

## INTRODUCTIE

- hoe gaan we te werk?
  - > korte introducties, gevolgd door 30' invoeren
  - a. casusopzet/definitie
  - b. casusrollen
  - c. locaties
  - d. bronnen
  - e. taken
  - f. Google maps
  - g. gesprekken
  - h. berichten
  - i. meldingen
  - j. scripting

### • A. CASUSOPZET

- Uitgangssituatie: scenario's af, rollen/taken bedacht, bronnen uitgezocht, locaties bedacht (evt + plaatjes), interviews uitgeschreven
  - > casusontwikkelaar definieert casus
    - > wordt hierdoor casuseigenaar
    - > voert casusrollen in
    - > selecteert componenten
- Na inloggen kan de ontwikkelaar kiezen uit 4 rollen:
  - casusontwikkelaar
  - case run manager
  - tutor
  - student

=> gebruik 'casusontwikkelaar' om het invoeren van een nieuwe casus te starten
- een casusontwikkelaar definieert een nieuwe casus na het klikken op de knop 'nieuw':
  - > naam/versie-combinatie moet uniek zijn
  - > nieuwe definitie wordt toegevoegd aan de lijst in het casusoverzicht
- na selecteren van een casusdefinitie in het casusoverzicht verschijnen 3 knoppen:
  - > "wijzig" om de definitie aan te passen
  - > "kopieer" om een nieuwe casus te definiëren uitgaande van de geselecteerde
  - > "verwijder" om de geselecteerde casus te verwijderen

### • B. CASUSROLLEN

- student moet in casus een rol spelen
  - > in een "stand alone"/single user-situatie: slechts 1 "student"rol (=> bijv. "assistent"/"stagiair")
  - > in een multi user-/multi role-situatie: vb milieuadviesbureau, met

- als rollen stagiair/begeleider/directeur/expert
  - > student moet kiezen welke rol hij aanneemt, of krijgt een rol toegewezen door een case run manager
- o rollen zijn van belang bij de keuze van casuscomponenten (het "gereedschap" waarover een student beschikt bij het doorlopen van zijn casus; zie verder):
  - > elke component moet gekoppeld zijn aan 1 of meer rollen
  - > de inhoud van een component is alleen van belang voor de aan die component gekoppelde rollen
  - > bijvoorbeeld: een bronnencomponent voor een stagiaire kan een andere inhoud hebben dan een bronnencomponent voor de directeur van het bedrijf waarin de stagiaire werkt
  - > voordat de componenten kunnen worden ingevoerd moeten EERST de rollen worden ingevoerd
- o per definitie is voor elke nieuwe casus al 1 rol aanwezig: de rol 'student'
  - > is aanpasbaar: selecteer de rol, dan verschijnen de knoppen 'wijzig' en 'verwijder'
- o met de knop 'nieuw' kan een nieuwe rol worden ingevoerd; er zijn 2 typen rollen:
  - Playing Characters (PC) – dit zijn rollen die een "echt" persoon (ihs een student) kan aannemen tijdens het doorlopen van de casus, en die kunnen worden gekoppeld aan de casuscomponenten; deze rollen moeten dus ingevoerd zijn voordat de casuscomponenten kunnen worden gekozen
  - Non Playing Characters (NPC) – dit zijn namen van virtuele personen waarmee een Playing Character contact heeft binnen de casus
    - > de casusontwikkelaar gebruikt de NPC's in de berichtencomponent, als afzender of geadresseerde bij een bericht
    - > NPC's zijn ook vaak zichtbaar op locaties, geven interviews, en sturen meldingen
    - > bijvoorbeeld een begeleider, een expert, een leidinggevende
    - > NPC's kunnen ook in een later stadium worden ingevoerd

## CASUSCOMPONENTEN

Zijn onder te verdelen in verschillende groepen:

- "gereedschap" voor de Playing Characters in de player
  - bronnen
  - interviews
  - mail
  - meldingen
  - takenlijst
  - notitieblok
- localizeringshulpmiddelen in de player
  - > waar kan een Playing Character het gereedschap vinden

- locaties
- empack
- hulpmiddel om de interacties te definiëren tussen het Playing Character en de casusomgeving in de player
  - > scripting
- > er moet altijd minimaal 1 locatiecomponent aanwezig zijn

Nu we allemaal een casus hebben gecreëerd en casusrollen hebben gedefinieerd, kunnen we beginnen met het definiëren van casuscomponenten.

Er zijn verschillende componenten. En is er ook een bepaalde volgorde waarop de componenten het beste kunnen worden gedefinieerd.

### **Locatiecomponent**

De eerste component die we gaan definiëren is de locatiecomponent. Dat is een component waarin de verschillende locaties, werkplekken ed, worden gedefinieerd samen met hun achtergrondfoto's. De student zal mogelijk een eigen locatie, werkplek, hebben. Ook zullen verschillende experts die kunnen worden geraadpleegd hun eigen werkplek kunnen hebben.

We klikken op de knop 'casecomponenten' en kunnen vervolgens met de knop 'nieuw ...' een nieuwe casuscomponent definiëren.

In de combobox kiezen we welke component we willen definiëren. In dit geval gaat het om 'locaties' dus selecteren we dat. We kiezen hier in feite een soort template. De casuscomponent is een instantiatie van de component.

Vervolgens vullen we een eigen naam in, bijv. navigator.

Dan kiezen we de auteur. Default is dat degene die de casus heeft gecreëerd, de casuseigenaar, maar we kunnen ook een andere auteur kiezen. Laat zien, door Ansjie Lohr te kiezen. De auteur van de casuscomponent heeft lees en schrijfrechten. De andere casusontwikkelaars alleen leesrechten.

Als laatste zien we de pc casusrol(len) die we hebben gedefinieerd. Per pc casusrol kunnen we aanvinken of de casuscomponent voor deze rol beschikbaar is. Default staan alle rollen aangevinkt. Op deze manier is het mogelijk om per pc casusrol andere casuscomponenten te definiëren. Dit voert op dit moment echter te ver. Mogelijk later als we nog tijd over hebben. Per casusrol kan de naam die zichtbaar is voor de student (geel) anders zijn. Vullen we niets in, dan vult het programma de eigen naam in.

