DE - Dokumentation Wingame Creator

- Begriffe [DE] | Wingame Creator
- Wingame Creator [DE]

Begriffe [DE] | Wingame Creator

Basepath

Der Basepath ist die URL auf der die 360° Tour liegt

Node

Eine Node ist das 360° Bild. Die Panorama-Tour besteht aus Nodes, die durch Hotspots verbunden sind.

Hotspot

Ein Hotspot ist der Verbindungspunkt zwischen 2 nodes, der Kreis, der beim Klicken auf die nächste node führt.

Im Fall des Wingame Creators ist ein Hotspot auch das Objekt, welches in der Tour versteckt wird.

Wingame Creator [DE]

Tutorial Video

Login

Um Projekte zu speichern, muss man eingeloggt sein. Folgende Möglichkeiten zur Anmeldung stehen zur Verfügung:

- Google (Alle Accounts von Google, wie z.B.: YouTube, Google+)
- Facebook
- Microsoft(Alle Accounts von Microsoft, wie z.B.: office365, Skype, x-box)

Projects

Ein Projekt ist im Prinzip ein einzelnes Wingame. Es können Mehrere Projekte erstellt werden, und somit auch verschiedene Wingames. Projekte können mithilfe des “create project” Button erstellt werden

Tour & Node auswählen

Um die gewünschte Tour auszuwählen, muss der basepath der Tour in das “basepath” feld eingegeben werden. Um die Node zu wechseln, kann entweder das “Node” feld mit einer node Nummer ausgefüllt werden, oder einfach in der Tour die Node gewechselt werden.

Lists

Listen sind da um verschiedene “Abzweigungen” im Gewinnspiel zu erstellen. z.B. kann man damit verschiedene Schwierigkeitsstufen erstellen und verschiedene Gewinne bereitstellen,

wenn alle Objekte (Hotspots) einer Liste gefunden werden. Über den “Add new List” Button kann eine neue Liste im aktiven Projekt erstellt werden.

link

Das “link” Feld einer Liste ist der Link, auf den der erstellte Button verweisen soll, sobald alle Objekte gefunden wurden

label

Das “label” Feld einer Liste ist der Text, der vor dem Zähler der gefundenen Objekte stehen soll

Button Text

Das “Button Text” Feld einer Liste ist der Text, der im Button stehen soll, wenn alle Objekte gefunden wurden

Hotspots

Hotspots sind die Objekte, die versteckt werden. Über den “Jump to Hotspot” Button kann man auf die Position des Hotspots springen. Mit dem Mülleimer Icon kann der Hotspot aus der Liste gelöscht werden. Wie diese erstellt werden, wird weiter unten erklärt.

Get Code

Mit dem “Get Code” Button wird der Code, welcher einzufügen ist, angezeigt. Der Code ist nur ein Addon zu einer eingebundenen Tour (welche nicht via iFrame eingebunden ist!)

Save Project

Mit dem “Save Project” Button wird das ausgewählte Projekt, falls der User angemeldet ist, auf die Datenbank gespeichert, damit das Wingame beim schließen der Seite nicht verloren geht

Bild hochladen

Um ein Bild hochzuladen, muss zuerst ein Projekt vorhanden sein. Falls der User angemeldet ist, wird das Bild in der Datenbank gespeichert.
Ein Bild kann über eine URL hochgeladen werden, indem der link in das “Add from URL” Feld eingefügt wird und danach der “Add” Button betätigt wird.
Ebenfalls kann ein Bild vom lokalen Explorer über den “Datei auswählen/choose file” Button ausgewählt werden, und über den “Upload!” Button hochgeladen werden.

Hotspot/Objekt erstellen

Um einen Hotspot zu erstellen, muss ein hochgeladenes Bild via drag and drop in die tour gezogen werden. Danach kann dieses skalliert und verschoben werden und mit dem grünen Haken an der gewählten Position erstellt werden. Der Hotspot wird in die aktive/ausgewählte Liste hinzugefügt und kann im “Hotspots” Feld wieder gelöscht werden. Der Hotspot erscheint nun als bestandteil der Tour.

Hotspot/Objekt Position ändern

Um die Position eines Hotspots zu ändern, kann einfach auf den Hotspot in der Tour geklickt werden. Danach kann der Hotspot wieder skalliert und verschoben werden, und mit dem grünen Haken an der neuen Position gesetzt werden.

Einbindung des Wingames

Der Code, der durch den “Get Code” Button generiert wird, ist nur ein Addon für eine bereits

eingebundene Tour (nicht via iFrame eingebunden!). Mehr zur Einbindung hier