

Hot Potatoes Version 6



Half-Baked Software Inc., 1998-2004

Deutsche Übersetzung V 1.1 © 2004
Rüdiger Klampfl, www.hotpotatoes.de

Einführung und Hilfe	1
Was leisten die Programme?.....	1
Lizenzbedingungen.....	1
Hinweise für Umsteiger.....	2
Was ist neu in Version 6?.....	2
So fangen Sie an.....	3
Voraussetzungen.....	3
Die drei Schritte.....	3
Daten eingeben und speichern.....	4
Konfiguration der Ausgabe.....	4
Lesetext hinzufügen.....	6
Timer hinzufügen.....	6
Grafik einfügen.....	6
Link einfügen.....	7
Sound und Video einfügen.....	8
Objekt einfügen.....	8
Unicode benutzen.....	9
Webseiten erstellen.....	10
Verbinden mehrerer Übungen.....	11
Bildschirm Tastatur.....	11
Hot Potatoes und Fremdsprachen.....	12
Was macht der Masher?.....	12
Webhosting hotpotatoes.net.....	12
Werkzeuggestreife und Menübefehle	13
Die Werkzeuggestreife.....	13
Menübefehl Datei.....	14
Menübefehl Bearbeiten.....	15
Menübefehl Einfügen.....	15
Menübefehl Fragen verwalten.....	15
Menübefehl Raster verwalten.....	15
Menübefehl Einstellungen.....	16
Menübefehl Hilfe.....	16
Hilfe für bestimmte Module	16
JQuiz.....	16
Das Modul JQuiz.....	16
JQuiz Fragetypen.....	17
JQuiz Details der Konfiguration.....	17
Anfänger und Fortgeschrittenen Modus.....	18
JCloze.....	18
Das Modul JCloze.....	18
Richtige Alternativen und Hinweise hinzufügen.....	19
JCloze Details der Konfiguration.....	19
JCross.....	19
Das Modul JCross.....	19
Eingabe der Definitionen.....	20
JCross Details der Konfiguration.....	21
JCross und drucken.....	21
JMix.....	21
Das Modul JMix.....	21
JMix Erstellen von Satzteilen.....	22

Klammern und Anführungszeichen bei JMix	22
JMix Details der Konfiguration.....	22
JMatch	23
Das Modul JMatch	23
JMatch Ausgabeformate	23
JMatch Details der Konfiguration	23
Häufig gestellte Fragen.....	24
Zum Thema Shareware	24
Kann man verschiedene Konfigurationen für jedes Modul erstellen?	24
Liest Hot Potatoes meine alten Dateien?.....	24
Kann man Grafik in die Webseiten einfügen?.....	25
Bieten Sie maßgeschneiderte Versionen der Module an?.....	25
Kann man Sound und Video einfügen?	25
Muss man die Module immer über den "Startbildschirm" starten?.....	25
Warum unterscheiden sich die Windows und Mac Version?	25
Wie funktioniert die Bewertung bei JQuiz?	26
Wie funktioniert die Bewertung bei JCloze?.....	26
Wie funktioniert die Bewertung bei den anderen Modulen?.....	27
Gibt es die Testergebnisse auch als E-Mail?.....	27
Registrieren	27
Registrieren der Programme.....	27
Warum muss man sich registrieren?	27
Für Fortgeschrittene	28
Unterstützung der W3C Standards	28
Dublin Core Metadaten.....	28
Erstellen einer externen JavaScript Datei.....	28
Tastaturcode für HTML Tags	28
Quellcode bearbeiten.....	29
Wie die Module die Quelldateien nutzen	29
Übersetzung der Sprachdatei	30
Installation und Deinstallation	31
Installation und Deinstallation von Hot Potatoes.....	31
Was alles wird installiert?.....	31
Unterstützung und Danksagung	32
Rückmeldung und Unterstützung.....	32
Internet Hilfe	33
Über die Autoren.....	33
Danksagung.....	33
Die Zukunft von Hot Potatoes	35

Einführung und Hilfe

Was leisten die Programme?

Der Zweck von **Hot Potatoes** ist die Erstellung von interaktiven E-Learning Webseiten, die Sie mit einem Browser betrachten können. Üblicherweise werden die Seiten aus dem Internet geladen. Die Funktionalität der Übungen basiert auf HTML und JavaScript; darüber brauchen Sie aber nichts zu wissen, um die Übungen zu erstellen. Sie geben lediglich die Daten ein (Fragen, Antworten, Rückmeldungen, Kommentare etc.). Das Programm erzeugt dann die Webseiten für Sie, welche nur noch auf einen Server übertragen werden müssen (Upload).

Es gibt fünf Module in der **Hot Potatoes** Programmgruppe:

- Das Modul JQuiz erzeugt Fragen und Antworten. Es gibt dabei vier verschiedene Typen, einschließlich Multiple-Choice und Kurzantworten. Es kann eine spezifische Rückmeldung sowohl für richtige Antworten als auch für (vorhergesehene) falsche Antworten (Distraktoren) gegeben werden. Bei den Kurzantworten wird die Antwort der Schüler intelligent geprüft, so dass richtige und falsche Teile erkennbar werden. Der Schüler kann Hinweise in Form eines passenden Buchstabens erfragen.
- Das Modul JCloze erzeugt Lückentexte. Es können beliebig viele richtige Antworten für jede Lücke vorgegeben werden. Der Schüler kann wiederum Hinweise in Form eines passenden Buchstabens erfragen. Es kann ebenfalls ein Anhaltspunkt (clue) für jede Lücke eingebunden werden. Eine automatische Punktezahl ist vorgesehen. Das Modul erlaubt eine manuelle Erstellung von Lücken über die markierten Wörter oder einen automatischen Modus.
- Das Modul JCross erzeugt Kreuzworträtsel, die online gelöst werden können. Die Größe des Rasters ist beliebig. Wie in JQuiz und JCloze gibt es eine Schaltfläche Hinweis für passende Buchstaben, falls Hilfe benötigt wird.
- Das Modul JMix erzeugt Schüttelsätze bzw. -wörter. Sie können beliebig viele richtige Lösungen vorgeben. Eine Hinweis Schaltfläche gibt bei Bedarf das nächste richtige Wort oder Wortteile vor.
- Das Modul JMatch erzeugt Zu- oder Anordnungsübungen. Eine geordnete Liste auf der linken Seite (Text oder Bilder) wird einer gemischten Liste auf der rechten Seite gegenüber gestellt. Damit können Vokabeln über Bilder oder die Übersetzung gelernt werden. Auch die Satzstellung oder der Aufbau einer Konversation kann geübt werden.

Zusätzlich gibt es ein sechstes Modul namens Masher. Es ermöglicht die Erstellung kompletter Lerneinheiten aus verschiedenen Übungen in einem Schritt. Sie werden es bei der Gestaltung größerer Einheiten, die auch externe Webseiten umfassen, zu schätzen wissen. Der Masher kann ebenfalls benutzt werden, um Webseiten, die nicht mit Hot Potatoes erstellt wurden, auf den Server von www.hotpotatoes.net hochzuladen.

Lizenzbedingungen

Hot Potatoes ist frei erhältlich für Bildungseinrichtungen von der **University of Victoria Humanities Computing and Media Centre** (vormals das Language Centre), wenn bestimmte Bedingungen eingehalten werden. **Hot Potatoes** ist kostenlos für staatliche Bildungseinrichtungen, die nicht kommerziell orientiert sind, und wenn das erstellte Übungsmaterial für jedermann frei über das WWW zugänglich ist. Sie benötigen jedoch eine Lizenz unter folgenden Bedingungen:

- Sie arbeiten für eine nicht öffentliche Abteilung einer Institution.
- Sie verlangen Gebühren für den Umgang mit dem Übungsmaterial, dass mit Hot Potatoes erstellt wurde.
- Sie begrenzen den Zugang zu dem Material in irgendeiner Form. (Die einzige Ausnahme hiervon ist ein Account bei hotpotatoes.net, wo Sie einen Passwortschutz benutzen DÜRFEN.)
- Sie möchten den Masher benutzen, der mit zur Programmgruppe Hot Potatoes gehört.

Weitere Informationen zur Lizenzierung und Einzelheiten zum Erwerb finden Sie hier:

<http://www.halfbakedsoftware.com/hotpot/>

Wenn Sie mehr als nur eine handvoll Übungen erstellen wollen, so lassen Sie sich bitte registrieren. Das ist kostenlos -- siehe Registrieren der Programme für Einzelheiten.

Hinweise für Umsteiger

Umsteigen von 4.x oder 5.x:

Wenn Sie von Version 4.x oder 5.x umsteigen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Überspielen Sie die alte Version, die somit durch die neue ersetzt wird.
2. Installieren Sie Version 6 in ein anderes Verzeichnis. Dadurch bleibt die alte Version unberührt und funktioniert weiterhin. So können Sie beide benutzen, solange Sie wollen. Mit der alten Version erzeugen Sie weiterhin das Ausgabeformat für alte Browser, wenn Sie es brauchen.

Wenn Sie eine angepasste Konfigurationsdatei für Version 4 oder 5 erstellt haben, so müssen Sie diese auch in Version 6 laden. Beachten Sie die neuen Einstellungsmöglichkeiten, die bearbeitet werden müssen. Die Konfigurationen sollten ohne Probleme mit beiden Versionen funktionieren.

Umsteigen von Version 3

Die **Hot Potatoes** Versionen 4 und höher unterscheiden sich grundlegend von Version 3. Alle Dateistrukturen, Quelldateien und Konfigurationen wurden komplett verändert.

Wenn Sie also auf Version 6 von **Hot Potatoes** umsteigen, überspielen Sie Version 3 komplett. Wir empfehlen **nicht**, beide Versionen parallel zu installieren, solange Sie nicht ganz genau wissen, wie die Programme (insbesondere die Quelldateien) aufgebaut sind und arbeiten.

Anpassen der Konfigurations-Dateien

Wenn Sie eine Konfiguration haben, die Sie von Version 3 zu Version 4 oder höher konvertieren wollen, gehen Sie am besten wie folgt vor:

1. Starten Sie ein Modul und wählen Sie das Menü **Konfiguration** oder **Einstellungen**
2. Klicken Sie auf **Laden** und öffnen Sie Ihre alte Konfigurations-Datei.
3. Klicken Sie auf **Speichern unter** und speichern Sie die Datei unter einem neuen Namen (wichtig!).

Mit dem nächsten Modul wiederholen Sie die dieselben Schritte -- laden der ALTEN Datei und speichern unter einem neuen Namen. Wiederholen Sie das mit allen Modulen, so wandeln Sie schrittweise die alte Konfiguration in die neue um. Sie werden bemerken, dass es ein paar neue Einstellungsmöglichkeiten in Version 4 und 5 gibt; passen Sie diese Ihren Wünschen nach Belieben an.

Was ist neu in Version 6?

Version 6 ist eine umfangreiche Neufassung von **Hot Potatoes**. Die wichtigsten Neuerungen sind:

- Alle Anwendungen unterstützen jetzt Unicode bei Windows 2000 und XP. Das bedeutet, dass Sie Übungen in Chinesisch, Japanisch, Arabisch etc. erstellen können.
- Das V6 Ausgabe Format ist umfassend überarbeitet worden, um es 100% konform zu XHTML 1.1 zu machen.
- Alle Übungen können jetzt mit einem Timer versehen werden (anstatt des Lesetextes).
- JQuiz beinhaltet jetzt vier Fragetypen, einschließlich Multiple-Choice und Kurzantworten. Außerdem können die Fragetypen innerhalb einer Übung kombiniert werden. (Das alte JBC gibt es nicht mehr, da es in JQuiz enthalten ist.)
- JQuiz Fragen können gewichtet und die Antworten als (z.B.) "30% richtig" bewertet werden, um eine verbesserte Bepunktung zu ermöglichen.

- Die Webseiten der Übungen wurden so gestaltet, dass sie einfacher mit den üblichen Editoren wie Dreamweaver bearbeitet werden können. Zum Beispiel ist der Text eines Lückentextes jetzt Teil des XHTML Body und kann im WYSIWYG Stil editiert werden (what you see is what you get).
- Quelltexte wurden modularisiert, dadurch sind sie leichter zu verstehen, zu bearbeiten und zu erhalten.
- Ein neuer Einfüge Assistent ermöglicht verschachtelter XHTML Tags, um die üblichen Medien Player in die Übungen einzubauen.
- Alle alten Ausgabeformate wurden entfernt, um die Anwendungen zu vereinfachen und so wenig wie möglich aufzublähen. Wenn Sie jedoch weiterhin das V5 Format nutzen wollen, können Sie Version 5 parallel zu Version 6 benutzen.
- Die Programme haben ein neues Erscheinungsbild mit neuen Icons, die hoffentlich klarer und bunter als die alten sind. Und viele Änderungen wurden vorgenommen, um die Zugänglichkeit zu verbessern.

So fangen Sie an

Wenn Sie bereits mit älteren Versionen von **Hot Potatoes gearbeitet haben**, so kommt Ihnen die Programmoberfläche bekannt vor und Sie werden vermutlich sofort mit der Arbeit beginnen können. Wenn das nicht der Fall ist, empfehlen wir Ihnen, das **Tutorial** durchzugehen. Dazu klicken Sie auf **Tutorial** des Startfensters von **Hot Potatoes** oder Sie machen einen Doppelklick auf das **Tutorial** Icon im **Hot Potatoes** Verzeichnis.

Beachten Sie auch, dass alle Module über eine kontextsensitive Hilfe verfügen. Drücken Sie einfach auf **F1**, wenn Sie Hilfe brauchen, und die passende Hilfeseite wird geöffnet.

Voraussetzungen

Um die Windows Version zu benutzen, benötigen Sie:

- Windows 98, ME, NT4, 2000 oder XP. (Windows 95 wird nicht unterstützt.) Um den Unicode Text nutzen zu können, wird Windows 2000 oder XP benötigt.
- Einen modernen Browser (Internet Explorer 6+, Netscape 7+, Mozilla 1+, FireBird, etc.)
- Zugang zu einem Web Server (wenn Sie die Übungen im Internet veröffentlichen wollen) oder eine Internet Verbindung, um die Übungen auf den www.hotpotatoes.net Server hochzuladen.

Wenn Sie sich mit HTML und JavaScript auskennen, so haben Sie mehr Spielraum bei der Gestaltung des Formats und des Stils Ihrer Übungen. Aber das ist nicht notwendig, um nützliche E-Learning Seiten mit **Hot Potatoes** zu erstellen

Um die Übungen durchführen zu können, brauchen Ihre Schüler einen geeigneten Browser. Sie benötigen NICHT **Hot Potatoes** selbst.

Die drei Schritte

Sie können Ihre Übungen in drei Schritten erstellen:

1. Eingabe der Daten

Geben Sie Ihre Fragen, Antworten, Rückmeldungen etc. ein, das ist die Grundlage der Übungen. Siehe Eingabe und Sicherung der Daten für weitere Informationen zu diesem Thema.

2. Konfiguration der Ausgabe

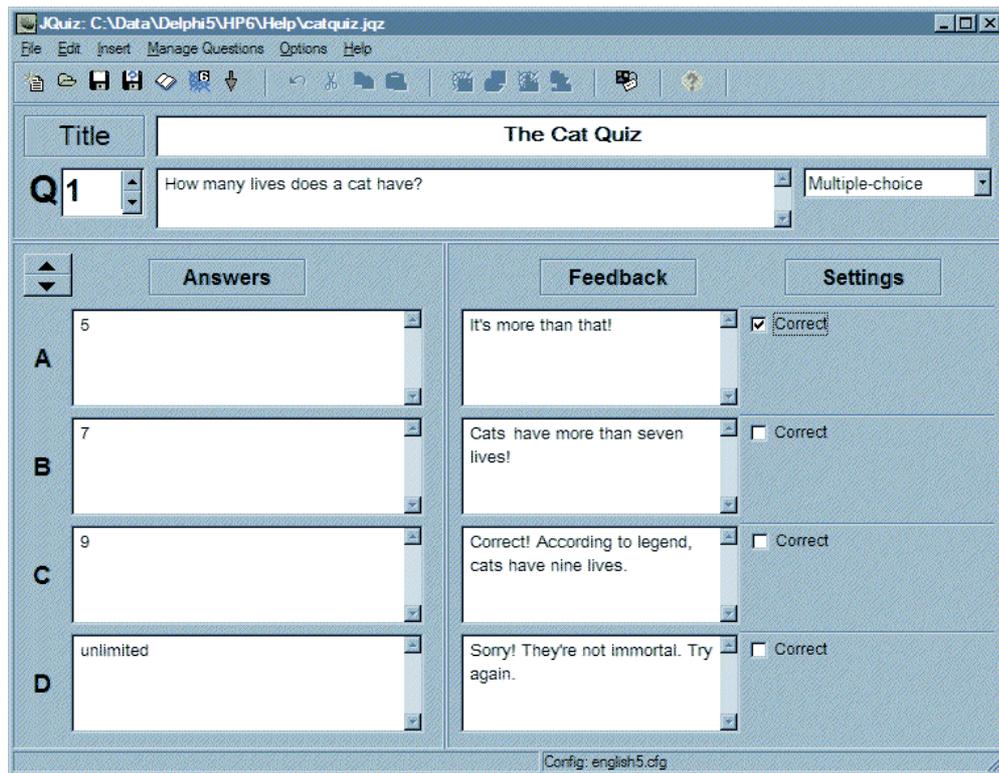
Die "Konfiguration" ist ein Satz von Informationen für die Erzeugung der Web Seiten. Er enthält Anleitungen für die Schüler, die Beschriftung der Schaltflächen und vieles mehr, was sich bei den verschiedenen Übungen kaum unterscheidet. Siehe Konfiguration der Ausgabe für weitere Details.