We klikken op 'ok' en zien dat de casuscomponent is toegevoegd.

Selecteren we de regel door erop te klikken, dan zien we nog drie knoppen verschijnen: 'wijzig', 'kopieer' en 'verwijder'.

Als we op 'wijzig' klikken, kunnen we de naam of auteur van de casuscomponent eventueel wijzigen.

Met 'kopieer' kunnen we een casuscomponent kopiëren. Dat is nu nog niet aan de orde.

Met 'verwijder' kunnen we een casuscomponent eventueel verwijderen.

Nu hebben we de casuscomponent gecreëerd, maar deze heeft nog geen inhoud, afgezien van zijn naam. Daarom klikken we op de knop 'inhoud' om de inhoud toe te voegen.

We zien nu eerst twee checkboxes.

Met de eerste kan ingesteld worden of de casuscomponent aan het begin van de casus al voor de student beschikbaar is. Als ik de knop uitvink, zal de casuscomponent niet aanwezig zijn voor de student totdat deze mbv de scriptcomponent beschikbaar wordt gesteld. De locatiecomponent zal bijna altijd meteen aan begin van de casus beschikbaar zijn. Met de tweede checkbox kan ingesteld worden of casuscomponent initieel toegankelijk ('grijs') is voor de student. Dwz de student ziet de component wel, maar er gebeurt niets als hij erop klikt. De locatiecomponent zal bijna altijd meteen aan begin van de casus toegankelijk zijn.

Klikken we nu met de rechtermuisknop op het blauwe woordje 'root', dan krijgen we een menu met twee opties: 'nieuwe locatie' en 'preview'. Over de preview later meer. Kiezen we voor 'nieuwe locatie' dan verschijnt een dialoogvenster.

Als eerste vullen we een id in. Dit id is niet zichtbaar voor de student (niet geel), maar is nodig om een voor de auteur eenduidige naam te geven. Als het om veel inhoud gaat, zoals bronnen of gesprekken is het zinvol om hiervoor coderingen te gebruiken. Vul wat in.

Als tweede vullen we een naam in die zichtbaar is voor de student. Vul wat in.

De toelichting is niet verplicht, maar zullen jullie in alle invoerdialogen terug zien. Deze is bedoeld voor de auteur om bijv. iets te noteren dat nog moet gebeuren.

Ook de locatie kan initieel aanwezig en/of toegankelijk zijn, net als de locatiecomponent in zijn geheel.

Daarnaast kan een locatie nog voorgeselecteerd zijn. Dit betekent dat de student de casus zal starten in deze locatie. Er kan slechts een locatie voorgeselecteerd zijn. Klikken we op ok, dan is de locatie toegevoegd. Door weer op 'root' te klikken kunnen we meerdere locaties toevoegen. Doe dat.

Klikken we nu met de rechtermuisknop op 'locatie' dan verschijnt een menu met vier opties. Met 'wijzig' kunnen we de bestaande locatie wijzigen. Met 'verwijder' kunnen we de locatie verwijderen. Er staat echter ook een optie 'nieuwe achtergrond'. Klikken we hierop dan kunnen we een achtergrondplaatje van de locatie toevoegen.

Ook hier geven we een id.

Met de knop 'voeg toe' kunnen we een plaatje uploaden. We krijgen het geuploade plaatje te zien.

Ook hier weer een facultatief toelichtingveld.

Ook een achtergrond kan voorgeselecteerd zijn. Een locatie zou namelijk meerdere achtergronden kunnen hebben, waarvan de actieve dmv de scriptcomponent wordt gezet.

We zien dat de achtergrond is toegevoegd.

## **Preview**

Nu de preview optie. Er verschijnt een venster. Met de knop 'preview' kunnen we nu wat we ingevoerd hebben afspelen. Doe dit.

Linksonder zien we nu de navigator en daarnaast twee deuren voor de locaties. We kunnen tussen de locaties wisselen door op de deuren te klikken. Met het kruisje sluiten we speler weer af. Wat we hebben gedaan is bewaard. Kijk maar, als ik weer opstart met 'preview' dan zitten we op de tweede locatie.

We zien alle rollen die zijn gedefinieerd en kunnen per rol previewen.

Met 'preview readonly' wordt niet bewaard wat we doen. Dit kan gebruikt worden om telkens vanaf een bepaald punt te kunnen beginnen.

Met 'wis status' wordt alles wat je hebt gedaan gewist en begin je weer van voren af aan.

Zo, nu kunnen we dit gaan oefenen. Tenminste als er geen vragen meer zijn.

- **D. BRONNEN**

- In de player vindt een PC de bronnencomponent meestal op de Empack, dus de ontwikkelaar moet in dat geval ook de Empack toevoegen als casuscomponent
- Een casusontwikkelaar kan ook de bronnencomponent koppelen aan een locatie; dan is de Empack niet nodig
- Ga naar het casuscomponentenoverzichtsscherm, klik op de knop “nieuw” en selecteer “bronnen”
- Bedenk een unieke naam voor deze bron voor de casusontwikkelaar (van belang in de Script-component)
- Selecteer een casusontwikkelaar die straks de inhoud gaat vullen
- Selecteer de PC's waarvoor deze casuscomponent van belang is, en voer voor elk van die PC's een naam in voor de component, indien deze afwijkt van de casusontwikkelaarnaam
  
