

Erstellen von  
Arbeits-  
materialien  
mit



## INHALTSVERZEICHNIS

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 1       | EINLEITUNG .....  | 3  |
| 2       | MODULÜBERSICHT .....  | 3  |
| 3       | GRUNDLEGENDE SCHRITTE .....                                 | 3  |
| 3.1     | Sprachdatei laden .....                                     | 4  |
| 3.2     | Eingabe der Daten .....                                     | 5  |
| 3.3     | Kopieren der Übungen in ein Textverarbeitungsprogramm ..... | 6  |
| 3.4     | Konfiguration der Ausgabe .....                             | 6  |
| 3.4.1   | Titel/Anweisungen .....                                     | 6  |
| 3.4.2   | Meldungen/Kommentare .....                                  | 7  |
| 3.4.3   | Schaltflächen .....   | 7  |
| 3.4.4   | Erscheinungsbild .....                                      | 7  |
| 3.4.5   | Begleittext .....   | 8  |
| 3.4.6   | Sonstiges .....   | 8  |
| 3.5     | Erstellung von Webseiten .....                              | 8  |
| 4       | EINFÜGEN VON GRAFIKEN .....                                 | 9  |
| 5       | KURZBESCHREIBUNG DER MODULE .....                           | 9  |
| 5.1     | JBC – Eingabeübung .....                                    | 9  |
| 5.2     | JBC – Multiple-Choice .....                                 | 10 |
| 5.3     | JMIX – Übung zur Satzstellung .....                         | 10 |
| 5.4     | JCROSS – Kreuzworträtsel .....                              | 10 |
| 5.5     | JMATCH – Zuordnungsübung .....                              | 11 |
| 5.6     | JCLOZE – Einsetz- bzw. Lückentextübung .....                | 12 |
| 6       | NEUE ÜBUNGEN .....  | 12 |
| 6.1     | Memory – Jmatch .....                                       | 12 |
| 6.1.1   | Benötigte Datei .....                                       | 12 |
| 6.1.2   | Erstellen von Übungen .....                                 | 12 |
| 6.1.3   | Ausgabe konfigurieren .....                                 | 12 |
| 6.1.3.1 | Titel/Anweisungen .....                                     | 13 |
| 6.1.3.2 | Rückmeldungen/Hinweise .....                                | 13 |
| 6.1.3.3 | Erscheinungsbild .....                                      | 13 |
| 6.1.4   | Erstellen der HTML-Seite .....                              | 13 |
| 6.1.5   | Standardeinstellung wiederherstellen .....                  | 14 |
| 6.2     | Lückentext mit Dropdownfeld – JCloze .....                  | 15 |
| 6.2.1   | Benötigte Dateien .....                                     | 15 |
| 6.2.2   | Erstellen der Übungen .....                                 | 15 |
| 6.2.3   | Ausgabe konfigurieren .....                                 | 15 |
| 6.2.3.1 | Titel/Anweisungen .....                                     | 15 |
| 6.2.3.2 | Meldungen/Kommentare .....                                  | 15 |
| 6.2.3.3 | Schaltflächen .....   | 15 |
| 6.2.3.4 | Erscheinungsbild und Begleittext .....                      | 15 |
| 6.2.4   | Erstellen der HTML-Seite .....                              | 15 |
| 6.3     | Zuordnungsübung mit Einleitungsseite – JMatch .....         | 16 |
| 6.3.1   | Benötigte Datei .....                                       | 16 |
| 6.3.2   | Erstellen der Übungen .....                                 | 16 |

---

|         |                                     |    |
|---------|-------------------------------------|----|
| 6.3.3   | Ausgabe konfigurieren .....         | 16 |
| 6.3.3.1 | Titel/Anweisungen.....              | 16 |
| 6.3.3.2 | Hinweise/Rückmeldung.....           | 16 |
| 6.3.3.3 | Schaltflächen .....                 | 16 |
| 6.3.3.4 | Aussehen .....                      | 16 |
| 6.3.4   | Erstellen der HTML-Seite .....      | 17 |
| 6.4     | Übersetzung – JQuiz.....            | 17 |
| 6.4.1   | Benötigte Datei.....                | 17 |
| 6.4.2   | Erstellen der Übungen .....         | 17 |
| 6.4.3   | Ausgabe konfigurieren .....         | 17 |
| 6.4.3.1 | Titel/Anweisungen.....              | 17 |
| 6.4.3.2 | Meldungen/Kommentare.....           | 18 |
| 6.4.3.3 | Schaltflächen .....                 | 18 |
| 6.4.3.4 | Erscheinungsbild.....               | 18 |
| 6.4.3.5 | Sonstiges .....                     | 18 |
| 6.4.4   | Erstellen der HTML-Seite .....      | 18 |
| 6.5     | Flash Cards.....                    | 18 |
| 6.5.1   | Benötigte Datei.....                | 18 |
| 6.5.2   | Erstellen der Karten .....          | 19 |
| 6.5.3   | Ausgabe konfigurieren .....         | 19 |
| 6.5.3.1 | Erscheinungsbild.....               | 19 |
| 6.5.4   | Erstellen der HTML-Seite .....      | 19 |
| 6.5.5   | Hinweise zu den Schaltflächen ..... | 20 |

## 1 EINLEITUNG

Die Hot Potatoes Programmgruppe umfasst sechs Module zur Erstellung interaktiver, web-basierter Übungen verschiedener Typen.

