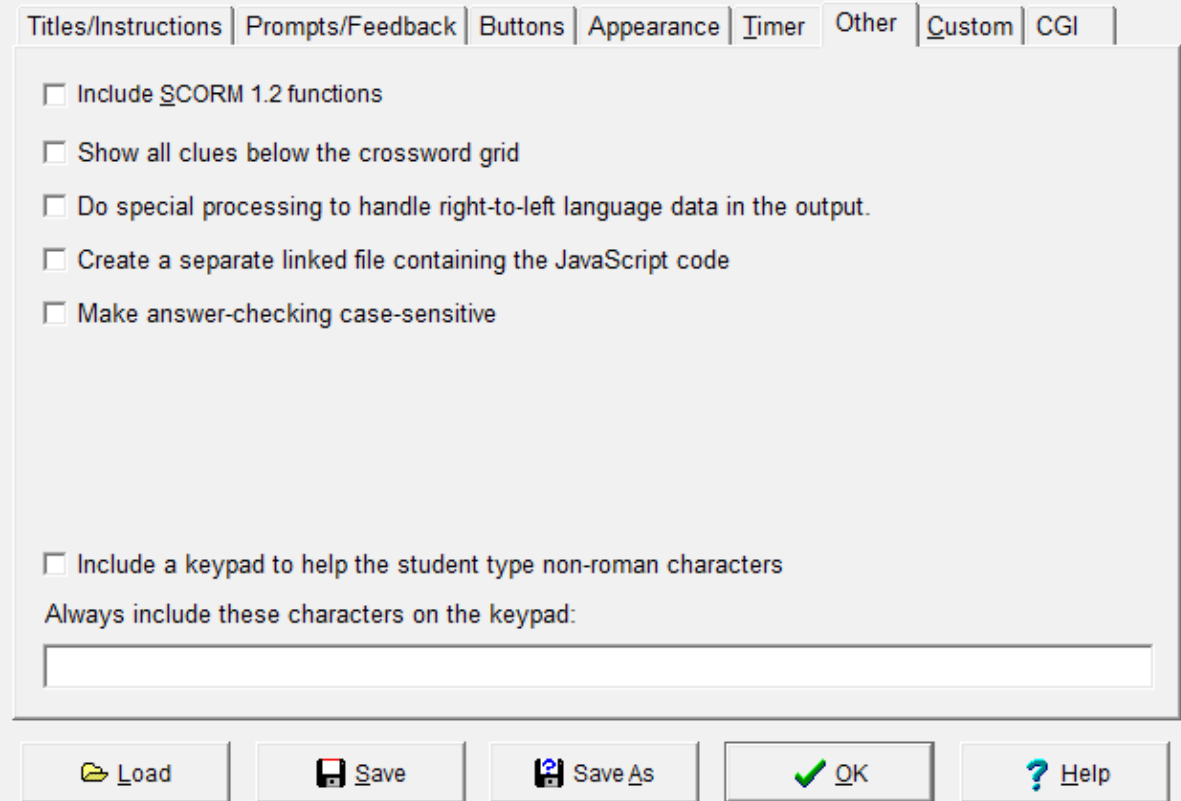
Seconds: 0

Your time is over:

Your time is over!

Load Save Save As OK Help

Der *Other*-Reiter hält einige interessante Optionen bereit, unter anderem *Show all clues below the crossword grid*, mit der sie alle Hinweise unter dem Kreuzwort-Gitter anzeigen lassen können, *Make answer-checking case-sensitive*, mit der sie einstellen können ob auf Groß/Kleinschreibung geachtet werden soll und *Include a keypad...* mit der sie ein extra Tastenfeld für nicht-romanische Zeichen anzeigen lassen können. Das Textfeld unter der letzten Option nimmt die dafür zu benutzenden Zeichen auf.



Titles/Instructions | Prompts/Feedback | Buttons | Appearance | Timer | Other | Custom | CGI

- ☐ Include SCORM 1.2 functions
- ☐ Show all clues below the crossword grid
- ☐ Do special processing to handle right-to-left language data in the output.
- ☐ Create a separate linked file containing the JavaScript code
- ☐ Make answer-checking case-sensitive

- ☐ Include a keypad to help the student type non-roman characters

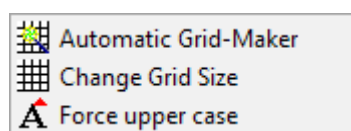
Always include these characters on the keypad:

Load Save Save As OK Help

Die Reiter *Custom* und *CGI* beherbergen technische Details.