- Klik in het casuscomponentenoverzicht op de knop “inhoud” achter de zojuist toegevoegde bronnencomponent
- Configureer de manier waarop de component gestart wordt in de player:
  - Initieel aanwezig -> aangevinkt: de knop om deze component te starten is zichtbaar in de player
  - Initieel toegankelijk -> aangevinkt: als de startknop zichtbaar is, dan is hij ook actief
  - Uitbreidbaar door gebruiker -> aangevinkt: een PC kan zelf bronnen toevoegen/verwijderen/bewerken
  - Alleen aanpasbaar door creator -> een PC mag alleen zelf toegevoegde bronnen wijzigen of verwijderen (alleen van belang als ‘Uitbreidbaar door gebruiker’ en ‘gedeeld door alle gebruikers’ of ‘gedeeld door gebruikers in team’ zijn aangevinkt)
  - Gedeeld door alle gebruikers -> een door een PC toegevoegde bron wordt zichtbaar voor alle andere personen in die PC-rol en voor alle andere PC's die gekoppeld zijn aan deze component (alleen van belang als ‘uitbreidbaar door gebruiker’ is aangevinkt)
  - Gedeeld door gebruikers in team -> een door een PC toegevoegde bron wordt zichtbaar voor alle personen die bij hem in het team zitten (alleen van belang als ‘uitbreidbaar door gebruiker’ is aangevinkt, en ‘gedeeld door alle gebruikers’ niet is aangevinkt)
- Voer de inhoud in, start door met de rechtermuisknop op “root” te klikken; er verschijnt een pop-upmenu:
  - “wijzig root” -> koppel hiermee de bronnencomponent aan een locatie (in plaats van aan de Empack)
  - “nieuw op subniveau” -> “nieuwe map”

hiermee kan structuur in het bronnenoverzicht worden gebracht; voer een mapnaam in, en bepaal of de map bij de eerste keer openen van de bronnencomponent zichtbaar is ('initieel aanwezig') en of hij dan uitgeklaapt getoond wordt ('initieel uitgeklaapt')

- "nieuw op subniveau" -> "nieuwe bron"
  - > geef de bron een naam
  - > kies het type van de bron:
    - bestand: via filedialoog toevoegen van een bestand vanaf de eigen werkplek (bestandsgrootte tot enkele MB's om uploadperiode acceptabel te houden)
      - > klik op "voeg toe"
      - > klik op "browse" en selecteer een bestand
      - > klik op "upload"
      - > klik op "preview" om het bestand te bekijken
    - interne URL: om een bestand dat al op de server staat te koppelen aan deze bron (geschikt voor grote bestanden, bijvoorbeeld video's)
      - > laat een beheerder het bestand op de server zetten
      - > voer de bestandsnaam in door rechtstreeks te typen in het invoervak
      - > of klik op "kies" om een keuze te maken uit de lijst van al op de server aanwezige bestanden
      - > bekijk via "preview"
    - externe URL: om een bron te koppelen aan een website
      - > voer de URL in in het invoerveld
      - > bekijk via "preview"
  - > kies het mediatype
    - > het type bepaalt het icoon waarmee de bron zichtbaar wordt in de player
  - > "initieel aanwezig" -> bronnaam + icoon zijn zichtbaar
  - > "initieel toegankelijk" -> bron is te openen
- rechtermuisknop op map:
  - > "nieuw op subniveau" -> map (zie boven)
  - > "nieuw op subniveau" -> bron (zie boven)

## Takencomponent

De takencomponent definiëren we op dezelfde manier, door op de knop 'nieuw' te klikken. We kiezen voor 'taken', geven een naam en klikken op ok. Nu klikken we op 'inhoud' om de component te gaan vullen.

Naast initieel aanwezig en toegankelijk, zien we nog een optie 'taken afvinkbaar'. Hiermee definieer je of een student zelf zijn taken kan afvinken, of dat door het programma mbv de scriptcomponent zal gebeuren.

Door weer met de rechtermuisknop op 'root' te klikken kunnen we een taak toevoegen. Ook de preview optie is weer aanwezig.

We voeren een naam in die zichtbaar zal zijn voor de student.

Daarnaast kunnen we een hovertekst invullen. Deze zal zichtbaar worden als de student met zijn muis over de taak beweegt.

Ook kunnen we een richttijd invullen voor de taak. Hoe lang de taak gemiddeld zal duren. Dat hoeft echter niet.

Naast initieel aanwezig en toegankelijk zien we nog 'vereist' en 'initieel uitgekapt'. Een taak kan vereist zijn of facultatief. Daarnaast kan een taak subtaken hebben. Met 'initieel uitgekapt' wordt gedefinieerd of de subtaken al zichtbaar zijn. Ik zal dit zo tonen.

Door op 'taak' te klikken kunnen we met 'nieuwe taak' subtaken toevoegen.

Door op 'root' te klikken kunnen we nieuwe taken toevoegen.

Ook hier de preview optie. Door op het 'plusje' te klikken, worden de subtaken zichtbaar. Als ik nu 'initieel uitgekapt' had aangevinkt, dan was dit de toestand geweest.

Zo, nu kunnen we dit gaan oefenen. Tenminste als er geen vragen meer zijn.

### **Google maps component**

We voegen de component toe op de bekende manier. We kiezen voor 'google maps', geven een naam en gaan de inhoud vullen.

We zien nu dezelfde opties als Hub heeft laten zien bij de bronnencomponent. Ook Google maps bronnen kunnen eventueel door studenten worden toegevoegd en gedeeld met andere studenten.

Int de andere componenten vullen we deze component door met de linkermuisknop te klikken. Zoomen we eerst eens in op de Westerschelde. Klikken we nu met links dan kunnen we op die plaats een nieuwe bron toevoegen. We krijgen eenzelfde scherm als bij de bronnencomponent. Extra is een veld 'beschrijving'. Hierin kan een tekstje opgenomen worden dat de bron beschrijft. Klikken we op ok dan wordt de bron toegevoegd. We kunnen het prikkertje nog verplaatsen. Ook kunnen we het wijzigen door er met links op te klikken. Preview kan ook.

Zo, nu kunnen we dit gaan oefenen. Tenminste als er geen vragen meer zijn.

