

# Storyboard Dokumentation (public)

- Hallo!
- Funktionen
  - Wegpunkte (Geolocation)
  - QR-Codes
  - NFC-Tags
  - Inventar (virtuel)
  - Hinweise
  - Medien (Grafik, Video, Audio)
- UI-Elemente
  - Buttons
- Beispiele und Hacks
  - Passwort-Abfrage innerhalb einer Szene
  - Typewriter Effekt
- Release Informationen

# Hallo!

Wir arbeiten hart an der Dokumentation für das Storyboard. Ein wenig dauert es aber noch.

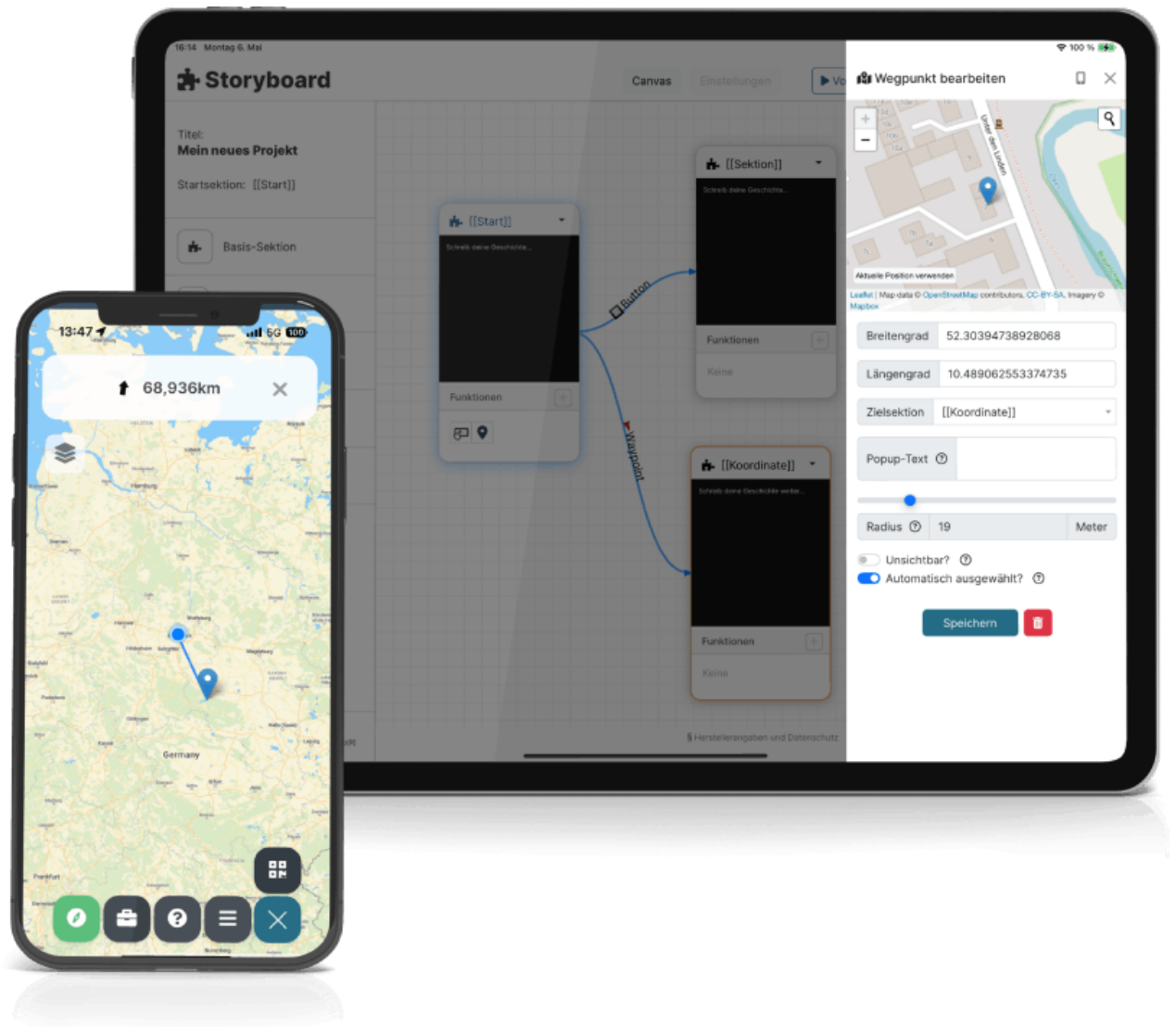
Wenn du in der Zwischenzeit Hilfe brauchst, schreib uns doch einfach! [?hallo@adventurekingz.de?](mailto:hallo@adventurekingz.de)

