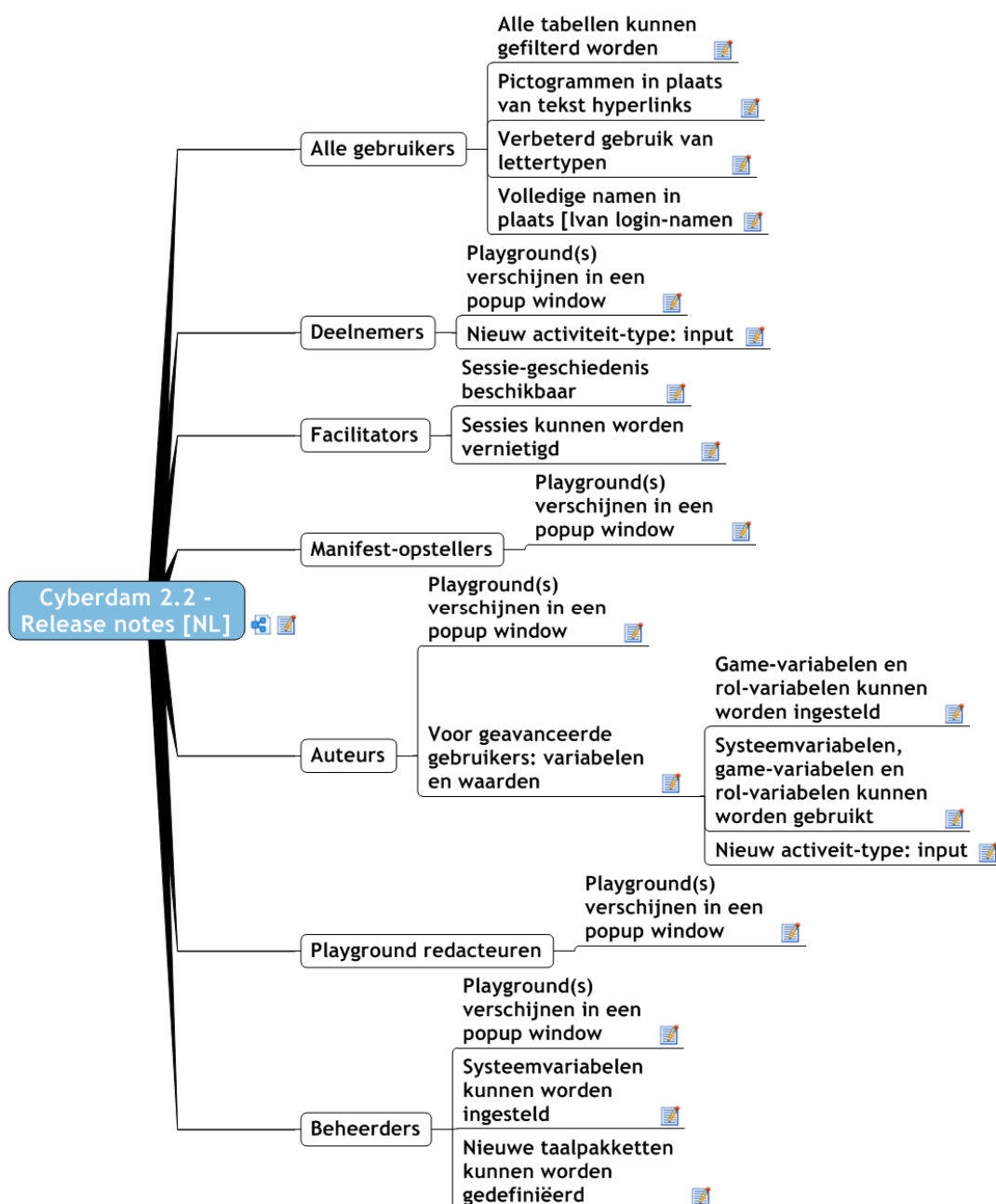
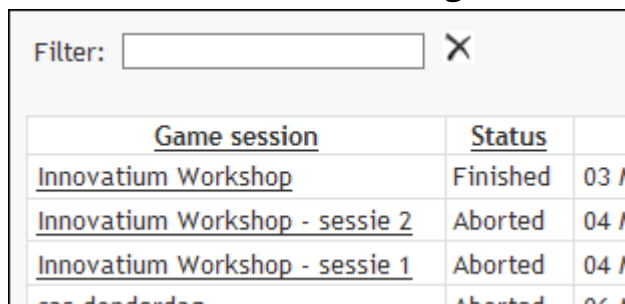