Wenn sie alle Optionen zu ihrem Gefallen gesetzt haben, dann klicken sie auf *Save* um sie für zukünftige Übungen verwenden zu können, oder auf *OK*, wenn sie sie nur für diese Übung benutzen wollen.

Weiterhin gibt es im Menüpunkt *Manage Grid* eine Option mit der sie die Größe des Gatters anpassen können (*Change Grid Size*) und *Force Upper Case*, mit der sie alle Buchstaben im Kreuzworträtsel zu Großbuchstaben ändern können.




JMix

JMix für Einsteiger

JMix ermöglicht es Ihnen eine Übung zu erstellen, bei der aus vorgegebenen Wörtern oder Satzteilen ein vollständiger Satz gebaut werden muss.

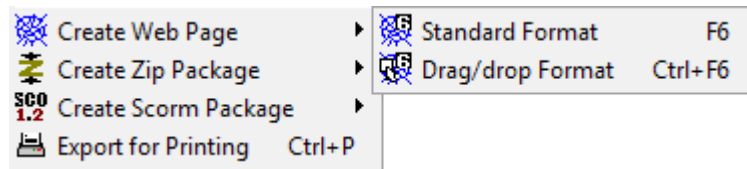
The screenshot shows the JMix software interface. At the top is a toolbar with icons for file operations (new, open, save, print), editing (undo, redo, cut, copy, paste), and help. Below the toolbar is a 'Title' label and an empty text field. The main area is divided into two columns: 'Main sentence' on the left and 'Alternate sentences' on the right. The 'Main sentence' column contains a large text area. The 'Alternate sentences' column contains three numbered boxes (1, 2, 3) with corresponding text areas. To the left of these boxes are up and down arrow buttons. Below the 'Alternate sentences' column is a section titled 'Options for alternate sentences' with two radio buttons: 'Allow sentences which do not use all words and punctuation in main sentence.' (selected) and 'Warn if alternate sentence does not use all words and punctuation in main sentence.' At the bottom right, a status bar shows 'Config: english6.cfg'.



Legen Sie dazu zunächst einen Titel fest, indem Sie ihn in das Textfeld neben *Title* eingeben. Speichern Sie danach die Übung durch Klick auf *File* und dann auf *Save*, Klick auf den  Button in der Toolbar oder Druck auf Strg+S.

Tragen Sie danach den zu mischenden Satz in der Spalte *Main sentence* ein, wobei Sie nach jedem Teilstück die Enter-Taste drücken, um den Satz erkennbar zu teilen. In der Spalte *Alternate sentences* können Sie alternative Sätze eingeben, die aus den gegebenen Versatzstücken gebaut werden könnten und die Sie ebenfalls als richtig gelten lassen wollen. Sollten Sie mehr als 3 angeben wollen, dann können Sie mit den Pfeilschaltflächen mehr sichtbar machen.

Unter *Options for alternate sentences* können Sie auswählen, ob eine Warnung ausgegeben werden soll, wenn im vom Lernenden gebildeten Satz nicht alle Wörter und Interpunktionszeichen verwendet wurden (*Warn if...*) oder das einfach zuzulassen *Allow sentences...*

Nachdem Sie alles wie gewünscht eingegeben haben, speichern Sie erneut und exportieren Sie die Übung dann in das HTML-Format.



Dazu haben sie zwei Möglichkeiten: sie können zwischen dem *Standard Format* ( Button in der Toolbar, oder Druck auf F6), bei dem die Satzteile angeklickt werden müssen, oder dem *Drag/drop Format* ( Button in der Toolbar oder Strg+F6), bei dem die Satzteile in die richtige Position gezogen werden müssen.

Achten sie darauf, dass der von ihnen gewählte Name keine Leerzeichen oder Umlaute enthält.

Herzlichen Glückwunsch, sie haben soeben ihr erste Satzpuzzle mit Hot Potatoes erstellt!