- **G. GESPREKKEN**

- Een "gesprek" kan in EMERGO diverse betekenissen hebben, bijvoorbeeld:
  - interview
  - videoboodschap
  - presentatie
  - documentaire
  - > een "gesprek" is in zijn algemeenheid een AV-fragment of een keuzelijst van AV-fragmenten die altijd gekoppeld is aan een of meer locaties
  - > een AV-fragment kan zijn audio (WMA, WAV, FLA), of video (WMV, MPG, FLV, SWF)

- Voor definitie van een gesprek moet de locatie waarop het gesprek zich afspeelt al zijn ingevoerd
- Start met het invoeren van een of meer gesprekscomponenten
  - meer dan 1 component als een casus heel veel gesprekken heeft, die eenvoudig groepsgewijs zijn in te delen; bijvoorbeeld: als er met elk personage meerdere gesprekken kunnen worden gevoerd kan elk personage zijn eigen gesprekkencomponent krijgen
- klik in het casecomponentenscherf op de knop “nieuw”
  - selecteer “gesprekken” als component
  - geef de component een naam (van belang voor de ontwikkelaar, als hij scripts gerelateerd aan deze component gaat definiëren)
  - selecteer een casusontwikkelaar die straks de inhoud gaat vullen
  - selecteer de PC’s waarvoor deze casuscomponent van belang is
  - de naam voor de PC’s is niet van belang, want die wordt niet zichtbaar in de player
- klik op de knop “inhoud” achter de nieuw gedefinieerde gesprekscomponent in het casecomponentenvenster -> gespreksinvoervenster verschijnt
  - aanvinkknop “initieel aanwezig”: als aangevinkt dan zal de player de gesprekken van deze component kunnen afspelen, als niet aangevinkt dan moet de component eerst in een script op “aanwezig” gezet worden
  - rechtermuisknopklik op “root” -> nieuw op subniveau -> nieuw gesprek => popup-invoervenster verschijnt
    - Id: de identificatie voor de casusontwikkelaar
    - Naam: de naam voor de PC’s (zichtbaar wanneer een PC op een locatie een keuze moet maken tussen activiteiten); NB het is hier niet mogelijk om afzonderlijke namen voor elk PC in te voeren
    - Referentie naar locatie(s): koppel dit gesprek aan 1 of meer locaties
      - > kies (een van )de locatiescomponent(en)
      - > kies de PC’s die dit gesprek kunnen bekijken
      - > kies de locatie(s) waarop dit gesprek te zien is
    - Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
    - Initieel aanwezig: aangevinkt = gesprek kan direct gespeeld worden bij binnenkomen op de locatie; niet aangevinkt = gesprek moet via een script-actie op “aanwezig” gezet worden
    - rechtermuisknopklik op “gesprek” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe achtergrond” -> invoervenster voor achtergrondplaatje verschijnt
      - > invoeren van plaatje dat zichtbaar wordt als het PC een keuze moet maken uit een aantal videofragmenten (bijvoorbeeld bij een interview)
      - > als geen plaatje ingevoerd, dan wordt de achtergrond zwart (dus niet automatisch gelijk aan het locatieplaatje)
      - > per gesprek meerdere achtergrondplaatjes mogelijk; alleen het voorgeselecteerde wordt getoond



- Id: de identificatie voor de casusontwikkelaar
- Achtergrond: het bestand, uploaden naar de server mbv de knop “voeg toe” -> “bestand kiezen” -> selecteer in de filedialoog een bestand op de eigen machine, klik op “open” en dan op “upload” -> het bestand wordt zichtbaar (en de knoppen “overschrijf” om het bestand te vervangen, en “verwijder” om de achtergrond leeg te maken)
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- Voorgeselecteerd: als niet aangevinkt, dan wordt het plaatje alleen zichtbaar als via scripting de “open”-parameter op “true” wordt gezet; als aangevinkt, dan haalt het programma automatisch het vinkje weg bij de tot dat moment aangevinkte achtergrond (als die er is)
- rechtermuisknopklik op “gesprek” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuw fragment” -> invoervenster voor videofragment verschijnt
  - > op het niveau van gesprek, vraag en map kan meer dan 1 fragment worden ingevoerd; alleen het op het moment van openen voorgeselecteerde fragment wordt afgespeeld
- Id: identificatie voor de casusontwikkelaar tbv scripting
- Link: koppeling naar bestandsnaam of URL; mogelijke types:
  - > bestand: bestand vanaf eigen machine uploaden via “voeg toe” als bij achtergrondplaatjes; voor niet al te grote bestanden, zodat upload niet te veel tijd kost
  - > interne url: koppeling naar AV-bestand op de EMERGO-server; typ de naam van het bestand in, of selecteer via de knop “kies” het bestand als dat al op de server staat; met name voor grote videobestanden geschikt
  - > url: koppeling naar AV-bestand dat op een externe server staat; voer hier de url naar het bestand in (bijvoorbeeld link naar youtube-filmpje)
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- Voorgeselecteerd: als niet aangevinkt, dan wordt het fragment alleen afgespeeld door via scripting “open” op “true” te zetten (Aad??); als aangevinkt, dan haalt het programma automatisch het vinkje weg bij het tot dat moment aangevinkte fragment in dit niveau (als dat er is)
- => dmv rechtermuisknopklik op “fragment” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe map” of “nieuwe vraag” kan een casusontwikkelaar een PC laten doorvragen op gegeven antwoorden
- rechtermuisknopklik op “gesprek” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe map” -> invoervenster voor mappen verschijnt
  - > om een meerlaagse structuur aan te brengen in een interview
- Naam: identificatie voor casusontwikkelaar, maar ook zichtbaar voor PC in afspeelomgeving
- Toelichting: geheugensteun voor casusontwikkelaar