3. Web Seiten erstellen

Dazu klicken Sie nur auf die Schaltfläche "Webseite erstellen", dann wählen Sie einen Dateinamen und den Rest erledigt das jeweilige Modul. Siehe Web Seiten erstellen für weitere Informationen.

Daten eingeben und speichern

Die Daten für Ihre Übung sind über das Hauptfenster des Moduls eingegeben worden. Als ein Beispiel finden Sie hier ein Bild von **JQuiz**:



Dabei sehen Sie die Eingabefelder für den Titel der Übung, die aktuellen Fragen und die Antworten. Klicken Sie auf dem Zähler nach "Oben", rechts neben der Nummer der Frage, wenn Sie eine neue Frage eingeben wollen. Bei mehr als vier Antworten zu einer Frage können Sie diese mit dem unteren Zähler auf- und ab schieben. Wenn alle Daten komplett sind, sollten Sie Ihre Moduldatei speichern. Jedes Modul hat seine eigene Dateiendung:

JQuiz: .jqz
JCloze: .jcl
JCross: .jcw
JMix: .jmx
JMatch: .jmt

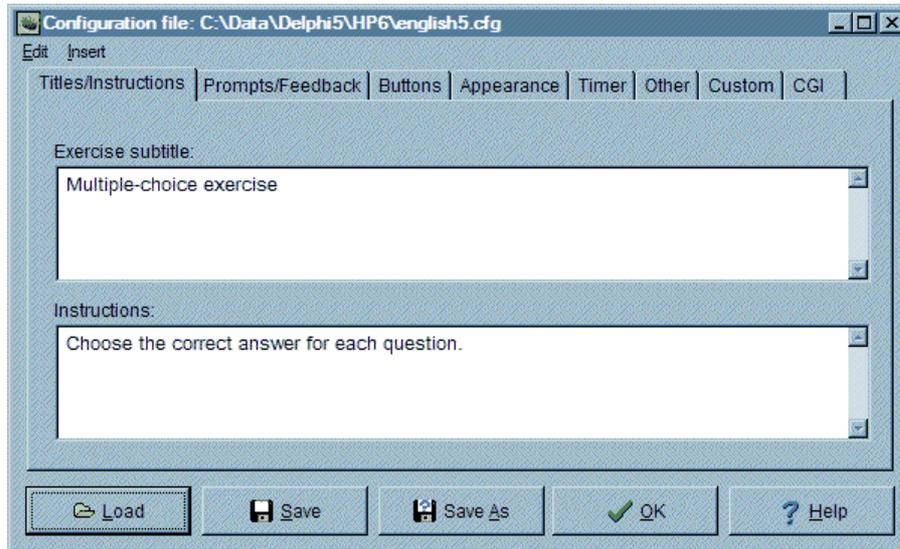
Wenn Sie später Änderungen an Ihren Übungen vornehmen wollen, so müssen Sie Daten wieder laden, die Änderungen vornehmen und die Webseiten neu erstellen. Bitte beachten Sie: DIE WEBSEITEN KÖNNEN NICHT VON DEN MODULEN GELADEN WERDEN, daher ist es sehr wichtig, die Moduldateien zu speichern.

Konfiguration der Ausgabe

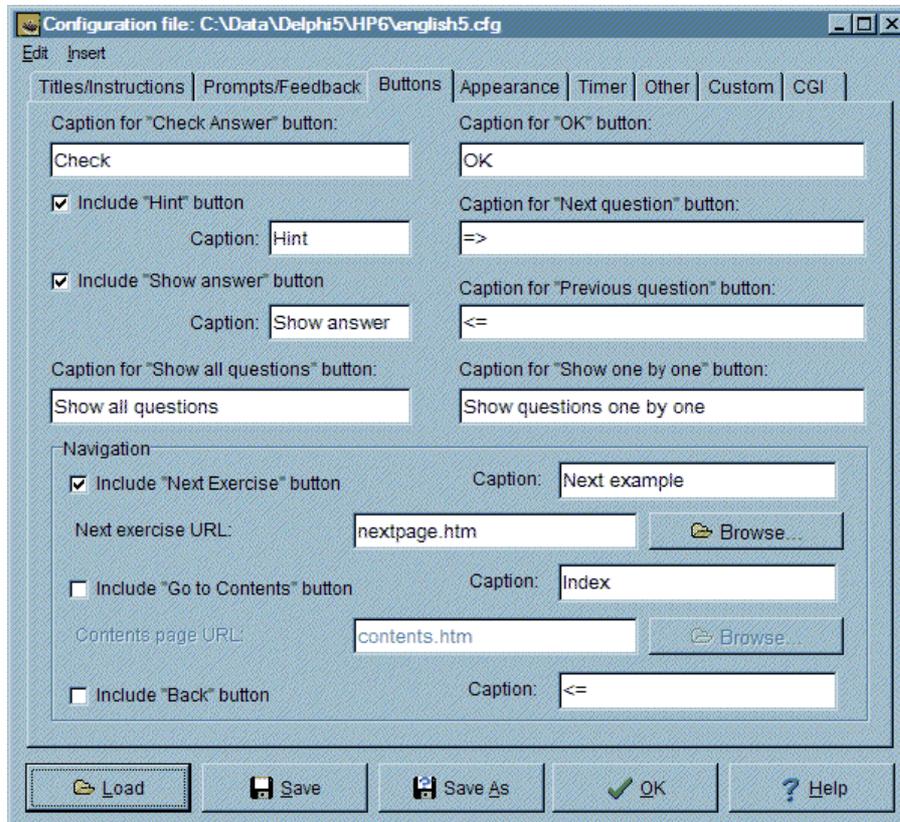
Die mit **Hot Potatoes** erstellten Übungen enthalten eine Vielzahl von Schaltflächen und Aufforderungen, um mit dem User (Schüler) zu kommunizieren. Während die Daten (Fragen, Antworten, etc.) bei jeder Übung anders sind, ändern sich Dinge wie die Beschriftung von Schaltflächen, Aufforderungen und Erläuterungen nicht so oft. Daher werden diese in der Konfigurationsdatei gespeichert. Nach Vor-

gabe benutzen die Module dieselbe Konfiguration, so dass gemeinsame Einzelheiten wie die Bezeichnung der Schaltflächen "Überprüfen" (Check) und "Hinweis" (Hint) nur einmal angepasst werden müssen. Im Fenster Konfiguration können Sie die Module so einstellen, dass Webseiten in allen von Unicode unterstützten Sprachen erstellt werden.

Jedes Modul bietet eine Schnittstelle zur Konfigurationsdatei, zugänglich über die Schaltfläche **Konfiguration** Werkzeugleiste oder dem Befehl **Ausgabe konfigurieren** der Menüleiste. Es erscheint ein Fenster wie unten zu sehen, in dem alle für die Konfiguration relevanten Einstellungen vorgenommen werden können.

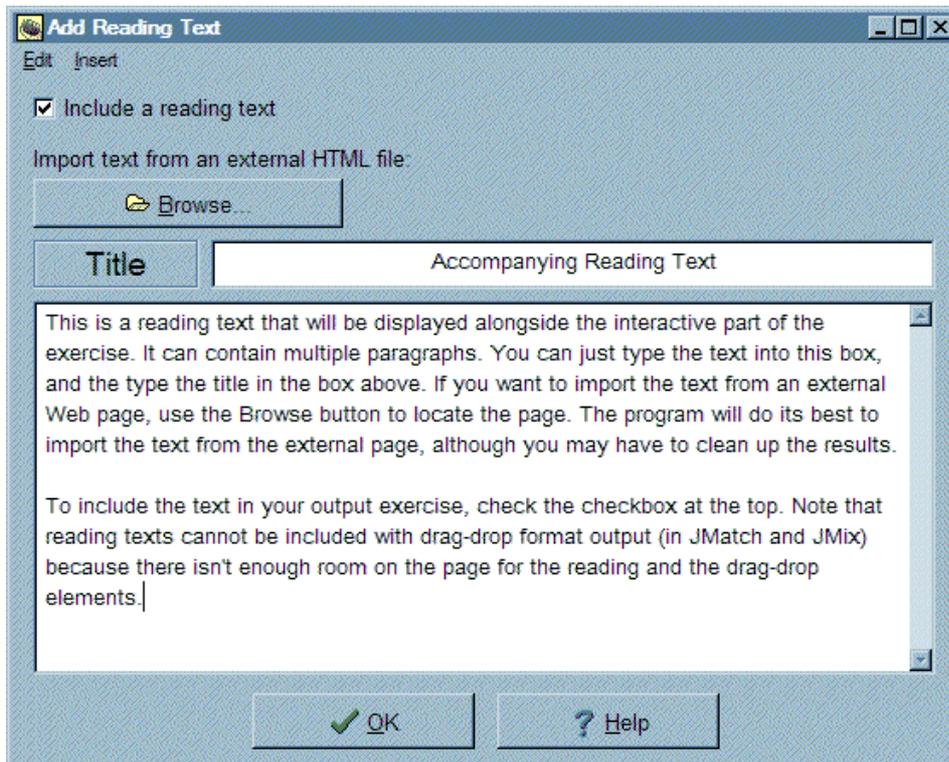


Hier ist eine andere Registerkarte des Konfigurationsdialogs. Wie oben können Sie das Bild anklicken, um weitere Einzelheiten zu erfahren:



Lesetext hinzufügen

Alle Module von **Hot Potatoes** bieten die Möglichkeit für einen Lesetext in einem eigenen Fenster neben der Übung. (Die einzige Ausnahme sind die Drag&Drop Ausgabe von JMix and JMatch -- denn Drag&Drop innerhalb eines halben Fensters ist nicht praktikabel.) Der Lesetext kann direkt in die Module eingegeben oder von einer externen Webseite importiert werden. Klicken Sie auf **Lesetext hinzufügen** (oder "Begleittext hinzufügen") in der Menüleiste oder klicken Sie auf das entsprechende Buchsymbol in der Werkzeugleiste. Es erscheint ein Fenster wie unten im Bild zu sehen. Klicken Sie das Bild für weitere Informationen einfach an.



Timer hinzufügen

Sie können einen Timer auf der Übungsseite platzieren, wenn Sie die Option in der Registerkarte **Timer** der **Konfiguration** aktivieren. Aktivieren Sie die Auswahlbox und geben Sie die Zeit in Minuten und Sekunden vor. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die erreichte Punktzahl des Schülers gespeichert und angezeigt; eine Fortsetzung der Arbeit ist nicht mehr möglich.

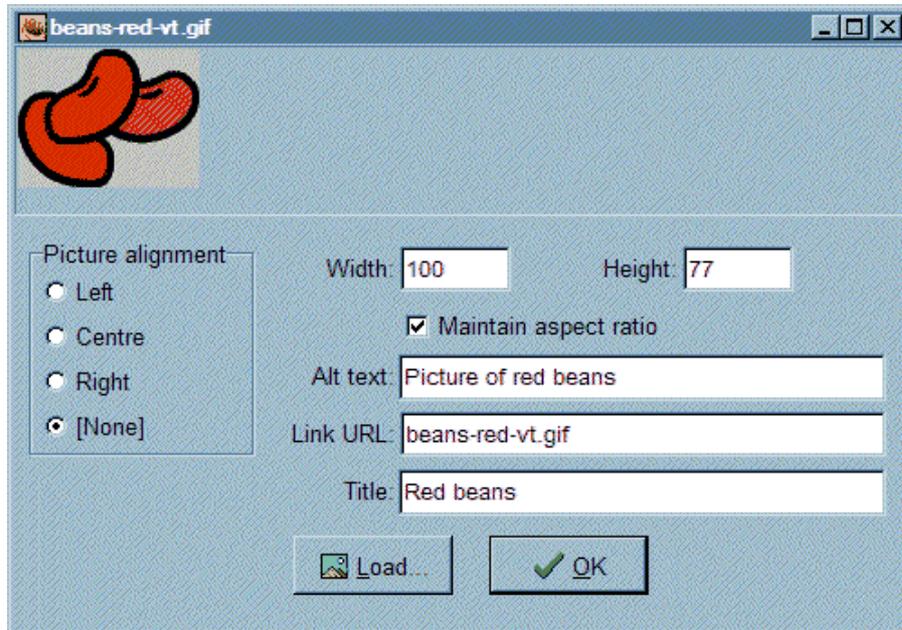
Bitte beachten Sie, dass die Schüler die Seite jederzeit neu laden und wieder beginnen können, aber sie müssen dann alles noch mal durcharbeiten.

Grafik einfügen

Es ist möglich, in die meisten Textfelder von **Hot Potatoes** direkt HTML Tags einzugeben, um Grafiken oder Links in die Webseiten einzufügen. Sie können aber auch eine der integrierten Funktionen benutzen, um eine Grafik einzubauen. Setzen Sie den Cursor in das **Hot Potatoes** Textfeld, klicken Sie auf Einfügen in der Menüleiste und wählen Sie **Grafik | Grafik aus Datei**. In dem sich öffnenden Dialogfenster können Sie eine Grafik von der Festplatte öffnen. Anschließend erscheint das Bild unten. Von diesem Fenster aus können Sie Informationen für das IMG SRC Tag bestimmen. Beachten Sie, dass **Hot Potatoes** KEIN WYSIWYG Web Editor ist; die Werkzeuge des Menüs Einfügen sind nur dazu gedacht, die Erzeugung von HTML Code zu erleichtern, daher werden Sie die Grafik erst sehen, wenn die Webseite erzeugt wurde. Und bitte beachten Sie, dass die Module automatisch *relative Pfade* zwischen den Moduldateien (Ihre **.jqz**, **.jcl** und anderen **Hot Potatoes** Dateien) und den Grafiken auf der Festplatte erzeugen. Wenn die HTML Seiten und die Daten-Dateien nicht in demselben Verzeichnis stehen, so müssen Sie den relativen Pfad manuell anpassen, damit die Grafiken auf der

Webseite erscheinen. Dazu ist es sehr hilfreich, die Grundlagen von HTML zu verstehen.

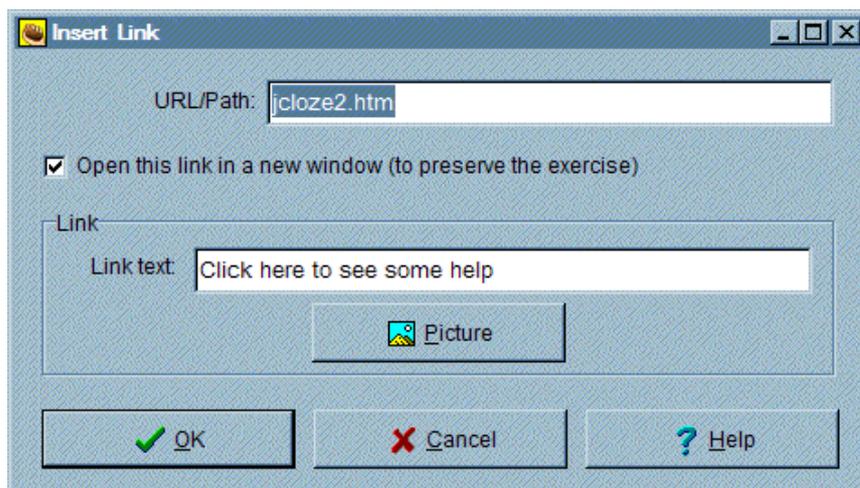
Das Bild unten zeigt das Fenster für das Einfügen einer Grafik.



Link einfügen

Vielleicht möchten Sie bei einer der Übungen den Link zu einer Webseite eintragen. Klicken Sie einfach auf Einfügen und wählen **Link | Link ins WWW**, und es öffnet sich ein Fenster wie im Bild unten. Sie können ebenso einen Link zu einer Seite auf Ihrer Festplatte einfügen, indem Sie wählen **Link | Link zu lokaler Datei**; Sie sehen dann ein Dialogfenster und können die gewünschte Datei auswählen. Es wird automatisch ein relativer Link erzeugt. Beachten Sie: Wenn die Verzeichnisstruktur auf dem Server nicht mit der auf Ihrer Festplatte übereinstimmt oder wenn die **Hot Potatoes** Daten Dateien getrennt von den HTML Seiten gespeichert sind, dann müssen Sie die relativen Pfade der Links manuell anpassen. In diesem Fall sind also Grundkenntnisse von HTML notwendig.

Hier sehen Sie das Einfügen Fenster.



Diese Funktionalität können Sie auch benutzen, um Sound und Videos in die Seiten einzubauen -- siehe Sound und Video einfügen für weitere Informationen dazu.

Sound und Video einfügen

Mehr und mehr Webseiten enthalten Sound und Videos, was insbesondere bei E-Learning Seiten empfehlenswert ist. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Ein Objekt einbauen oder einen Link einfügen. Das zweite Verfahren ist einfacher und wird hier beschrieben.

Das Einfügen von Sound und Videos ist grundsätzlich dasselbe wie das Verlinken einer Datei. Es folgen ein paar Grundlagen und Beispiele.

