

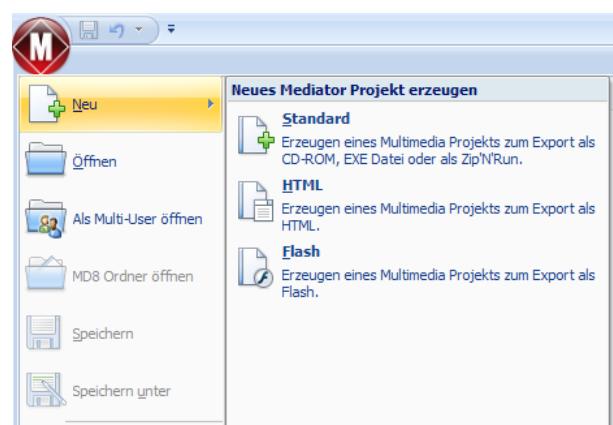


Lerninhalt: Multimediadokumente mit dem Programm MEDIATOR (Beispiel)

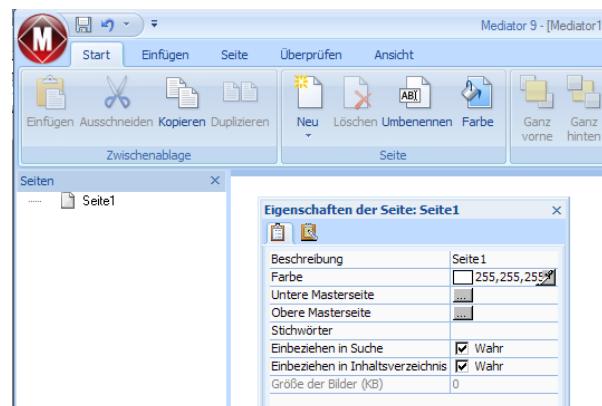
Mediator ist ein seitenorientiertes Multimedia-Autorensystem. Die Präsentationen werden Seite für Seite aufgebaut und danach untereinander verlinkt. Die fertigen Projekte lassen sich als CD-ROM-Präsentationen, dynamische HTML-Seiten oder im Flash-Format exportieren. Die Bearbeitung der Objekte erfolgt in Mediator symbolbasiert, so dass aufwändiges Programmieren oder das Erlernen einer Skriptsprache nicht notwendig sind.

Klassen, Attribute, Methoden und Ereignisse (Auswahl)

DOKUMENT
Dateiname
Dateityp
Speicherort
Erstelldatum
...
setzeDateiname() speichereUnter()



SEITE
Seitenbezeichner
Farbe
Hintergrundmaster
Vordergrundmaster
...
setzeName() setzeFarbe()



VEKTORGRAFIK
Bezeichner
Lagekoordinaten
Breite
Höhe
...
setzeName() setzeX-Koordinate()

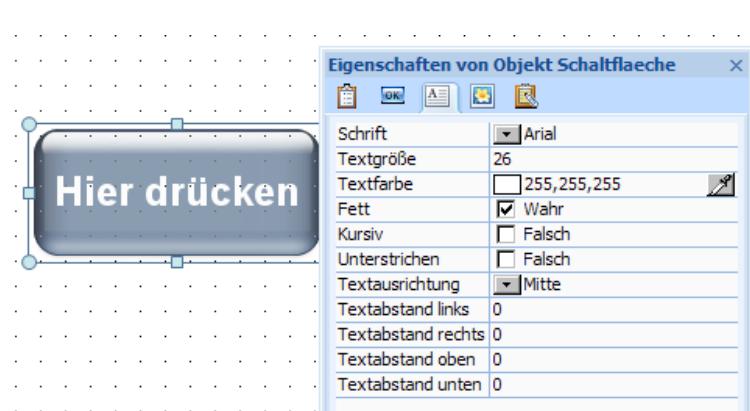




PIXELBILD
Bezeichner
Lagekoordinaten
Breite
Höhe
...
setzeX-Koordinate() setzeBreite()



SCHALTFLÄCHE
Textinhalt
Schriftart
Schriftgrad
Textausrichtung
...
setzeText() setzeSchriftart()



TEXTFELD
Lagekoordinaten
Breite
Absatzattribute
Zeichenattribute
...
setzeSchriftart() setzeBlocksatz()

- Hier kann jegliche Art von Text in einem Textfeld eingegeben werden. Die Formatierungsmöglichkeiten sind wie in einem Textsystem sehr vielfältig (Schriftart, Schriftfarbe, Schriftschnitt, Absatzformate wie linksbündig oder Blocksatz).
- Die Rechtschreibung kann ständig überprüft werden.
- Nummerierung und Aufzählungszeichen gibt es ebenso wie die Absatzformate Einzug verkleinern bzw. Einzug vergrößern

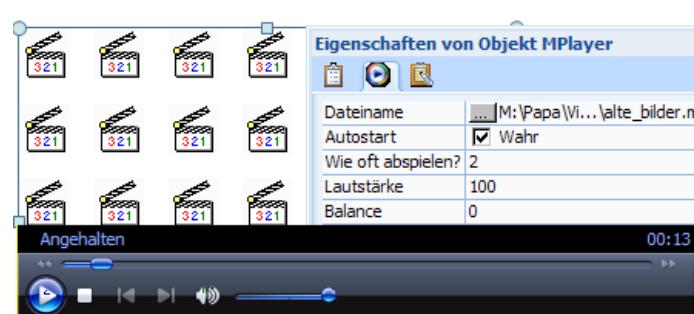
Eigenschaften von Objekt Text	
Name	Text
X	145
Y	83
Breite	307
Höhe	247
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Fixiert	<input type="checkbox"/> Falsch
Stichwörter	
Einbeziehen in Suche	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Maustransparenz	<input type="checkbox"/> Falsch