JMix Toolbar

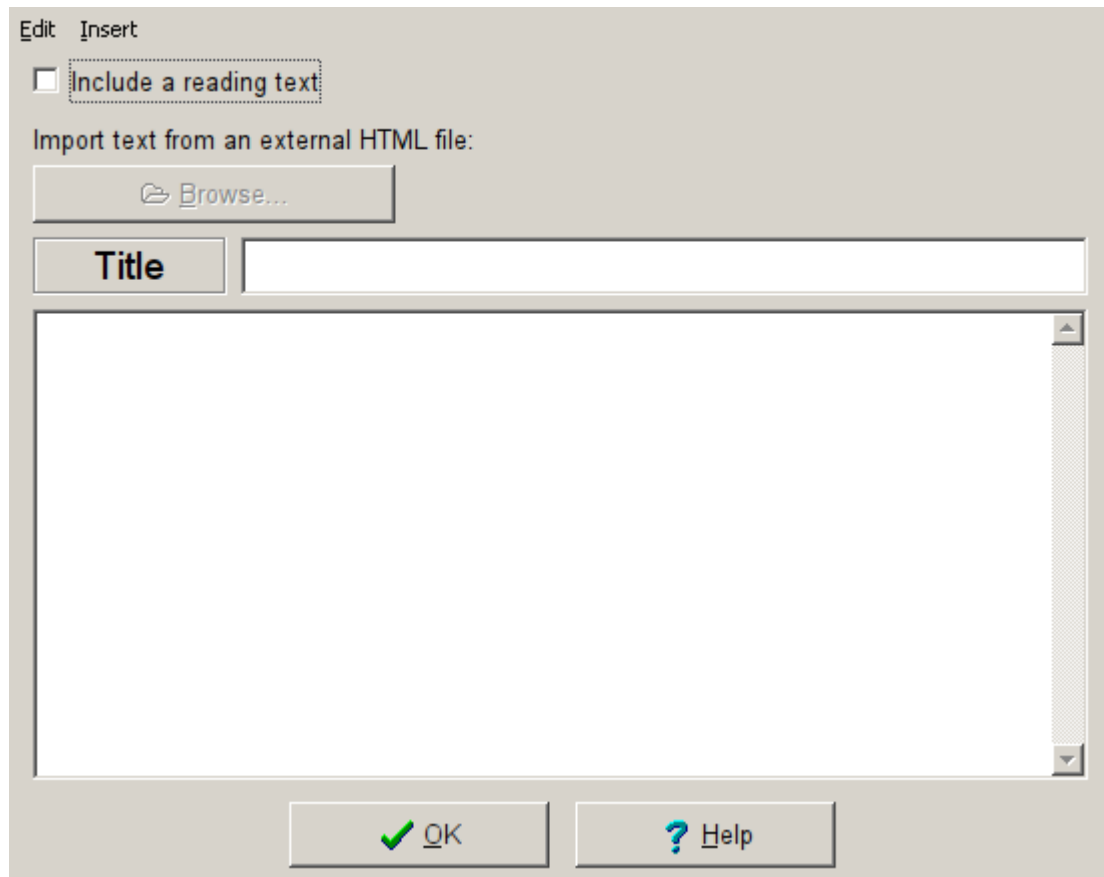
Die Toolbar von JMix beinhaltet die bei Hot Potatoes üblichen und zusätzlich zu diesen noch einen speziellen Button. Von links nach rechts:

-  Neue Übung erstellen
-  Vorhandene Übung öffnen
-  Übung speichern
-  Übung unter anderem Namen speichern
-  der Übung einen Lesetext hinzufügen
-  die Übung in HTML exportieren (Standard Format)
-  die Übung in HTML exportieren (Drag/Drop Format)
-  das Programm beenden
-  letzten Arbeitsschritt rückgängig machen
-  ein markiertes Objekt ausschneiden
-  ein markiertes Objekt kopieren
-  ein Objekt aus der Zwischenablage einfügen
-  ein Bild aus dem Netz einbinden
-  ein Bild auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  einen Link zu einer Seite im Netz einbinden
-  einen Link zu einer Seite auf ihrem PC einbinden (sollte sich im gleichen Verzeichnis wie die Übung befinden)
-  den Konfigurationsbildschirm öffnen
-  die Hilfe aufrufen

JMix für Fortgeschrittene

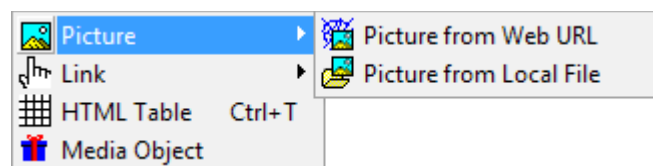
JMix bietet die für Hot Potatoes üblichen Möglichkeiten für das einbinden von zusätzlichen Medien an: man kann einen Lesetext angeben und Mediendateien in den Text einbinden.

Zum einbinden eines zusätzlichen Lesetextes können sie wieder *File* und dann *Add Reading Text*, Strg + R, oder den  Button betätigen.



Setzen sie dazu wie gehabt den Haken bei *Include a reading text* im neu geöffneten Fensters und tragen sie entweder den Text und seinen Titel in den entsprechenden Feldern ein, oder wählen sie über *Browse* einen HTML-Datei aus, die als Lesetext eingefügt werden soll. Bestätigen sie mit einem Druck auf *OK*.

