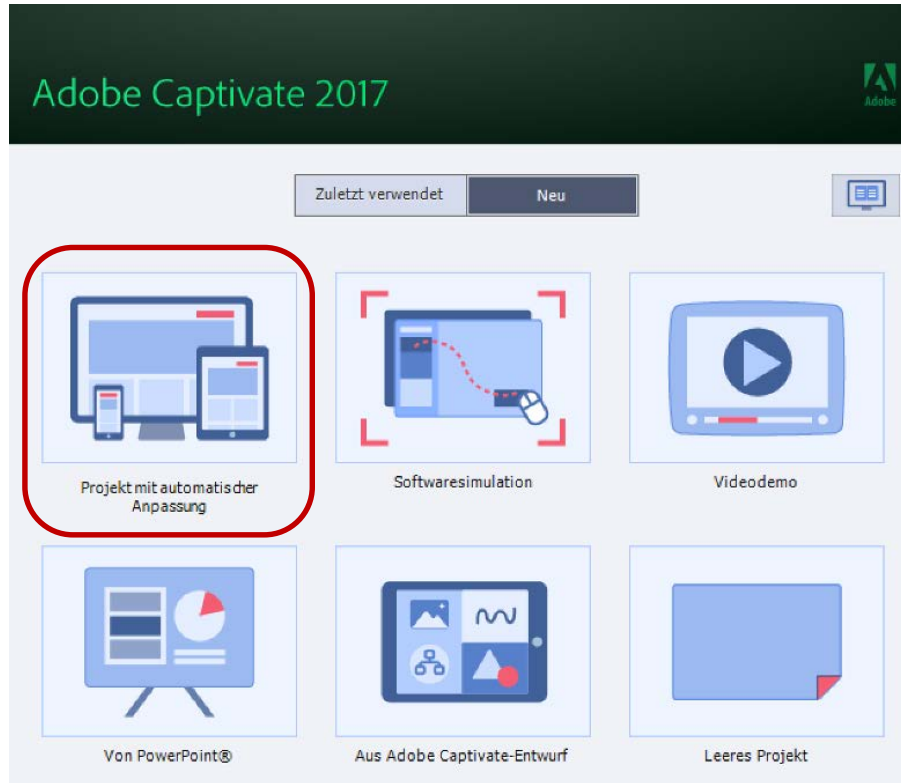


Captivate – Videosequenzen über „Inhaltsverzeichnis“ ansteuern



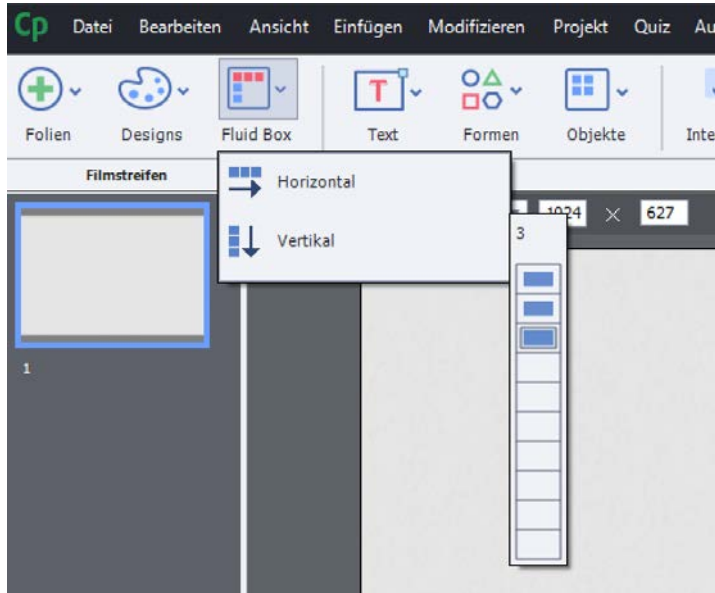
Captivate – Videosequenzen über „Inhaltsverzeichnis“ ansteuern



Projekt mit automatischer Anpassung (Responsive Design)

Captivate – Videosequenzen über „Inhaltsverzeichnis“ ansteuern

Zum Erstellen eines einfachen Responsive Designs die Fluidbox auswählen und vertikal drei Kästchen markieren.



Die drei gleichen Flächen nach Platzbedarf einstellen, in dem die blauen Angreifer mit der Maus bewegt werden.