## Cyberdam 2.2 - Release notes [NL]



# 1 Alle gebruikers

## 1.1 Alle tabellen kunnen gefilterd worden

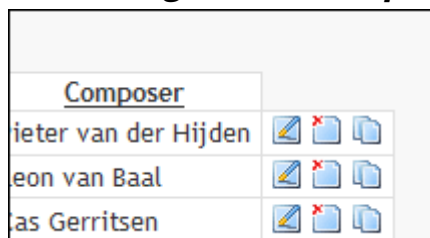


Game session	Status
Innovatium Workshop	Finished
Innovatium Workshop - sessie 2	Aborted
Innovatium Workshop - sessie 1	Aborted
op donderdag	Aborted

Alle tabellen kunnen worden gefilterd, zodat u alleen de meest relevante regels onder ogen krijgt.

- Instellen van een filter: Zet de zoek-tekst in het invoerveld dat boven de tabel staat en druk op "Enter". U krijgt dan alleen nog de regels te zien waarin de door u opgegeven zoek-tekst voorkomt (in welk veld dan ook).
- Verwijderen van een filter: Druk op het "Filter verwijderen" pictogram. U krijgt dan weer alle regels te zien.

## 1.2 Pictogrammen in plaats van tekst hyperlinks



Composer
Pieter van der Hijden
Leon van Baal
Gas Gerritsen

In tabellen zijn de tekst hyperlinks aan het einde van elke regel vervangen door pictogrammen.

## 1.3 Verbeterd gebruik van lettertypen

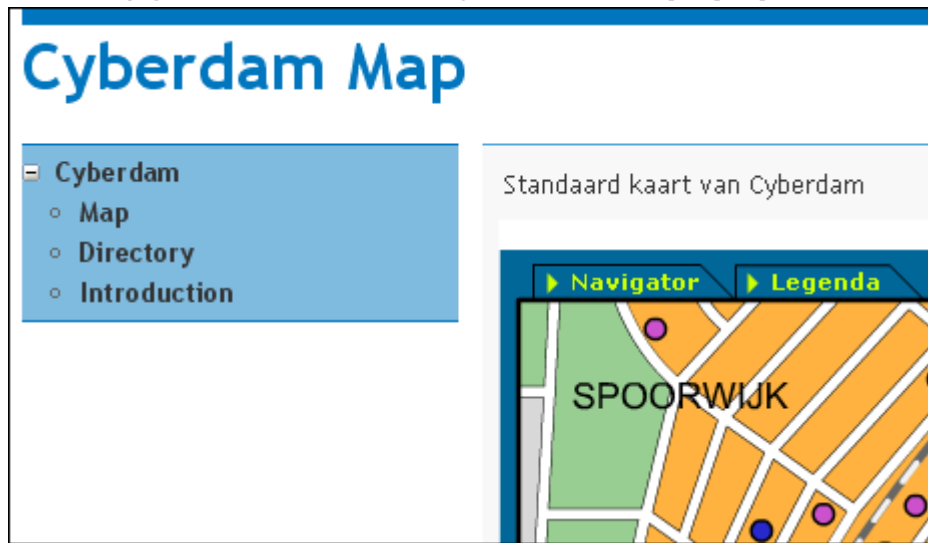
De grote variatie in lettertypen en -groottes is aangepakt.

## 1.4 Volledige namen in plaats [Ivan login-namen

In plaats van login-namen, tonen tabellen nu de volledige namen van de gebruikers.

## 2 Deelnemers

### 2.1 Playground(s) verschijnen in een popup window



Deelnemers aan een game-sessie kunnen voortaan een popup-venster openen met daarin de relevante playground(s) met kaart, adresgids en achtergrondinformatie.

