

Der Text-/Media-Editor



Der Text-/Media-Editor (TME) ist «das» Werkzeug um Texte innerhalb ADAM zu bearbeiten. Es handelt sich dabei um einen mit Javascript programmierten WYSIWYG Editor (What you see is what you get) mit welchem Text formatiert, Links eingegeben oder Medien bearbeitet werden können.

Der Text-/Media-Editor wird im einfachsten Einsatz dazu gebraucht um bspw. eine Beschreibung unterhalb des Workspacetitels oder einem Ordner anzulegen.

Neben Textbausteinen, Listen, Tabellen und Medien lassen sich auch interaktive Bilder und Register verwenden und können so zu einer komplexen Darstellung von Inhalten beitragen.

Sollten Sie ein Wiki oder ein Lernmodul einsetzen, ist der Text-/Media-Editor das Werkzeug welches gebraucht wird um die ganzen Inhalte und Texte einzugeben.

Eine Beispielseite, welche komplett mit allen verfügbaren Elementen des TME aufgebaut wurde, finden sie auf ADAM bei dem ADAM Wegweiser im «Beispiele Ordner».

Aufbau eines ADAM Workspaces

The screenshot shows a typical ADAM workspace page. It is divided into five main sections, each highlighted with a red box and a number:

- 1**: The top title bar, containing the workspace name 'ADAM-Wegweiser', a description 'Alles rund um ADAM: News, Hilfe, FAQ, Forum und Glossar', and an 'Aktionen' dropdown menu.
- 2**: The navigation menu below the title bar, featuring tabs for 'Inhalt', 'Info', 'Einstellungen', 'Mitglieder', and 'Voransicht als Mitglied aktivieren', along with sub-options like 'Zeigen', 'Verwalten', 'Sortierung', and 'Text-/Media-Editor'.
- 3**: The main content area, starting with a heading 'Willkommen beim ADAM-Wegweiser' and a paragraph of introductory text about the platform.
- 4**: The 'INHALT' section, which lists 'News' and 'Hilfe' with brief descriptions and expandable icons.
- 5**: The 'Inhalts-Filter' sidebar on the right, which includes a search filter, a 'reset' button, and an 'Info' tab.

Um besser zu verstehen wo und in welchem Ausmass der TME verwendet werden kann, schauen wir uns zuerst den Aufbau einer typischen ADAM Workspace-Seite an.

Eine Seite lässt sich grob in 5 Bereiche einteilen:

- Einen Titelbereich (**1**) wo sich der Workspacetitel, die Beschreibung und Teile der Aktionen für das Workspace Objekt befinden
- Ein Menübereich (**2**) wo sich die Reiter und Untermenüpunkte befinden
- Ein Bereich (**3**), welcher mit dem TME bearbeitet werden kann
- Der Inhaltsbereich (**4**), wo sich alle hinzugefügten Objekte standardmässig befinden
- und einen Filter- und Info-Bereich (**5**).

Diese 5 Bereiche finden Sie auch in einem Ordner vor.

Nur der Bereich 3 kann mit dem TME bearbeitet werden. Als Beispiel sehen Sie hier beim Workspace und bei einem Ordner eine Beschreibung was jeweils dort vorzufinden ist.

TME

Hier finden Sie Antworten zu:

- » Wie verwende ich den Text-/Media-Editor in ADAM?
- » Welche Möglichkeiten bietet mir der TME?

Bisherige ADAM-Anleitungen

Aktionen ▾

In diesem Ordner finden sie die bisherigen Anleitungen, die sukzessive inhaltlich und formal überarbeitet werden.
Inhalt geändert

Inhalt Info Einstellungen

Zeigen Verwalten Sortierung Text-/Media-Editor

Neues Objekt hinzufügen ▾

Inhalts-Filter

Filter ... reset

Info

In diesem Ordner finden sie die bisherigen Anleitungen, die sukzessive inhaltlich und formal überarbeitet werden. Die neuen Anleitungen werden Sie am entsprechenden Ort in der Hilfe finden.