- Initieel aanwezig: als aangevinkt dan is map zichtbaar voor PC, als niet aangevinkt dan alleen via scripting zichtbaar te maken
- Initieel uitgeklaapt: als aangevinkt dan zijn alle vragen die in het subniveau van deze map worden ingevoerd direct zichtbaar voor het PC, als niet aangevinkt dan moet het PC op de map klikken om de subvragen zichtbaar te maken (kan ook via scripting gezet worden)
- => dmv rechtermuisknopklik op “map” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe vraag” kan de ontwikkelaar de map vullen met vragen; via “nieuwe map” kan hij een extra laag toevoegen binnen deze map
- rechtermuisknopklik op “gesprek” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe vraag” -> invoervenster voor vragen verschijnt
- Tekst: vraagtekst die een PC kan selecteren in de player; is tevens de identificatie voor de casusontwikkelaar
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- Initieel aanwezig: als niet aangevinkt dan wordt de vraag alleen zichtbaar via een scriptactie
- Kinderen initieel zichtbaar: als niet aangevinkt zijn de eventueel gedefinieerde mappen met vervolgvragen in het subniveau bij deze vraag alleen via scripting zichtbaar te maken
- => dmv rechtermuisknopklik op “vraag” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuw fragment” kan de ontwikkelaar de het antwoordfragment bij deze vraag invullen (en van daaruit eventueel een hele doorvraagstructuur)

- **H. BERICHTEN**

- Per PC slechts 1 berichtencomponent zinvol (meerdere definiëren mag, maar er wordt slechts 1 getoond in de afspeler)
- De berichtencomponent is standaard in de afspeler gekoppeld aan de Empack-component; die moet dus ook als casuscomponent gedefinieerd zijn
- Bij invoer van berichten moet de ontwikkelaar afzender en geadresseerde kunnen kiezen uit een lijst van PC's en NPC's; hij moet de casusrollen dus al hebben ingevoerd voordat hij de berichten kan toevoegen
- Casusontwikkelaar kan 4 typen berichten invoeren:
  1. voorgedefinieerde inkomende mail
    - > als de afzender een NPC is
    - > ontwikkelaar voert complete mailinhoud in
    - > ontwikkelaar voert een scriptactie in die de mail verstuurt in de afspelomgeving
    - > mag door een tutor worden verstuurd, bijvoorbeeld bij steekproefsgewijze monitoring van ingestuurde opdrachttuiterkingen; de tutor kan dan het standaardantwoord aanpassen

2. inkomende helpmail
    - > de afzender is een tutor in de rol van een NPC
    - > de casusontwikkelaar definieert een mail-template (mail met lege inhoud) en koppelt die aan een NPC-afzender
  3. voorgedefinieerde uitgaande mail
    - > de afzender is een PC
    - > casusontwikkelaar definieert een mailtemplate: hij voert wel de berichttitel in, maar niet de inhoud van het bericht
    - > casusontwikkelaar definieert de (N)PC's die het bericht zullen ontvangen (de afzender kan dat niet zelf bepalen)
    - > het bericht wordt door een PC verstuurd
  4. uitgaande helpmail
    - > afzender is een PC
    - > casusontwikkelaar definieert een mailtemplate (geen berichttitel noch inhoud)
    - > casusontwikkelaar definieert de (N)PC's die het bericht zullen ontvangen (de afzender kan dat niet zelf bepalen)
    - > het bericht wordt door een PC verstuurd
- alle typen berichten kunnen meer dan 1 keer worden verstuurd, hetzij via een scriptactie, hetzij door het PC/de tutor
  - klik in het casecomponentenscherm op de knop "nieuw"
    - selecteer "berichten" als component
    - geef de component een naam; deze dient als identificatie voor de casusontwikkelaar bij het invoeren van scripts, en is de standaardnaam die de PC's in de player te zien krijgen
    - selecteer een casusontwikkelaar die straks de inhoud gaat vullen
    - selecteer de PC's die deze casuscomponent zullen zien
    - voer per PC een naam in voor de component, als die moet afwijken van de standaardnaam
  - klik op de knop "inhoud" achter de nieuw gedefinieerde berichtencomponent in het casecomponentvenster -> berichteninvoervenster verschijnt
  - configureer de manier waarop de component gestart wordt in de player:
    - aanvinkknop "Initieel aanwezig" -> aangevinkt: de knop om deze component te starten is zichtbaar in de player (op de Empack)
    - aanvinkknop "Initieel toegankelijk" -> aangevinkt: als de startknop zichtbaar is, dan is hij ook actief; niet aangevinkt: de startknop reageert niet op een muisklik
  - voer de berichteninhoud in:
    - rechtermuisknopklik op "root" -> "nieuw op subniveau" -> "nieuwe map" => popup-invoervenster voor de mappen verschijnt
    - => elk bericht komt in een map
    - => casusontwikkelaar bepaalt in welke map(pen) binnenkomende en verstuurd berichten zichtbaar worden voor het PC
    - > voor de hand ligt: alle binnenkomende berichten in een "Inbox", alle uitgaande berichten in een "Outbox"
    - Naam: naam van de map, is identificatie voor de casusontwikkelaar, en is ook de naam die een PC ziet in de player

- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- Initieel aanwezig: als aangevinkt dan is map zichtbaar voor PC, als niet aangevinkt dan alleen via scripting zichtbaar te maken
- Initieel uitgeklaapt: als aangevinkt dan zijn alle berichten die binnengekomen of gearchiveerd zijn in deze map, en alle submappen onder deze map, direct zichtbaar voor het PC; als niet aangevinkt dan moet het PC op de map klikken om berichten en submappen zichtbaar te maken (deze parameter kan ook via scripting gezet worden)
- rechtermuisknopklik op “map” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe map”  
=> hiermee kan een casusontwikkelaar een boomstructuur van mappen met bijbehorende berichten opbouwen
- rechtermuisknopklik op “map” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe uitgaande voorgedefinieerde mail”; berichteninvoervenster verschijnt  
=> mail die door een PC kan worden verstuurd; onderwerp is voorgedefinieerd; inhoud en bijlagen kunnen worden toegevoegd door het PC
- Titel: onderwerp van het bericht; is tevens de identificatie voor de ontwikkelaar in de Script-component; kan niet worden aangepast door het PC
- Geadresseerden (npc’s): vink de geadresseerde NPC’s aan in de lijst (meer dan 1 is toegestaan)
- Geadresseerden (pc’s): vink de geadresseerde PC’s aan in de lijst (meer dan 1 is toegestaan)
- Inbox voor pc’s: indien PC’s als geadresseerden zijn gekozen moet hier de mapnaam worden ingevoerd van de map waarin een geadresseerde de mail kan vinden; als geen PC’s als geadresseerden zijn gekozen heeft deze parameter geen betekenis; als de map niet bestaat wordt hij gemaakt op het moment van versturen van de mail
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- Initieel aanwezig: als aangevinkt, dan kan een PC deze mail al direct bij de eerste keer starten van de berichtencomponent versturen; als niet aangevinkt, dan moet de mail eerst via script op aanwezig worden gezet
- rechtermuisknopklik op “map” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe uitgaande help mail”; berichteninvoervenster verschijnt  
=> mail die door een PC kan worden verstuurd; het PC kan zowel onderwerp als berichtinhoud als bijlagen invoeren
- Id: de identificatie voor de ontwikkelaar in de Script-component
- Geadresseerden (npc’s): vink de geadresseerde NPC’s aan in de lijst (meer dan 1 is toegestaan)
- Geadresseerden (pc’s): vink de geadresseerde PC’s aan in de lijst (meer dan 1 is toegestaan)
- Inbox voor pc’s: indien PC’s als geadresseerden zijn gekozen moet hier de mapnaam worden ingevoerd van de map