Captivate – Videosequenzen über „Inhaltsverzeichnis“ ansteuern

Textfeld in den Header-Bereich setzen und Überschrift einfügen.

Bild und Textfeld mit Text in den Inhaltsbereich in der Mitte einfügen und Objektabstände einstellen.

Schaltflächen aus Formen erzeugen und in den Footer-Bereich setzen.

Schaltflächen beschriften.

Energie aus Wind



Strom aus Wind - so funktioniert es

Der Energieträger Wind ist kostenlos und unbegrenzt verfügbar. Windenergieanlagen nutzen diesen „Rohstoff“, indem der Rotor der Anlage die Bewegungsenergie des Windes zunächst in mechanische Rotationsenergie umformt. Ein Generator wandelt diese anschließend in elektrische Energie um. Entscheidend für einen hohen Stromertrag sind vor allem hohe mittlere Windgeschwindigkeiten und die Größe der Rotorfläche. Bei zunehmender Höhe über dem Erdboden weht der Wind stärker und gleichmäßiger. Je höher die Windenergieanlage und je länger die Rotorblätter, desto besser kann die Anlage das Windenergieangebot ausnutzen.

Windenergieanlagen haben sich bereits nach etwa drei bis sieben Monaten energetisch amortisiert. Das heißt, nach dieser Zeit hat die Anlage so viel Energie produziert wie für Herstellung, Betrieb und Entsorgung aufgewendet werden muss. Dies ist im Vergleich zu anderen erneuerbaren Energien sehr kurz. Konventionelle Energieerzeugungsanlagen amortisieren sich dagegen nie energetisch. Dann es muss im Betrieb immer mehr Energie in Form von Brennstoffen eingesetzt werden, als man an Nutzenergie erhält.

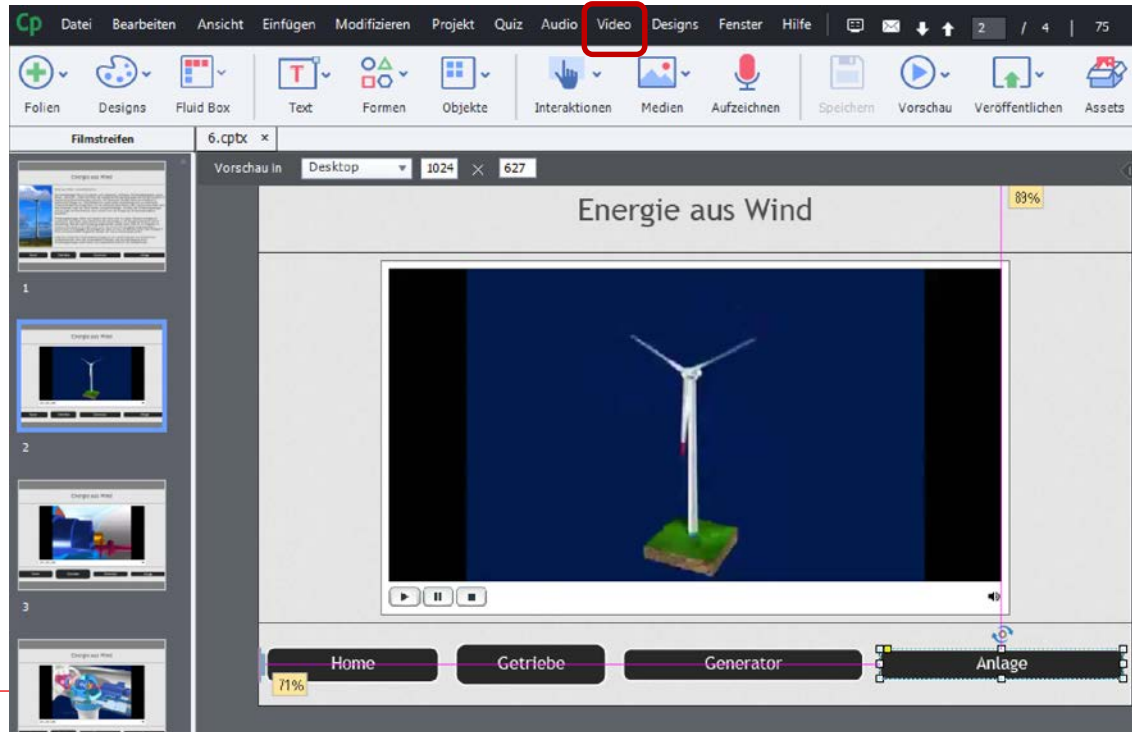
Außerdem bietet die Windenergienutzung kurz- bis mittelfristig das wirtschaftlichste Ausbaupotenzial unter den erneuerbaren Energien. Die Stromerzeugung durch Windenergieanlagen spielt daher eine bedeutende Rolle für die Energiewende.