Sie können sowohl in der Spalte *Main sentence* als auch in der *Alternate sentences* Spalte Mediendateien einfügen, die dann vom Nutzer in die gewünschte Reihenfolge gebracht werden müssen.



Wählen sie dazu zunächst das gewünschte Textfeld aus und benutzen dann das *Insert*-Menü und wählen, je nach dem was sie einfügen wollen, *Picture from Local file*, *Picture from Web URL* oder *Media Object* aus.

Im Falle eines Bildes wählen sie es einfach aus und bestätigen. Achten sie darauf, dass sich die Bilddatei bei Benutzung von *Picture from local file* im selben Verzeichnis wie die Übungsdatei und die aus ihr erstellte HTML-Datei befinden sollte.

The image shows a dialog box for configuring a media object. At the top, there is a 'Media file:' label followed by a text input field containing 'ihr_medien_objekt' and a 'Browse...' button with a folder icon. Below this are 'Width:' and 'Height:' labels with input fields showing '100' and '30' respectively. A section titled 'Player(s) to use:' contains a list box with 'QuickTime Player' selected. To the left of the list box are four buttons: 'Add Windows Media Player ->', 'Add QuickTime Player ->', 'Add RealPlayer ->', and 'Add Flash Player ->'. To the right of the list box are up and down arrow buttons. Below the list box is a 'Remove' button with a red 'X' icon. At the bottom left is a checkbox labeled 'Include a simple link' which is currently unchecked. To its right is a 'Link text:' label followed by an empty text input field. At the very bottom are two buttons: 'OK' with a green checkmark icon and 'Cancel' with a red 'X' icon.

Im Falle einer Audio-Datei (*Media Object*), wählen sie im neuen Fenster über *Browse* die gewünschte Datei aus und klicken sie dann auf *Add QuickTime Player* und *Add RealPlayer*. Entfernen sie abschließend den Haken bei *Include a simple link* und bestätigen sie durch Klick auf *OK*.

Benutzen sie für jedes Medienobjekt in der *Main sentence* Spalte eine neue Zeile, damit die Medienobjekte klar unterscheidbar sind.

In der *Alternate sentences* Spalte sind die Medienobjekte ohne Trennzeichen einzufügen.

Achten sie darauf, dass sich auch hier die Mediendatei im selben Verzeichnis wie die HTML-Datei ihrer Übung befinden sollte.

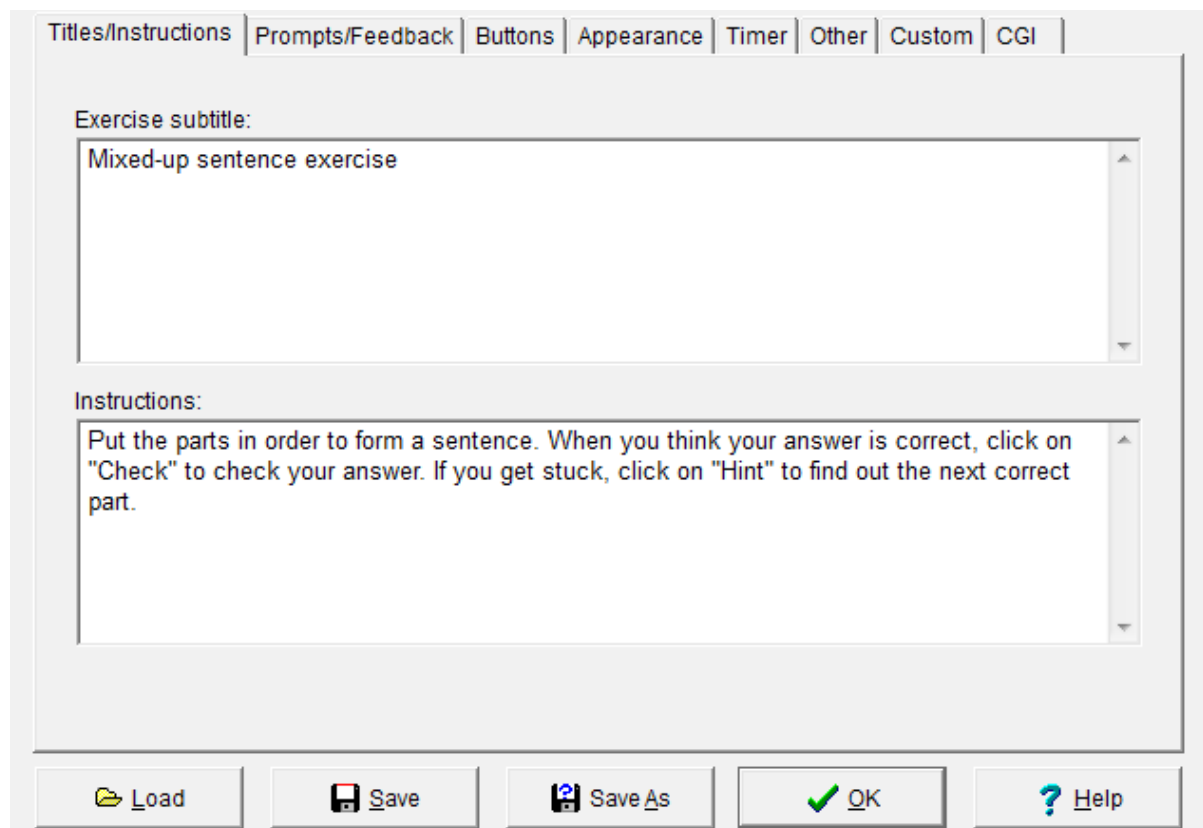
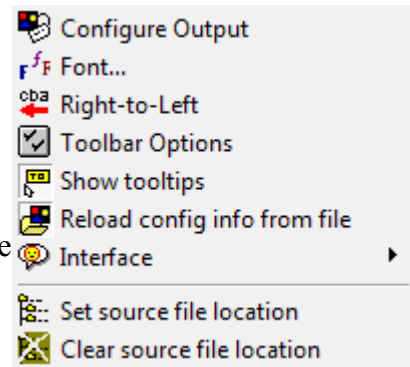
JMix Optionen