**Grüße von den AdventureKingz!**

# Funktionen

Funktionen

## Wegpunkte (Geolocation)



Wir sind dran!

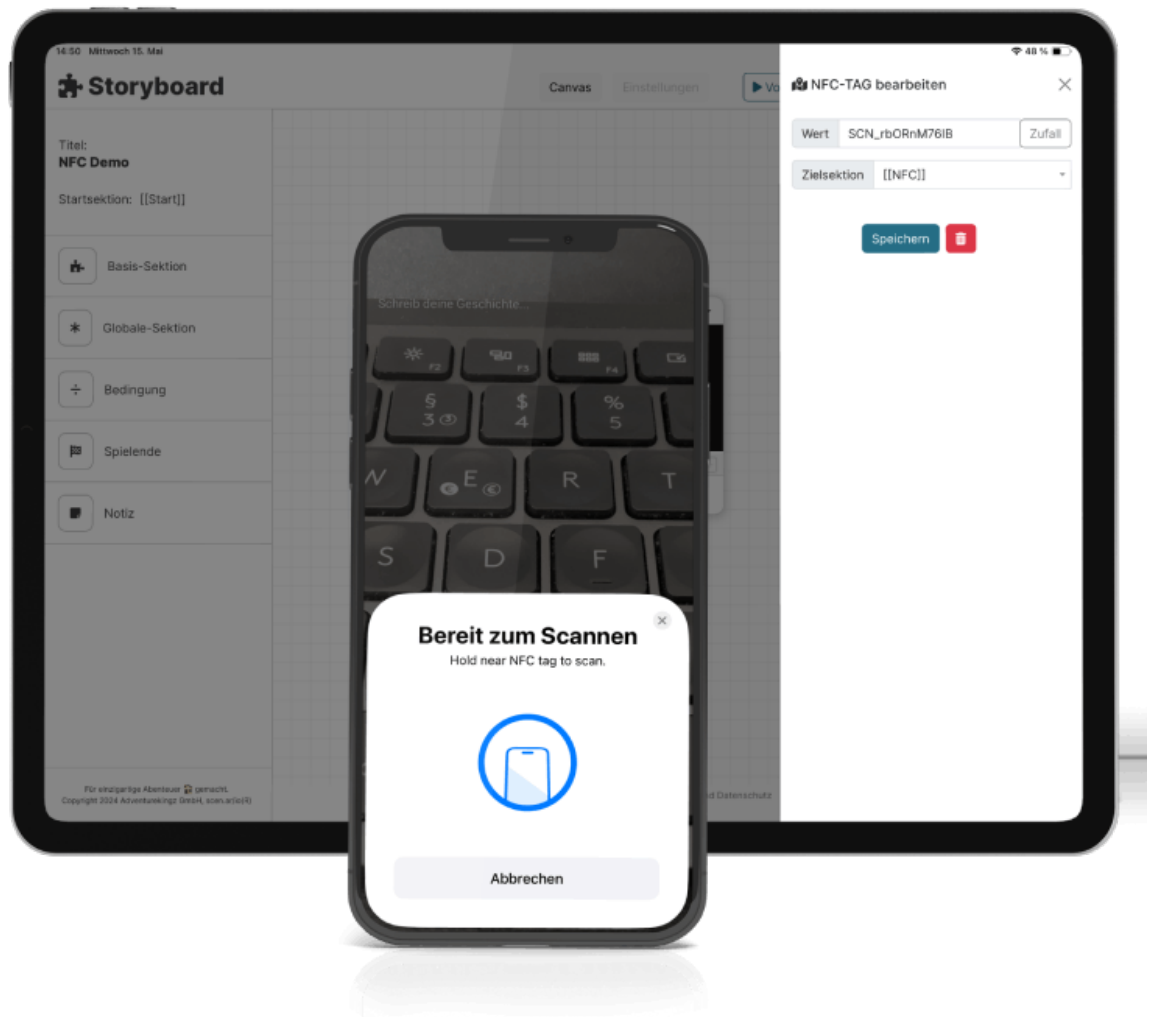
Funktionen