Home Getriebe Generator Anlage

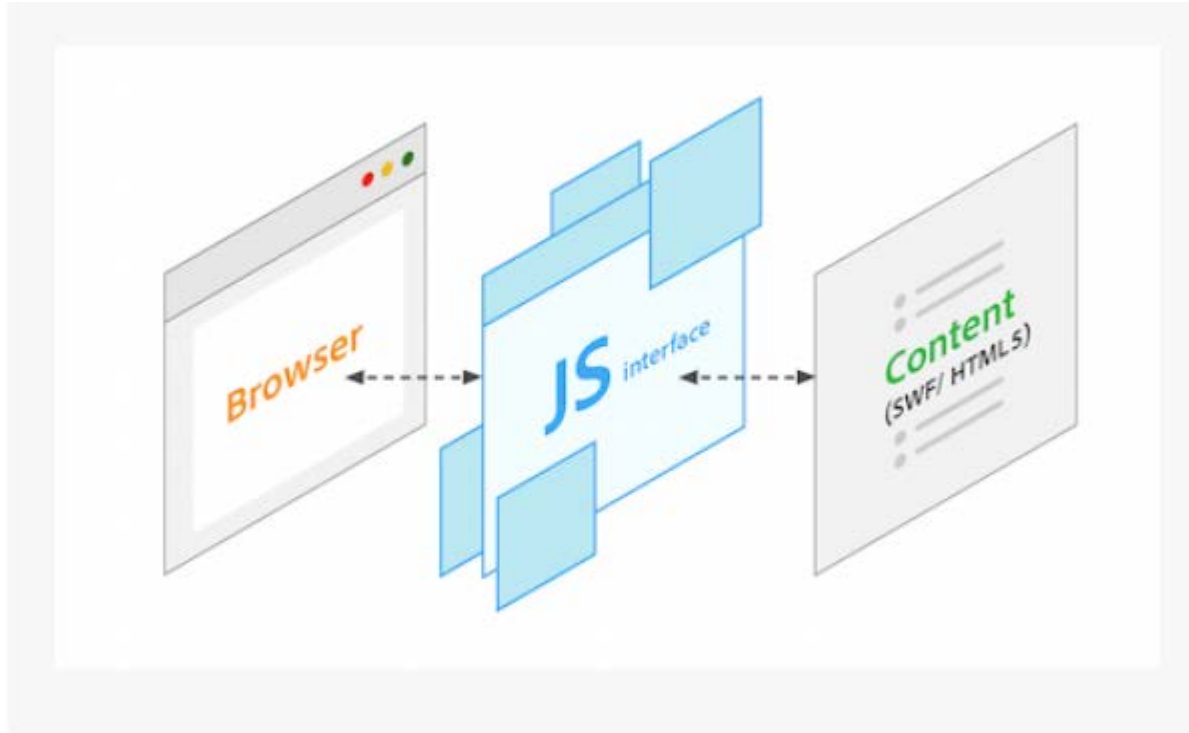
Captivate – Videosequenzen über „Inhaltsverzeichnis“ ansteuern

Die Folie dreimal kopieren, da drei Videosequenzen eingesetzt werden sollen.

In den drei neuen Folien den Inhalt im mittleren Kasten löschen und je ein Video einsetzen.