Erzeugen eigener Multimedia Dateien...

Hot Potatoes verfügt nicht über Werkzeuge zum Erstellen oder Bearbeiten von Multimedia Dateien. Sie müssen also andere Programme einsetzen. Die meisten modernen Soundkarten ermöglichen das Aufzeichnen von Sound, aber dann benötigt man weitere Software zum Bearbeiten. Bei Videos ist es etwas komplizierter, da man eine Videokarte mit Aufzeichnungsmöglichkeit braucht, was nicht alle Karten unterstützen.

Verlinken einer einfachen Sound Datei

- Nehmen wir an, Sie haben eine Datei namens **listen.mp3**. (MP3 Dateien sind ein gebräuchliches Format im Internet) Die Datei sei in demselben Verzeichnis wie Ihre **JQuiz** Übung. Ihre Schüler sollen die Möglichkeit haben, die Datei vor der Beantwortung von Frage 1 anzuhören. Gehen Sie folgendermaßen vor:
 1. Vergewissern Sie sich, dass die **JQuiz** Übung gespeichert ist.
 2. Klicken Sie in das Fragenfeld von Frage 1 in **JQuiz**.
 3. Klicken Sie auf **Einfügen | Link | Link zu lokaler Datei**.
 4. Wenn ein Hinweisfenster erscheint, lesen Sie es durch, ob Sie auch alles verstehen. Klicken Sie dann auf **OK**, um zu dem Dateidialog zu kommen.
 5. Markieren Sie die gewünschte Datei und klicken Sie auf **Öffnen**. Es erscheint das Dialogfenster von Link einfügen.
 6. In das Textfeld **Linktext** tragen Sie eine geeignete Beschreibung ein, zum Beispiel "Zum Anhören bitte hier klicken".
 7. Bestätigen Sie mit **OK**.

Wenn anschließend die Webseite erzeugt wird, sollten Sie einen Link bei Frage 1 bemerken. Wenn Sie ihn anklicken, wird die Datei abgespielt. Beachten Sie, dass es vom Browser des Benutzers abhängt, wie die Datei abgespielt wird (also welche Anwendung zum Abspielen benutzt wird). Mal startet *QuickTime*, mal der *Windows Media Player*, und ein anderes Mal noch ein anderer Player. Das hängt davon ab, was auf dem Computer des Benutzers installiert ist, und das entzieht sich Ihrer Kontrolle. Jedenfalls sollte *irgendeine* Anwendung starten, um den Sound abzuspielen, wenn der Computer dazu überhaupt in der Lage ist.

Verlinken einer Video Datei

Das Verlinken einer Video Datei unterscheidet sich praktisch nicht vom Verlinken einer Sound Datei. Befolgen Sie dieselben Schritte wie oben, wählen Sie aber eine Video Datei aus. Es ist dabei zu beachten, dass der Computer des Benutzers das von Ihnen benutzte Videoformat erkennen und abspielen kann. Testen Sie daher ausgiebig an verschiedenen Geräten und Installationen, ob alles zufriedenstellend funktioniert. Wenn Sie ein Format wie RealVideo benutzen ist es sinnvoll, einen Link zu dem Hersteller einzubauen, so dass der Benutzer bei Bedarf das nötige Plugin installieren kann.

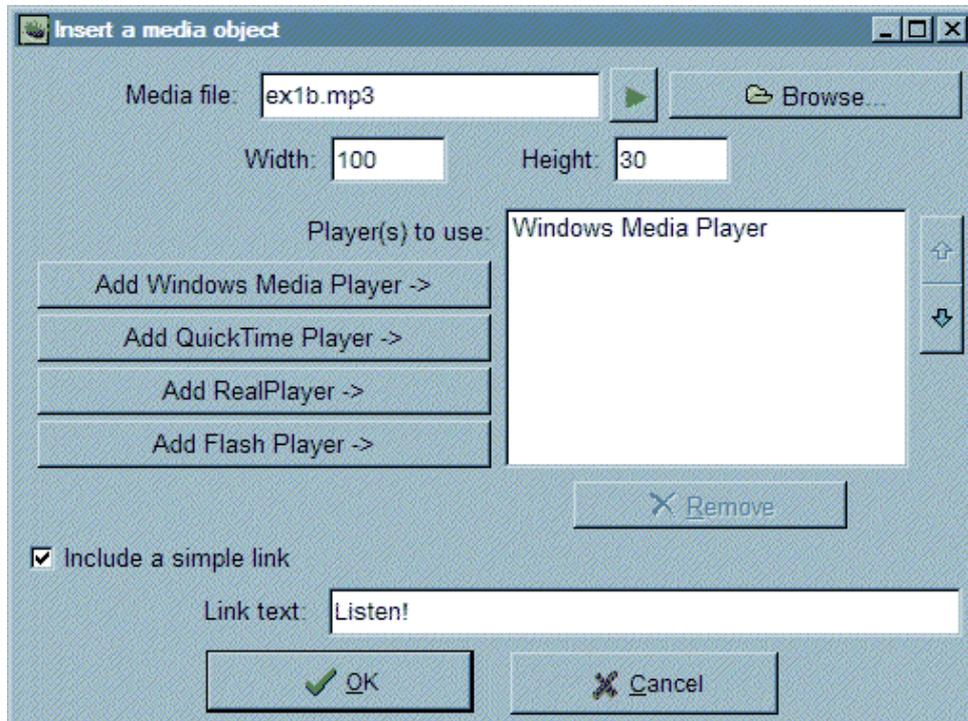
Einbetten eines Media Players auf der Seite

Es ist auch möglich, einen Media Player in eine Web Seite einzubetten. Siehe Objekt einfügen für weitere Informationen dazu.

Objekt einfügen

Die XHTML 1.1 Spezifikation enthält ein ausgeklügeltes System, um "Objekte" in Webseiten einzufü-

gen. Das ist sehr nützlich für eingebettete Media Player. Sie können das System benutzen, um (zum Beispiel) einen Flash Film oder einen RealMedia Player in die Seite einzubauen, u. z. über das Kommando **Einfügen | Multimedia-Objekt**. Sie gehen so vor wie bei dem Einfügen eines Bildes, indem Sie den Cursor an die richtige Stelle setzen und den Befehl von oben ausführen. Das sieht dann so aus wie in dem Bild unten:



Ganz oben ist die Schaltfläche "Durchsuchen", mit der Sie die gewünschte Datei suchen (in diesem Fall eine MP3 Datei). Wenn Sie die Datei markiert haben, erscheint eine "Play" Taste, und Sie können hören oder sehen, ob es die richtige Datei ist. Darunter befinden sich die Einstellungen für Breite und Höhe; diese bestimmen die Größe des Players auf der Webseite. Bei einer Audio Datei kann dieser ziemlich klein sein, aber denken Sie bei einem Video daran, dass die Darstellung groß genug ist und dass die Steuerelemente sichtbar sind.

Darunter sehen Sie eine Reihe von Schaltflächen für verschiedene Player. Denn nach der Spezifikation von XHTML ist es erlaubt, mehrere Player in einer bestimmten Reihenfolge vorzugeben. Wenn Sie zum Beispiel den Windows Media Player benutzen möchten, geben Sie den zuerst an; für Benutzer, die keinen WMP haben, erscheint der RealPlayer als Alternative an zweiter Stelle. Wenn der Webbrowser den Standard unterstützt, sucht er nach dem ersten verfügbaren Player in der Liste und benutzt ihn. Das klappt beim Internet Explorer noch nicht ganz, denn er zeigt alle aufgelisteten Player an.

Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, einen Link zu der Multimedia Datei anzugeben, wenn nämlich gar kein Player zur Verfügung steht. Wir raten Ihnen dazu, denn man weiß nie genau, welche Player die Schüler installiert haben.

Wenn Sie auf OK klicken, wird der benötigte Code vom Modul generiert und in das Textfeld eingetragen. (Der Code dafür steht in der Quellcode Datei **hp6objecttags.ht_**, Sie können sie bei guten HTML Kenntnissen selbst modifizieren.)

Unicode benutzen

Unicode ist ein standardisiertes Kodierungssystem für die Schriftzeichen praktisch aller menschlichen Sprachen, so dass alle Sprachen in ein und demselben Dokument benutzt oder gemischt werden können. Dabei werden alle Zeichen ohne spezielle Schriftarten zuverlässig angezeigt. Windows 2000 und XP unterstützen Unicode per Konstruktion, und Hot Potatoes Version 6 nutzt diese Möglichkeit, damit Sie Übungen in beliebigen Sprachen (oder Kombinationen davon) erzeugen können.

Die Unterstützung von Unicode mit Hot Potatoes Version 6 funktioniert so:

Überzeugen Sie sich zunächst, ob Windows die gewünschte(n) Sprache(n) unterstützt. Beachten Sie die folgenden drei Punkte:

1. Ländereinstellung
2. Schriftarten
3. Tastatur/Tastaturlayout

Die erste betrifft die "Textverarbeitung" von Windows, das Gebietsschema; die zweite ist ein Unicode Zeichensatz oder ein Zeichensatz, der die Zeichen der relevanten Sprache abdeckt; und der dritte ist die Tastatur bzw. das Tastaturlayout (IME = Input Method Editor). Je nach der gewünschten Sprache müssen Sie vielleicht eine spezielle Schriftart installieren und Sie werden feststellen, dass es viele Möglichkeiten für ein geeignetes Tastaturlayout gibt.

Wenn Sie zum Beispiel die japanische Schrift benutzen wollen, müssen Sie über die Systemsteuerung und das Menü Tastatur in der Registerkarte Eingabe das passende Gebietsschema auswählen oder hinzufügen. Entsprechend verfahren Sie für das Tastaturlayout. Gegebenenfalls muss eine geeignete Schriftart für asiatische Sprachen installiert werden.

Aber nicht so bei Hot Potatoes; wenn Sie mit der Anleitung oben Probleme haben, wird Ihnen das Handbuch von Windows oder ein sachkundiger Bekannter weiterhelfen. Wenn Windows für eine bestimmte Sprache eingerichtet wurde, sollten Sie über die Systemsteuerung zu einem anderen Tastaturlayout wechseln können. Dann geben Sie den Text dieser Sprache direkt in Hot Potatoes ein. Eventuell müssen Sie die von Hot Potatoes benutzte Schriftart ändern (Einstellungen | Schriftart...), damit die Schriftzeichen richtig dargestellt werden. Wenn Sie erst einmal den Text in der gewünschten Sprache eingeben können, geht alles andere automatisch; wenn die Webseiten erzeugt werden, sollte der Unicode Text Ihrer Übung im Browser genau so aussehen wie erwartet.

Beachten Sie: Wenn Ihre Übung in Rechts-nach-Links Schreibung funktionieren soll, wählen Sie bitte die entsprechende Option aus dem Menü Einstellungen. Dadurch werden Schriftgröße und -ausrichtung auf der Web Seite gut aussehen.

Webseiten erstellen

Sobald Sie die Daten eingegeben und die Konfiguration überprüft haben, können die Web Seiten erzeugt werden. Dieser Vorgang ist der einfachste bei der Benutzung von **Hot Potatoes**. Wählen Sie den Befehl **Webseite erstellen**, entweder über das Datei Menü oder die Werkzeugleiste:

Alle Module von Potatoes nutzen denselben Befehl, um einzelne HTML Dateien zu erzeugen. Sie können diese auf einen Server übertragen, um Sie mit einem Browser zu betrachten. Bei JMix oder JMatch gibt es allerdings weitere Möglichkeiten. JMatch verfügt über zwei weitere Ausgabeformate: Flashcards zum Lernen vor der Bearbeitung einer Übung oder Drag&Drop Übungen. JMix hat ebenso ein Drag&Drop Format.

Wahl des Ausgabe Formats

Sie sollten das Ausgabeformat unter folgenden Gesichtspunkten auswählen: Die Ansprüche Ihrer Schüler, das verwendete Material, und die erwartete Bildschirmauflösung. Wenn Sie zum Beispiel JMatch einsetzen und wissen, dass einige Schüler eine Auflösung von 800 mal 600 auf einem 15" Monitor benutzen, sollte Ihre Drag&Drop Übung nicht mehr als 5 oder 6 Zuordnungen darstellen. Andernfalls passen nicht alle auf den Bildschirm. Benutzen Sie also entweder das Standardformat, also nicht Drag&Drop, oder verwenden Sie weniger Zuordnungen pro Übung.

Erzeugen und Ansehen der Web Seiten

Wenn Sie das Ausgabeformat und einen Dateinamen festgelegt haben, wird die Web Seite erzeugt. Das Modul fragt, ob Sie die Übung jetzt im Browser betrachten möchten. Wenn ja, wird der Browser gestartet und die Übung geladen. Sie können überprüfen, ob das Ergebnis Ihren Erwartungen entspricht. Das Dialogfeld ermöglicht auch den Upload der Übung auf den hotpotatoes.net Server.

Geeignete Dateinamen

Wenn Sie einen Dateinamen mit Leerzeichen wählen, wird Sie das Programm warnen; denn viele Web Server ersetzen das Leerzeichen durch "%20", und deshalb wird die URL Ihrer Seite nicht so sein wie Sie möchten. Vermeiden Sie daher besser Leerzeichen in Dateinamen und Verzeichnissen Ihrer Web Seiten.

Alte Ausgabe Formate

Wenn Sie von Hot Potatoes Version 5 umsteigen, werden Sie merken, dass die alten Formate in Version 6 von Hot Potatoes nicht länger zur Verfügung stehen. Wir haben sie im Sinne der Standardisierung der neuen Version entfernt. Weiterhin wird die Programmoberfläche einfacher. Wenn Sie ein älteres Format erzeugen wollen, öffnen Sie die Moduldatei mit einer älteren Version von Hot Potatoes und exportieren Sie von dort.

Verbinden mehrerer Übungen

Üblicherweise werden mit **Hot Potatoes** mehrere verbundene Übungen erzeugt, so dass der Schüler eine Folge von Übungen bearbeiten kann. Sie können zum Beispiel eine Index Seite erstellen, von der aus die einzelnen Übungen erreicht werden. Der Schüler geht dann immer wieder zu dieser Seite zurück und wählt die nächste Übung. Es geht aber viel einfacher, wenn Sie in **Hot Potatoes** die einzelnen Übungen direkt verbinden (verlinken), und zwar mit den Schaltflächen **Nächste Übung**, **Inhalt** und **Zurück**.

In jedem Modul können Sie über die Konfiguration der Ausgabe und die Registerkarte **Schaltflächen** die oben angesprochenen Schaltflächen einrichten. Sie können entscheiden, ob sie überhaupt zu sehen sind, und Sie legen die Beschriftung fest. Wenn Sie die Schaltflächen einsetzen, müssen Sie eintragen, wo die nächste Übung und die Index Seite zu finden sind. Dazu geben Sie einfach die jeweilige URL bzw. den richtigen Pfad an. Es kann sich dabei um komplette URLs, beginnend mit **http://...**, oder relative Angaben handeln. Im einfachsten Fall, wenn alle relevanten Seiten in demselben Verzeichnis liegen, genügt der Eintrag des passenden Dateinamens.

Dazu ein Beispiel: Sie erzeugen die Seite **uebung1.htm** und wollen Sie mit **uebung2.htm** verbinden, beide Dateien im selben Verzeichnis.

1. Öffnen Sie die Moduldatei der ersten Seite im passenden Modul.
2. Wählen Sie bei der Konfiguration der Ausgabe die Registerkarte **Schaltflächen** (Navigation).
3. Das Auswahlfeld **Schaltfläche "Nächste Übung" hinzufügen** muss markiert sein ("Häkchen setzen").
4. In das Textfeld **URL der nächsten Seite** (oder "nächsten Aufgabe") tragen Sie ein: **uebung2.htm**
5. Bestätigen Sie mit **OK** und lassen Sie dann die Web Seite (von Übung1) neu erzeugen.

Auf dieser Seite wird die Schaltfläche **Nächste Übung** angezeigt. Wird sie angeklickt, lädt der Browser **uebung2.htm** (falls **uebung2.htm** auch wirklich dort vorhanden ist).

Bei der Schaltfläche **Inhalt** (oder Index) funktioniert es genauso. Anders ist es bei dem Button **Zurück** -- es wird einfach die zuletzt besuchte Seite wieder angezeigt (wie bei der entsprechenden Schaltfläche des Browsers).

Wenn Ihnen das alles kompliziert vorkommt, dann lesen mal beim Masher nach, der dazu entwickelt wurde, diese Verlinkung zu automatisieren.

Bildschirm Tastatur

Bei der Erstellung von Sprachübungen kann es vorkommen, dass die Schüler bestimmte Zeichen nicht direkt von der Tastatur eingeben können; vielleicht gibt es kein passendes Tastaturlayout, oder die Schüler beherrschen die Eingabe in dieser Sprache noch nicht; möglicherweise ist die Standardtastatur gar nicht geeignet.

In diesen Fällen können Sie bei den Modulen **JQuiz** und **JCloze** eine "Bildschirm Tastatur" mitliefern, die eine Reihe von Schaltflächen auf der Web Seite anzeigt. Sie finden diese Option auf der Registerkarte **Sonstiges** im Fenster **Konfiguration der Ausgabe** (oder "Konfigurationsdatei"). Aktivieren Sie die Option **"Eine Tastatur mit nicht-lateinischen Buchstaben als Eingabehilfe hinzufügen"**; wenn dann die Übung erzeugt wird, liefert das Modul für jedes eingegebene Zeichen eine entsprechende Schaltfläche mit auf die Web Seite. Das geht mit einem oder mehreren Zeichen. Bei der Eingabe einer Antwort braucht der Schüler nur auf die passende Schaltfläche zu klicken, um das "Zeichen" in das Textfeld zu übertragen.