Zusätzlich können die erstellten Übungen in die Zwischenablage kopiert werden, um sie in ein Textverarbeitungsprogramm einzufügen.

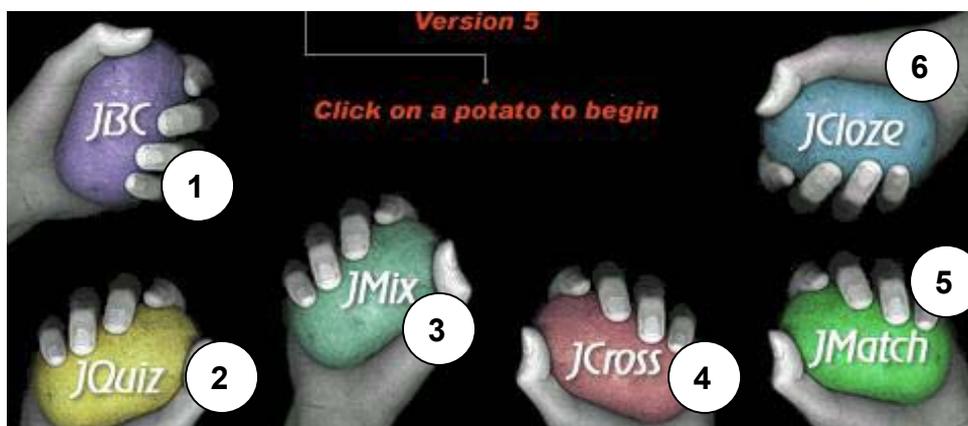
Die Übungen nutzen JavaScript und benötigen den Netscape Navigator oder den Internet Explorer ab Version 3 für Windows oder Macintosh.

Die Module arbeiten mit dem erweiterten Zeichensatz, so dass Übungen in allen Sprachen erstellt werden können, die auf dem romanischen Zeichensatz beruhen, also Französisch, Englisch, Deutsch und viele andere europäische Sprachen.

JavaScript, nein danke?! – Keine Angst, Sie als „Autor“ brauchen darüber nichts zu wissen. Sie geben die Daten ein – Texte, Fragen, Antworten, Rückmeldungen, etc. – und das Programm erstellt die Web-Seiten für sie.

JavaScript, hurra! – Die Programme sind so konzipiert, dass Sie sie fast vollständig an Ihre Bedürfnisse anpassen können, wenn Sie über entsprechende Kenntnisse in HTML oder JavaScript verfügen.

## 2 MODULÜBERSICHT



- ① Multiple-Choice
- ② Eingabeübung
- ③ Übung zur Satzstellung („schütteln“)
- ④ Kreuzworträtsel
- ⑤ Zuordnungsübung
- ⑥ Einsetzübung

## 3 GRUNDLEGENDE SCHRITTE

- Sprachdatei laden (optional)
- Titel der Aufgabe festlegen

- Eingabe der Daten (Fragen, Antworten, usw.)
- Konfiguration der Ausgabe (Beschriftung der Schaltflächen, Lesetext, usw.)
- Erstellen der Web-Seiten (Übertragen der Übungen in HTML-Seiten)

**TIPP**

Setzen Sie den Mauszeiger in die Bearbeitungsfelder und Sie erhalten einen Hinweis!

**3.1 Sprachdatei laden**

Über die Menüleiste lassen sich die programmspezifischen Befehle ansteuern und ausführen:

- Klicken Sie das Menü **Options** mit der Maus an.
- Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den Menübefehl **Interface** im ausgeklappten Menü. Über den Eintrag **Load Interface file** können Sie die gewünschte Sprachdatei laden.

**TIPP**

Die Sprachdatei [Dateiname: deutsch5/Dateityp: Hot Potatoes interface files (\*.hif)] finden Sie im Verzeichnis Programme → hotpot5.

[zurück >](#)

### 3.2 Eingabe der Daten

Mit der Erstellung einer Übung mit JQuiz wollen wir mit der schrittweisen Anleitung fortfahren, um Sie mit der grundlegenden Konzeption vertraut zu machen.



#### TIPP

Mit der  Tabulatortaste kommen Sie „bequem“ von Eingabefeld zu Eingabefeld.