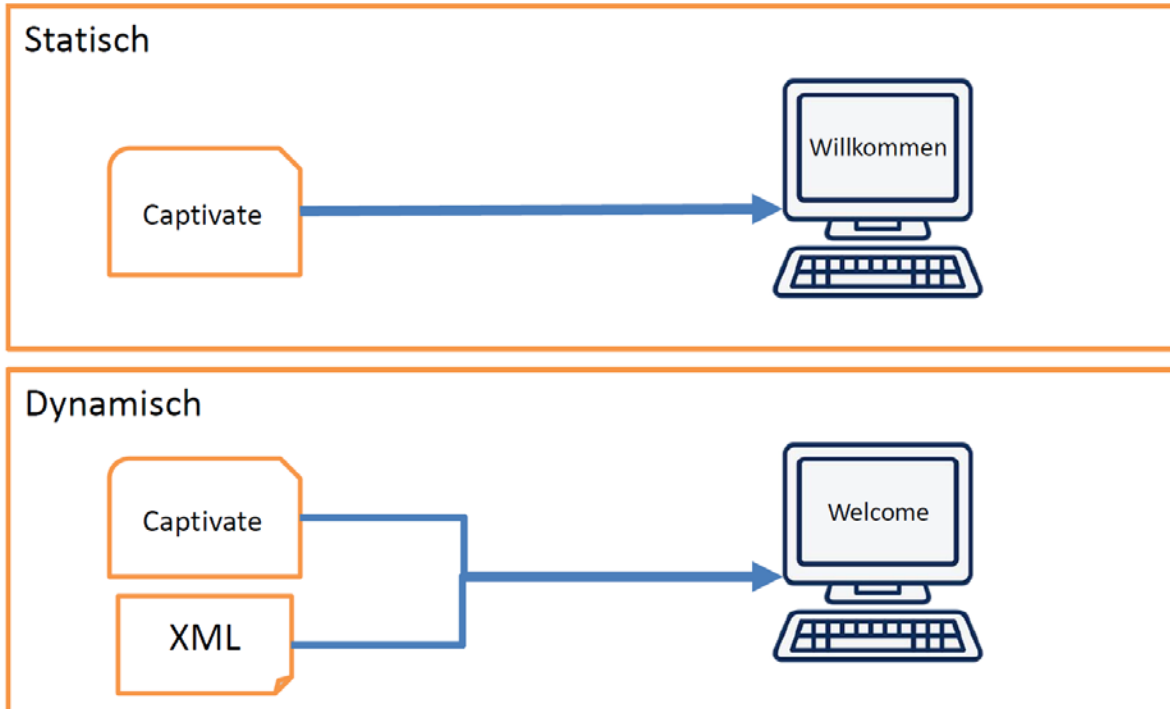


Dynamische Mehrsprachigkeit durch die JavaScript-API



Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Inhalte austauschen mit Javascript in Captivate



Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Mögliche Szenarien

- Übersetzung
- Dynamische Mehr- und Wiederverwendung von Inhalten
- Zielgruppengerechte Anpassung
- Terminologie
- Screenshots oder Videos austauschen je nach Modell, Variante, Betriebssystem

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Captivate Export HTML5

Name	Type
 dr	File folder
 assets	File folder
 ar	File folder
 callees	File folder
 vr	File folder
 index.html	Chrome HTML Do...
 project.txt	Text Document
 goodbye.html	Chrome HTML Do...

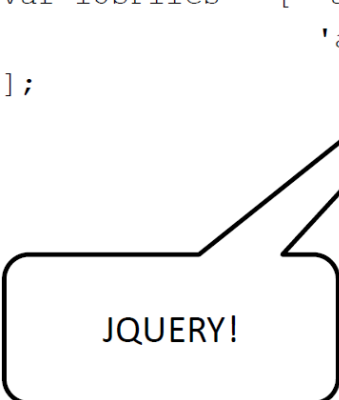
Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Es besteht die Möglichkeit mit **JavaScript und/oder jQuery** zu arbeiten

HTML Datei

Zeile 98:

```
var lJSFiles = [ 'assets/js/jquery-1.11.3.min.js',  
                'assets/js/CPM.js', 'assets/playbar/playbarScript.js'  
];
```



JQUERY!

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Entwicklungsumgebung:

1. Apache Server (z.B: xampp)
2. Web-Editor (z.B.: Dreamweaver)
3. Captivate 2017 (möglich mit Capt. 8, 9, 2017)

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Einrichtung der Folien in Captivate:

1. In eine Folie wird das AJAX-JavaScript in das JS-Editorfenster eingefügt.
2. Für jedes Textfeld ist eine Variable in Captivate zu erstellen. (Menue → Projekt → Variablen)
3. Die Variablen werden mit Auszeichnung anstatt der Texte in die Textfelder geschrieben (`$$VarName$$`).
4. Die Variablen müssen erweitert werden, wenn mehr als 50 Zeichen Text aufgenommen werden sollen.
5. Sprachbuttons z. B. in Form von Flaggen müssen die AJAX-Funktion mit der entsprechenden Sprachdatei starten.