Hot Potatoes und Fremdsprachen

Hot Potatoes Version 6 unterstützt den Schüler (HTML) und den Autor (Module):

1. Erzeugung von Übungen (HTML) in beliebiger Sprache

Wenn Sie Windows 2000 oder XP benutzen, können Sie die Übungen und die Konfiguration der Ausgabe in allen Sprachen erstellen, die den Unicode Standard unterstützen. Weitere Informationen finden Sie unter Unicode benutzen.

2. Die Benutzeroberfläche der Module und ihre Anpassung

Wenn Sie Hot Potatoes zum ersten Mal einsetzen, werden Sie am Ende der Installation nach der gewünschten Sprache für das Interface gefragt, wobei Sie die Auswahl unter mehreren Möglichkeiten haben. Diese Auswahl ist grundsätzlich auf Sprachen beschränkt, die mit den 256 Zeichen des ANSI Zeichensatzes auskommen. Darin sind Sonderzeichen und Umlaute wie **é, è, ö** etc. vieler europäischer Sprachen eingeschlossen.

Wenn Ihre Sprache zu dieser Gruppe gehört, aber noch kein passendes Interface vorhanden ist, möchten Sie vielleicht ein neues beisteuern. Siehe Übersetzung des Interface für weitere Informationen. Alle Übersetzungen, die vom Programm mitgeliefert werden, stammen von eifrigen Anwendern von Hot Potatoes.

In Version 7 von Hot Potatoes wird der Unicode Text vermutlich auch von den Modulen unterstützt, so dass weitere Übersetzungen des Interface möglich sind: Japanisch, Chinesisch, Russisch etc.

Was macht der Masher?

Der **Masher** ist ein Hilfsprogramm für umfangreiche Webseiten, die viele Hot Potatoes Übungen enthalten. Er kombiniert in einem Schritt eine Reihe von Übungen zu einer; dabei wird automatisch die Schaltfläche zur nächsten Übung mit der richtigen URL verknüpft, so dass der Schüler die ganze Serie bequem bearbeiten kann. Sie können mit dem **Masher** ebenso die Farben festlegen und welche Schaltflächen erscheinen sollen.

Der **Masher** hat eine eigene Hilfe Datei -- um Sie einzusehen, starten Sie das Programm durch einen Doppelklick auf sein Icon im Hot Potatoes Ordner (oder klicken Sie auf "The Masher" im Startbildschirm von Hot Potatoes), drücken Sie dann auf F1. Es gibt ebenfalls ein eigenes Tutorial, erreichbar über das Untermenü **Tutorial** im Menübefehl **Hilfe**.

Webhosting hotpotatoes.net

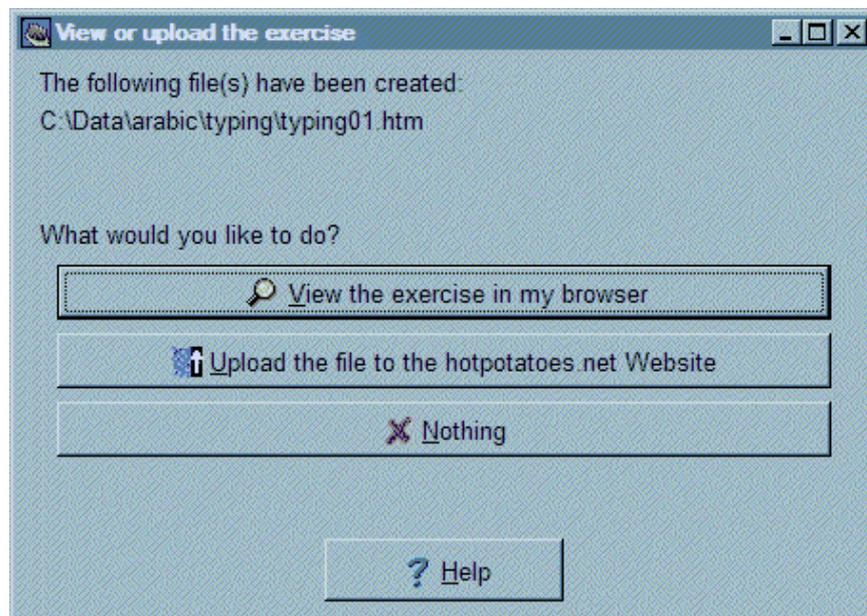
Viele Anwender von **Hot Potatoes** haben ein System gesucht, welches die Arbeit der Schüler mit den Übungen protokolliert und die Ergebnisse recherchierbar macht. Das ist nur über eine Serverlösung möglich, so dass wir zusammen mit Creative Technology (Microdesign) Ltd in Großbritannien hotpotatoes.net entwickelt haben. Wenn Sie eine Zugangsberechtigung (account) für diesen Server haben, können Sie Ihre Übungen von jedem Modul aus direkt zu hotpotatoes.net hochladen. Die Schüler melden sich dort an, um die Übungen durchzuführen, und die Ergebnisse werden automatisch gespeichert. Für Sie hält die hotpotatoes.net Datenbank die Bearbeitungszeiten und Leistungen bereit.

Der Service ist erreichbar unter:

<http://www.hotpotatoes.net>

Eine Übung wird wie folgt zu hotpotatoes.net hochgeladen:

1. Erzeugen der Übung (HTML Seite).
2. Anschließend erscheint ein Dialogfenster, welches Ihnen u.a. den Upload anbietet (siehe unten). Wählen Sie die zweite Möglichkeit.
3. Das Modul überprüft dann die Übungen auf Multimedia Dateien und andere Links, so dass alle benötigten Dateien hochgeladen werden. Es wird auch geprüft, ob sich diese Dateien bereits auf dem Server befinden. Wenn ja werden Sie gefragt, ob die vorhandenen Dateien ersetzt werden sollen oder nicht.
4. Das Programm fragt, für welche Klasse der Upload erfolgen soll. Denn die Schüler sind bei hotpotatoes.net in Klassen organisiert, und jeder Upload muss einer Klasse zugeordnet werden. Wenn Sie noch keine eingerichtet haben, steht als Vorgabe "Class 1" zur Verfügung.
5. Das Modul lädt die Seite hoch, ermittelt die zugehörige URL und bietet an, die Übung zu betrachten.



Sie können auch Dateien hochladen, die nicht Bestandteil von Übungen sind. Dazu benötigen Sie den Masher. Er hat ein besonderes Hotpotatoes.net Menü, welches den Upload von einzelnen Web Seiten (oder anderen Dateitypen wie PDF oder Word) ermöglicht.

Unterstützung für hotpotatoes.net erhalten Sie von Creative Technology -- mehr Hilfe und Informationen finden Sie auf der hotpotatoes.net Website. Sollten Sie Probleme beim Upload von Hot Potatoes nach hotpotatoes.net haben, schreiben Sie bitte an **support@halfbakedsoftware.com** .

Werkzeuggeste und Menübefehle

Die Werkzeuggeste

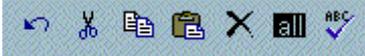
Die Werkzeuggeste (auch "Symbolleiste") von Hot Potatoes ist beliebig einstellbar -- siehe Einstellen der Werkzeuggeste. Sie kann ein Symbol für jeden Menübefehl anzeigen, aber auch weitere für Befehle und Funktionen, die in den Menüs nicht enthalten sind. Es sind jeweils dieselben Symbole wie bei den Menüs, falls sie dort vorhanden sind. Die Symbole sind gruppiert und durch senkrechte Linien getrennt. Jede Gruppe gehört zu einem Menübefehl. Wenn Sie ein Modul öfter benutzen, können Sie sich oft gebrauchte Funktionen in die Werkzeuggeste einbauen (über **[Einstellungen | Einstellung der Werkzeuggeste](#)** oder "Symbolleiste").

Unten sehen Sie alle verfügbaren Symbole. Einzelheiten finden Sie auf der jeweiligen Hilfe Seite.

Menübefehl Datei:



Menübefehl Bearbeiten:



Menübefehl Einfügen:



Menübefehl Fragen verwalten:



Menübefehl Raster(nur JCross):



Menübefehl Einstellungen:

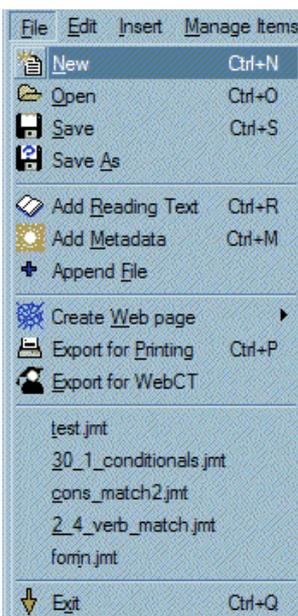


Menübefehl Hilfe:



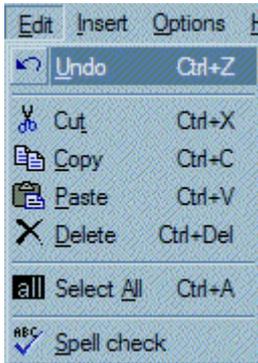
Menübefehl Datei

Der Menübefehl **Datei** (File) ist bei allen Modulen gleich, bis auf kleine Unterschiede. Klicken Sie das Bild unten an, um weitere Einzelheiten zu erfahren. Beachten Sie, dass **JMatch** bei "Webseite erstellen" ein eigenes Datei Untermenü **Flashcards für V6 Browser** besitzt; damit können Sie Web Seiten erzeugen, die wie Lernkarten funktionieren, also erst (auswendig) lernen, dann überprüfen. **JMatch** und **JMix** haben zusätzlich ein Untermenü für Drag&Drop Übungen.



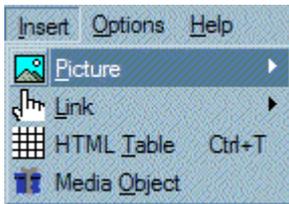
Menübefehl Bearbeiten

Der Menübefehl **Bearbeiten** (Edit) ist praktisch bei allen Modulen gleich.



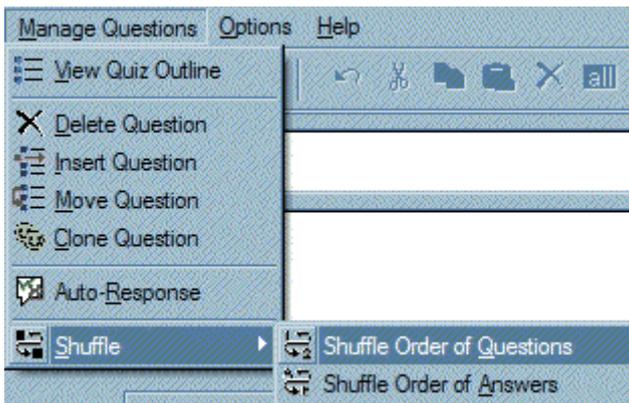
Menübefehl Einfügen

Der Menübefehl **Einfügen** (Insert) ist bei allen Modulen gleich.



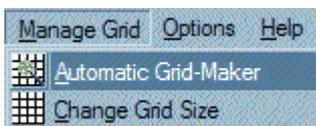
Menübefehl Fragen verwalten

Der Menübefehl **Fragen verwalten** (Manage Questions) ist verfügbar in **JQuiz**, und so ähnlich als **Elemente verwalten** in **JMatch** (das sind die einzigen Module mit mehreren Elementen auf einer Seite). Es gibt Funktionen, die es erlauben, die Reihenfolge der Fragen oder Elemente durch Drag&Drop, Verschieben, Einfügen oder Löschen zu verändern.



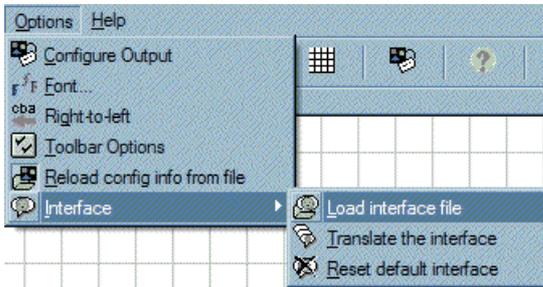
Menübefehl Raster verwalten

Der Menübefehl **Raster verwalten** (Manage Grid) ist nur bei **JCross** verfügbar. Es enthält Funktionen zur Anpassung des Gitters bei Kreuzworträtseln.



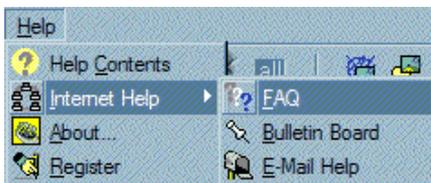
Menübefehl Einstellungen

Der Menübefehl **Einstellungen** (Options) ist bei allen Modulen gleich (mit der Ausnahme von **JQuiz**, wo es die Einstellung Modus gibt).



Menübefehl Hilfe

Der Menübefehl **Hilfe** ist bei allen Modulen gleich.

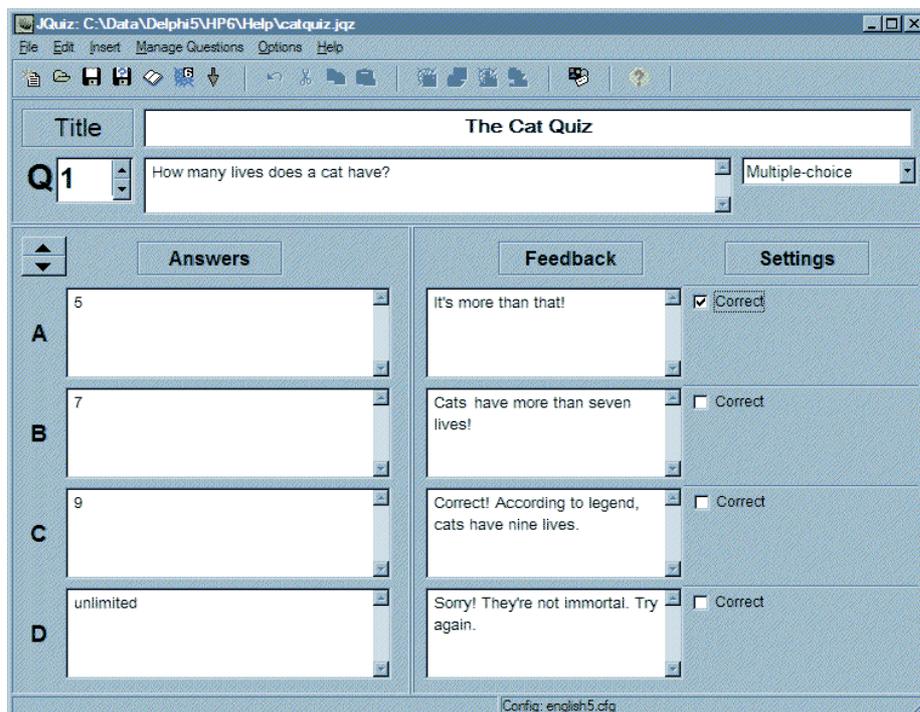


Hilfe für bestimmte Module

JQuiz

Das Modul JQuiz

JQuiz ist gedacht für Übungen mit Fragen und Antworten. Die Übungen können beliebig viele Fragen enthalten, wobei es vier Frage Typen gibt, und jede Frage kann beliebig viele richtige und falsche Antworten bereit halten, jeweils mit einer Rückmeldung. Hier sehen Sie ein Bild der Programmoberfläche.



JQuiz Fragetypen

JQuiz kann vier verschiedene Fragetypen erzeugen: Multiple-Choice, Kurzantwort, Gemischt (eine Frage mit Kurzantwort, die nach mehreren Falschantworten zu einer Multiple-Choice Frage wird), und Mehrfachauswahl (der Schüler hat mehrere Wahlmöglichkeiten). Es folgt eine ausführliche Erklärung der vier Typen:

Bei einer **Multiple-Choice Frage** wählt der Schüler eine Antwort aus, indem er ein Symbol anklickt. Wenn das richtig war, wird aus dem Fragezeichen ein Smiley :-), andernfalls ein X (Sie können in der Konfiguration auch andere Zeichen festlegen.) In jedem Fall erhält der Schüler eine spezifische Rückmeldung, falls Sie eine eingegeben haben. Wenn die Antwort falsch ist, kann der Schüler so lange weitermachen, bis er die richtige Lösung hat. Die Punktzahl für jede Frage hängt von der Anzahl der Versuche ab. Bei der richtigen Antwort wird die Punktzahl "eingefroren", aber der Schüler kann weiterhin die Symbole anklicken, um die Rückmeldungen zu lesen, aber ohne Strafpunkte zu kassieren.

Bei den **Fragen mit Kurzantworten** muss der Schüler die Antworten in ein Textfeld eintippen und dann die Schaltfläche "Check" (oder "Prüfen") anklicken. Es wird dann überprüft, ob die Schülerantwort zu den vorgegebenen passt. Bei einer Übereinstimmung gibt es die entsprechende Rückmeldung. Andernfalls wird die beste Entsprechung gesucht und signalisiert, welcher Teil richtig und welcher falsch ist. Die Punktzahl hängt von der Anzahl der Fehlversuche ab. Sie können auch eine Schaltfläche "Hinweis" (oder "Tipp") einbauen, die bei Bedarf je einen passenden Buchstaben einträgt. Damit ist allerdings ein Punktverlust verbunden.

