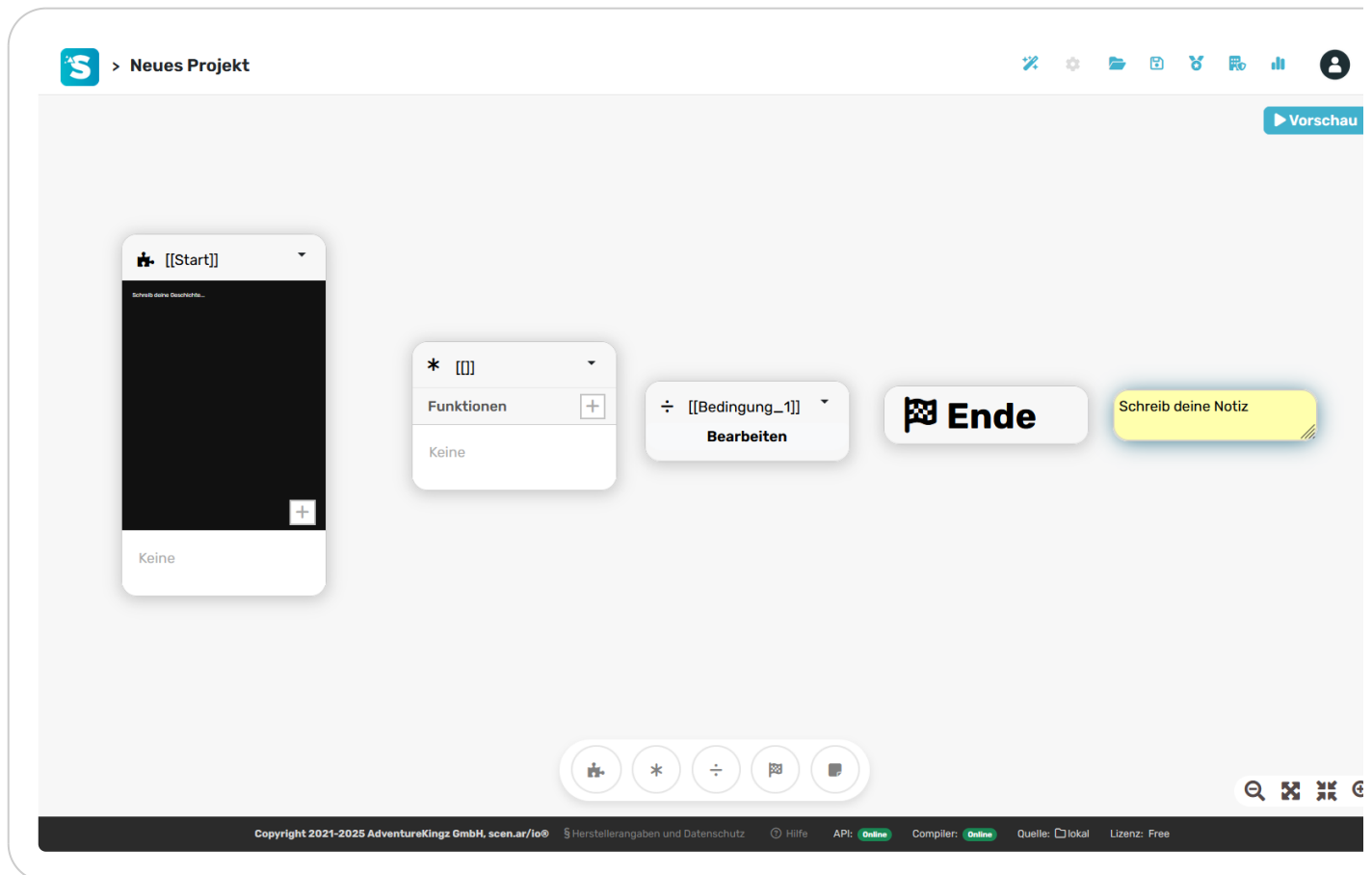


# ? Editor & UI

- [Oberfläche](#)
- [Vorschau](#)

# Oberfläche

Die **Storyboard-Oberfläche** ist deine Leinwand für Szenen, Logik und Medien. Hier erstellst du Flows, verzweigst Entscheidungen und startest die Vorschau.