Captivate – Öffnen des JS-Editors in einer Captivate-Folie

The image shows a screenshot of the Captivate software interface. On the left, a JavaScript editor window is open, displaying the following code:

```
JavaScript  
  
sprache = "../unity_vuforia_d.xml";  
lang_change();  
  
function lang_change() {  
$.ajax({  
  type: "GET",  
  url: sprache,  
  dataType: "xml",  
  success: function(xml) {  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f1t1",  
      $(xml).find("entity")[0].firstChild.nodeValue);  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f2t1",  
      $(xml).find("entity")[1].firstChild.nodeValue);  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f3t1",  
      $(xml).find("entity")[2].firstChild.nodeValue);  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f4t1",  
      $(xml).find("entity")[3].firstChild.nodeValue);  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f4t2",  
      $(xml).find("entity")[4].firstChild.nodeValue);  
    window.cpAPIInterface.setVariableValue("f5t1",  
      $(xml).find("entity")[5].firstChild.nodeValue);  
  }  
});  
}
```

The editor window has a red circle around it with the number '4' in the top right corner. Below the code area are buttons for 'Hilfe...', 'OK', and 'Abbrechen'. At the bottom of the editor, the text 'AR-App für iPhones' is visible.

On the right, the 'Aktionen' (Actions) panel is shown. It has a red circle around the 'Aktionen' tab with the number '1'. Below the tab, the 'Beim Erreichen:' (When Reached) section has a dropdown menu set to 'JavaScript ausführen' with a red circle around it and the number '2'. Below that, the 'Skriptfenster' (Script Window) dropdown is also circled in red with the number '3'. The 'Projekt weiter abspielen' (Continue Project) checkbox is checked. The 'Beim Verlassen:' (When Leaving) section has a dropdown menu set to 'Keine Aktion'.

Captivate – JavaScript – **jQuery** - AJAX – XML (Folie 1)

```
sprache = "../unity_vuforia_d.xml"; /* Tipp! XML-Daten nicht in den Projektordner legen! */

function lang_change() {
$.ajax({ /* jQuery-Variante von AJAX. jQuery ist in Captivate schon vorhanden! */
    type: "GET",
    url: sprache, /* Variable mit Inhalt einer URL oder reine URL angeben http://www.test.de */
    dataType: "xml",
    success: function(xml) {
        window.cpAPIInterface.setVariableValue("f1t1", $(xml).find('entity')[0].firstChild.nodeValue);
        window.cpAPIInterface.setVariableValue("f2t1", $(xml).find('entity')[1].firstChild.nodeValue);
        window.cpAPIInterface.setVariableValue("f3t1", $(xml).find('entity')[2].firstChild.nodeValue);
        window.cpAPIInterface.setVariableValue("f4t1", $(xml).find('entity')[3].firstChild.nodeValue);

        /* Hilfe zu JS in Captivate → https://helpx.adobe.com/de/captivate/using/common-js-interface.html */
    }
});
}

lang_change();
```

Captivate – Die Schnittstelle

cpAPIInterface

<https://helpx.adobe.com/de/captivate/using/common-js-interface.html>

Dieses Objekt ist das Hauptobjekt mit der vollständigen JavaScript-Benutzeroberfläche. Es enthält viele kleine Hilfsprogrammfunktionen, die oft zum Ausführen von JavaScript-Aktionen erforderlich sind.

cpAPIInterface ist ein Objekt, das im Fensterbereich verfügbar ist. Um auf das Objekt der Benutzeroberfläche zuzugreifen, finden Sie im Folgenden die empfohlene Nutzung : *window.cpAPIInterface*

Methoden:

Name	Beschreibung	Parameter	Verwendung
getVariableValue	Gibt den Wert des vorgegebenen Variablennamens zurück.	-	window.cpAPIInterface. getVariableValue ("cpQuizInfoStudentID");
setVariableValue	Legt den Wert des vorgegebenen Variablennamens mit dem vorgegebenen Wert fest.	variableName:String	window.cpAPIInterface. setVariableValue ("cpQuizInfoStudentID", "John");