### 2.2 Nieuw activiteit-type: input

De deelnemer aan een game-sessie kan met een nieuw activiteit-type te doen krijgen. Behalve de file upload activiteit, de bericht activiteit en de voortgangsactiviteit is er nu ook een input-activiteit. Een input-activiteit laat de deelnemer een formulier invullen.

## 3 Facilitators

### 3.1 Sessie-geschiedenis beschikbaar

<u>Activity</u>	<u>Participant</u>	<u>Role</u>	<u>Date + time</u>
<u>maak een plan/begroting</u>	Pieter van der Hijden (pvdhyden)	directeur	2009-07-15 13:24:55.0
<u>dien een voorstel in bij de directeur</u>	Pieter van der Hijden (pvdhyden)	directeur	2009-07-15 13:26:44.0

Facilitators treffen een Sessie-logboek en -rapport knop op de beheerpagina van een game- sessie aan. Klikken op deze knop resulteert in een gedetailleerd logboek van de sessie. Van daaruit kan een sessie-rapport worden gegenereerd dat bestaat uit het Colofon van de game- sessie plus de sessie-historie.

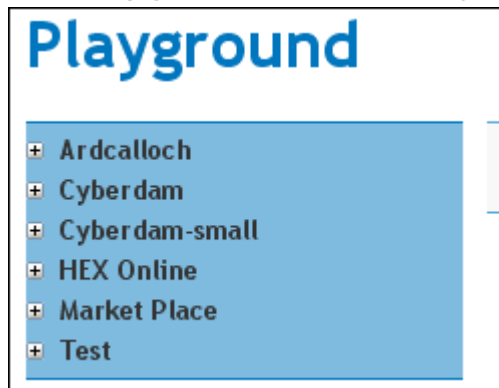
Helaas werken bovenstaande nieuwe functies niet met terugwerkende kracht. Het is daardoor niet mogelijk om een sessie-historie of sessie-rapport samen te stellen over (delen van) game- sessies die onder een vorige versie van de Cyberdam-applicatie plaatsvonden.

### 3.2 Sessies kunnen worden vernietigd

Tot nu toe hield het vernietigen van een game-sessie alleen maar in dat de sessie werd afgebroken. Voortaan worden daadwerkelijk alle sessie-gegevens verwijderd. Het is daarom zaak om eerst een sessie-rapport te laten maken voordat de sessie vernietigd wordt.

## 4 Manifest-opstellers

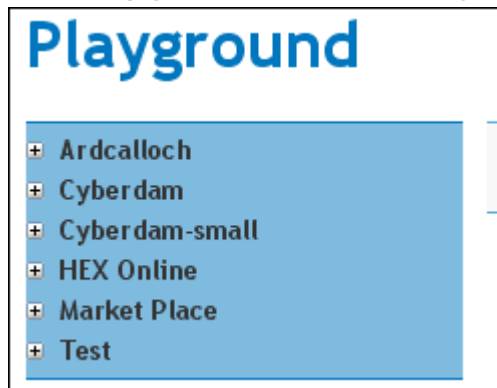
### 4.1 Playground(s) verschijnen in een popup window



Via het hoofdmenu kunnen game-manifest opstellers een popup-venster openen dat alle publieke playgrounds weergeeft (kaart, adresgids en achtergrondinformatie).

## 5 Auteurs

### 5.1 Playground(s) verschijnen in een popup window



Via het hoofdmenu kunnen auteurs een popup-venster openen dat alle publieke playgrounds weergeeft (kaart, adresgids en achtergrondinformatie).

