

Captivate: JavaScript in Captivate nutzen.

Captivate – JavaScript Übung I

Aufgabe: Erstellen Sie zwei Texteingabefelder. In ein Feld werden die gefahrenen Kilometer eingetragen, in das zweite Feld wird das verbrauchte Benzin in Litern eingetragen. Lesen Sie die beiden Werte aus und berechnen Sie den Verbrauch in Litern auf 100 Kilometer.

Rechnung: $\text{Verbrauch}_{100\text{km}} = \text{Liter} / \text{Km} * 100$

The screenshot shows a Captivate slide titled "Verbrauch.cptx" with a red background. It contains two input fields labeled "Km" and "Liter", a "Rechnen" button, and a result field labeled "\$\$ergebnis\$\$". A timeline at the bottom shows the sequence of actions:

Object	Duration	State
Text_Caption_5	3.0s	Active
Button_1	1.5s	Inactive
Text_Caption_4	3.0s	Active
Text_Caption_3	3.0s	Active
Text_Caption_2	3.0s	Active
Text_Entry_Box_4	1.5s	Inactive
Text_Entry_Box_2	1.5s	Inactive
SmartShape_1	3.0s	Active
Title_AutoShape_1	3.0s	Active
Folie 1	3.0s	Active

Captivate – JavaScript Übung I

1. Erstellen Sie zwei **Texteingabefelder** für die Kilometer und die Liter.
2. Setzen Sie zwei **Textfelder** darüber und schreiben sie die Einheiten „Km“ und „Liter“ hinein.
3. Erstellen Sie eine Schaltfläche und ändern sie deren Text in „Rechnen“. Die Schaltfläche erhält das JavaScript zur Berechnung des Verbrauchs. Legen Sie die Variablen „liter“, „km“ und „ergebnis“ an.

```
ergebnis = Liter/Km*100;
```

Die Anweisung zum schreiben des Ergebnisses in das Ergebnistextfeld.

```
window.cpAPIInterface.setVariableValue("ergebnis", ergebnis);
```

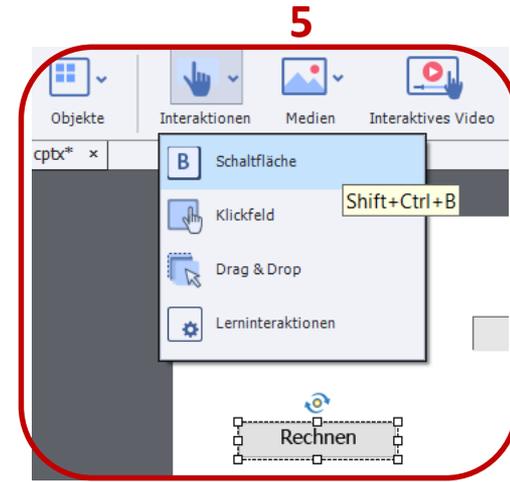
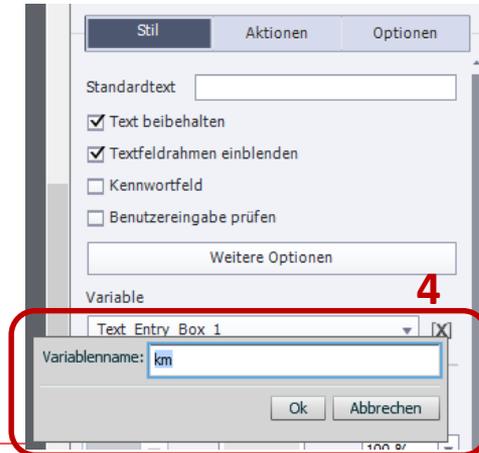
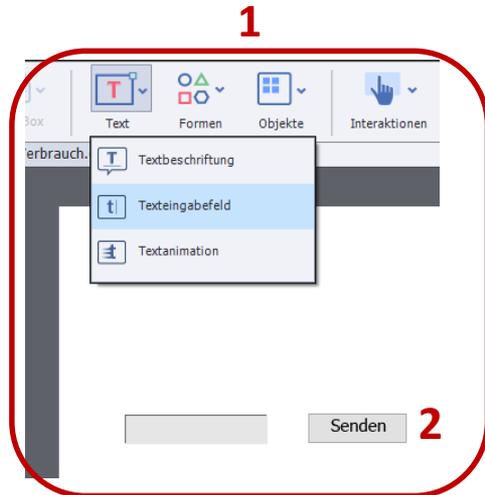
4. Erstellen Sie ein Textfeld mit der Beschriftung „Verbrauch in L/100Km“.
5. Erstellen Sie ein Textfeld für die Ergebnisausgabe.

Die Schritte werden auf den 5 folgenden Folien erläutert.



