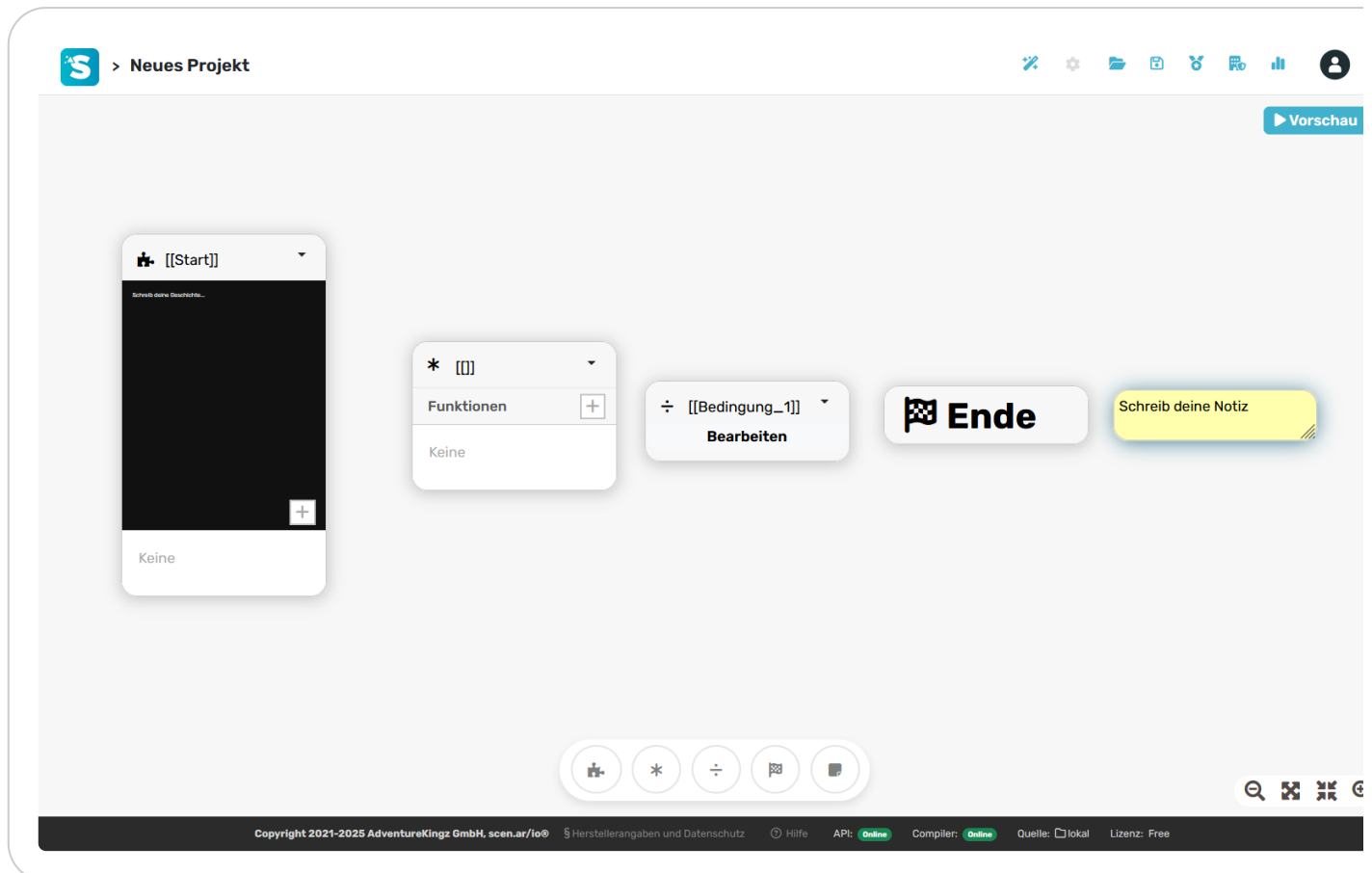


# Oberfläche

Die **Storyboard-Oberfläche** ist deine Leinwand für Szenen, Logik und Medien. Hier erstellst du Flows, verzweigt 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** – Beliebig 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

- **Projekttitle** 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.

---

Revision #2

Created 25 September 2025 19:21:16 by David Wright

Updated 27 September 2025 15:58:12 by David Wright