JMix bietet zahlreiche Optionen an, die im *Options*-Menü aufgeführt sind.

Am nützlichsten dürften für sie dabei der *Font*-Menüpunkt, unter dem sie die Schriftart und Größe ändern können, sowie der *Configure Output*-Punkt sein.

Wenn sie auf *Configure Output* klicken, gelangen sie in ein neues Fenster, in dem sie verschiedene Reiter vorfinden.

Unter dem Reiter *Titles/Instructions* finden sie zwei Textfelder, in die sie den Untertitel der Übung und die Übungsanweisungen eintragen können, wenn ihnen der Standarttext nicht gefallen.



Prompts/Feedback bietet Einstellungsmöglichkeiten für die Rückmeldungen die die Übung an den Nutzer geben soll. Auch hier können sie wieder ihre eigenen Texte für korrekte und inkorrekte Antworten und anderes eintragen.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

Correct:

Incorrect:

This much of your answer is correct:

The next correct part is:

Click to add a word to the sentence:

Your score is:

These answers are also correct:

☒ Show other correct answers
 ☐ Always capitalize first letter

Der Reiter "Buttons" beherbergt die Beschriftungen der Knöpfe in ihrer Übung.

Titles/Instructions	Prompts/Feedback	Buttons	Appearance	Timer	Other	Custom	CGI
---------------------	------------------	---------	------------	-------	-------	--------	-----

Caption for "Check Answer" button:

Caption for "OK" button:

☒ Include "Undo" button

Caption:

☒ Include "Restart" button

Caption:

☒ Include "Hint" button

Caption:

Navigation

☒ Include "Next Exercise" button

Caption:

Next exercise URL:

☒ Include "Go to Contents" button

Caption:

Contents page URL:

☐ Include "Back" button

Caption:

Appearance beherbergt keine für sie relevanten Optionen, da das Gesamtlayout der Seite zentral festgelegt wird um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erzeugen.

Unter *Timer* können sie eine Zeitgrenze und einen entsprechenden Text für die Übung bestimmen.

The screenshot shows a software window with a tabbed interface. The 'Timer' tab is selected, showing options for setting a time limit. The 'Time limit' section contains a checkbox 'Set a time limit for this exercise' which is unchecked. Below it are two spinners: 'Minutes' set to 1 and 'Seconds' set to 0. A text field labeled 'Your time is over:' contains the text 'Your time is over!'. At the bottom of the window is a toolbar with five buttons: 'Load' (with a folder icon), 'Save' (with a floppy disk icon), 'Save As' (with a floppy disk icon and a question mark), 'OK' (with a green checkmark icon), and 'Help' (with a blue question mark icon).

Der *Other*-Reiter hält bei diesem Programm keine interessanten Optionen bereit.
Die Reiter *Custom* und *CGI* beherbergen technische Details.

Wenn sie alle Optionen zu ihrem Gefallen gesetzt haben, dann klicken sie auf *Save* um sie für zukünftige Übungen verwenden zu können, oder auf *OK*, wenn sie sie nur für diese Übung benutzen wollen.