Eine **gemischte Übung** ist eine Kombination von Multiple-Choice und Kurzantwort. Bei diesem Fragetyp wird zunächst ein Textfeld für die Kurzantwort präsentiert. Wenn der Schüler nach einer vorgegebenen Zahl von Fehlversuchen (die Sie in der Konfiguration einstellen können) keine richtige Lösung findet, wechselt die Frage zum Multiple-Choice Typ, um es einfacher zu machen. Wenn Sie eine gemischte Übung zusammenstellen, sehen Sie auf der rechten Seite ein zusätzliches Auswahlfeld: **In die MC-Fragen einschließen** (oder ähnlich). Aktivieren Sie alle Antworten, die in der zweiten Phase der Übung als Multiple-Choice Antwort erscheinen sollen. Zum Beispiel: Sie wollen von vier richtigen Alternativen der ersten Phase nur eine als Option für die Multiple-Choice Übung des zweiten Teils.

Und schließlich gibt es noch die **Mehrfachauswahl**, wo der Schüler mehrere Antworten aus einer Gruppe markieren muss. Die Idee ist, dass die richtigen Antworten gefunden werden müssen, und nicht nur die falschen ausgeschlossen. Eine typische Frage dieses Typs ist: "Welche der folgenden Wörter sind Substantive?", gefolgt von einer Wortliste. Der Schüler muss alle Substantive und nur diese markieren, dann klickt er auf die Prüfen (Check) Schaltfläche. Wenn die Antwort nicht vollständig richtig ist, erscheint die Quote der korrekten Markierungen und eine Rückmeldung (falls vorher eingegeben) von der ersten falschen Markierung von oben.

JQuiz Details der Konfiguration

Die Konfiguration von **JQuiz** enthält viele Dialoge, weil jeder Fragetyp eine andere Bildschirm Verwaltung, andere Reaktionen und Erläuterungen verlangt. Die Registrierkarte Sonstiges ermöglicht die Fragen beim Laden der Seite zu mischen, ebenso wie die Antworten zu jeder Frage umzustellen. Sie können auch bestimmen, dass nur eine feste Zahl von (zufällig ausgewählten) Fragen erscheint. Diese Varianten sind kombinierbar, so dass eine Übung jedes Mal anders aussieht, was zum Lernen besser ist.

Beachten Sie auch, dass bei der Überprüfung der Antworten die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt werden kann oder nicht. Normalerweise bringt diese Option bei Kurzantworten keine Vorteile. Wenn dagegen in ganzen Sätzen geantwortet werden muss (z.B. bei Grammatik Übungen), wenn also die Schreibweise wichtig ist, sollte die Groß- und Kleinschreibung eingeschaltet werden.

Schließlich bieten die beiden Module **JQuiz** und **JCloze** die Möglichkeit, eine Bildschirm Tastatur einzublenden.

Weitere Informationen zur Einstellung der Ausgabe und der Dateien finden Sie hier: [Konfiguration der Ausgabe](#).

Anfänger und Fortgeschrittenen Modus

JQuiz ist gegenüber früheren Versionen recht komplex geworden, und der gesamte Funktionsumfang könnte Anfänger erschlagen. Daher gibt es im Menü Einstellungen den Befehl **Modus**, so dass man zwischen den beiden Varianten Anfänger und Fortgeschrittener wählen kann. Für Anfänger gesperrt sind:

Gewichtung der Fragen

Mit dieser Option kann man die relative Bedeutung der Fragen im Gesamtergebnis verändern. Zum Beispiel können Sie eine Frage mit 10, eine andere mit 100 bewerten (der Bereich geht von 0-100); in diesem Fall wäre die Punktzahl der zweiten Frage 10mal so hoch wie die der ersten Frage *innerhalb der Grenzen der Gesamtpunktzahl*.

Relative Korrektheit in Prozent

Mit dieser Option können Sie jeder Antwort eine Prozentzahl für ihre Korrektheit geben. Jede Frage sollte natürlich wenigstens eine Antwort haben, die 100% richtig ist -- die bevorzugte richtige Antwort - - aber die anderen Antworten können teilweise richtig sein, und vielleicht wollen Sie den Schülern dafür die entsprechenden Punkte geben.

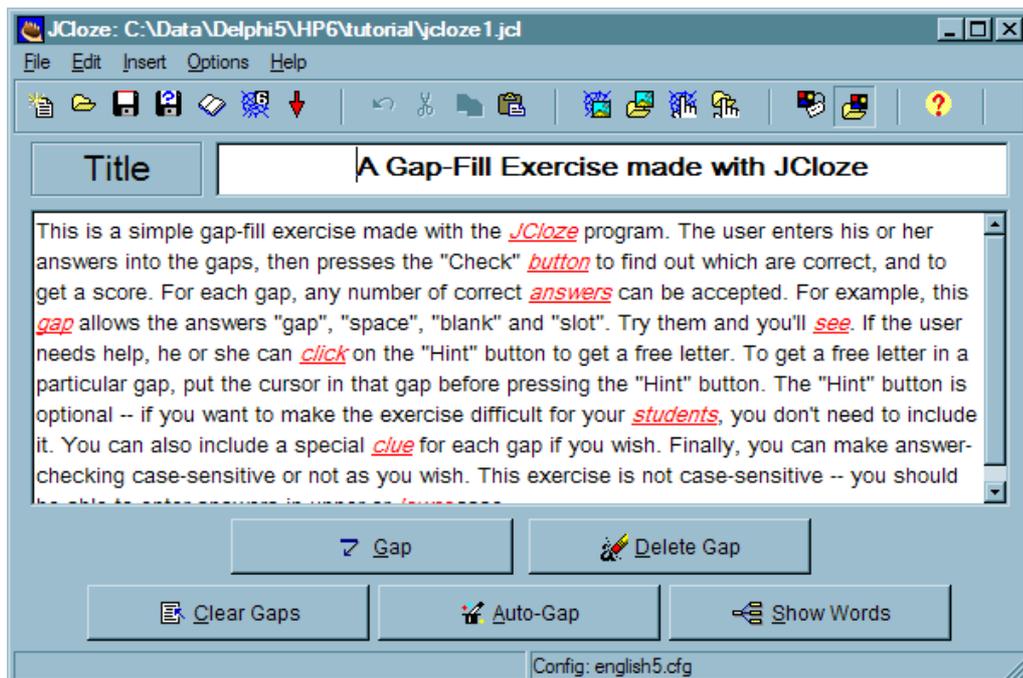
Als richtig akzeptieren

Diese Option erlaubt es, eine Antwort "als richtig zu akzeptieren", auch wenn sie nicht 100% korrekt ist. Dadurch wird die Bearbeitung der Webseite "abgeschlossen", weitere Versuche sind nicht mehr möglich. Wenn Ihre Übung wie ein traditioneller Test nur eine Antwort zulassen soll, dann könnten Sie alle Antworten "als richtig akzeptieren".

JCloze

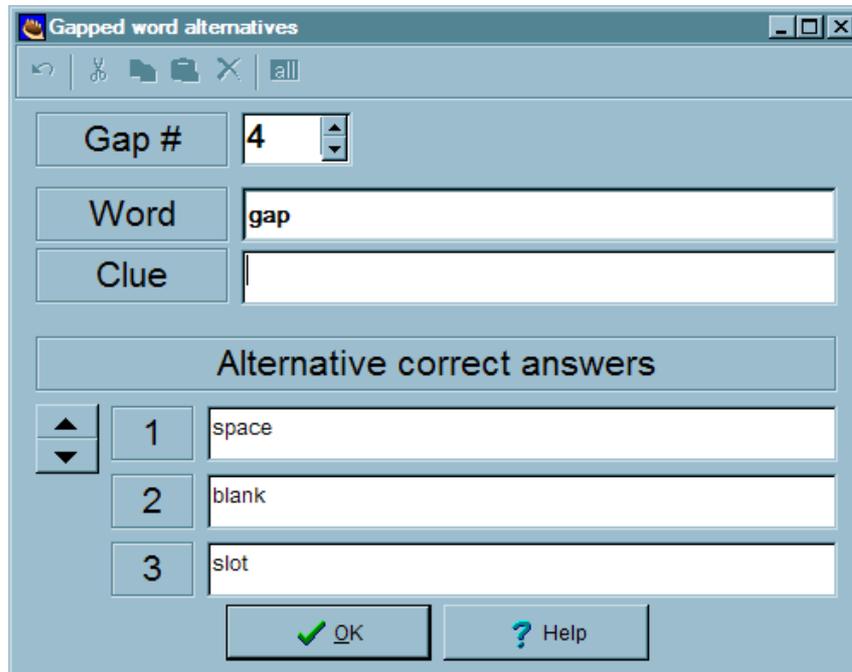
Das Modul JCloze

JCloze erzeugt Lückentexte. Hier sehen Sie ein Bild der Programmoberfläche von JCloze



Richtige Alternativen und Hinweise hinzufügen

Wenn Sie bei JCloze ein Wort entfernen, erscheint ein Fenster wie im Bild unten



JCloze Details der Konfiguration

Es gibt nur drei Besonderheiten bei der Konfiguration von JCloze. Zwei davon befinden sich auf der Registerkarte [Sonstiges](#) bei der Konfiguration der Ausgabe. Die [Berücksichtigung der Groß- und Kleinschreibung](#) auf den Web Seiten kann ein- und ausgeschaltet werden (wie bei JQuiz). Sie können ebenfalls aktivieren: Eine [Wortliste unterhalb des Textes hinzufügen](#), um die Übung ein wenig einfacher zu gestalten.

Die dritte Besonderheit finden Sie auf der Registerkarte Schaltflächen: [Hinweis Schaltfläche für einzelne Lücken](#). Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Hinweise für einzelne Lücken erstellt haben, damit die Schüler sie auch sehen können. Siehe [Richtige Alternativen und Hinweise hinzufügen](#) für weitere Informationen.

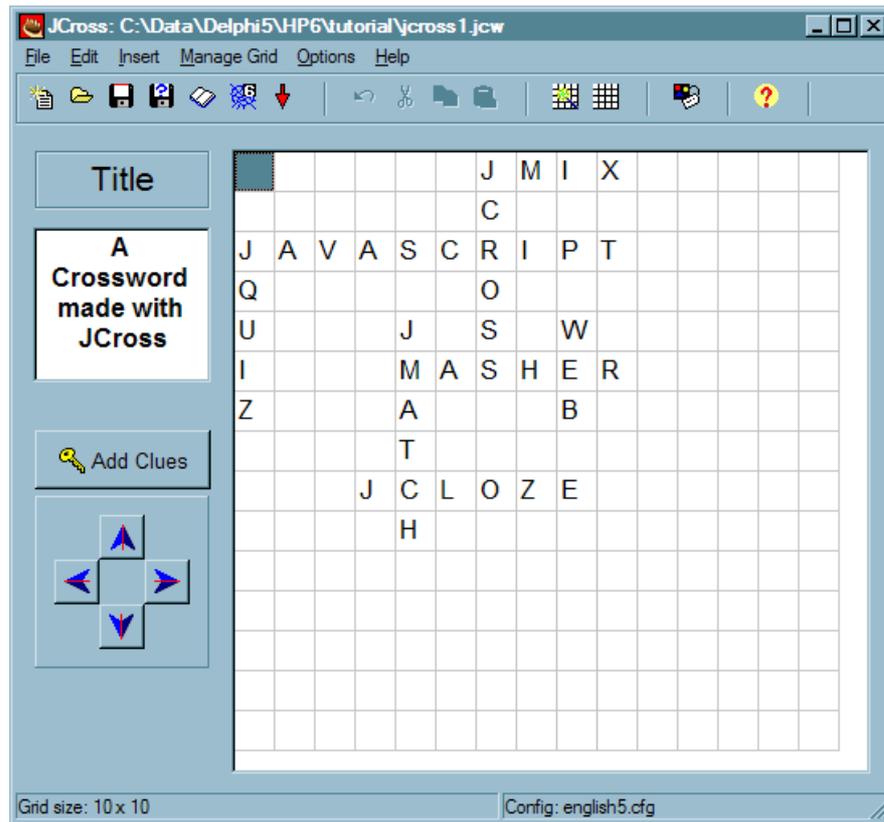
Sowohl JQuiz als auch JCloze beinhalten die Option Bildschirm Tastatur für nicht-lateinische Buchstaben als Eingabehilfe.

Wenn Sie weitere Informationen zum Thema Konfiguration wünschen, so lesen Sie bitte hier: [Konfiguration der Ausgabe](#).

JCross

Das Modul JCross

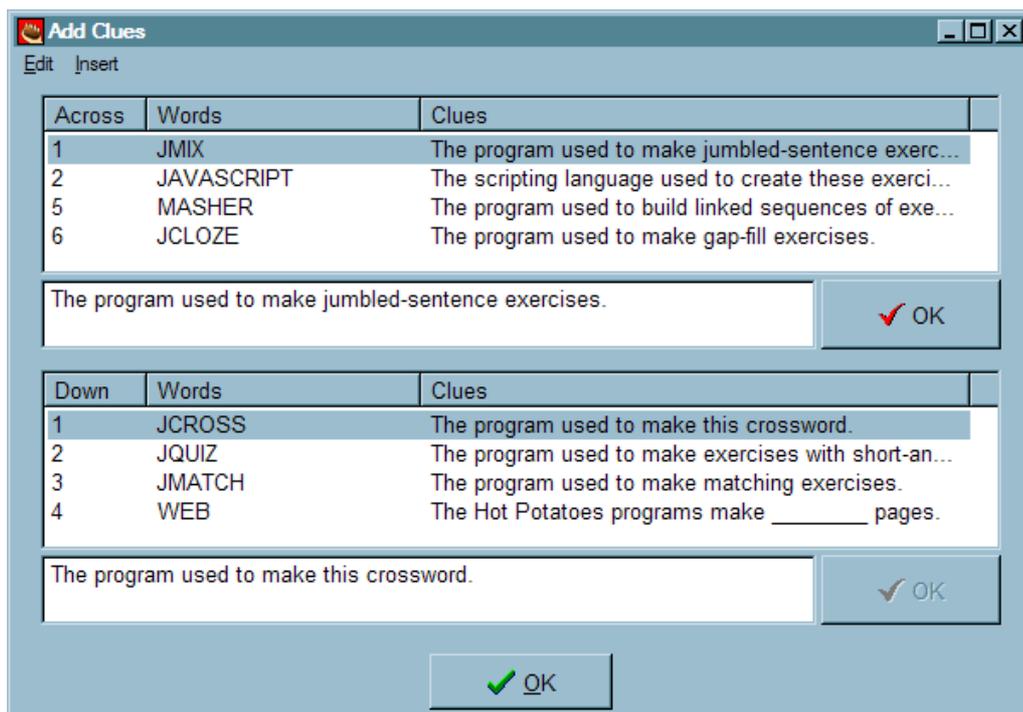
Unten sehen Sie ein Bild der Programmoberfläche von JCross.



Eingabe der Definitionen

Wenn Sie das Raster erstellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Definitionen**, um die Umschreibungen (Definitionen) der Begriffe einzutragen. Dabei ermittelt das Modul die Anzahl der Begriffe und zeigt sie an, wie im Bild unten zu sehen. Auch danach können Sie noch beliebige Veränderungen vornehmen; die Umschreibungen und ihre Zuordnung zu den Begriffen gehen dabei nicht verloren.

Sie sehen hier das Eingabefenster für **Definitionen hinzufügen** (Add Clues).

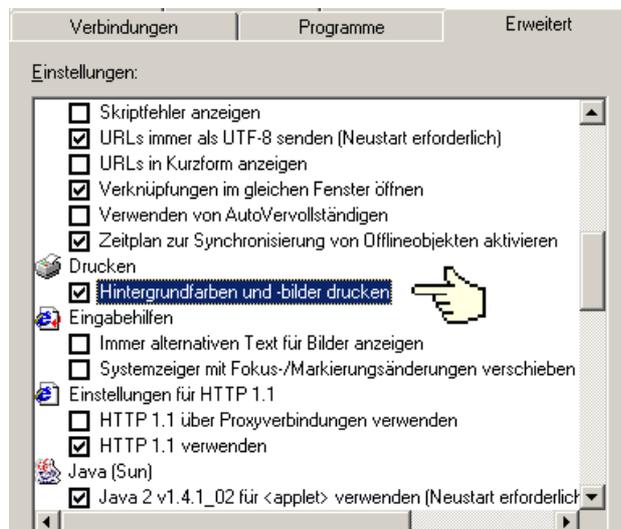


JCross Details der Konfiguration

Die meisten Untermenüs der Konfiguration von **JCross** sind so wie bei den anderen Modulen. Eine Besonderheit sind die Bezeichnungen **Waagrecht** und **Senkrecht**, wie bei Kreuzworträtseln gebräuchlich. Weitere Informationen zur Einstellung der Ausgabe und der Dateien finden Sie hier: [Konfiguration der Ausgabe](#).