## 1) Kopfbereich

- **Breadcrumb / Projekttitel (links)**  
Zeigt den aktuellen Pfad/Projektnamen.  
**Tipp:** Den Text einfach **anklicken und direkt eintippen** ? das ist dein **Spieltitel**.
- **Werkzeug-Icons (rechts, projektweit)**  
Je nach Plan/Rolle u. a.: Styles/Theme, Projekteinstellungen, Medien/Dateien, Analytics.
- **Vorschau (blauer Button)**  
Startet die Live-Preview des aktuellen Stands.

## 2) Arbeitsfläche (Leinwand)

- Freies **Drag-&Drop**-Canvas zum Platzieren und Ordnen deiner **Karten**:
    - **Szenen** (Inhalte & Features)
    - **Master / Globale Sektion** `[[ ]]` (einmalig)
    - **Bedingungen** (Verzweigungen)
    - **Spielende** `[[End]]` (einmalig)
    - **Notizen** (gelbe Zettel, rein redaktionell)
  - Reihenfolge und Abstand dienen nur der Übersicht; die **Logik entsteht durch Verknüpfungen** (Buttons, Wegpunkte, etc.).
- 

## 3) Floating-Dock (unten, mittig)

Von links nach rechts:

1. **Neue Szene** – Beliebige oft. Normale Content-Szene mit Features.
  2. **Master / Globale Sektion** `[[ ]]` – **Einmal pro Projekt**. Enthält globale Elemente (z. B. Stylesheets, Masterszene-JS, Funktionen). Wirkt szenenübergreifend.
  3. **Bedingung** – Logik-Knoten, der anhand von Variablen/Inventar/Status **verzweigt** (z. B. „wenn Schlüssel ? A, sonst ? B“).
  4. **Spielende** `[[End]]` – **Einmal pro Projekt**. Markiert das Ende/den Abschluss.
  5. **Notiz** – Gelber Zettel für Hinweise/To-dos. Hat keinen Einfluss aufs Spiel.
- 

## 4) Ansicht & Navigation (unten rechts)

- **Lupe / + / -** ? Suche & Zoom.
  - **„Fit to screen“** ? Alles einpassen/zentrieren.
  - **Vollbild** ? Arbeitsfläche maximieren.
- 

## 5) Statusleiste (ganz unten)

- Projekt-/Build-Infos, Copyright.
  - **Systemstatus**: API/Compiler *Online/Offline*.
  - Quelle (z. B. *lokal*) & Lizenz.
- 

## 6) Typische Aktionen

- **Szenen anlegen** über das Dock, per Drag-&Drop positionieren.
- **Öffnen/Bearbeiten**: Karte anklicken ? Szenen-Editor (Features: Wegpunkt, QR/NFC, Dialog, Medien, Inventar, Variablen, Hinweise, Countdown, Team-Sync ...).
- **Verknüpfen**: In Szenen Buttons/Zielszene setzen oder Trigger (Wegpunkt, QR/NFC) konfigurieren.
- **Vorschau** jederzeit starten, um den Flow zu testen.

---

## 7) Praktische Hinweise

- **Projekttitel** schnell ändern: **Breadcrumb-Text anklicken und direkt tippen**.
  - **Ordnung**: Benenne Szenen sprechend („01-Intro“, „20-Rätsel-Brücke“, „99-Ende“).
  - **Global denken**: Stylesheets & Masterszene-JS wirken **überall** – sparsam, mit Klassen arbeiten.
  - **Testen**: Regelmäßig Vorschau nutzen; Entscheidungswege und Fallbacks prüfen.
  - **Team-Flows**: Bei individuellen Schritten **Team-Sync deaktivieren** (Feature in der Szene), anschließend wieder zusammenführen.
- 

