Begriffe & Glossar

> Schnelles Nachschlagen zentraler Begriffe rund um das scenario.app-Storyboard.

Grundbegriffe

Projekt
Container für alle Inhalte (Szenen, Medien, Einstellungen) eines Spiels/Erlebnisses.

Canvas
Arbeitsfläche, auf der du **Szenen** als Kacheln platzierst und verbindest.

Szene (Node)
Inhaltseinheit mit Text/Medien/Interaktionen. Hat Ein- und Ausgänge zu anderen Szenen.

Vorschau
Laufzeit-Simulation deines Projekts. Hier testest du Flows, QR/Waypoint, Medien.

Feature
Erweiterter Funktionsbaustein in einer Szene (z. B. Waypoint, Dialog V2, 360°, Embedded Video/Audio).

Compiler / Runtime
Compiler erzeugt das lauffähige Paket (Web/App); Runtime führt die Logik clientseitig aus.

Elemente & Knoten

Kachel
Visuelle Repräsentation einer Szene auf dem Canvas. Doppelklick ? Editor.

Pin / Connector
Andockpunkt an der Kachel für Verbindungen (Pfeile) zu Ziel-Szenen.

Verbindung (Edge)
Kante zwischen zwei Szenen. Kann Bedingungen haben (QR, Geo, Inventar, Timer …).

Startszene
Die erste Szene von deinem Szenario muss immer [[Start]] heißen. Die Szene mit dem Titel [[End]] beendet das Spiel.

Navigation & Logik

Button-Weiterleitung
Interaktion innerhalb einer Szene, die zu einer Ziel-Szene führt.

Bedingung
Regel, die erfüllt sein muss, damit eine Verbindung aktiv wird (z. B. „QR gescannt“).

Timer / Delay
Zeitbasierte Bedingung. Schaltet erst nach Ablauf X frei oder zeigt Hinweise an.

Variablen / Flags
Zustände im Spiel (z. B. `hasKey=true`). Steuern Sichtbarkeit/Verlauf.

Ortsbezogene Funktionen

Waypoint (Geolocation)
Erkennt Betreten eines Geo-Radius (lat/lng + Meter). Löst Verzweigungen aus.

Geofence
Der definierte Radius um einen Punkt; innerhalb davon gilt „am Ort“.

Simulationsposition
Virtuelle Position in der **Vorschau**, um Waypoints ohne GPS vor Ort zu testen.

Codes & Tags

QR-Code
Optischer Code, der beim Scannen eine Verzweigung oder Aktion auslöst.

NFC-Tag
Kontaktloser Tag, der beim Antippen (Gerät) einen Flow triggert.

Medien

Posterbild
Vorschaubild einer Szene (wird in Kachel/Listen angezeigt).

Embedded Video/Audio
Medien, die innerhalb der Szene abgespielt werden (mp4/YouTube; mp3/Wavesurfer).

Untertitel
Zeitbasierte Texte für Audio/Video. Unterstützt Mehrsprachigkeit.

Dialog & 360°

Dialog V2
Sequenzieller Dialog mit Rollen, Avatar, Farben und Verzweigungen.

Pano360
360-Grad-Bild/Scene mit Hotspots. Unterstützt Navigations-/Info-Hotspots.

Gamification & Inventar

Punkte & Badges
Belohnungssystem. Wird beim Abschluss von Aufgaben/Szenen vergeben.

Inventar (virtuell)
Sammelbare Items, die Logik/Verlauf beeinflussen (z. B. Schlüssel, Hinweise).

Internationalisierung (i18n)

Locale / Sprache
Projekt- bzw. Nutzer-Sprache. Inhalte können pro Sprache gepflegt werden.

Fallback
Ersatzsprache, wenn ein Text in der Ziel-Locale fehlt.

Betrieb & Release

Build / Release
Erzeugtes Paket aus dem Compiler, das veröffentlicht/getestet werden kann.

Debug-Modus
Erweiterte Protokolle & UI zum Fehlersuchen in Vorschau/Laufzeit.

Changelog
Dokumentierte Änderungen pro Version (Features, Fixes, Breaking Changes).

Administration

Rollen & Rechte
Zugriffskontrolle für Bearbeiten, Veröffentlichen, Admin-Funktionen.

Organisation
Team/Unternehmen mit Lizenz, Nutzern, Projekten und ggf. Abrechnung.

Abkürzungen

- **QR** – Quick Response Code
- **NFC** – Near Field Communication
- **GPS** – Global Positioning System
- **i18n** – Internationalization (Internationalisierung)
- **CI** – Corporate Identity (Branding/Design)
- **UX/UI** – User Experience / User Interface

Konventionen (Empfehlungen)

- **Szenennamen:** kurz & eindeutig, z. B. `Start`, `Bruecke_Nacht`, `Station_01`.
- **Medien:** web-optimiert, sprechende Dateinamen (`station01_poster.webp`).
- **Farben/Design:** zentral definieren (CI), nicht pro Szene neu erfinden.
- **Verbindungen:** lieber **kurze Pfade** + häufig testen, statt lange Ketten.

Siehe auch

[[Schnellstart]] • [[Szenen & Storyboard]] • [[Karten & Wegpunkte]] • [[Features/Waypoint]] • [[Features/QR & NFC]] • [[Hacks & Tipps]]

Revision #3
Created 25 September 2025 19:21:16 by David Wright
Updated 25 September 2025 20:58:35 by David Wright