JCross und drucken

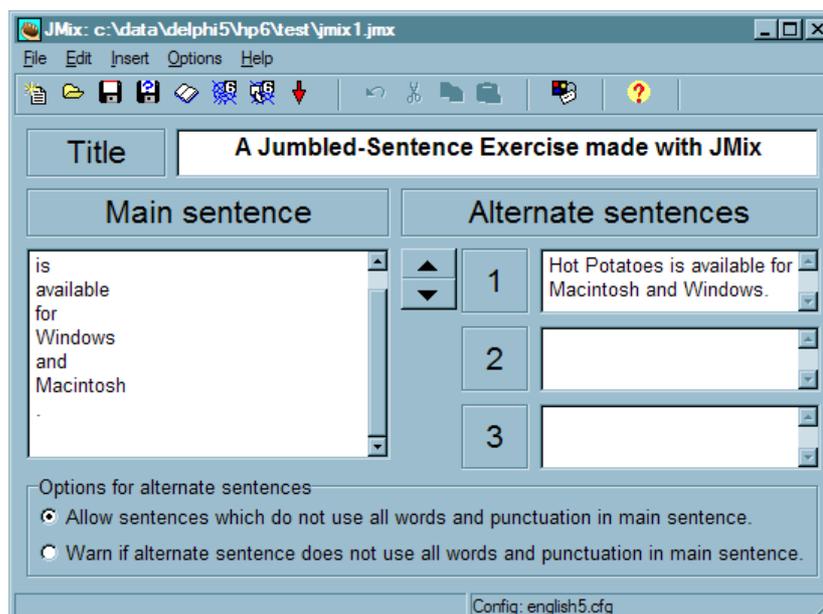
Wenn Sie den Befehl **Datei | Export zum Drucken** von JCross wählen, wird eine Web Seite mit dem Rätsel erzeugt. Damit diese richtig ausgedruckt wird, muss der Browser passend eingestellt sein. Beim *Internet Explorer* z.B. muss die Option "Hintergrundfarben und -bilder drucken" aktiviert sein. (Anmerkung des Übersetzers: Dazu wählen Sie: **Extras | Internetoptionen... | Erweitert**. Suchen Sie dann die Einstellung **Drucken**, wie das Bild unten zeigt. Diese Einstellung muss entsprechend bei den Schülern vorgenommen werden.)



JMix

Das Modul JMix

Sie sehen ein Bild der Programmoberfläche von **JMix**.



JMix Erstellen von Satzteilen

Um mit **JMix** Übungen zu erzeugen, zerlegen Sie Ihren Text zunächst in die gewünschten Satzteile, eines pro Zeile. Um zum Beispiel den Satz "Ja, wir haben keine Bananen." zu zerlegen, tragen Sie folgendes zeilenweise in das Eingabefeld ein:

```
Ja
,
wir
haben
keine
Bananen
.
```

Beachten Sie, dass das Komma und der Punkt ebenfalls in einer eigenen Zeile stehen, so dass auch sie zu Satzteilen werden. Sie können natürlich auch längere Segmente bilden, die aus mehreren Wörtern bestehen, wie etwa "University of Victoria". Ebenso können Sie einzelne Wörter in ihre Buchstaben zerlegen, um Schüttelwörter zu erzeugen.

Klammern und Anführungszeichen bei JMix

In vielen Sprachen (einschließlich English) wird das Hochkomma (') sowohl als Apostroph als auch als Anführungszeichen benutzt:

```
He said, 'I need help.' (Anführungszeichen)
I'm listening. (Apostroph)
```

In einer Satzstellungsübung mit **JMix** ist es für das Modul schwer zu erkennen, was mit (') gemeint ist. Daher wird das Hochkomma immer als Apostroph interpretiert; wenn Sie Anführungszeichen benötigen, so benutzen Sie mit **JMix** bitte immer die doppelten ("). Am besten vermeiden Sie Anführungszeichen ganz.

Ebenso sind die spitzen Klammern (< and >) auf Web Seiten problematisch, weil sie als Begrenzung für HTML Tags benutzt werden. Vermeiden Sie also diese Klammern, außer sie werden als HTML Tags eingesetzt -- zum Beispiel, wenn bei einer Drag&Drop Übung Bilder statt Text benutzt werden sollen.

JMix Details der Konfiguration

JMix hat mehr Schaltflächen als die anderen Module, weil bereits das Standard Ausgabeformat die Funktion **Rückgängig** bietet und beide Formate die Schaltflächen **Hinweis** und **Neustart** zur Verfügung stellen. Allerdings sind wie in all den anderen Modulen diese Schaltflächen optional, außer der für **Überprüfe Lösung**.

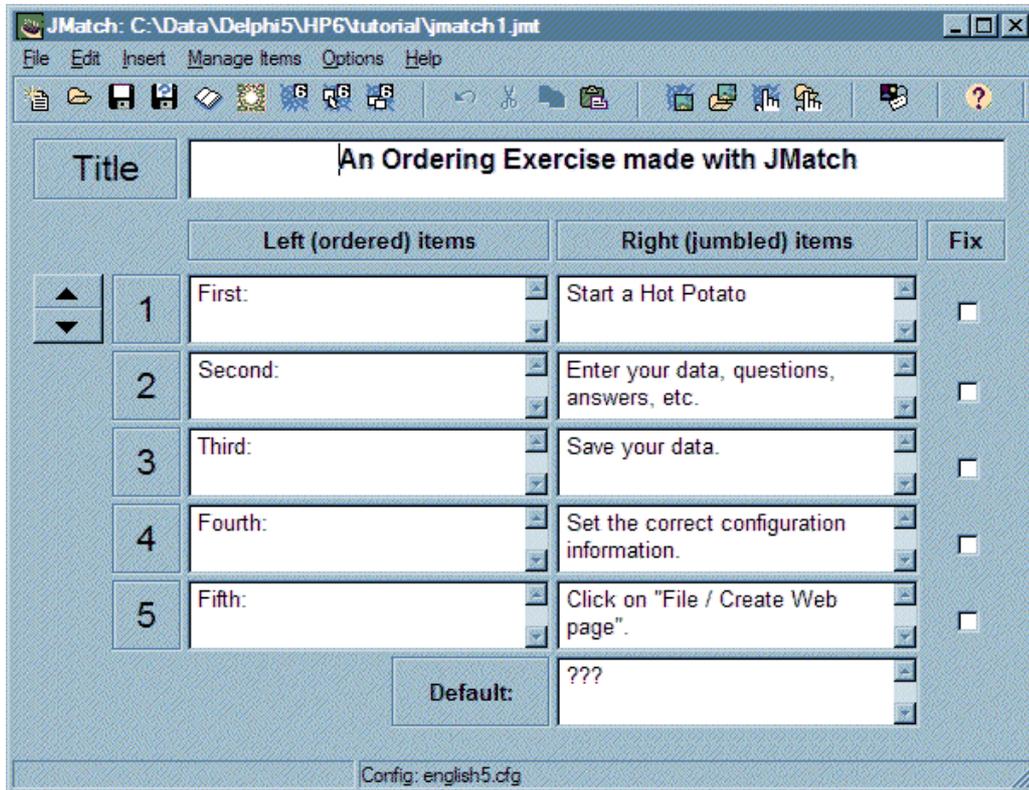
Die Registerkarte Meldungen/Kommentare der Konfigurationsdatei besitzt das Auswahlfeld (check box) **Ersten Buchstaben groß schreiben**. Wenn es aktiviert ist, wird der erste Buchstabe einer Antwort automatisch als Großbuchstabe geschrieben (wie bei der Rechtschreibung üblich). Beim Ausgabeformat Drag&Drop kann es mit dieser Option Probleme mit dem *Internet Explorer* geben; der Text mehrerer Abschnitte wird markiert. Daher werden Sie diese Option nicht aktivieren, wenn viele Schüler den *IE* benutzen, ebenso wie bei der Erstellung von Schüttelwörtern.

Weitere Informationen zur Einstellung der Ausgabe und der Dateien finden Sie hier: Konfiguration der Ausgabe.

JMatch

Das Modul JMatch

Sie sehen ein Bild der Programmoberfläche von [JMatch](#).



JMatch Ausgabeformate

[JMatch](#) stellt mehrere Ausgabeformate zur Verfügung: Standard V6 Ausgabe, Drag&Drop und Lernkarten (Flashcards) zum auswendig Lernen. Die Rückmeldung bei [JMatch](#) sind auf Richtig und Falsch sowie den Punktestand beschränkt. Das erscheint uns aber ausreichend, wenn es um eine Anordnungs- und Zuordnungsübungen geht.

Das Format Drag&Drop ist in gewisser Hinsicht effektiver als die Standard Ausgabe, weil Sie sowohl Links (in fester Reihenfolge) als auch Rechts (verschiebbar) Bilder einfügen können. Allerdings haben beide Formate ihre Berechtigung. Eine Drag&Drop Übung wird sehr schwierig, wenn die Seite für den Bildschirm zu lang ist; man wird dauernd auf und ab rollen und ist am Ende frustriert. Bei einer großen Anzahl von Posten ist das Standard Format viel effektiver. Wie empfehlen Drag&Drop bei weniger als 12, am besten nicht mehr als acht Wertepaaren.

JMatch Details der Konfiguration

Die Möglichkeiten der Konfiguration von [JMatch](#) sind geringer als bei den anderen Modulen, weil die Übungen viel einfacher sind. Sie werden es nicht für angebracht halten, irgendwelche Informationen auf der Seite bereit zu halten. Wenn nötig stehen hierfür der Titel der Übung sowie ein Untertitel zur Verfügung.

Weitere Informationen zur Einstellung der Ausgabe und der Dateien finden Sie hier: [Konfiguration der Ausgabe](#).

Häufig gestellte Fragen

Zum Thema Shareware

Unser Auftrag an der University of Victoria Humanities Computing and Media Centre ist es, E-Learning Systeme zu entwickeln und zu verbreiten. Wir betrachten unsere Software als Pressearbeit oder Konferenzvorträge: die Programme sind ein Beitrag zur Weiterentwicklung in unserem Aufgabengebiet und wir freuen uns zu sehen, wie sie weltweit akademisch eingesetzt werden. Deshalb sind die Basis Module (ohne den Masher) kostenlos für fast alle nicht-kommerziellen akademischen Einrichtungen, wenn die erzeugten Übungen der Allgemeinheit über das Web verfügbar gemacht werden. Andernfalls müssen Sie eine Lizenz erwerben. Siehe Lizenzbedingungen für weitere Informationen. Der **Masher** Lizenz Schlüssel ist nicht kostenlos erhältlich; sie erhalten einen beim Erwerb einer kommerziellen Lizenz von Hot Potatoes.

Wegen der Einschränkungen unseres Budgets haben wir nichts dagegen, die Einnahmen zu vergrößern, um **Hot Potatoes** in Zukunft weiter entwickeln zu können. Wir beabsichtigen, die Grundmodule wie bisher kostenlos für nicht-kommerzielle Bildungseinrichtungen abzugeben, aber Leistungen wie Beratung, Schulung und Anpassung müssen berechnet werden. Wenn Sie für ein bestimmtes Projekt unsere Hilfe brauchen oder eine maßgeschneiderte Version von **Hot Potatoes** oder der Quelldateien wünschen, nehmen Sie einfach Kontakt mit uns auf:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Kann man verschiedene Konfigurationen für jedes Modul erstellen?

Standardmäßig teilen sich alle Module dieselbe Konfigurations-Datei (z.B. **english5.cfg**), die sich im Programmordner befindet. Dadurch ist gesichert, dass z.B. die Änderung der Beschriftung der Schaltfläche **Lösung überprüfen** in einem der Module auch für die anderen Module wirksam ist.

Unter Umständen möchten Sie das aber gerade nicht, wenn Sie zum Beispiel eine Lückentext in Deutsch und ein Kreuzworträtsel in Französisch erstellen. In diesem Fall müssen Sie für jedes Modul eine extra Konfiguration einrichten. Starten Sie zunächst das Modul und öffnen Sie Konfiguration. Speichern Sie die aktuelle Datei unter einem neuen Namen mit **Speichern unter**. Diese neue Datei ist fortan die Standard Konfiguration für dieses Modul. Jetzt können Sie alle gewünschten Änderungen vornehmen und erneut speichern.

Wenn Sie später die alte Standard Datei brauchen, öffnen Sie einfach die Datei **english5.cfg** vom Konfigurationsfenster aus .

Siehe Konfiguration der Ausgabe für weitere Informationen zu diesem Thema.

Liest Hot Potatoes meine alten Dateien?

Die Version 6 von **Hot Potatoes** liest Dateien der Versionen 2, 3, 4 und 5. Die Versionen 4 und 5 sollten umgekehrt auch die Dateien der Version 6 lesen können, obwohl natürlich einige neue Funktionen von Version 6 in den älteren nicht vorhanden sind.

Die Versionen 2 und höher von **Hot Potatoes** können die Daten der Version 1 von **JBC** und **JQuiz** nicht öffnen. Aber alle künftigen Versionen werden abwärtskompatibel bis hinunter zu Version 2 sein. Mit anderen Worten: Ab Version 2 sollte es keine Inkompatibilitäten geben -- alle Module sollten alle Daten früherer Versionen öffnen können.

Wir bedauern diese "Verwaisung" der Dateien der alten Version 1, aber die Übungen und die Dateistruktur haben sich so sehr geändert, dass ein sauberer Schnitt angeraten schien.

Kann man Grafik in die Webseiten einfügen?

Hot Potatoes enthält spezielle Hilfen zum Einfügen von Grafiken (und HTML Links) in die Webseiten -- siehe Grafik einfügen und Link einfügen für weitere Informationen dazu.

Sie können sogar BELIEBIGEN HTML Code in die Textfelder der **Hot Potatoes** Module eingeben, und meistens zeigen die Webseiten die Ergebnisse richtig an. Wenn Sie zum Beispiel in **JQuiz** eine Frage um eine Grafik ergänzen wollen, können Sie einfach den HTML Code `` in das Fragefeld eintragen, neben die Frage selbst, und das Bild sollte auf der Webseite erscheinen. Es gibt einige seltene Ausnahmen, je nach dem Text der Frage -- siehe zum Beispiel Klammern und Anführungszeichen bei **JMix**. Aber mit etwas Übung werden Sie die gewünschten Ergebnisse erzielen. Für eine exakte Kontrolle des Erscheinungsbildes der Seite ist es vermutlich besser, die Webseite NACH der Erzeugung durch eines der **Hot Potatoes** Module zu bearbeiten. Aber seien Sie vorsichtig, damit der JavaScript Code für die Funktionalität der Seite unverletzt bleibt.

Wenn Sie oft HTML Code eingeben, lesen Sie bitte hier: Tastaturcode für HTML Tags -- damit ersparen Sie sich vermutlich viel Tipparbeit.

Bieten Sie maßgeschneiderte Versionen der Module an?

Das tun wir. Wir bieten drei Arten von Unterstützung an:

1. Ratschläge und Anleitungen, wie Sie die gewünschten Effekte oder Ergebnisse mit den vorhandenen Modulen erzielen können.
2. Programmierung neuer Quelldateien (Vorlagen), damit Übungen in dem gewünschten Stil oder mit den gewünschten Funktionen erzeugt werden.
3. Erstellung neuer angepasster Module mit den von Ihnen gewünschten Funktionen, die in den Original Modulen nicht enthalten sind.

Dieser Service ist aber i.a. nicht kostenlos und wird berechnet. Bitte nehmen Sie Kontakt zu den Autoren auf, wenn Sie Fragen zu einer Anpassung haben.

Kann man Sound und Video einfügen?

Das Einfügen von Sound oder Video in **Hot Potatoes** Seiten funktioniert wie das Verlinken einer Datei. Siehe Link einfügen für Grundlagen dazu, lesen Sie dann Sound und Video einfügen und Objekt einfügen für weitere Details.

Muss man die Module immer über den "Startbildschirm" starten?

Es ist nicht nötig, die Module über den "Startbildschirm" von **Hot Potatoes** (den mit den Bildern aller Module) zu starten, wenn Sie das nicht wollen. Diese Programmoberfläche ist als Erleichterung gedacht, um einen einfachen Zugang zu den verschiedenen Modulen, der Hilfe und dem Tutorial zu schaffen, ohne Ihr **Start** Menü mit Symbolen zu belasten.

Alle Module von **Hot Potatoes** (in der Windows Version) sind einzeln lauffähig, und Sie können sie einzeln durch einen Doppelklick auf das Symbol im **Hot Potatoes** Ordner starten. Die am häufigsten gebrauchten können Sie auch in Ihr **Start** Menü aufnehmen -- siehe Windows Hilfe.

Warum unterscheiden sich die Windows- und Mac-Version?

Die **Windows** Module wurden mit **Borland Delphi 2** programmiert und für die Versionen 4.1 bis 6 auf **Delphi 5** portiert. Die **Mac**-Programme bis Version 5.3 wurden mit **Supercard 3.6** programmiert und

Version 6 und höher in **Java** mit **Borland JBuilder**. Alle Entwicklungsumgebungen haben ihre Stärken und Schwächen ebenso wie die beiden Betriebssysteme. Bei der Parallelentwicklung der Programmgruppen mussten wir entscheiden, ob wir uns auf eine gemeinsame Menge von Kontrollstrukturen und Funktionen beschränken sollten, mit ähnlicher Programmoberfläche und eingeschränkter Funktionalität, oder ob wir alle Möglichkeiten der jeweiligen Umgebung nutzen sollten. Wir haben uns für die zweite Möglichkeit entschieden. Wenn Sie also von einer Version zur anderen wechseln, wird das meistens etwas verwirrend sein, aber wir meinen, dass wir dadurch bessere Ergebnisse für beide Umgebungen erzielen. Nachdem die meisten Benutzer nur mit einem Betriebssystem arbeiten und nur wenige beide Programmversionen nutzen, hoffen wir auf breite Zustimmung.

