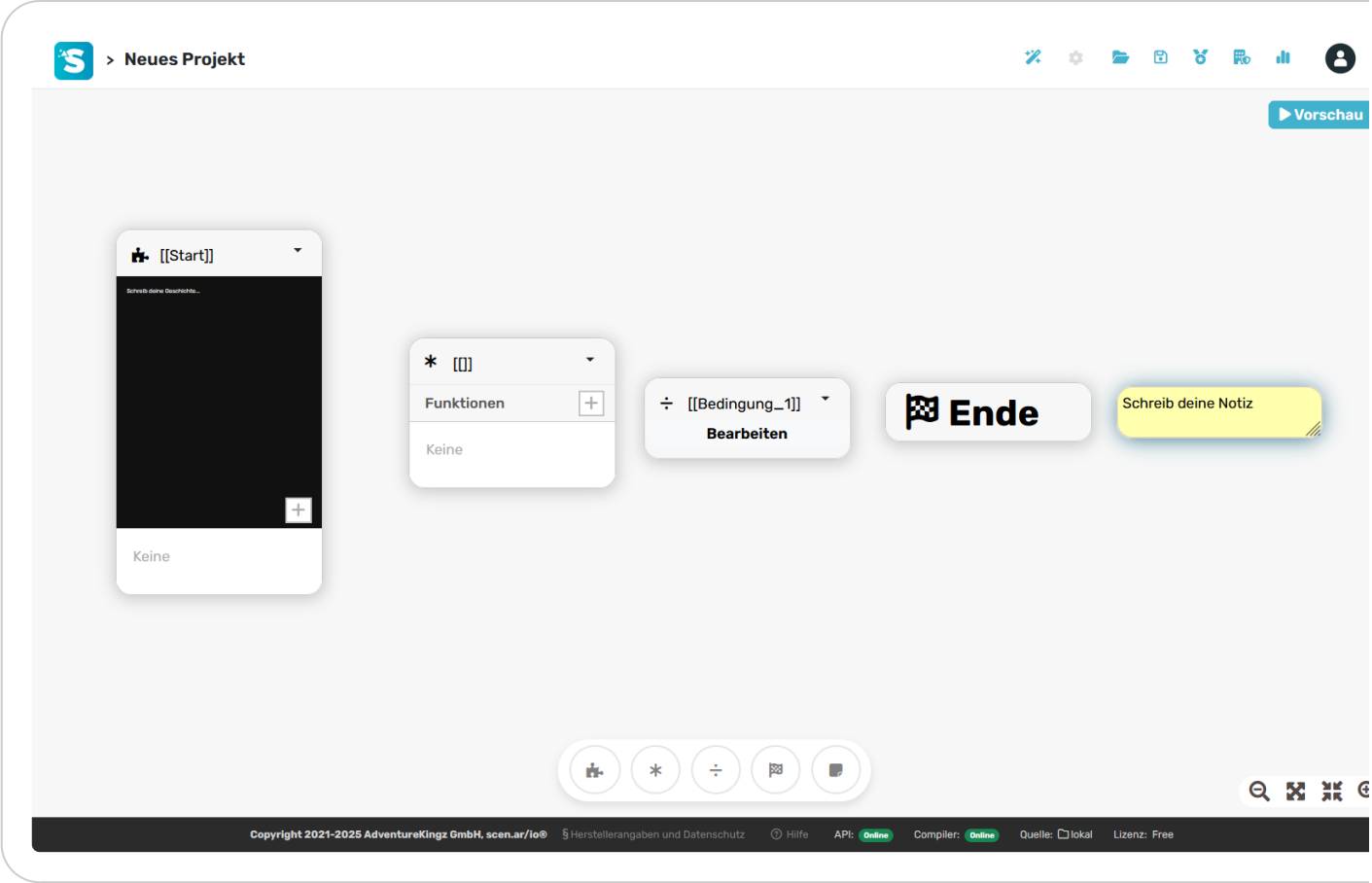
Oberfläche

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** – 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

- **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.

Revision #2
Created 25 September 2025 19:21:16 by David Wright
Updated 27 September 2025 15:58:12 by David Wright