ÜBERSCHRIFT
Bezeichner Lagekoordinaten Breite Zeichenattribute ...
setzeX-Koordinate() setzeSchatten()

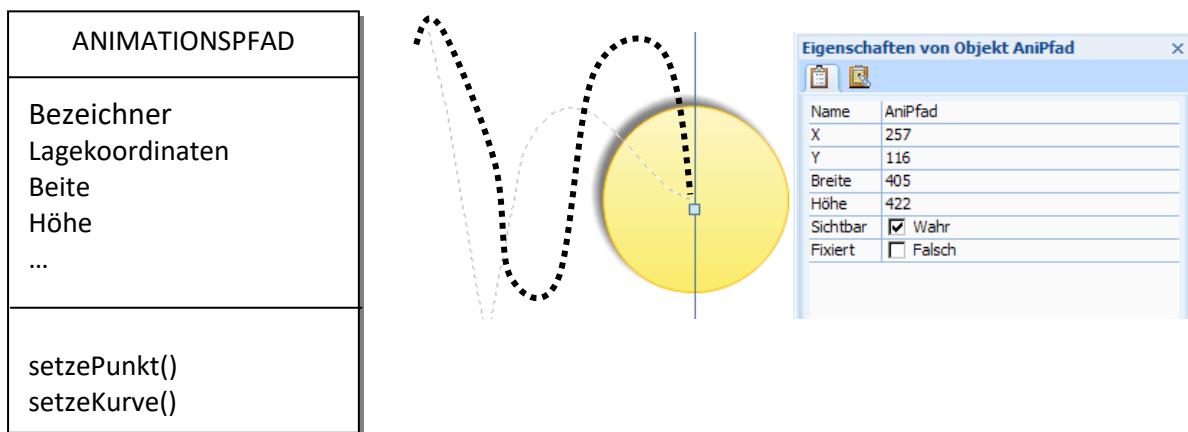


MEDIAPLAYER
Speicherort Autostart Wiederholen Lautstärke ...
setzePfad() wiederholen(ja/nein)



VIDEO
Speicherort FilmAbspielen ZurückZumAnfang ...
fügeVideodateiEin() spieleFilmAb()





Die einzelnen Seiten werden in einem Navigationsfenster angezeigt und verwaltet. Sie können in ihrer Reihenfolge jederzeit verändert, ergänzt und gelöscht werden. Die Objekte werden in einem Objektfenster aufgelistet und verwaltet. Auch sie sind jederzeit veränderbar. Die Eigenschaften der Objekte können mit der rechten Maustaste aufgerufen und unmittelbar geändert werden.

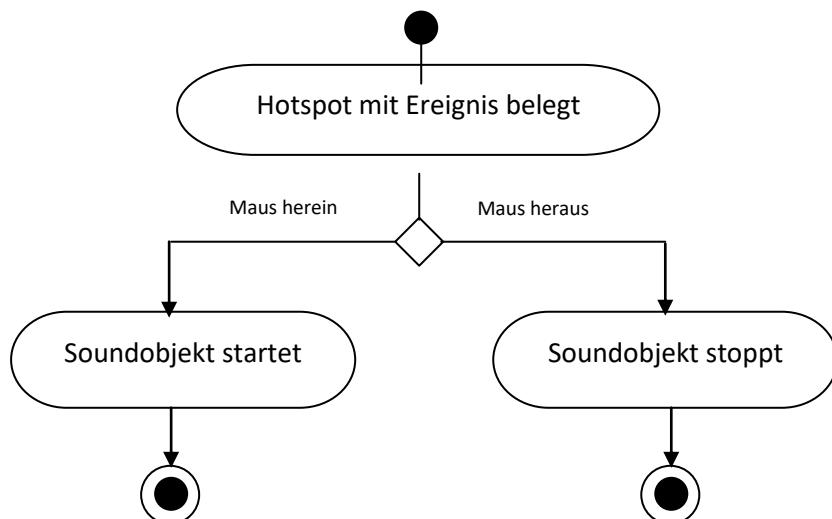
Neben dem Erstellen und Verändern von Objekten lassen sich im Programm Mediator mit Hilfe von Bildsymbolen eine Vielzahl von Ereignissen abrufen und Aktivitäten in Gang setzen

Ereignisse und Aktivitäten

Ereignisse sind v. a. mit den verschiedenen Mausfunktionen *Maus über*, *Mausklick*, *Doppelklick*, *Rechtsklick* usw. auszulösen.

Beispiel:

Wenn die Maus einen bestimmten Bereich eines Bildes (Hotspot) berührt, wird ein Soundobjekt abgespielt. Wenn die Maus diesen Bereich wieder verlässt, endet auch das Abspielen der Sounddatei.





Symbolbasierter Ereignisauftruf in Mediator:

Das Rechteckobjekt wird mit dem Ereignis *Maus herein* belegt. Es ist verknüpft mit der Aktivität *Sound abspielen*. Als Soundobjekt wurde eine Sounddatei aus einem entsprechenden Ordner ausgewählt. Verlässt die Maus den Rechteckbereich wird das Ereignis *Maus heraus* aktiviert. Dieses ist verknüpft mit der Aktivität *Sounds stoppen*.



Hinweis: Der Bereich **Programmieren** mit Skripts, Variablen und Makros ist für den Anfangsunterricht nicht geeignet, bietet aber im Aufbauunterricht eine Fülle von Möglichkeiten im Bereich Objekte und Algorithmen.