INHALT



ADAM Handbuch v1.8.pdf (neue Version in Arbeit)

ADAM Handbuch vom 27.02.2015 - Fehler bitte an wapp-its@unibas.ch melden. Das Handbuch zur neuen Version ab HS17 ist in Arbeit.

geändert pdf 3,2 MB Version: 3 27. Feb 2015, 12:14

Um nun diesen Bereich zu bearbeiten, klicken Sie im Reiter **«Inhalt»** auf den Untermenüpunkt **«Text-/Media-Editor»**. Darauf erscheint folgendes Bearbeitungsfenster:

Wenn Sie schon mit einem Wiki gearbeitet haben, wird Ihnen dieses Bild bekannt vorkommen. Neben dem eigentlichen Menü (Reiter oben) sehen Sie hier einen Knopf zur Auswahl des Bearbeitungsmodus sowie den Bereich wo Sie nun Inhalte einfügen können.

Wenn Sie auf den gestrichelten, schattierten Bereich klicken können Sie der Seite verschiedene Elemente hinzufügen.

In den folgenden Abschnitten sind diese genauer beschrieben.

Text einfügen

Wenn Sie die Auswahl **«Text einfügen»** treffen wird Ihnen neben einem Eingabefenster am oberen Rand des Fensters ein Formattierungs-Menü angezeigt.

Mit diesem können Sie beispielsweise Text mit dem **Zeichenformat fett** auszeichnen. Dazu müssen Sie zuerst den Text markieren oder bei einem einzelnen Wort den Mauscursor in dieses bewegen und danach den Knopf **[str]** klicken.

Bei **Absatzformaten** genügt es wenn der Mauscursor in dem zu formatierenden Absatz ist.

Links können durch **[iln]** (interner Link zu einem anderen Ort in ADAM) oder **[xln]** (Externer Link zu einer Website) eingefügt werden. Nicht vergessen den zu verlinkenden Text vorher ganz zu markieren.

Bei einem internen Link wird Ihnen ein Dialogfenster angezeigt wo Sie das zu verlinkende ADAM Objekt auswählen können.

Bei einem externen Link wird Ihnen nur der Text `[xln url=»http://»][[/xln]` angegeben. Diesen müssen Sie mit der URL der externen Webseite vervollständigen, also bspw. `[xln url=»http://www.unibas.ch»][[/xln]`.

Verwenden Sie am Schluss entweder **[Speichern und zurückkehren]** um die Seite zu speichern und zum Bearbeitungsmodus zurückzukehren, **[Speichern und neuer Absatz]** um die Seite zu speichern und gleichzeitig einen neuen Absatz zu erstellen oder **[Speichern]** um die Seite vorerst nur zu speichern und daran weiter zu arbeiten.

Materialienliste einfügen

Über die Option Materialienliste können Sie entweder einen neuen Objekteblock mit allen Inhalten eines gleichen Typs (bspw. alle Tests in Ihrem Workspace) oder einen eigenen Objekteblock definieren.

Achtung: Beim verwenden der Materialienliste werden nicht immer alle ausgewählten Elementtypen in die Liste mitaufgenommen. Bspw. werden Links innerhalb von Sitzungen nicht zur Liste hinzugefügt.

MATERIALIENLISTE EINFÜGEN

Ressourcen Inhalte vom Typ Objekteblock

Typ Weblinks (2)

Speichern Abbrechen

Die durch die Materialienliste eingebundenen Objekte eines Typs verschwinden aus dem Objekteblock «INHALT» und werden in einem neuen Objekteblock mit dem Typ als Titel dargestellt.

In unserem Fall verschwinden die Objekte vom Typ Weblinks namens «Das Chip Magazin» und «PCGames» und erscheinen neu unter einem Objekteblock namens «Weblinks».

Allerdings ist dieser Block nicht bearbeitbar wie dies ein normaler Objekteblock wäre.

Sobald die Materialienliste mit Hilfe des TME gelöscht wird, erscheinen die darunter aufgelisteten Objekte vom entsprechenden Typ wieder unter dem Standard Objekteblock «INHALT».

