

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