Dennoch ist die grundlegende Funktionalität der Module in beiden Programmversionen gleich, und die erzeugten Übungen sind identisch. Zusätzlich sind die Dateiformate standardisiert, so dass die Moduldateien, Konfigurationen und Quelldateien zwischen der Windows und Macintosh Version austauschbar sind. Leider gilt das nicht für die Übersetzung der Sprachdatei (Interface).

Wie funktioniert die Bewertung bei JQuiz?

Viele Benutzer haben gefragt, wie die Prozentzahl von **JQuiz** berechnet wird und ob es möglich ist, die Berechnung zu ändern. Dazu eine kurze Erläuterung:

Für jede Frage wird ein solange "Fehlversuch" protokolliert, bis die richtige Antwort kommt. Wenn Sie also bei Frage 1 eine falsche und eine richtige Antwort geben, haben Sie einen Fehlversuch. Sie verlieren ebenfalls Punkte, wenn Sie Hilfe bei einem Quiz mit Kurzantworten brauchen oder eine Antwort überprüfen lassen, die sich als falsch herausstellt. Für eine richtige Antwort erhalten Sie Punkte, die gespeichert werden; die Punktzahl hängt ab von der Anzahl möglicher Falschantworten und der Anzahl der Fehlversuche. Der Gesamtpunktstand in Prozent errechnet sich aus der Summe aller bisher erreichten Punkte, bezogen auf die maximal erreichbare Punktzahl. Wenn die Fragen unterschiedlich gewichtet werden (siehe Anfänger und Fortgeschrittenen Modus), so wird das im Ergebnis berücksichtigt, so dass Fragen mit höherem Gewicht einen größeren Anteil am Endergebnis haben.

Wenn Sie eine Multiple-Choice Aufgabe richtig gelöst haben, können Sie ohne negative Folgen nach Belieben alle falschen Antworten anklicken. Das sorgt manchmal für Verwirrung; wenn Sie als erstes die richtige Antwort finden, werden weitere Versuche für diese Frage nicht mehr aufgezeichnet, es erscheint keine neue "Meldung", dagegen bleibt die positive Rückmeldung erhalten.

Das schien uns nach langer Bedenkzeit die faireste Lösung zu sein (wenn auch etwas umständlich zu erklären!). Wenn Sie jedoch ein anderes System bevorzugen, können Sie den JavaScript Code bearbeiten, der die Punkte berechnet.

Wie funktioniert die Bewertung bei JCloze?

Die Bewertung bei **JCloze** funktioniert so:

1. Jede Lücke hat denselben Wert.
2. Ein angeforderter Hinweis reduziert die Punktzahl der Lücke entsprechend ihrer Anzahl an Buchstaben. Mit anderen Worten, wenn Sie einen Hinweis für ein Wort mit 5 Buchstaben nachfragen, dann verlieren Sie 1/5 der Punkte für dieses Wort.
3. Wenn Sie eine Anhaltspunkt (clue) für eine Lücke anfordern (falls vorhanden), wird die Punktzahl für dieses Wort halbiert.
4. Jedes Mal, wenn Sie eine Antwort überprüfen lassen, die nicht völlig korrekt ist, gibt es einen Abzug.

Wenn also ein Schüler viele Hinweise und Hilfen anfordert, wird sich seine Punktzahl beträchtlich reduzieren und vielleicht auf Null reduziert. Die Schüler sollten die Übung vollständig bearbeiten, bevor sie die Ergebnisse überprüfen lassen; wenn sie Antwort für Antwort nachsehen lassen, verlieren sie viele Punkte.

Wie funktioniert die Bewertung bei den anderen Modulen?

Während der Entwicklung der Module haben wir das Punktesystem aller Module immer weiter ausgebaut. Die grundlegenden Prinzipien sind jeweils folgende:

1. Man verliert Punkt bei der Anforderung von Hinweisen und Hilfen.
2. Man verliert Punkte beim Überprüfen der Antworten, wenn falsche darunter sind.
3. Die Gesamtpunktzahl enthält alle vorherigen Abzüge.

Es folgt ein Beispiel von JMatch:

- a) Es gibt fünf Wertepaare. Sie treffen Ihre Wahl und lassen das Ergebnis überprüfen.
- b) Eine Zuordnung ist falsch, also ein Strafpunkt Abzug für die Überprüfung einer falschen Antwort.
- c) Sie korrigieren den Fehler und prüfen erneut. Endstand:

5 Richtige von 5, 1 Strafpunkt für falsche Überprüfung, ergibt $4 / 5 = 80\%$.

Gibt es die Testergebnisse auch als E-Mail?

Wie hatten viele Abfragen bezüglich der Möglichkeit, die Testergebnisse einer **Hot Potatoes** Übung per E-Mail an die Lehrer zu schicken. Daraufhin haben wir die entsprechende Funktionalität grundsätzlich eingebaut. Sie können das in der Registerkarte **CGI** des Menübefehls Konfiguration der Ausgabe einrichten. Wir können Ihnen zu diesem Punkt aber keine Unterstützung anbieten; Sie und Ihr Systemadministrator müssen ein geeignetes CGI Script auf Ihrem Server aufsetzen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Information** im CGI-Konfigurationsfenster, um weitere Hinweise zu erhalten.

Falls Sie eine vollständige Erfassung der Zugriffe und Punkte Ihrer Schüler vorziehen, sollten Sie einen Zugang bei hotpotatoes.net beantragen.

Registrieren

Registrieren der Programme

Um die Programme zu registrieren können Sie hier ein Online-Formular ausfüllen:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>

Bitte tragen Sie Ihre Angaben vor dem Versenden vollständig ein. Wir senden Ihnen dann einen Schlüssel, mit dem Sie alle Funktionen der Programme Freischalten können. Wenn Sie die zugehörige E-Mail erhalten haben, starten Sie irgendeines der **Module**, auf den Menübefehl Hilfe und wählen **Registrieren**. Dann können Sie Ihren Benutzernamen und Schlüssel eingeben.

Achten Sie dabei genau auf die richtige Schreibweise. Sicherheitshalber kopieren Sie diese Angaben aus der E-Mail über die Zwischenablage in die Textfelder. Bitte nur Namen und Schlüssel kopieren -- nicht noch die Bezeichnungen "User name: " und "Key: ".

Warum muss man sich registrieren?

Wir haben ein Registrier-System installiert, um zu erfahren, wer unsere Programmgruppe **Hot Potatoes** benutzt. Und wir wollen in der Lage sein, unsere Benutzer zu informieren, wenn Programmfehler bekannt werden oder Aktualisierungen herauskommen. Wenn Sie das aber nicht wünschen, aktivieren Sie die entsprechende Option auf dem Formular unserer Webseite.

Beachten Sie, dass einige Funktionen abgeschaltet und eingeschränkt sind, wenn Sie sich nicht registriert haben. Vermutlich ist das ein wenig lästig, aber wir wollten Sie auf diese Art ERMUNTERN, zu uns Kontakt aufzunehmen!

Für Fortgeschrittene

Unterstützung der W3C Standards

Wie die meisten Internet- und Softwareentwickler sind wir fest davon überzeugt, dass die Zukunft der Softwareverbreitung und des E-Learning sehr effektiv durch die rigorose Unterstützung unvoreingenommener Cross-Plattform Standards gefördert werden, so wie sie das **W3C** (<http://www.w3c.org>) Konsortium veröffentlicht. Daher haben wir **Hot Potatoes** so standard-konform wie möglich gemacht, in Übereinstimmung mit der praktischen Forderung nach interaktiven Webseiten, die mit vielen Browsern funktionieren. Die neueste Version von **Hot Potatoes** ist ein weiterer Schritt in Richtung der Befolgung von Standards:

Alle Ausgabeformate der Version 6 sind jetzt konform zu XHTML 1.1. Damit sind sie gültige XML Dateien, und Sie können Metadaten im Dublin Core Format integrieren. Wir haben eine XHTML gemäßige Deklaration des Dokumenten Typs im Kopf der Seiten eingebaut.

Zusätzlich haben die **Hot Potatoes** Dateien auch Standard-XML Format, so dass sie in allen Anwendungen eingesetzt werden können, die XML verstehen.

Dublin Core Metadaten

Metadaten sind beschreibende Informationen zu Ihrer Übung. Wenn diese Informationen eingepflegt wurden und Sie das V6 Ausgabeformat gewählt haben, können andere Leute (und Computer) Ihre Übungen leichter finden und nutzen. Dazu müssen die Daten natürlich eine geeignete Form aufweisen. Das meist benutzte Format ist der Dublin Core Metadaten Standard (<http://www.dublincore.org>).

Wenn Sie auf **Datei | Metadaten hinzufügen** klicken (oder auf das entsprechende Symbol der Werkzeugleiste), oder die Tastenkombination **Strg + M** drücken, erscheint ein Fenster für die Eingabe der Metadaten Ihrer Übung. Wenn Sie auf die Auswahlliste klicken, können Sie unter 15 Dublin Core Elementen auswählen; Sie können eine oder mehrere Instanzen eines Elements durch Eintippen der Daten in das Textfeld ergänzen. Wenn Sie mehr als eine Instanz brauchen, klicken Sie auf den Zähler (Spin Button), um weitere hinzuzufügen. Gemäß des Standards können Sie von jedem Element so viele Instanzen erzeugen wie Sie wollen.

Während Sie die Daten eintragen, können Sie die XML Ausgabe im gleichnamigen Feld ansehen; das Modul fügt die Angaben automatisch an die richtige Stelle in der Moduldatei und HTML Seite ein.

Erstellen einer externen JavaScript Datei

Die Registerkarte **Sonstiges** des Menübefehls Konfiguration besitzt am unteren Ende ein Auswahlfeld, dass bei Aktivierung folgenden Effekt hat:

Wenn Sie eine Webseite erzeugen, ist der JavaScript Code normalerweise im Kopfteil der Übungsseite (einschließlich der Fragen, Antworten, etc.) untergebracht. Dieser Code wird dann aber in eine externe Datei ausgelagert, die denselben Namen, aber die Endung **.js** anstatt **.htm** trägt. Beide Dateien werden zum Funktionieren der Übung gebraucht und müssen in demselben Ordner des Webservers stehen. Dieses Vorgehen ist nützlich, wenn Sie es den Schülern ein wenig schwerer machen wollen, den Quellcode mit den Antworten und Rückmeldungen während der Übung zu lesen. Dadurch ist es aber nicht ausgeschlossen, die Dateien zu lesen; ein technisch versierter Schüler kann sich den relevanten Teil des Browser Cachs ansehen.

Tastaturcode für HTML Tags

Es ist möglich, in die meisten Textfelder von **Hot Potatoes** direkt HTML Tags einzugeben. Wenn Sie z.B. bei einer Frage von **JQuiz** eingeben:

Was ist `<u>Hot Potatoes</u>`?

So erscheint auf der Webseite:

Was ist Hot Potatoes?

Wir haben Tastaturcodes für die gängigen HTML Tags eingebaut, so dass Sie diese schnell und einfach einfügen können. Hier ist die Liste der Codes:

Bei den Container Tags (einklammerndes Paar von Tags) markieren Sie zunächst den Text für den Container. Halten Sie die Tastenkombination **Strg** und **Shift** (Umschalt-Taste) gedrückt, und drücken Sie zusätzlich auf:

- I** für **Kursiv** (Italic) (Sie erhalten `mein Text`)
- B** für **Fett** (Bold)
- U** für **Unterstrichen** (Underline)
- C** für a `<div style="text-align: center;">` tag (**zentrieren**)
- <** (oder Komma) um die Schriftgröße zu verkleinern
- >** (oder Punkt) um die Schriftgröße zu vergrößern
- A** um etwas in einfache Anführungszeichen zu setzen
- Q** um etwas in doppelte Anführungszeichen zu setzen
- R** oder **RETURN** für ein `
` Tag (**neue Zeile**, XHTML-konform)
- F** für ein allgemeines Inline-Element, z.B. Schriftgröße, -familie und -farbe (CSS-Formatierung)
- H** für ein `<hr />` Tag (**Trennlinie**, XHTML-konform)
- L** für einen **Link**
- K** für ein allgemeines Block-Element innerhalb der Seite
- W** für einen Link, der eine Seite in einem neuen Browserfenster (window) öffnet
- P** oder **G** für ein `img` Tag (Bild oder Grafik)
- [Nach-oben Pfeiltaste]** (oder **+** auf dem Nummern Block) für **Hochgestellt**
- [Nach-unten Pfeil]** (oder **-** auf dem Nummernblock) für **Tiefgestellt**
- [Nach-rechts Pfeil]** für das `blockquote` Tag (Zitate)
- O** für eine nummerierte Liste
- 8** (Ziffer 8, oder das Sternchen (Asterisk) auf der amerikanischen Tastatur) für eine Aufzählungsliste
- D** für eine JavaScript Meldung (popup Fenster) -- damit können Sie z.B. ein Wort hervorheben)

Manchmal ist es aber UNGÜNSTIG, HTML Tags einzugeben; die Übungen könnten nicht funktionieren, wenn das falsche Tag an der falschen Stelle steht. Wenn Sie Tags einfügen, testen Sie Ihre Seiten bitte sorgfältig, um sicher zu sein, dass diese Tags die ordnungsgemäße Funktion der Seiten nicht stören.

Quellcode bearbeiten

Eine der mächtigsten Funktionen von **Hot Potatoes** ist die Möglichkeit, die Quelldateien (oder Vorlagen bzw. Templates) direkt zu bearbeiten; diese befinden sich üblicherweise im Unterordner **source** von **Hot Potatoes** und werden von den Modulen benutzt, um die Webseiten zu erzeugen. Es handelt sich dabei um Textdateien, und wenn Sie sich mit HTML und JavaScript auskennen, werden Sie darin bekannten Code vorfinden. Siehe Wie die Module die Quelldateien nutzen für weitere Details. Sicherheitskopien der Original-Quelldateien werden im Ordner `\srcbackup\` angelegt. So können Sie bei unerwünschten Ergebnissen die Quelldateien wiederherstellen.

Wie die Module die Quelldateien nutzen

Wenn Sie sich mit HTML und JavaScript auskennen, möchten Sie vielleicht Ihre eigenen Anpassungen an den Vorlagen vornehmen, die die Webseiten erzeugen. In einer ersten Stufe möchten Sie vielleicht den HTML Schrift Code ersetzen für eine andere Textgröße und -farbe; oder Sie möchten die Bewertung ändern oder ganz abstellen. Auf jeden Fall wird es für Sie nützlich sein zu wissen, wie die Quelldateien beim Erzeugen der Webseiten genutzt werden.

Jede Quelldatei enthält den kompletten Code zum Erzeugen einer Seite. Alle Elemente der Seite, die über die Daten (Fragen, Antworten etc.) eingetragen wurden, werden während der Kompilierung zu einer Seite geformt. Die Quelldateien enthalten Platzhalter für diese Elemente, die in eckigen Klammern stehen. Sie werden zum Beispiel den Platzhalter **[strExerciseTitle]** in der Quelldatei finden. Dieser wird während der Kompilierung durch den Übungstitel der gerade erstellten Übung ersetzt.

Änderungen der Quelldateien sind riskant und unkalkulierbar, wenn Sie nicht genau wissen, was Sie tun. Es ist besonders problematisch, Platzhalter zu löschen. Solange Sie aber die Sicherungskopien erhalten (siehe unten), ist nichts zu befürchten!

Die Quelldateien befinden sich im Ordner **\source** innerhalb des Programmordners von Hot Potatoes. Sie sind nach ihren Modulen und Funktionen benannt -- zum Beispiel:

jmatch6.ht_ = Standard-Ausgabeformat
djmatch6.ht_ = JMatch Drag&Drop Ausgabe
hotpot6r.ht_ = Quelldatei für den Lesetext aller Module
hp6utilities.js_ = JavaScript Hilfsprogramme für alle Ausgabeformate
hp6.cs_ = Cascading Stylesheet Code für alle Ausgabeformate

Jedes Modul liest die Quelldateien in dem Ordner, den Sie angeben; nach Vorgabe ist das der Ordner **\source** innerhalb des Programmordners von Hot Potatoes. Hier finden Sie ein Beispiel für die mögliche Bearbeitung einer Quelldatei:

Sie möchten das Erscheinungsbild der Seiten ändern, also bearbeiten Sie **hp6.cs_**. Kopieren Sie die Datei erst in einen anderen Ordner. Sie öffnen die Kopie mit Ihrem Editor und nehmen die Veränderung am Code vor. Dann starten Sie ein Modul (sagen wir **JQuiz**). Sie müssen dem Modul jetzt mitteilen, wo die neue Quelldatei zu finden ist. Drücken Sie **Strg + Alt + Shift + S**, und es erscheint ein Dialogfenster, wo Sie den neuen Speicherort eintragen. Dann erstellen Sie die Übung und lassen die Webseite erzeugen. Das Modul sucht die Quelldateien in dem von Ihnen angegebenen Ordner. In den meisten Fällen wird die gesuchte Datei nicht gefunden (weil nur eine Datei da ist), aber wenn **hp6.cs_** an der Reihe ist, wird die veränderte Datei gefunden und benutzt. Bei den anderen ist es so, dass auf den Normal-Ordner **\source** zurückgegriffen wird. Die Übung sollte also mit der angepassten **hp6.cs_** Datei erzeugt worden sein.