### 5.2 Voor geavanceerde gebruikers: variabelen en waarden

Cyberdam 2.2 introduceert twee nieuwe concepten voor geavanceerde gebruikers: variabelen en waarden. De bedoeling van deze nieuwe concepten is het volgende:

- Ze geven game-sessies een geheugen voor scores, kapitaalvoorraad, aantal inwoners, vervuilingsgraad, jaarproductie en wat voor "voorraad" een auteur ook maar wenst bij te houden (van moment tot moment). Wanneer daar aanleiding voor is, kunnen zij de bijbehorende waarden aan de deelnemers tonen.
- Ze maken dynamische feedback in game-sessies mogelijk (wanneer hun waarden doorgegeven kunnen worden aan een rekenmodule en de uitkomsten van de berekening weer teruggevoerd kunnen worden naar de variabelen).
- Ze maken de dynamische voortgang van game-sessies mogelijk en maken de inhoud van een game variabel. Voorbeeld: bepaalde waarden kunnen leiden tot een verandering van spelstap of tot het verbergen of weer zichtbaar maken van een bepaalde activiteit.

In Cyberdam 2.2 is de basis voor deze nieuwe concepten gelegd. In Cyberdam 2.3 zullen worden ze gecompleteerd.

Nieuw in Cyberdam 2.2 is:

- game-auteurs kunnen variabelen definiëren op game-model niveau en op rolniveau. Ze kunnen deze desgewenst van een beginwaarde voorzien. Beheerders kunnen hetzelfde doen met systeemvariabelen. Op alle drie de niveau's (systeem, game, rol) bestaan ook enkele voorgedefiniëerde variabelen.
- game-auteurs mogen deze variabelen gebruiken, d.w.z. hun waarde zichtbaar maken via de toelichting bij activiteiten.
- game-auteurs kunnen een nieuw activiteit-type in hun games opnemen: de input activiteit. Via een dergelijke activiteit kan een deelnemer aan een game-sessie de waarde van bepaalde variabelen veranderen.

#### 5.2.1 Game-variabelen en rol-variabelen kunnen worden ingesteld

game-auteurs kunnen variabelen definiëren op game-model niveau en op rol-niveau en aan die variabelen al dan niet een beginwaarde toekennen. Namen van variabelen beginnen met een letter, een onderstreping of een dollar-teken. Hun maximum-lengte is 255. Hoofd- en kleine letters maken verschil. Punten in zelf gedefiniëerde namen van variabelen zijn niet toegestaan.

Voor verschillende rollen mogen dezelfde namen van variabelen worden gebruikt. Voorbeeld: alle rollen mogen een variabele hebben met de naam "level" en een met de naam: "score". Voor elke rol kunnen zij andere waarden bevatten.

De waarde van een variabele is ofwel ongedefinieerd, of een tekenreeks. Een tekenreeks mag HTML-code bevatten. Merk echter op dat de correctheid daarvan niet gecontroleerd wordt.

### 5.2.2 Systeemvariabelen, game-variabelen en rol-variabelen kunnen worden gebruikt

game-auteurs kunnen in het uitleg-veld bij een activiteit verwijzen naar variabelen. In dat geval moet de naam van die variabelen tussen "[% " en "%]" staan. Wanneer het veld aan de deelnemer getoond wordt, wordt de naam van de variabele vervangen door haar actuele waarde.

Voorbeeld:

- Stel dat de game-auteur op game-niveau een variabele budget heeft gedefinieerd en van de waarde 10000 heeft voorzien.
- Stel dat hij/zij in het uitleg-veld van een activiteit de volgende tekst opnemen: "Uw budget bedraagt momenteel [%budget%] USD."
- Tijdens een game-sessie zal de game-deelnemer in een dergelijk geval de tekst "Uw budget bedraagt momenteel 10000 USD." te zien krijgen. Als om wat voor reden dan ook de waarde van budget veranderd is, dan krijgt de deelnemer die nieuwe waarde te zien.

Een ander voorbeeld laat de kracht zien van het gebruiken van gelijkkluidende variabelen voor verschillende rollen.

- Stel dat de game-auteur op rol-niveau voor elk van de rollen de variabele menskracht heeft gedefinieerd en dat deze voor elke rol een andere beginwaarde heeft, bijv. 100, 200, 300.
- In een toelichtingsveld (instructie) van een activiteit, zet de game-auteur de volgende tekst: "Uw menskracht heeft op dit moment een omvang van [%menskracht%] personen."
- Tijdens de game-sessie krijgt de deelnemer de tekst "Uw menskracht heeft op dit moment een omvang van ... personen te zien. Op de stippen staat dan het getal dat overeenkomt met de menskracht van de rol aan wie de betreffende activiteit is toegekend. Bijv. 100, 200, 300.