- waarin een geadresseerde de mail kan vinden; als geen PC's als geadresseerden zijn gekozen heeft deze parameter geen betekenis; als de map niet bestaat wordt hij gemaakt op het moment van versturen van de mail
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
  - Initieel aanwezig: als aangevinkt, dan kan een PC deze mail al direct bij de eerste keer starten van de berichtcomponent versturen; als niet aangevinkt, dan moet de mail eerst via script op aanwezig worden gezet
  - rechtermuisknopklik op "map" -> "nieuw op subniveau" -> "nieuwe inkomende voorgedefinieerde mail"; berichteninvoervenster verschijnt
    - => mail die door een (tutor in de rol van )NPC kan worden verstuurd; de tutor kan zowel berichtinhoud als bijlagen bewerken of toevoegen, maar hij kan het onderwerp niet aanpassen, en ook niet de afzender of geadresseerde
  - Titel: onderwerp van het bericht; is tevens de identificatie voor de ontwikkelaar in de Script-component
  - Afzender (npc): selecteer het NPC dat de afzender van dit bericht is; er is maar 1 afzender mogelijk
  - Tekst: de berichtinhoud
  - Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
  - rechtermuisknopklik op "mail in" -> "nieuw op subniveau" -> "nieuwe bijlage"; bijlageinvoervenster verschijnt
    - => alleen bij berichten van het type "inkomend voorgedefinieerd" kan de casusontwikkelaar een bijlage toevoegen; bij de andere typen kan de afzender zelf (als dat een PC is) in de afspeelomgeving en of meer bijlagen toevoegen
  - Naam: naam van de bijlage in de afspeelomgeving; ook identificatie voor de casusontwikkelaar in de Script-component
  - Link: de koppeling naar het bijlagebestand
    - > kies het type van het bijlagebestand:
      - bestand: via filedialoog toevoegen van een bestand vanaf de eigen werkplek
        - > klik op "voeg toe"
        - > klik op "browse" en selecteer een bestand
        - > klik op "upload"
        - > klik op "preview" om het bestand te bekijken
      - interne URL: om een bestand dat al op de server staat te koppelen aan deze bijlage (geschikt voor grote bestanden, bijvoorbeeld video's)
        - > laat een beheerder het bestand op de server zetten
        - > voer de bestandsnaam in door rechtstreeks te typen in het

- invoervak
  - > of klik op “kies” om een keuze te maken uit de lijst van al op de server aanwezige bestanden
  - > bekijk via “preview”
  - externe URL: om een bijlage te koppelen aan een website
  - > voer de URL in in het invoerveld
  - > bekijk via “preview”
  - > kies het mediatype van de bijlage
  - > dit type bepaalt het icoon waarmee de bijlage zichtbaar wordt in de player
  - Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar
- rechtermuisknopklik op “map” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe inkomende help mail”; berichteninvoervenster verschijnt
- => mail die door een tutor in de rol van een NPC kan worden verstuurd; de tutor kan zowel berichtonderwerp als berichtinhoud als bijlagen bewerken of toevoegen, maar hij kan niet de afzender of geadresseerde bepalen
- Id: de identificatie voor de ontwikkelaar in de Script-component
- Afzender (npc): selecteer het NPC dat de afzender van dit bericht is; er is maar 1 afzender mogelijk
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar

- **I. MELDINGEN**

- Teksten die gedurende het doorlopen van een casus in de player aan een PC getoond worden
- Het tonen van een meldingstekst gebeurt door middel van een scriptactie
- klik in het casecomponentenscherm op de knop “nieuw”
  - selecteer “meldingen” als component
  - geef de component een naam; deze dient als identificatie voor de casusontwikkelaar bij het invoeren van scripts
  - selecteer een casusontwikkelaar die straks de inhoud gaat vullen
  - selecteer de PC's die deze casuscomponent zullen zien
  - de componentnaam is niet van belang voor de PC's, want die wordt nergens zichtbaar in de player
- klik op de knop “inhoud” achter de nieuw gedefinieerde meldingcomponent in het casecomponentvenster -> meldingeninvoervenster verschijnt; voer de meldingen in:
  - rechtermuisknopklik op “root” -> “nieuw op subniveau” -> “nieuwe melding” => popup-invoervenster voor de meldingen verschijnt
  - Id: de identificatie voor de ontwikkelaar in de Script-component
  - Modaal venster: VEROUDERDE PARAMETER, wordt niet meer gebruikt

- Tekst: de meldinginhoud
- Toelichting: geheugensteun voor de casusontwikkelaar

## **Scriptcomponent**

Nu we alle andere Emergo componenten hebben behandeld zijn we toe aan de scriptcomponent. Dit is de ingewikkeldste van allemaal.