## QR-Codes



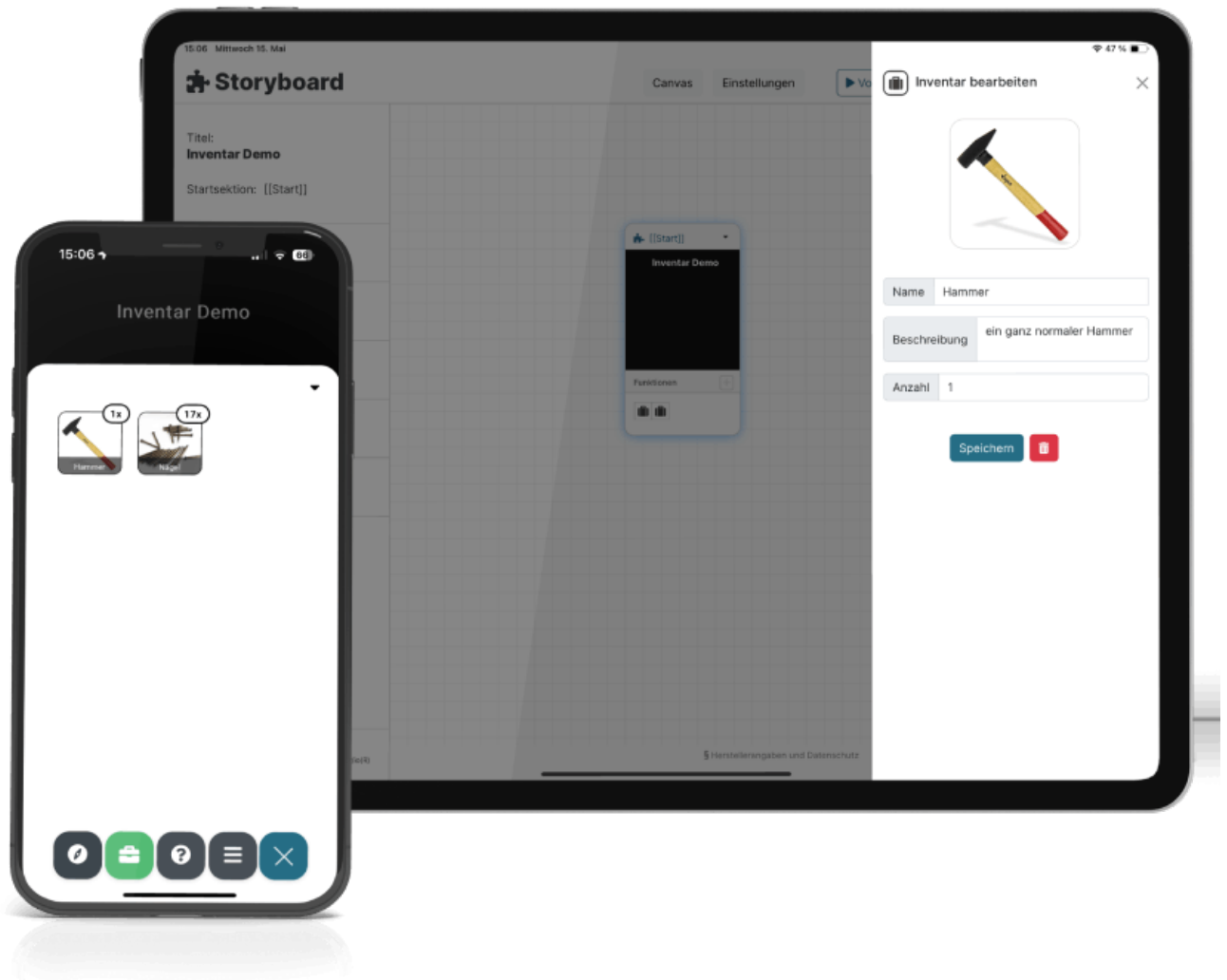
Funktionen

## NFC-Tags

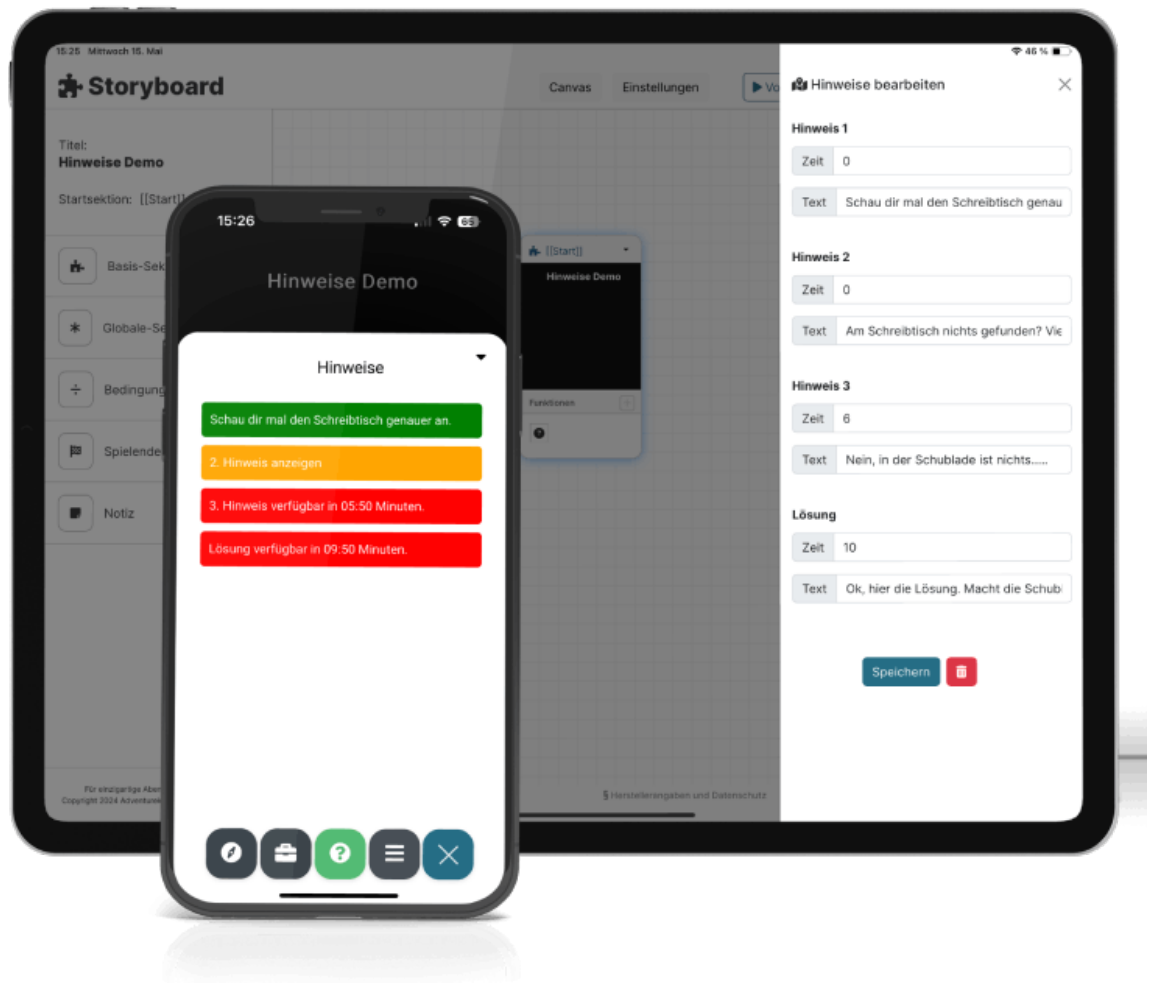


Funktionen

## Inventar (virtuel)



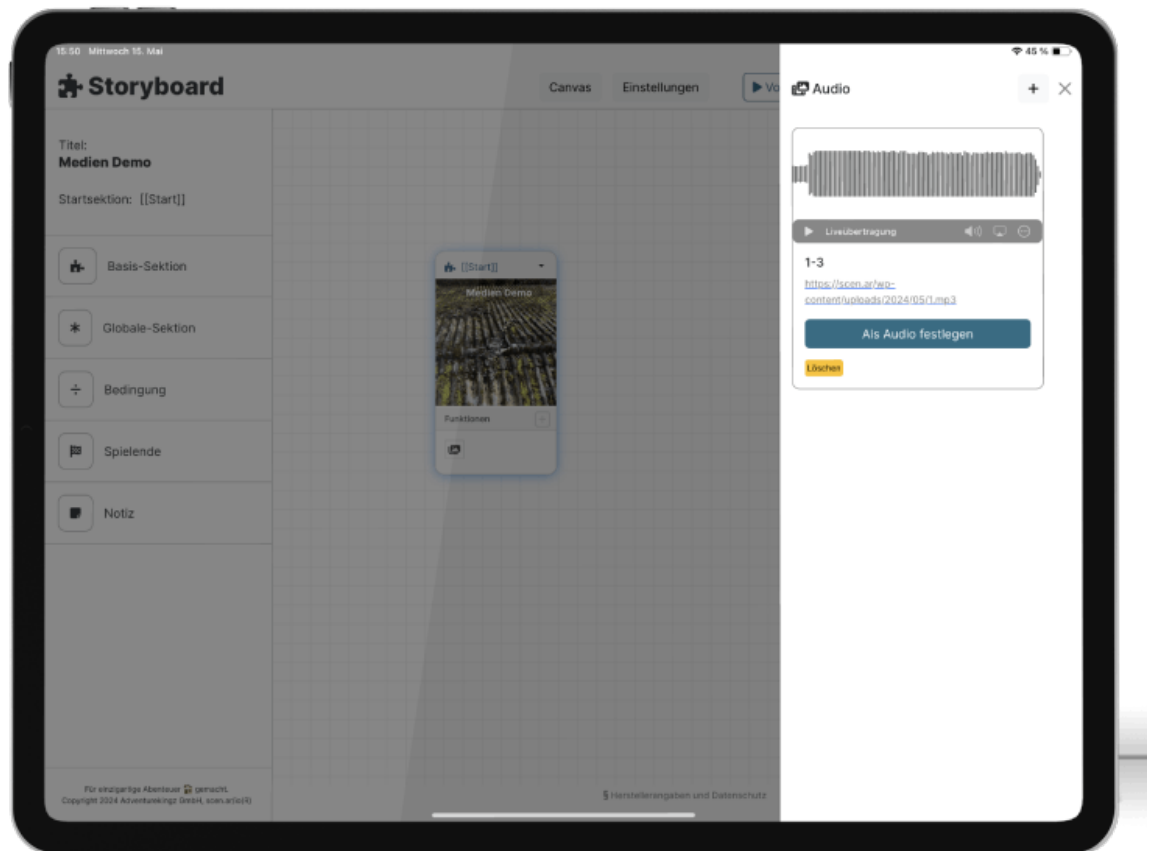
# Hinweise





Funktionen

## Medien (Grafik, Video, Audio)



# UI-Elemente

## Buttons

Buttons sind wesentliche Bestandteile interaktiver Benutzeroberflächen, die es Nutzern ermöglichen, spezifische Aktionen durch einfaches Klicken oder Antippen auszulösen.

Ein Button kann einfach innerhalb einer Sektion als Funktion hinzugefügt werden.