← Zurück Seite Bearbeiten Verlauf Zwischenablage Style

Bearbeitungsmodus ▾

Dieser Workspace ist nur für Mitglieder. Wir treffen uns jeden Samstag in der Krone.

Weblinks

- Das CHIP Magazin
- PCGames

Löschen Kopieren Ausschneiden De-/Aktivieren Formatieren Alle auswählen

Bild/Audio/Video einfügen

Um Bilder mit dem TME einzubinden, sollten die Bilder zuvor von der Grösse und der Orientierung her aufbereitet werden. Danach können Sie in Originalgrösse oder aber verkleinert eingebunden werden. Alternativ können Sie das Vollbild auch mit einer anderen Datei verknüpfen (z.B. grösser oder mehr als

[← Seite](#)

[Neues Media-Objekt](#) [Aus Medienpool auswählen](#)

MEDIENOBJEKT

Speichern **Abbrechen**

Titel

Ressource Datei

Datei auswählen Keine ausgewählt

Bitte beachten Sie bei Ihrem Dateiupload die folgende Uploadgrenze:
150.0 MB

URL

Größe Originalgröße

Größe anpassen

Breite / Höhe /

Proportionen erhalten

Bildunterschrift

VOLLBILD

Ressource Keine

Obige Datei benutzen

Datei

URL

Größe Originalgröße

Größe anpassen

Bildunterschrift

Speichern **Abbrechen**

nur ein Ausschnitt). Für beide Dateien kann optional eine Bildunterschrift definiert werden.

Audio Dateien wie MP3 Dateien können direkt in ADAM via einem Musicplayer abgespielt werden. Einbinbare Dateitypen sind MP3 und WAV.

Videodateien werden nicht in ADAM abgespielt sondern rein zum Download angeboten.

Beachten Sie bitte die aktuelle Grössenbeschränkungen von Uploads. Diese werden jeweils beim Upload angegeben. Zur Zeit beträgt die Grössenbeschränkung 150 MByte. Weiterhin sind Quicktime Dateien nicht verwendbar.

Wir empfehlen für Videos die Plattform SWITCHtube zu verwenden, da dort neben einer Zutrittskontrolle auch ein ansprechendes Benutzerinterface für das betrachten von Videos existiert. In Zukunft soll es auch eine direkte Anbindung von ADAM an SWITCHtube geben.

Datentabelle und erweiterte Tabelle einfügen

Um Daten strukturiert darzustellen, können Sie eine Datentabelle oder eine erweiterte Tabelle einfügen. Dabei geben Sie neben der Anzahl von Spalten und Zeilen auch weitere Angaben an. Sie können auch

TABELLE EINFÜGEN

Speichern Abbrechen

Zahl der Spalten	<input type="text" value="2"/>
Zahl der Zeilen	<input type="text" value="2"/>
Tabellenbreite	<input type="text"/>
Tabellenrand	<input type="text" value="1px"/> <small>Werte sind inkl. Einheit anzugeben (z.B. px). Ist kein Wert eingetragen, werden die Werte aus dem Stylesheet übernommen.</small>
Innenabstand Tabellenzellen	<input type="text" value="2px"/> <small>Werte sind inkl. Einheit anzugeben (z.B. px). Ist kein Wert eingetragen, werden die Werte aus dem Stylesheet übernommen.</small>
Absatzformat	Standardtabelle ▼
Kopf (Zeilen)	<input type="text" value="1"/>
Fuß (Zeilen)	<input type="text" value="0"/>
Kopf (Spalten)	<input type="text" value="0"/>
Fuß (Spalten)	<input type="text" value="0"/>
Stil der ersten Zeile	Keine ▼
Ausrichtung	<input type="text" value="Mittig"/>
Bildunterschrift	<input type="text"/> Ausrichtung <input type="text" value="Oben"/>
Tabelle einfügen	<input checked="" type="radio"/> HTML-Tabelle <input type="radio"/> Kalkulationstabelle
Sprache	<input type="text" value="Deutsch"/>

Speichern Abbrechen

Kalkulationstabellen oder HTML formatierte Tabellen definieren.

