

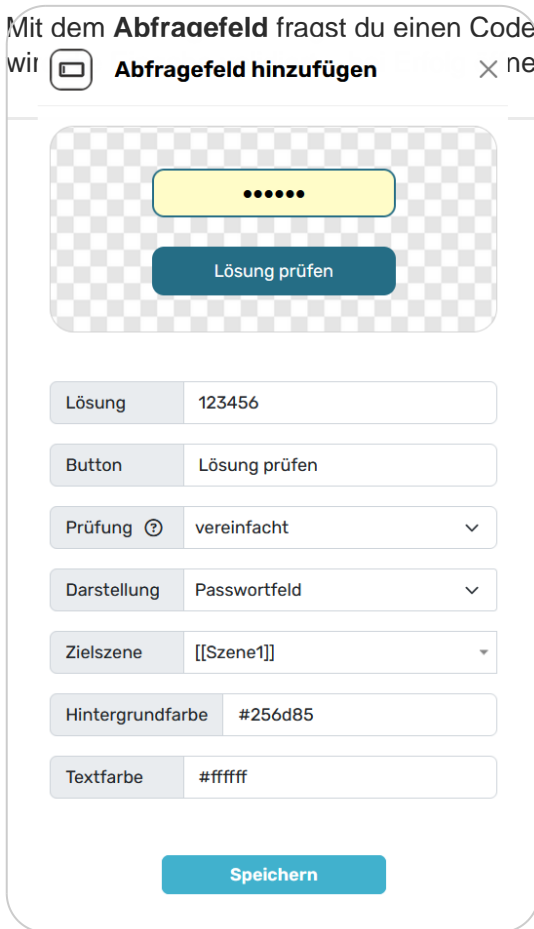


# Abfragefeld (Eingabe prüfen)

Mit dem **Abfragefeld** fragst du einen Code, ein Wort oder eine Zahl ab. Nach dem Tippen auf „Lösung prüfen“ wird  **Abfragefeld hinzufügen**  net sich die **Zielszene** (falls gesetzt).



Lösung	123456
Button	Lösung prüfen
Prüfung ⓘ	vereinfacht
Darstellung	Passwortfeld
Zielszene	[[Szene1]]
Hintergrundfarbe	#256d85
Textfarbe	#ffffff

Speichern

## Felder

### Lösung

- Erwartete richtige Eingabe.
- Tipp: Kurz und eindeutig (z. B. MORSE, 4711, BOLTZMANN).

### Button

- Beschriftung des Prüfen-Buttons (Standard: „Lösung prüfen“).

### Prüfung

- **vereinfacht**: Groß/Kleinschreibung wird ignoriert; führende/folgende Leerzeichen werden entfernt; mehrere Leerzeichen werden zusammengefasst;
- **exakt** (falls gewählt): 1-zu-1-Vergleich – **alles** muss exakt übereinstimmen.

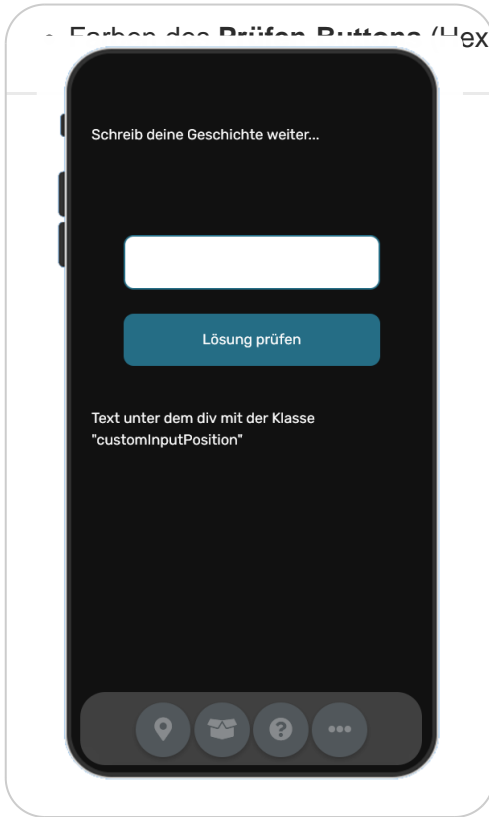
### Darstellung

- **Eingabefeld:** Freitext (Buchstaben/Zahlen).
- **Zahlenfeld** (falls verfügbar): Zeigt ein numerisches Keyboard, limitiert auf Ziffern – ideal für Codes/Kombinationen.

### Zielszene

- Szene, die bei **korrekter Lösung** geöffnet wird.
- Lässt du sie leer, kannst du über Szenenlogik/Badge o. Ä. selbst reagieren.

### Hintergrundfarbe / Textfarbe



Farben des Prüfen Buttons (Hex-Werte, z. B. #256d85 / #ffffff).

## Verhalten in der App

1. Spielende tippen ihre Lösung ein und drücken „Lösung prüfen“.
2. Die Eingabe wird gemäß **Prüfmodus** verglichen.
3. **Richtig** ? (optional) kurzer Erfolgseffekt, **Zielszene** wird geöffnet.
4. **Falsch** ? (optional) Hinweis „Leider falsch“ / erneuter Versuch.
5. Eingabefeld wird mit Sicherheitsabstand unter dem Content eingefügt.
6. Position des Eingabefelds kann mit der DIV Klasse `customInputPosition` umgeleitet werden:

```
<div class="customInputPosition"><div>
```

# Praxis-Tipps

- **Eindeutigkeit:** Vermeide Lösungen, die leicht zu raten sind („JA“, „OK“).
  - **Toleranz:** Nutze „**vereinfacht**“, wenn Tippfehler durch Groß-/Kleinschreibung nicht entscheidend sind.
  - **Zahlenrätsel:** Wähle **Darstellung ? Zahlenfeld** (falls verfügbar), damit direkt das Ziffern-Keyboard erscheint.
  - **Barrierefreiheit:** Button-Kontrast hoch halten (helle Schrift auf dunklem Button oder umgekehrt).
  - **Feedback:** In der Szene kurz erklären, **wo** die Lösung zu finden ist („Die Antwort steht auf dem Typenschild“).
- 

## Kurz-Checkliste

1. **Lösung** eintragen (ggf. Varianten mit ).
  2. **Prüfung** wählen (**vereinfacht** für tolerant, **exakt** für streng).
  3. **Darstellung** festlegen (Eingabe/Zahl).
  4. **Zielszene** setzen.
  5. Button-**Text** und **Farben** anpassen ? **Speichern**.
- 

Revision #3

Created 27 September 2025 10:45:30 by David Wright

Updated 27 September 2025 10:54:19 by David Wright