### Button bearbeiten




Text	Beenden
------	---------

Zielsektion	[[End]]
-------------	---------

Hintergrundfarbe	#000000
------------------	---------

Textfarbe	#ffffff
-----------	---------

Speichern	
-----------	---

Buttons werden standardmäßig immer unterhalb des Textes und weiteren UI-Elementen innerhalb der Sektion angezeigt. Es gibt kein Limit für die Anzahl von Buttons.

```
<div class="customButtonPosition"></div>
```

# Beispiele und Hacks

## Passwort-Abfrage innerhalb einer Szene

Wenn du eine eigene Passwort- oder Wertabfrage implementieren möchtest, dann erstelle zunächst eine neue, leere Szene.

1. Füge die Funktion "Javascript" hinzu:

```
window.passwort = function () {

    let content = '<input type="text" id="passwort" name="name" required size="10"
placeholder="Passwort?">'

    $.confirm({
        title: 'Bitte gib ein gültiges Passwort ein:',
        content: content,
        buttons: {
            'Flug suchen': {
                text: 'Passwort prüfen',
                btnClass: 'btn-blue',
                action: function () {
                    var passwort = this.$content.find('#passwort').val();
                    if(!passwort){
                        $.alert('Bitte gib ein Passwort ein!');
                        return false;
                    }
                    if(passwort == "123456") {
                        // do something!
                        $.alert('Richtig!');
                        window.story.go('ZIELSZENE'); // Hier den Titel deiner Ziel-Szene eingeben
                    } else {
                        $.alert('Das Passwort ' + name + ' ist leider falsch!');
                    }
                }
            },
            'Abbrechen': function () {
                //close
            },
        },
        onContentReady: function () {
            // bind to events
```

```
var jc = this;
this.$content.find('form').on('submit', function (e) {
    e.preventDefault();

});
}
});
};
```

2. Editiere in deiner Szene den HTML Code und füge folgenden Coder an einer beliebigen Stelle ein:

```
<button name="test" onClick="window.passwort();">Passwort</button>
```

# Typewriter Effekt

## Demo

Wenn der Text in einer Szene wie von einer Schreibmaschine getippt werden soll, dann kann dieser Effekt mit einem Javascript Code in einer globalen Sektion erreicht werden:

## Globale Sektion -> Funktion Javascript

```
window.showSpeechBubble = function (text) {  
    var output = document.getElementById("output");  
  
    // Sprechblase erstellen  
    var bubble = document.createElement("div");  
    bubble.classList.add("speech-bubble");  
    output.appendChild(bubble);  
  
    // Text Typing Effekt  
    let index = 0;  
    bubble.style.opacity = 1; // Blendet die Sprechblase ein  
  
    function typeWriter() {  
        // HTML-Interpretation sicherstellen  
        bubble.innerHTML = text.substring(0, index);  
  
        if (index < text.length) {  
            index++;  
            setTimeout(typeWriter, 50); // Geschwindigkeit des Tippens  
        }  
    }  
    typeWriter();  
}
```

```
    }  
  }  
  
  typeWriter();  
}
```

## Globale Sektion -> Stylesheet

\*optional, damit sieht der Text ähnlich wie eine Sprechblase aus.

```
.speech-bubble {  
  position: absolute;  
  top: 100px;  
  left: 5%;  
  max-width: 90%;  
  padding: 10px;  
  background-color: white;  
  border-radius: 10px;  
  border: 2px solid black;  
  box-shadow: 2px 2px 5px rgba(0,0,0,0.3);  
  font-family: monospace;  
  font-size: 14px;  
  color: black;  
  line-height: 1.4;  
  opacity: 0; /* Startet unsichtbar */  
  transition: opacity 0.5s; /* Sanftes Einblenden */  
}  
  
.speech-bubble::after {  
  
  position: absolute;  
  
  left: 5%;  
  width: 0;  
  height: 0;  
  border: 10px solid transparent;  
  border-top-color: white;  
  border-bottom: 0;  
  border-left: 0;  
  margin-left: -5px;  
}
```



## Szene -> Funktion Javascript

```
setTimeout(function() {  
    window.showSpeechBubble('HIER DER TEXT, DER GETIPPT WERDEN SOLL');  
},2000);
```

## Release Informationen