

目录

Anzeige Editor

.....

3

Anzeige Editor

Mit dem Anzeigeeditor können Anzeigedesigns angepasst oder neue Anzeigedesigns erstellt werden. Hierzu ist der Anzeigeeditor in 5 Bereiche unterteilt.



1. Anzeigeprofil

Im Programm können verschiedene Designs gespeichert werden. Da ein Design aus mehreren Seiten besteht werden diese als Anzeigeprofile abgespeichert. Mit den Schaltflächen können Profile:

- hinzugefügt
- gelöscht
- kopiert
- Umbenannt
- Importiert
- Exportiert

werden.

2. Anzeigeseite

Jedes Anzeigeprofil besteht aus mehreren Seiten. Die Seiten

- Spiel
- Pause
- Bilder
- Tabelle
- Spielplan
- Ergebnisse

sind standardmäßig vorhanden und können nicht gelöscht werden.

Mit den Schaltflächen +/- können weitere Seiten hinzugefügt bzw. gelöscht werden.
Zusätzlich kann man je Seite ein Hintergrundbild oder eine Hintergrundfarbe festlegen.

3. Anzeigeobjekte

Jede Anzeigeseite besteht wiederum aus mehreren Anzeigeobjekten. In diesem Bereich sind alle Objekte gelistet. Mit den Schaltflächen können folgende Aktionen ausgeführt werden:

- verschieben nach oben in der Anzeigereihenfolge
- verschieben nach unten in der Anzeigereihenfolge
- hinzufügen von neuen Objekten
- löschen der gewählten Objekte
- kopieren der Objekteigenschaften des ersten gewählten Objekts
- einfügen der Objekteigenschaften an alle gewählten Objekte (kopieren und einfügen funktioniert auch seitenübergreifend)
- ausrichten der gewählten Objekte an der Oberkante
- Objektauswahl aufheben
- Farbe der Objektauswahl

Es können mit Hilfe Shift oder STRG Tasten auch mehrere Objekte ausgewählt werden.

Tabellenspalte S:

Diese Spalte definiert die Anzeigereihenfolge.

Beispiel:

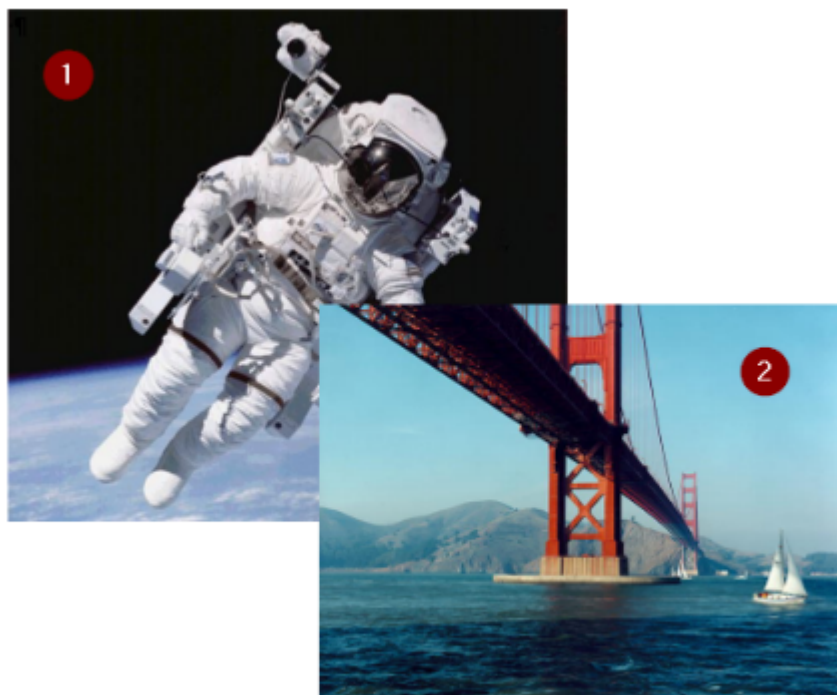


Bild 1 hat hier eine niedrige Anzeigereihenfolge.

Bild 2 hat eine hohe Anzeigereihenfolge.

Daher wird Bild 2 über Bild 1 angezeigt.

Dasselbe gilt in der Tabelle.

Je höher das Anzeigeobjekt in der Tabelle,
desto höher die Anzeigereihenfolge.

4. Objekteigenschaften

Jedes Objekt hat viele Eigenschaften welche den Inhalt und das Aussehen des Objekts definieren. In diesen Bereich werden die Eigenschaften des aktuell gewählten Objekts angezeigt. Sobald ein Objekt gewählt ist wird dies mit einem Farbigen Rahmen in der Vorschau angezeigt. Das markierte Objekt kann in der Vorschau mit der Maus bewegt und in der Größe verändert werden. Hierzu ist ein Hilfs-Raster fest einprogrammiert. Position und Größe können aber auch durch die entsprechenden Eigenschaftsparameter eingestellt werden.

Alle Eigenschaften können nach belieben angepasst werden. Die Numerischen Eigenschaften sind in den HTML Einheiten vh bzw. vw zu pflegen. (vh - % der Seitenhöhe; vw - % der Seitenbreite) Um ausreichend Genauigkeit zu erreichen können numerische Werte auch mit Nachkommastellen gepflegt werden. Eine Beschreibung der dynamischen Inhalte kann im Kapitel Anzeigevariablen nachgelesen werden.

5. Vorschau

Die Vorschau berücksichtigt die Größeneinstellungen und damit auch das Seitenverhältnis.

From:

<https://www.freescoreboard.org/> - **FreeScoreBoard**

Permanent link:

<https://www.freescoreboard.org/doku.php?id=de:im6:anzeigeditor>

Last update: **2022/05/25 23:13**