Behalve aan zelf gedefinieerde variabelen op game-model en game-rol niveau, kan een game-auteur ook refereren aan variabelen die door de beheerder op systeem-niveau zijn ingebracht én aan voorgedefinieerde variabelen.

Voorgedefinieerde variabelen zijn:

- system.datetime - de actuele datum en tijd
- model.name - de naam van het model
- model.caption - de korte titel van het model
- role.name - de naam van een rol

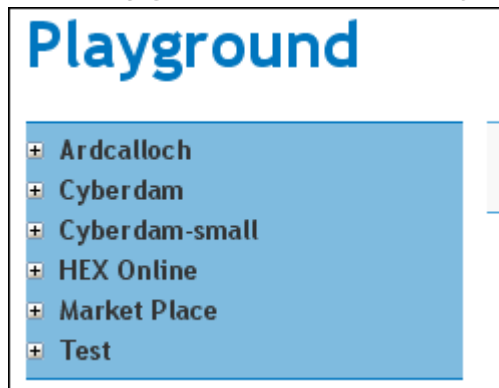
### 5.2.3 Nieuw activiteit-type: input

De game-auteur kan een nieuw activiteit-type in zijn game-model opnemen: de input activiteit. Deze activiteit toont een formulier dat de deelnemer moet invullen. In feite wijzigt de deelnemer op dat moment de waarden van bepaalde variabelen.

Door een input-activiteit aan een docentenrol toe te kennen, krijgt de docent de gelegenheid om scores, waarschuwingen, enz. in te voeren die aan de deelnemers getoond kunnen worden.

## 6 Playground redacteurs

### 6.1 Playground(s) verschijnen in een popup window

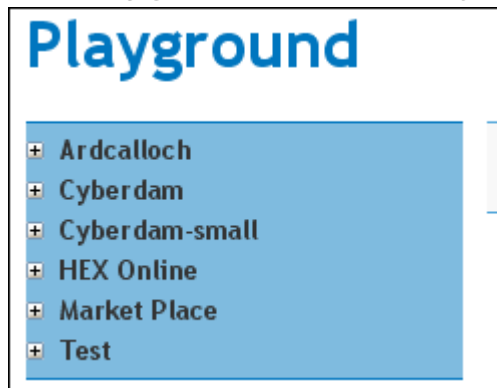


Via het hoofdmenu kunnen playground-redacteurs een popup-venster openen dat alle playgrounds weergeeft (kaart, adresgids en achtergrondinformatie).



## 7 Beheerders

### 7.1 Playground(s) verschijnen in een popup window



Via het hoofdmenu kunnen LCMS-beheerders, LMS-beheerders en systeembeheerders een popup-venster openen dat alle playgrounds weergeeft (kaart, adresgids en achtergrondinformatie).

### 7.2 Systeemvariabelen kunnen worden ingesteld

Systeembeheerders kunnen variabelen op systeem-niveau creëren en van een waarde voorzien. Namen van variabelen beginnen met een letter, een onderstreping of een dollar- teken. Hun maximum-lengte is 255. Hoofd- en kleine letters maken verschil. Punten in zelf gedefinieerde namen van variabelen zijn niet toegestaan.

De waarde van een variabele is ofwel niet gedefinieerd, ofwel een tekenreeks. Die tekenreeks mag ook HTML code bevatten. De correctheid daarvan wordt echter niet gecheckt door het systeem.

Merk op dat game-auteurs systeemvariabelen kunnen gebruiken en dat hun waarden tijdens een game-sessie veranderd kunnen worden.

### 7.3 Nieuwe taalpakketten kunnen worden gedefiniëerd

Beheerders houden een Nederlandstalige en een Engelstalige verzameling van dialoogteksten bij. Voortaan kunnen zij ook andere taalpakketten creëren en taalpakketten importeren en exporteren.