## 8) Mini-Shortcuts

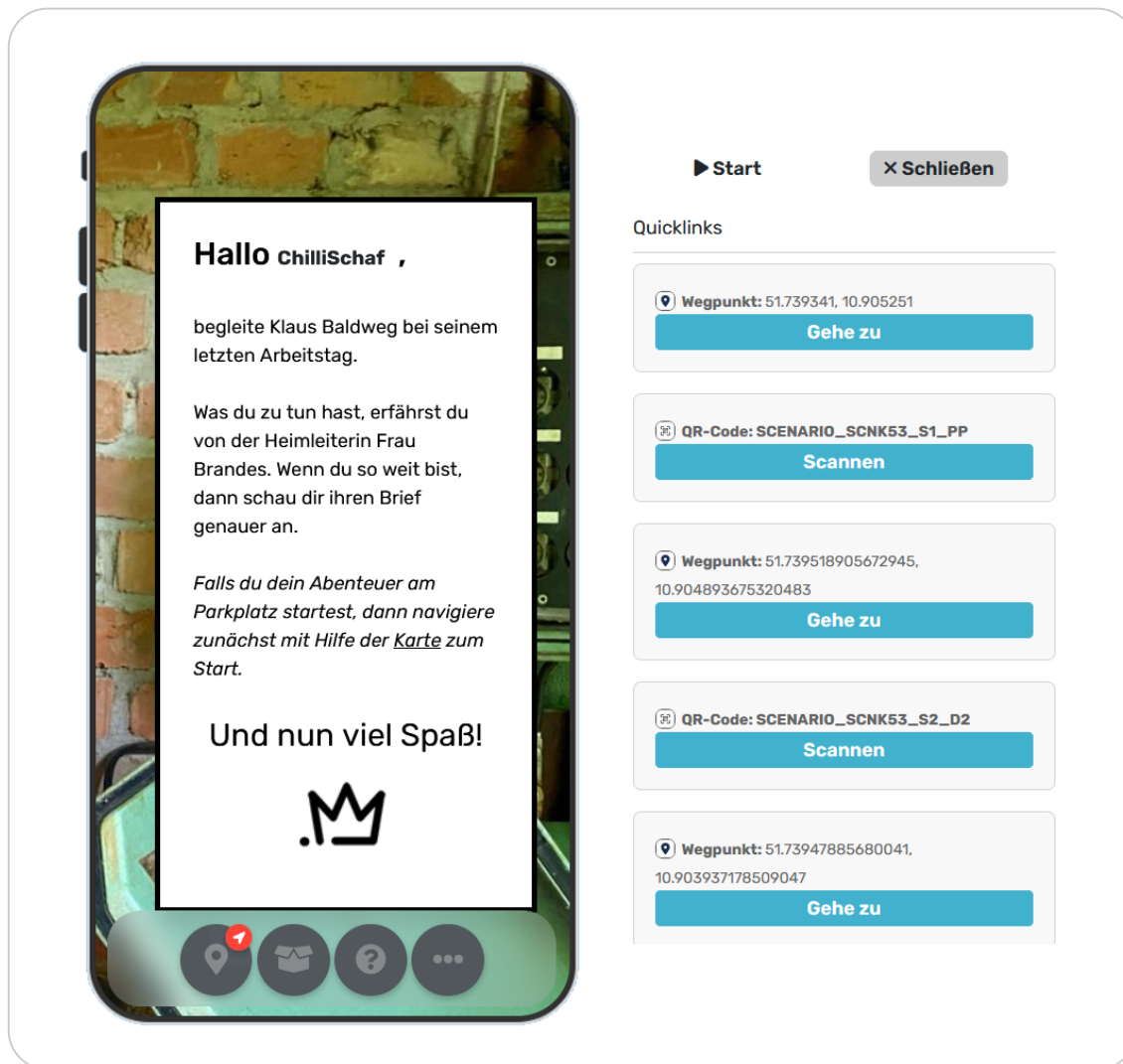
- **Drag-&-Drop**: Karten verschieben, sauber ausrichten.
  - **Zoom**: Strg/Cmd + Mausrad (oder Buttons).
  - **Fit**: „Alles einpassen“ klick ? Überblick zurück.
- 

**Merke:** Kopfzeile = **Projekt & Vorschau**, Arbeitsfläche = **Story planen**, Floating-Dock = **Bausteine anlegen**, Statusleiste = **Gesundheitscheck**. So behältst du Struktur und kommst schnell von der Idee zur spielbaren Szene.

