

# Wingame Creator

- [EN - Dokumentaion Wingame Creator](#)
  - [Terminology \[EN\] | Wingame Creator](#)
  - [Wingame Creator \[EN\]](#)
- [DE - Dokumentation Wingame Creator](#)
  - [Begriffe \[DE\] | Wingame Creator](#)
  - [Wingame Creator \[DE\]](#)

# EN - Dokumentaion

## Wingame Creator

# Terminology [EN] | Wingame Creator

## Basepath

The basepath is the URL on which the 360 ° tour is located

## Node

A node is a 360 ° image. The panorama tour consists of nodes that are connected by hotspots.

## Hotspot

A hotspot is the connection point between 2 nodes, the circle that leads to the next node when you click it.

In the case of the Wingame Creator, a hotspot is also the object that is hidden in the tour.

# Wingame Creator [EN]

## Tutorial Video

## Login

You have to be logged in to save projects. The following registration options are available:

- Google (all Google accounts, e.g .: YouTube, Google+)
- Facebook
- Microsoft(all Microsoft accounts, e.g .: office365, Skype, x-box)

## Projects

A project is basically a single wingame. Several projects can be created, and thus also different wingames. Projects can be created using the “create project” button

## choose Tour & Node

To select the tour you want, the tour's basepath must be entered in the “basepath” field. To change the node, either the “Node” field can be filled in with a node number, or the node can simply be changed in the tour.

## Lists

Lists are there to create various “branches” in the wingame. E.g. you can use it to create different levels of difficulty and provide different prices if all objects (hotspots) in a list are

found. A new list can be created in the active project using the “Add new List” button.

## link

The “link” field of a list is the link to which the button created should refer as soon as all objects have been found

## label

The “label” field of a list is the text that should appear in front of the counter of the found objects

## Button Text

The “Button Text” field of a list is the text that should appear in the button when all objects have been found

## Hotspots

Hotspots are the objects that are hidden. You can jump to the position of the hotspot using the “Jump to Hotspot” button. The hotspot can be deleted from the list with the trash can icon. How these are created is explained below.

## Get Code

With the “Get Code” button the code to be inserted is displayed. The code is just an add-on to an integrated tour (which is not integrated via iFrame!)

## Save Project

If the user is logged in, the selected project is saved to the database with the “Save Project” button so that the Wingame is not lost when the page is closed

## Upload Image

In order to upload an image, a project must first be created. If the user is logged in, the image is saved in the database.

An image can be uploaded via a URL by inserting the link in the "Add from URL" field and then clicking the "Add" button.

An image can also be selected from the local explorer using the "Select file" button, and clicking the "Upload!" button afterwards.

## create Hotspot/Object

To create a hotspot, an uploaded image must be dragged and dropped into the tour. The Image can then be scaled and moved and is created by clicking the green tick. The hotspot is added to the active / selected list and can be deleted again in the "Hotspots" field. The hotspot now appears as part of the tour.

## change Hotspot/Object position

To change the position of a hotspot, simply click on the hotspot in the tour. Then the hotspot can be scaled and moved again, and placed in the new position with the green tick.

## Embedding the Wingame

The code generated by the "Get Code" button is only an add-on for an already integrated tour (not integrated via iFrame!). More about the integration [here](#)

# DE - Dokumentation Wingame Creator

# 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 skaliert 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 skaliert 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](#)