Datentabelle und erweiterte Tabellen unterscheiden sich darin, dass bei den erweiterten Tabellen die einzelnen Zellen wiederum Objekte wie weitere Tabellen oder Medien enthalten können, während bei den Datentabellen die Inhalte der Zellen reine Texte sind. Erweiterte Tabellen eignen sich also fürs Design. Die Einstellungen beider Tabellenarten sind aber gleich.

Erweiterte Liste einfügen

Während bei einfachen Listen via **Text einfügen** nur reiner Text als Listenelement vorkommen kann, können bei erweiterten Listen auch andere Elemente den einzelnen Listenelementen zugeordnet werden bspw. eine nummerierte Liste von Bildern.

Hier kann auch die Art der Nummerierung und der Startpunkt der Nummerierung festgelegt werden.

ERWEITERTE LISTE EINFÜGEN

Typ	<input type="radio"/> Unnummerierte Liste <input checked="" type="radio"/> Nummerierte Liste
Nummerntyp	<input type="text" value="Römisch I, II, ..."/>
Startwert	<input type="text" value="IV"/> <small>Geben Sie eine Startwert als Dezimalzahl ein. Standardwert ist 1.</small>
Anzahl der Einträge	<input type="text" value="2"/>

Speichern Abbrechen

Also bspw. eine römisch nummerierte Liste mit Beginn bei IV.

Block einfügen

Sie können Ihre Inhalte in verschiedene Blöcke unterteilen und diese via Typen farblich anders darstellen. daneben können Sie einzelne Blöcke nur temporär darstellen lassen indem Sie Start- und End-Zeitpunkte definieren.

Die möglichen Blocktypen sehen wie rechts dargestellt aus:
Blöcke vom Typ Vertiefungswissen können zudem durch den Benutzer in Lernmodulen ein- oder ausgeblendet werden.



Register einfügen

Register eignen sich für Listen oder strukturierte Objekte, welche man ein- oder ausblenden möchte.

Bei der Definition von Registern ist es so, dass Sie zuerst die Anzahl der Register und deren Erscheinung definieren und danach die Titel der einzelnen Register angeben.

Neue Register können später noch hinzugefügt oder auch wieder entfernt werden.

Jedes Register kann nun weitere Elemente enthalten, also beispielsweise Text mit Bildern, Objekteblöcke mit Inhalten, usw.

Interaktives Bild einfügen

Zuerst laden Sie das Bild hoch. Danach definieren Sie die Bereiche für die Auslöser und die dafür vorgesehenen Aktionen.

Bitte laden Sie die zugrundeliegende Bilddatei für das interaktive Bild hoch.

INTERAKTIVES BILD EINFÜGEN

File upload interface with a 'Datei auswählen' button, a 'Keine ausgewählt' status, and a 'Speichern' button.

Wenn Sie als Auslösebereich einen Kreis definieren müssen Sie zuerst den Mittelpunkt und danach einen Randpunkt angeben. Bei einem Rechteck den linken oberen und den rechten unteren Punkt, usw.

Bereich für Auslöser		Hinzufügen		Zellen	
Titel	Typ	Koordinaten	Bild für Overlay	Content-Popup	Aktionen
Bernbereich	Kreis	358, 244, 10	Bild -- Bitte auswählen -- Links, Oben: 0,0	Titel: Bern Links, Oben: 20,20 Breite, Höhe: 150,200	Position des Popups bearbeiten

Nachdem Sie einen Aktionsbereich definiert haben, müssen Sie noch definieren was dann geschehen soll. Dazu gehen Sie zum Reiter **«Overlay-Bilder»** oder **«Content-Popups»** je nachdem ob Sie bei Klick auf den Auslösebereich ein Bild oder einen Text darstellen möchten. Klicken Sie dann auf den Knopf **[Bild hinzufügen]** resp. **[Popup hinzufügen]**, wählen eine Datei aus oder vergeben einen Titel für das Popup Fenster.