# Vorschau

## Was du hier alles testen kannst

Die **Vorschau** zeigt deine Story **wie in der App**, direkt im Browser. Links läuft das Spiel im Smartphone-Frame, rechts hast du **Quicklinks** zum gezielten Testen einzelner Trigger.



## Grundbedienung

- **Start / Schließen** (oben rechts im Frame) – Vorschau starten bzw. beenden.
- **Live-Reload**: Speichere eine Szene im Editor ? die Vorschau lässt sich sofort neu starten.

---

# Quicklinks (rechte Spalte)

Hier kannst du typische Sensor-/Ortsaktionen **simulieren**, ohne vor Ort zu sein:

- **Wegpunkt ? „Gehe zu“**  
Simuliert, dass du den Wegpunkt erreichst (innerhalb des Radius). So prüfst du **Autoselect** und Folgeszenen.
- **QR-Code ? „Scannen“**  
Löst einen Scan mit dem hinterlegten **Wert** aus (praktisch für Testlauf ohne Kamera).
- (falls vorhanden) **Weitere Trigger** erscheinen analog – du kannst sie gezielt abfeuern und den Flow prüfen.

Die Quicklinks sind rein fürs Testen – sie sind in der echten App **nicht sichtbar**.

---

## UI & Funktionen im Phone-Frame

Unten im Spiel-UI findest du – je nach Projekt – u. a.:

- **Karte / Ziele** – öffnet die Map mit Wegpunkten.
- **Hinweise** – kleines Badge zeigt neue Hinweise/Lösung an (zeitgesteuert testbar).
- **Inventar** – Gegenstände ansehen (Bilder **zoombar**).
- **Hilfe/Info** – projektspezifische Hilfe.
- **Menü (...)** – weitere Aktionen (z. B. Einstellungen, Neustart – abhängig vom Projekt).

Alles verhält sich wie auf dem Gerät: Dialoge, Buttons, Eingabefelder, Medien (Audio/Video), Hotspots, Foto-/Fotovergleich-Flows etc.

---

## Was du in der Vorschau besonders gut testen kannst

- **Szenenfluss & Übergänge** (In/Out-Transitions).
  - **Bedingungen** (Variablen, Inventar-Checks, Pfadverzweigungen).
  - **Wegpunkt-Logik** (Autoselect vs. manuell) via „Gehe zu“.
  - **QR-/NFC-Ersatztests** (QR über Quicklink; NFC lässt sich in der Vorschau i. d. R. nicht real scannen).
  - **Hinweise & Countdown** (Zeitpunkte, Texte).
  - **Audio/Video** inkl. **End-Buttons** und **Fallback-Szenen**.
  - **Team-Sync deaktivieren**: Prüfe, ob eine Szene **lokal** bleibt und die nächste wieder synchronisiert.
-

# Grenzen der Browser-Vorschau

- **GPS/Kompass** werden nicht real genutzt – nutze dafür die **Quicklinks**.
  - **Kamera/NFC** nur eingeschränkt/gar nicht verfügbar (QR per Quicklink testbar).
  - Geräte-Eigenheiten (Leistung, Displaygröße, Autoplay-Richtlinien) können abweichen – am Ende **immer auf einem echten Gerät** testen.
- 

## Tipp

Wenn du schnell zu einer Szene springen willst, setze dort **temporär** einen Button „Zur Szene X“ oder nutze Quicklinks für die relevanten Trigger. So iterierst du rasch an Texten, Farben, Übergängen und Logik.