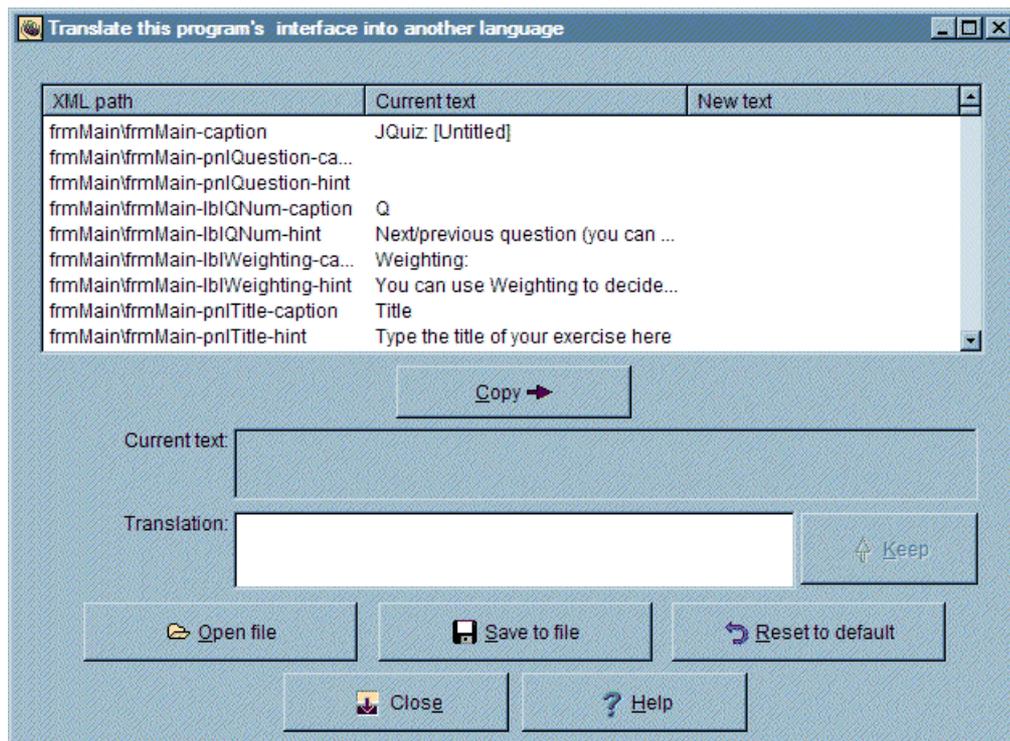
Und wenn Sie wieder zu dem Normal-Ordner von JQuiz zurückkehren wollen? Drücken Sie einfach die Tastenkombination **Strg + Alt + Shift + T**, um die Einstellung des Moduls zurückzusetzen.

Sie können den Speicherort der Quelldateien aller Module auf einmal umsetzen: Gehen Sie vom Startbildschirm aus (der mit allen Kartoffeln), klicken Sie auf den Menübefehl **Einstellungen** und dann auf **Projekteinstellungen**. In das erste Textfeld können Sie den Ordner der Quelldateien eintragen.

Übersetzung der Sprachdatei

Mit Version 5 von **Hot Potatoes** wurde eine neue Funktion eingeführt, die eine Anpassung der Sprachdatei (des Interface) erlaubt. Alle Textteile (Menü Beschriftung, Tooltips, Schaltflächen Beschriftung, Hinweise etc.) können übersetzt und die Ergebnisse gespeichert werden. Diese Sprachdatei können Sie in die Module laden, um die Programmoberfläche zu verändern.

Klicken Sie auf **Einstellungen | Programmoberfläche | Übersetzung der aktuellen Sprachdatei**. Es erscheint ein Fenster wie im Bild unten. Das können Sie anklicken, um mehr über den Übersetzungsprozess zu erfahren. Wenn Sie eine komplette Übersetzung beabsichtigen, so benutzen Sie dieselbe Sprachdatei mit allen Modulen, um doppelte Arbeit zu vermeiden. Sie übersetzen also im ersten Modul, öffnen diese Übersetzung im nächsten Modul usw. Nutzen Sie in dem Bearbeitungsfenster die eingebaute einfache Suchfunktion mit **Strg + F**.



Installation und Deinstallation

Installation und Deinstallation von Hot Potatoes

Entpacken Sie die komprimierte Datei in einen Ordner und starten Sie **setup.exe**, um **Hot Potatoes** zu installieren. Zur Deinstallation rufen Sie über die **Systemsteuerung** den Software-Assistenten auf, indem Sie auf das Symbol **Software** doppelklicken. Dann können Sie **Hot Potatoes** über **Programme ändern oder entfernen** deinstallieren.

Was alles wird installiert?

Wenn Sie eine manuelle Deinstallation von **Hot Potatoes** vornehmen müssen oder durch das Löschen von Dateien Speicherplatz freigeben wollen, sollten Sie alle Details der Installation kennen:

Alle Programm-Dateien werden in den Stammordner oder dessen Unterordner installiert. KEINE DATEI WIRD SONSTWOHIN INSTALLIERT (also nicht den Windows Ordner oder nach windows\system).

Im **Stammordner** sind die Programmdateien, DLLs, Hilfe und Konfigurations-Dateien. Die sind wesentlich.

Im Unterordner **translations** sind die Konfigurations- und Sprachdateien für Fremdsprachen. Die können Sie löschen, wenn Sie sie nicht brauchen.

Im Unterordner **source** befinden sich die Quelldateien zum Erzeugen der Webseiten. Auch die sind wesentlich.

Im **srcbackup** liegen die Kopien der Quelldateien. Sie werden beim Wiederherstellen der Standardsprache gebraucht und sollten nicht gelöscht werden.

Im Unterordner **tutorial** sind alle Dateien des Tutorials untergebracht. Wenn Sie das durchgearbeitet haben, können Sie die Dateien löschen. Aber vielleicht behalten Sie die lieber, um die Beispiele zu analysieren.

Folgende Änderungen werden in der **Registry** vorgenommen:

Unter **HKEY_CLASSES_ROOT**:

Es werden die Einträge für folgende Datei-Endungen erzeugt:

.jbc (für die Abwärts-Kompatibilität mit älteren Versionen)
.jqz
.jcl
.jcw
.jmx
.jmt
.jms (Masher Dateien)
.bjm (Masher Stapelverarbeitung)

Ergänzt um die Einträge für die einzelnen Module:

HotPotJQuizFile
HotPotJClozeFile
HotPotJCrossFile
HotPotJMixFile
HotPot JMatchFile
HotPotMasherFile

Unter **HKEY_CURRENT_USER**:

Ein Eintrag für **HalfBaked** wird unter **Software** erzeugt, und darunter ein Eintrag für **HotPotatoes**. Damit sind alle Informationen für die Programmgruppe gespeichert. Infos zu Version 6 stehen unter **HotPotatoes\6**.

Wenn Sie die Registrierung im Netzwerk vornehmen, wird ein Eintrag unter **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\HalfBaked\HotPotatoes** erstellt.

Unterstützung und Danksagung

Rückmeldung und Unterstützung

Weil **Hot Potatoes** für viele nicht-kommerzielle Bildungseinrichtungen kostenlos ist, werden wir den Grad der Hilfe und Unterstützung für diese Nutzergruppe nicht so weit anheben, wie man das von einem Händler kommerzieller Software erwartet. Insbesondere können wir keine telefonische Unterstützung anbieten. Aber wir nutzen und verbessern die Programmgruppe ständig und bemühen uns, alle Anfragen per E-Mail zu beantworten. Wenn Sie Hilfe brauchen, Vorschläge oder Rückmeldungen haben, treten Sie am besten über die Internet Hilfe im Hilfe-Menü aller Module mit uns in Kontakt.

Sie können uns auch schreiben:

Martin Holmes (mholmes@uvic.ca) Hilfe für die Windows Version.
Stewart Arneil (sarneil@uvic.ca) Hilfe für die Macintosh/Java Version.

Neuigkeiten und Hilfe gibt es außerdem auf unserer Website:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Bevor Sie Unterstützung anfordern, überprüfen Sie bitte, ob Sie die neueste Version von **Hot Potatoes** benutzen, oder ob das Problem bereits bei den Aktualisierungen behandelt wurde. Es gibt dort auch einen Link zu einem Forum.

Wenn Sie an einer kommerziellen Nutzung oder einer maßgeschneiderten Version von **Hot Potatoes**

interessiert sind, können Sie uns über folgende Adressen erreichen:

support@halfbakedsoftware.com
sales@halfbakedsoftware.com

Oder über die *Half-Baked Software Inc.*'s Website:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Internet Hilfe

Auf der Web-Site von *Hot Potatoes* pflegen wir eine Seite **Frequently Asked Questions** (Häufig gestellte Fragen), auf der wir ebenfalls über Programmfehler und Aktualisierungen berichten. Zusätzlich gibt es ein **bulletin board** (Schwarzes Brett), wo Sie Fragen stellen können, die von uns oder anderen Benutzern beantwortet werden. Wenn schließlich immer noch Fragen übrig bleiben, können Sie eine E-Mail direkt an den Programmierer Martin Holmes schicken. All diese Funktionen finden Sie unter **Hilfe im Internet** im Menübefehl Hilfe .

Über die Autoren

Half-Baked Software ist ein Pseudonym des Research and Development Teams an der University of Victoria Humanities Computing and Media Centre (HCMC). Verantwortlich für *Hot Potatoes* sind:

Stewart Arneil (HTML, JavaScript und Macintosh)
Martin Holmes (HTML, JavaScript und Windows Programmierung) (<http://www.mholmes.com>)
Hilary Street (Grafik. Hilary hat ihre eigene Firma, Interdesign Media.)

Die HCMC Homepage ist:

<http://web.uvic.ca/hcmc/>

Half-Baked Software Inc. ist inzwischen eine rechtmäßige Firma, welche die kommerziellen Aspekte von *Hot Potatoes* abdeckt. Die *Half-Baked Software* Homepage ist:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Diese Version von *Hot Potatoes* wurde von Martin Holmes mit Borland Delphi Version 5 geschrieben. Der komplette Quellcode (mit Ausnahme der Freeware und der Open Source Komponenten, erwähnt in der Danksagung), der gesamte Inhalt und die Ideen sind Copyright von Martin Holmes, *Half-Baked Software* und der University of Victoria Humanities Computing and Media Centre, 1997-2003.

Die deutsche Übersetzung wurde erstellt von

Rüdiger Klampfl

klampfl@hotpotatoes.de

www.hotpotatoes.de

Danksagung

Wir schulden vielen Leuten tiefen Dank für ihre Hilfe, Vorschläge, Beta-Tests und Kontrollen. Wir sind ein Team von zwei Programmierern und können Hot Potatoes nur 20% unserer Arbeitszeit widmen. Wir brauchen also soviel Hilfe, wie wir kriegen können: zum Testen, Korrekturlesen und so weiter. Fast all diese Hilfe kommt von unserer Nutzergemeinde.

Ein besonderer Dank gilt Troy Wolbrink, dessen Freeware Unicode Komponenten die Basis für die Unicode Unterstützung der Version 6 von Hot Potatoes darstellen.

Folgende Leute unterstützen uns durch ihre Beta-Tests und Übersetzungen der aktuellen Version:

Rüdiger Klampfl (diese Deutsche Hilfe Datei mit den original Screenshots)
Paolo Cutini (Italienische Quellcodes und Übersetzung)
Michael Rottmeier (Große Hilfe bei Version 5.5/hotpot.net -- Vielen Dank!)
Bernard Dyer
Jouni Paakkinen (Finnische Übersetzung)
Thom Hiemstra (Niederländische Übersetzung)
Fabien Olivry (Französische Übersetzung)
Lars Acou (Niederländische Übersetzung)
Daniel Sedlbauer (Französische Übersetzung)
Guida Querido (Portugiesische Übersetzung)
Richard Nisius (Deutsche Übersetzung)
Henny Jellema
Stefan Eberhard
Fernanda Rodrigues
Maria Kyung Overgaard (Hilfe beim Test mit Arabisch)
Randy Laws
Jørgen Brenting
Glenys Hanson
Chris Bey
Jens Østergaard Petersen

Diese Leute haben bei früheren Versionen geholfen:

Pål Eggen (Norwegische Übersetzung)
Richard Zaiser
Yunus Aliaz (Türkische Übersetzung)
Ferenc Tavaszi (Ungarische Übersetzung)
Andrey V. Kozlov, Volha L. Zholudz, Olga Leonidovna (Russische Übersetzung)
Sagra Crespo (Baskische Konfigurationsdatei)
Ernest Prats Garcia (Katalanische Übersetzung und Konfigurationsdatei)
Marc Dubois (Französische Übersetzung und Konfigurationsdatei)
John Tait (Deutsche Übersetzung)
Heinz-Willi Jansen (Deutsche Übersetzung)
Raffaele Nardella (Italienische Übersetzung)
Antonio Portaluri (Italienische Übersetzung)
Alfredo Colluci (Italienische Übersetzung)
Alberto J. Villena (Europäisch Spanische Übersetzung)
Carlos Pravisani (Latein-Amerikanisch Spanische Übersetzung)
Louis Simard (Französische Übersetzung)
Niek van Os (Niederländische Übersetzung)
Wim Daemen (Niederländische Übersetzung)
Hanne Leervad
Erin Tancock
Henk Verdrü
Giulio Picciolini
Claudio Collabianchi
Ismail Ali Gago
Fabien Olivry (Zweite Französische Übersetzung)
Rüdiger Klampfl
Heikki Honkola
Peter Wolfgang
Adalberto Nascimento
Mohamed Salam
Francois Cloete
Edgar Pereira dos Santos
Aitor Esteban
Claus Zedlitz

Guy Migneron
Roberto Yunes
Enrico Tafelli
Fabio Girelli-Carasi
Herman Vermulen
Marten Douma
Martin van der Knijff
Susan Pojer
Bruno Trinkenreich
Karmin Fansuri
Mike Gordon
Al Noor
Malini Sivasubramaniam
Scott Gerrity
Greg Newton
Leah Stella
Lucy Bell
James Chisholm
Steve Slavik
Alfredo Colucci
John Taylor-Johnston
Peter Gölz
Judson Tunnell
Kat Tancock
Ilpo Halonen
Elek Mathe
Lilliam Hurst
Nik Holmes
Duncan Mason
Mary Sanseverino
Jan Brown
Ruth Vilmi
Joe Greenman
Musnarti Dickinson
Geraint Jennings

Hot Potatoes benutzt den Freeware Code von TSM Inc. (<http://www.crypto-central.com/index.html>).

Teile dieser Software (speziell die Netzwerk Kommunikations-Komponenten für den Upload von Dateien nach hotpotatoes.net) sind Copyright (c) 1993 - 2001 von Chad Z. Hower (Kudzu) und der Indy Pit Crew - <http://www.nevrona.com/Indy/>. Indy ist ein Open-Source Software Project mit einem großen Satz von Netzwerk Kommunikations-Komponenten für Delphi.

Dank an alle, und die große Zahl Ungenannter, die uns bei der Entwicklung der Programme in den letzten Jahren unterstützt haben.

Die Zukunft von Hot Potatoes

Wir glauben, dass **Hot Potatoes** so eine große Zukunft vor sich hat. Wir sind verpflichtet, die Module von **Hot Potatoes** zu pflegen und weiter zu entwickeln, damit sie bei unserer eigenen Arbeit, unserer Fakultät und der gesamten Universität von Victoria genutzt werden können.

Version 6 von **Hot Potatoes** ist als erste standard-konform bezüglich der Ausgabe der Module, und unsere Wahl von XHTML 1.1 als Standard-Webformat zeigt, dass wir nach vorne blicken und nicht nach hinten; wir glauben, dass XHTML (und die Parallel-Entwicklungen von XML, XSLT und CSS) dabei sind, eine solide, langlebige Basis für die Entwicklung, Sicherung, Entfaltung und Aktualisierung von Lernmaterial und E-Learning zu schaffen.

Ebenso wie die Web-Browser und deren Standards werden sich **Hot Potatoes** und seine Übungen weiterentwickeln. Wir sind ziemlich sicher, dass ein Teil der Übungen -- Multiple-Choice, Kreuzwort-

rätsel, Lückentext etc. -- immer aktuell bleibt. Die Programmoberflächen können über die Zeit erhalten bleiben, und die eingegebenen Daten (Fragen, Antworten, Rückmeldungen etc.) behalten jahrelang ihren Wert. Jedoch wird mit dem Fortschritt der Technologie in Zukunft die Kompilierung der Daten durch **Hot Potatoes** verändert, um die neuen Möglichkeiten der Browser vorteilhaft zu nutzen.

Lesen Sie auf der Website von **Hot Potatoes** (<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>) nach, was wir im einzelnen für die Zukunft planen. Wie denken ständig über Erweiterungen und neue Möglichkeiten der Module nach und entwickeln bereits einige Ideen weiter. Ihre Vorschläge für neue Module sind stets willkommen -- schicken Sie uns Ihre Ideen!