### Maakt casus dynamisch

De scriptcomponent is bedoeld om een casus dynamisch te maken. Met de casuscomponenten die we tot nu toe hebben behandeld kunnen we alleen een statische casus maken. De casus zal zich altijd op dezelfde manier aan de student tonen en zal niet veranderen zolang de student ermee bezig is.

Dit betekent dat Emergo altijd dezelfde content, die door jullie is ingevoerd, zal aanbieden. De content kan natuurlijk wel worden gewijzigd door andere casusdeelnemers, bijv. doordat een ander een e-bericht naar jou verstuurt, of een (Google maps) bron toevoegt.

### Algemeen toepasbaar

De scriptcomponent kan opereren op alle andere componenten, en op zichzelf. En de enige component die totaal afhankelijk is van de scriptcomponent is de meldingen component.

### Vele mogelijkheden

Met de scriptcomponent we er bijvoorbeeld voor zorgen dat:

We kunnen bijv. pas bepaalde documenten beschikbaar stellen na verloop van tijd of na een bepaalde acties van de student.

Of we kunnen ervoor zorgen dat in de loop van de tijd andere gesprekken in bepaalde locaties kunnen worden gevoerd.

Of we kunnen voorgedefinieerde e-berichten versturen of een melding tonen na verloop van tijd of na bepaalde acties van de student.

Of we kunnen bepaalde componenten pas later beschikbaar stellen.

### Conditie

Het script dat ingevoerd wordt bestaat uit condities en per conditie een of meerdere acties.

Een voorbeeld van een conditie is:

Heeft de student de locatie Westerschelde bezocht?

Heel belangrijk om te beseffen is dat condities meermaals kunnen afgaan. De conditie zal dus elke keer afgaan als locatie Westerschelde wordt bezocht. Later vertel ik hoe je ervoor kunt zorgen dat de conditie maar 1 maal afgaat.

Ook heel belangrijk is om te beseffen dat condities niet continu worden gecheckt, maar pas worden gecheckt nadat ze getriggerd worden door een statusverandering, bijv. door een bepaalde gebruikersactie of verandering van de tijd.

### Acties

Als een conditie waar is zullen de bijbehorende acties worden uitgevoerd.

Een voorbeeld van een actie is:

Stel de map Westerschelde in de bronnencomponent ter beschikking van de student.

### Timers

Een afwijkend type actie is het instellen van een timer. Een timer zou bijv. na 5 minuten kunnen afgaan. Het afgaan van de timer wordt weer gecheckt mbv een conditie, zodat na 5 minuten bepaalde acties kunnen worden uitgevoerd.

Je zou de map Westerschelde pas beschikbaar kunnen stellen 5 minuten nadat de student locatie Westerschelde heeft bezocht.

(Laat scriptcomponent van demonstrator zien voor opbouw van condities, acties en timers)

### **Het aanmaken van de scriptcomponent**

We voegen de component toe op de bekende manier. We kiezen voor 'scripts', geven een naam en gaan de inhoud vullen. Er kunnen meerdere scriptcomponenten per casus worden gedefinieerd. Handig voor het opdelen van script.

We zien weer de bekende opties. (Beschikbaar is niet relevant, zal nog worden verwijderd).

En gaan een conditie toevoegen.

### **Toevoegen van een conditie**

We voegen de conditie toe door op de bekende manier met de rechtermuisknop te klikken op root.

Ook hier moeten we weer een id toevoegen. Dit is vooral voor ons zelf relevant, zodat we het script kunnen lezen, zonder de condities of acties te hoeven openen in dit dialoogvenster. Ik wil checken of de student locatie Westerschelde, 1 maal heeft bezocht.

We zien weer het bekende toelichting veld.

Verder valt op dat we aanwezig van de conditie uit en aan kunnen zetten (doe). Als we uitvinken betekent dit dat de conditie nooit zal afgaan, totdat deze dmv een actie op aanwezig wordt gezet. Dus zelfs condities en acties kunnen onderdeel van scriptregels vormen.

Nu volgt het moeilijkste onderdeel. We gaan de conditie opbouwen. Dit doen we door weer met de rechtermuisknop op root te klikken (doe). We zien nu een aantal opties.

De onderste vijf zijn het makkelijkste. Ze zijn bedoeld om samengestelde condities te kunnen maken mbv van logische operatoren en haakjes. Ik zal dit nu niet laten zien.

De eerste optie, 'nieuwe inhoudstatustest', is bedoeld om de status van een onderdeel van casuscomponent te kunnen testen. Bijv. of een bepaalde bron door de student is geopend.

De tweede optie 'nieuwe componentstatustest', is bedoeld om de status van een casuscomponent zelf testen. Bijv. of de bronnentool zelf door de student is geopend.

Ik zal nu alleen de eerste optie laten zien. De tweede optie is een vereenvoudigde vorm van de eerste optie (klik).

We moeten nu eerst de component kiezen waarvan we de inhoud willen checken. We kiezen voor locaties want willen weten of een bepaalde locatie is bezocht (doe).

Vervolgens zien we alle casusrollen (pc's). Ze zijn default allemaal aangevinkt. Dit betekent dat de conditie zal kunnen afgaan voor alle casusrollen. Wil je dat de conditie alleen voor bepaalde casusrollen relevant is, dan moet je er een aantal uitvinken.

We moeten ook het inhoudtype kiezen. Een component zal verschillende inhoudtypes kennen. Voor de locatiecomponent zijn dat locatie en achtergrond, zoals we vorige keer hebben gezien (klik open). We willen de locatie checken dus kiezen voor locatie.

We zien nu alle locaties die we hebben ingevoerd en kiezen voor locatie Westerschelde (doe).

We kunnen meerdere locaties selecteren. Dit betekent dan dat meerdere locaties geopend moeten zijn. De conditie wordt dan getriggerd als 1 van de locaties wordt geopend.