Content-Popups werden angezeigt, wenn Benutzer auf die interaktiven Teile des zugrundeliegenden Basis-Bilds klicken. Auf dieser Seite definieren Sie nur die Pop-ups. Ihr Inhalt wird auf der Hauptseite editiert.

Popup hinzufügen

CONTENT-POPUPS

Titel abspeichern

Titel

Keine Einträge

Titel abspeichern

Nun müssen Sie das Overlay Bild oder das Popup Fenster noch dem Auslösebereich zuordnen. Hier kön-

Titel	Typ	Koordinaten	Bild für Overlay	Content-Popup	Aktionen
<input type="checkbox"/> Bernbereich	Kreis	371, 246, 18	Bild <input type="text" value="-- Bitte auswählen --"/> Links, Oben <input type="text" value="0,0"/>	Titel <input type="text" value="BernPopup"/> Links, Oben <input type="text" value="0,0"/> Breite, Höhe <input type="text" value="150,200"/>	



nen Sie auch die Position des Overlay Bilds oder des Popup Fensters definieren. bei letzterem auch noch die Grösse.



Den Text für das Popup Fenster können Sie danach mit dem TME in der Seitenansicht noch einfügen.

Programmcode einfügen

Falls Sie strukturierten Programmcode als Text darstellen möchten, ist dieser Punkt für Sie ideal. Sie können den Programmcode entweder eingeben 1) oder diesen hochladen 2).

← Seite

PROGRAMMCODE EINFÜGEN

Abbrechen Speichern

Sprache

Programmiersprache

Zeilennummern anzeigen

Automatische Einrückung

1

```
<html>
<header>
</header>
<body>
<h1>Welcome world!</h1>
<p> Our first HTML page saying &apos;Hello&apos; to the world</p>
</body>
</html>
```

Titel Download-Datei

2 Datei importieren readme.html

Bitte beachten Sie bei Ihrem Dateiuupload die folgende Uploadgrenze: 150.0 MB

Abbrechen Speichern

Der eigentliche Programmcode wird dabei speziell formatiert dargestellt. Auch HTML Code wird bloss als Code dargestellt, aber nicht gerendert, also umgewandelt. Unterhalb des Codes steht dem Benutzer ein Download Link zur Verfügung.

```
102 <h1>Verffentlichen via Email</h1>
103 <p>Du kannst mit einem beliebigen eMail-Programm Beitrge verffentlichen! Dazu loggst Du Dich ein und gehst zu den Optionen -> sch
104 <p> Das Posten ist einfach: Jede eMail, die in dieser speziellen Mailbox landet, wird verffentlich und zwar mit dem Subjekt als
105 <h1 id="notes">Benutzerrollen</h1>
106 <p>Wir haben in WordPress 2.0 die alten Benutzerlevel durch wesentlich flexiblere Benutzerrollen ersetzt. Du kannst nheres darber
107
108 <h1> Schlubemerkungen</h1>
109 <ul>
110 <li>Wenn Du irgendwelche Vorschlge, Ideen, Kommentare lswerden mchtest, oder Du hast (hehell) einen Fehler (Bug) gefunden, komm
111 <li>WordPress hat jetzt eine robuste Plugin API, die das ausbauen des Codes einfach macht. Wenn Du ein Entwickler bist, der daran
112 </ul>
113
114 <h1>Gib die Liebe weiter</h1>
115 <p>WordPress hat keine multi-Millionen Dollar Marketing Kampagne, oder namhafte Sponsoren, aber wir haben etwas viel besseres--Di
116
117 <h1>Copyright</h1>
118 <p>WordPress steht unter der <abbr title="GNU Public License">GPL</abbr> Lizenz (siehe: <a href="license.txt">license.txt</a>)
119 <br />Deutsche Bearbeitung: <a href="http://blogshop.de">Olaf A. Schmitz</a></p>
120 </body>
121 </html>
122
```

Download

Aus Ablage einfügen

Wenn Sie Text oder Objekte mit Kopieren oder Ausschneiden in die Zwischenablage einfügen können Sie diese dort gespeicherten Daten via diesem Punkt in die aktuelle Seite einfügen.