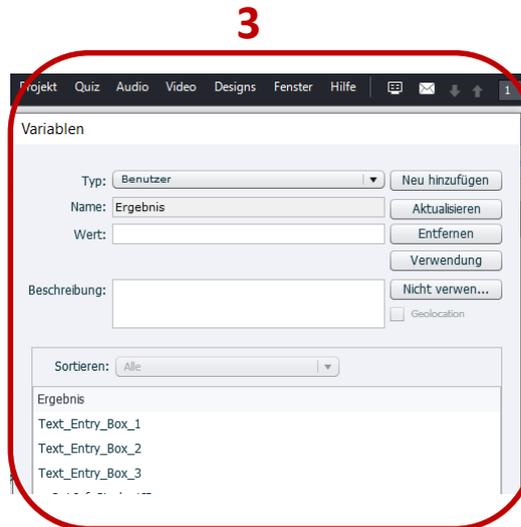
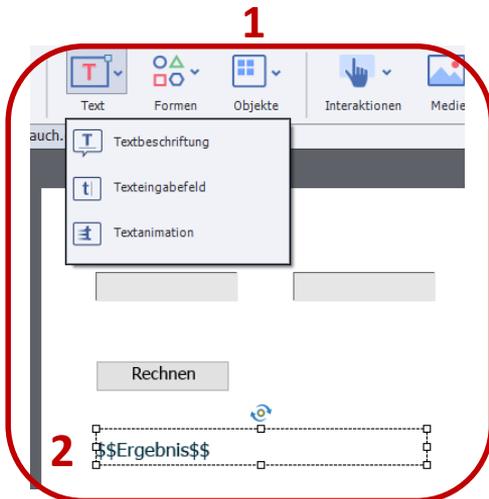
Captivate – JavaScript Übung I

1. Erstellen Sie ein **Texteingabefeld** für die „Km“.
2. Löschen sie den Senden-Button.
3. Kopieren Sie das **Texteingabefeld** und fügen sie es ein als „Liter“.
4. Ändern Sie die Variablennamen in den Eigenschaften in „km“ und „liter“.
5. Erzeugen sie eine **Schaltfläche** und ein **Textfeld** auf der Folie.



Captivate – JavaScript Übung I

1. Erstellen Sie ein **Textfeld** für das „Ergebnis“.
2. Schreiben sie den Variablennamen in das Textfeld „\$\$Ergebnis\$\$“.
3. Legen Sie unter Projekte Variablennamen die Variable „Ergebnis“ an.
4. Aktivieren Sie die Schaltfläche, aktivieren Sie „Aktionen“ und wählen Sie unter „Bei Erfolg“ „JavaScript ausführen“.
5. Öffnen Sie das Skriptfenster.



Captivate – JavaScript Übung I

1. Geben Sie den JavaScript-Code ein, wie im Fenster.
2. Die Zeilen (2) kürzen das Ergebnis auf zwei Nachkommastellen.
`var a = Math.pow(10,2);`
`ergebnis = Math.round(ergebnis * a)/a;`
3. Diese Zeile (3) schreibt das Ergebnis (Variable e) in das Textfeld mit der Variablen „Ergebnis“.
4. Veröffentlichen Sie das Ergebnis und Testen sie das Programm.

1

```
JavaScript  
ergebnis = (liter / km)*100;  
var a = Math.pow(10, 2);  
e = Math.round(ergebnis * a) / a;  
window.cpAPIInterface.setVariableValue("Ergebnis", e);
```

4



Statusanzeige einer Schaltfläche ändern

1. Schaltfläche aktivieren
2. In den Eigenschaften der Schaltfläche die Statusanzeige anklicken
3. Am linken Rand des Bildschirms erscheinen nun die drei Varianten Normal, RollOver und Nach unten
4. Wählen Sie den Status aus, den Sie ändern möchten und ändern Sie ihn in den Eigenschaften
5. Der Status wird im Hauptmenü mit „Status beenden“ (Rotes x in blauem Kreis) beendet

Literatur

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

<http://www.technischeredaktion.com/multimediaprojekte>

Mayer, R. E. (2009): Multimedia Learning Second Edition, Cambridge University Press

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

Stiller, Klaus D. (2011) Das Modalitätsprinzip im multimedialen Instruktionsdesign: Empirische Basis, theoretische Erklärungen und vernachlässigte Faktoren. Universität Regensburg, <https://epub.uni-regensburg.de/22508/>

Prof. Dipl.-Ing. Martin Schober | Informations- und Medientechnik

Tagungsbeirat tekom e.V.

Projektpartner EVEIL3D - Lernen in virtuellen Welten

Hochschule Karlsruhe - Technik und Wirtschaft

Fakultät für Informationsmanagement und Medien

Postanschrift: Postfach 24 40, 76012 Karlsruhe

Besucheranschrift: Amalienstr. 81-87 | 76133 Karlsruhe | Raum AM 113

fon +49 (0)721 925 - 2990 | fax +49 (0)721 925 - 1125

mobil +49 (0)173 945 82 18

martin.schober@hs-karlsruhe.de

technischeredaktion.com/multimediaprojekte