We kunnen ook de statusparameter kiezen (klik) en zien een lijstje met parameters die we voor de locatie kunnen checken. We kunnen checken of de toegankelijk, aanwezig, geselecteerd of geopend status van de locatie wijzigt. We kiezen voor geopend, omdat we willen weten of locatie 1 geopend is (doe). De betekenis van de andere opties vinden jullie terug in de handleiding. (Toegankelijk en aanwezig hebben we al eerder gezien. Deze parameters kunnen niet door de student worden gezet, maar wel doordat andere condities afgaan. Geselecteerd betekent dat de student de locatie heeft geselecteerd, dwz op de deur heeft geklikt. Geopend betekent dat de locatie is geopend, dwz de foto wordt getoond. Er kan altijd maar 1 locatie geopend zijn, dus als van 1 locatie geopend true wordt, wordt geopend van de andere locaties op false gezet.

Nu kunnen we drie zaken kiezen: functie, operator en statuswaarde. We kijken eerst naar operator (klik). Er is maar 1 operator, namelijk 'is gelijk'. Dit komt omdat geopend maar twee toestanden kan hebben: true of false. Dat zien we omdat we maar twee statuswaarden kunnen kiezen (laat zien). De default waarde is false. Als we true kiezen, kunnen we checken of locatie Westerschelde ooit geopend wordt.

Kiezen we nu voor functie 'aantal' dan zien we dat het aantal operatoren groter is (laat zien). We kunnen dan checken of het aantal maal dat locatie Westerschelde geopend wordt gelijk is aan een bepaalde waarde, groter of kleiner is, in een interval zit of in een bepaalde verzameling. We kiezen voor 'is gelijk' omdat we willen checken of locatie Westerschelde, 1 maal geopend is (doe). En dus vullen we voor de statuswaarde 1 in (doe).

Als ik op ok klik, wordt de invoer in een leesbaar format getoond. Door er met de rechtermuisknop op te klikken kan hij worden gewijzigd of verwijderd.

We klikken op ok en de conditie wordt bewaard.

Zijn hierover vragen?

### **Toevoegen van een actie**

Nu kunnen we acties toevoegen aan de conditie door met de rechtermuisknop op de conditie te klikken (doe). We zien ook dat we een subconditie kunnen toevoegen. Het toevoegen van een timer behandel ik later. De bestaande conditie kan natuurlijk ook worden aangepast of verwijderd.

Kiezen we voor 'nieuwe actie' dan krijgen we een vergelijkbaar scherm als voor een conditie. Ook de actie krijgt een id en kan wel of niet aanwezig zijn. We kiezen ervoor om een map in de bronnentool beschikbaar te stellen aan de student (typ in).

Klikken we wederom met de rechtermuisknop op 'root', dan zien we maar twee opties. De logische operatoren ontbreken, want zijn niet relevant. Er kunnen namelijk meerdere acties per conditie worden toegevoegd.

De eerste optie, 'nieuwe inhoudstatusaanpassing', is bedoeld om de status van een onderdeel van de casuscomponent aan te passen. Bijv. of een bepaalde bron voor de student beschikbaar komt.

De tweede optie 'nieuwe componentstatusaanpassing', is bedoeld om de status van een casuscomponent zelf aan te passen. Bijv. of de bronnentool voor de student beschikbaar komt. Ik zal nu alleen de eerste optie laten zien. De tweede optie is een vereenvoudigde vorm van de eerste optie (klik).

We moeten nu eerst de component kiezen waarvan we de inhoud willen aanpassen. We kiezen voor bronnen want willen een map in de bronnen beschikbaar stellen (doe).

Vervolgens zien we alle casusrollen (pc's). Ze zijn default allemaal aangevinkt. Dit betekent dat de actie zal worden uitgevoerd voor alle casusrollen. Wil je dat de actie alleen voor bepaalde casusrollen relevant is, dan moet je er een aantal uitvinken.

We moeten ook het inhoudtype kiezen. Een component zal verschillende inhoudtypes kennen. Voor de bronnencomponent zijn dat map en bron (klik open). We willen een map beschikbaar stellen dus kiezen voor map.

We zien nu alle mappen die we hebben ingevoerd en kiezen voor Westerschelde (doe). Als we ook Oosterschelde selecteren, betekent dit dat beide mappen beschikbaar worden gesteld. We kunnen ook de statusparameter kiezen (klik) en zien een lijstje met parameters die we voor de map kunnen aanpassen. We kiezen voor beschikbaar, omdat we de map beschikbaar willen stellen (doe). De betekenis van de andere opties vinden jullie terug in de handleiding.

Nu kunnen we alleen nog de statuswaarde kiezen: true of false (laat zien). Kies true.

Als ik op ok klik, wordt de invoer in een leesbaar format getoond. Door er met de rechtermuisknop op te klikken kan hij worden gewijzigd of verwijderd.

We klikken op ok en de actie wordt bewaard.

Zijn hierover vragen?

### **Toevoegen van een timer**

We voegen een timer actie toe door met de rechtermuisknop op de conditie te klikken.

Ook de timer krijgt een id (doe).

We voeren de duur in, bijv. 3600 seconden, een uur (doe). Dit betekent dat de timer 1 uur zal afgaan nadat de bijbehorende conditie is afgegaan. We hebben het dan wel over casustijd, dwz tijd dat de Emergo player voor die student geopend was. Stopt de student bijv. een half uur nadat de conditie is afgegaan en gaat hij de volgende dag weer verder, dan duurt het nog een half uur voordat de timer afgaat.

Als we 'realtime' aanvinken (doe) geldt de duur als reële tijd vanaf de start van de run, dus niet vanaf het moment dat de conditie afging. Ook loopt de tijd door als de speler niet is opgestart. Stel de run begint vanmiddag om 16 uur en de student start de speler om 18 uur.

Dan zal de timer meteen afgaan.

Een timer kan ook herhalend zijn. Dat betekent dat hij elk uur zal afgaan. We kunnen dan ook het aantal herhalingen instellen.

Ook een timer kan wel of niet aanwezig zijn.

Het afgaan van een timer wordt gecheckt dmv een conditie.

Klik op ok.

Zijn hierover vragen?

### **Demonstrator**

In demonstrator zien we hoe script de aangeboden content wijzigt.