Captivate – Die Schnittstelle

```
window.cpAPIInterface.setVariableValue("f3t1", $(xml).find('entity')[2].firstChild.nodeValue);
```

cpAPIInterface ist ein Objekt, das im Fensterbereich verfügbar ist. Um auf das Objekt der Benutzeroberfläche zuzugreifen, finden Sie im Folgenden die empfohlene Nutzung
: *window.cpAPIInterface*

Variablenname
in der Folie

```
<entity>Zweite Folie</entity>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<deutsch>
  <data>
    <entity>E-Learning zur Erstellung einer
      Augmented-Reality-Anwendung</entity>
    <entity>Erstellt von Jennifer Hoffstätter und Laura Weingartner
    </entity>
    <entity>Zweite Folie</entity>
  </data>
</deutsch>
```


Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Variablen

Typ:

Name:

Wert:

Beschreibung:

Geolocation

Sortieren:

- Text_Entry_Box_1
- cpQuizInfoStudentID
- cpQuizInfoStudentName
- f1t1
- f1t2
- f2t1
- f2t2
- f3t1
- f4t1

[Hilfe...](#)

Im Menü unter Projekt → Variablen das Variablenfenster öffnen

Variablenname eintragen. Wert und Bemerkung müssen nicht unbedingt eingetragen werden.

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

\$f1t1\$\$



Pokemon Go AR-App für iPhones

 Hochschule Karlsruhe
Technik und Wirtschaft
UNIVERSITÄT DER SAARLANDE

Variablen mit doppelten Dollarzeichen in den Textfeldern eintragen.

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Variablen für große Texte (> 50 Zeichen) erweitern.

The image shows two side-by-side screenshots from the Captivate software interface. The left screenshot shows a 'Variable einfügen' (Insert Variable) dialog box. A red box labeled '1' highlights the variable name '\$\$f1t1\$\$' in the main workspace. The dialog box has a 'Maximale Länge' (Maximum Length) field set to '500', which is also highlighted with a red box and labeled '3'. The right screenshot shows the 'Stil' (Style) panel for a text object. The 'Beschriftungstyp' (Caption Style) is set to 'transparent'. The 'Zeichen' (Character) section shows the font 'Trebuchet MS' and size '36'. A red box labeled '2' highlights the 'X' icon in the font color selection area, which is used to set the text color to a specific variable.

Captivate – JavaScript – jQuery - AJAX - XML

Unter Interaktionen → Schaltflächen zwei Schaltflächen erstellen. Die Flaggenbilder für die Sprachauswahl als Hintergrundbilder in diese Schaltflächen setzen. Die Funktionsaufrufe und die Sprachzuweisungen im JavaScript-Editor hinzufügen.

The screenshot displays the Captivate software interface with several key elements highlighted by red boxes and numbered 1 through 4:

- 1:** A red box highlights a flag icon (United Kingdom) used as a button background image.
- 2:** A red box highlights the "JavaScript ausführen" (Execute JavaScript) option in the "Bei Erfolg:" (On Success) section of the interaction settings.
- 3:** A red box highlights the "Skriptfenster" (Script Window) dropdown menu in the "Bei Erfolg:" section.
- 4:** A red box highlights the JavaScript code editor containing the following code:

```
sprache="./unity_vuforia_e.xml";  
lang_change();
```

The background of the interface shows a hand holding a smartphone displaying the Pokémon Go game, and a settings panel on the right with various options like "Projekt weiter abspielen" and "Unbegrenzte Versuche".

Testen der Anwendung

1. Das Captivate-Projekt speichern.
2. Das Captivate-Projekt veröffentlichen aber nicht ausführen!
3. Die Anwendung unter dem Apache-Server starten und testen
z.B.: (<http://localhost/capt-projekt1/index.html>)
4. Die XML-Daten sollten nicht im Captivate-Projektordner liegen, sonst werden sie bei jeder Veröffentlichung überschrieben.

Literatur

<https://helpx.adobe.com/de/captivate/using/common-js-interface.html>

Siegel, K. (2017) Adobe Captivate 2017: Beyond The Essentials. IconLogic, Incorporated

Uhrig, M. (2017) Adobe Captivate 2017: Erfolgreich(e) Screencasts und E-Learning-Anwendungen erstellen.
Verlag Create Space, North Charleston (USA)