Starten Sie JQuiz, geben Sie einen Titel, eine Frage sowie zwei Antworten ein (s. oben).

Beachten Sie, dass zwei Varianten als Antwort eingegeben wurden: Das Wort „sechs“ und die Zahl „6“. Das heißt, dass beide Alternativen vom Programm als richtig akzeptiert werden.

Über die Pfeiltasten (Q 1) kommen Sie zur Eingabemaske der nächsten Frage bzw. zur vorigen Frage zurück.

Nachdem Sie die Daten eingegeben haben, sollten Sie die Arbeit speichern. Jedes Programm von Hot Potatoes speichert die Daten in einem eigenen Format:

- bei JQuiz ist es die Endung „jqz“.

Das Speichern ist wichtig, weil die Programme Änderungen nicht über Webseiten vornehmen können. Es müssen die Daten geladen, bearbeitet und neue Webseiten erzeugt werden. Nach dem Speichern erscheint der „Dateiname“ als Bezeichnung in der Titelleiste.



### 3.3 Kopieren der Übungen in ein Textverarbeitungsprogramm

An dieser Stelle können die Übungen in die Zwischenablage kopiert werden und dann in ein Textverarbeitungsprogramm eingefügt werden, um z.B. einen Schüttelsatz usw. – je nachdem welches Modul Sie verwenden – zu erhalten.

Zwei Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

- Klick in der Menüleiste auf **Datei** → **Export zum Drucken**
- Klicken Sie auf das Symbol 

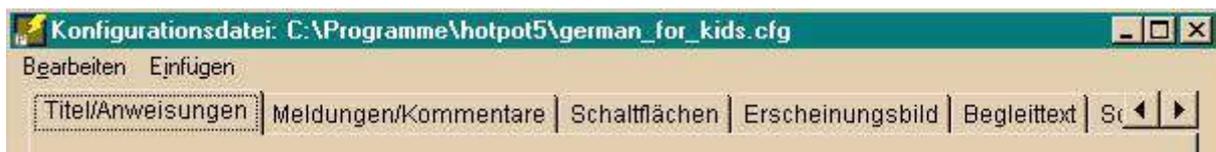
### 3.4 Konfiguration der Ausgabe

Wenn ein Hot Potatoes-Programm Webseiten erzeugt, werden dabei drei Ressourcen kombiniert:

- a) Die eingegebenen Daten
- b) Die Konfigurationseinstellungen
- c) Eine Gruppe von Quelldateien (source files) oder Vorlagen mit der Struktur der Webseiten.

Den Umgang mit den Daten haben Sie bereits kennengelernt. Im nächsten Abschnitt befassen wir uns mit der Konfiguration.

Über die Schaltfläche **Einstellungen** → **Ausgabe konfigurieren** kommen Sie zur Konfigurationsdatei der Module.



Es handelt sich um eine Sammlung von Bezeichnungen, Anleitung zur Durchführung der Übungen, Beschriftung der Schaltflächen, Angabe der Adressen (Links) von weiteren Übungen usw.

Zum Beispiel enthalten alle Übungen dieser Anleitung eine Schaltfläche mit der Beschriftung „Prüfen“, so dass die SchülerInnen ihre Antworten kontrollieren können – Feedback.

Diese Beschriftung muss nicht für jede Übung geändert werden, also braucht man sie nicht mit den Daten zu speichern. Trotzdem ist es manchmal erforderlich, Änderungen vorzunehmen, z. B. um Übungen in einer anderen Sprache zu erstellen. Im folgenden werden die verschiedenen Register näher erläutert.

#### 3.4.1 Titel/Anweisungen

- Untertitel der Übung
- Anweisungen

### 3.4.2 Meldungen/Kommentare

Hier haben Sie z.B. die Möglichkeit mit der Aktivierung des Kontrollkästchens die Liste der richtigen Wörter oder andere Lösungen anzuzeigen.

 Andere Lösungen anzeigen

 Liste der richtigen Wörter anzeigen

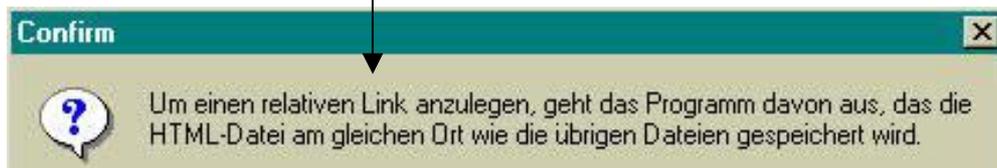
### 3.4.3 Schaltflächen

Neben der Aktivierung bzw. Beschriftung von Schaltflächen haben Sie hier die Möglichkeit die Navigation festzulegen, d.h. Sie bestimmen die Schaltflächen

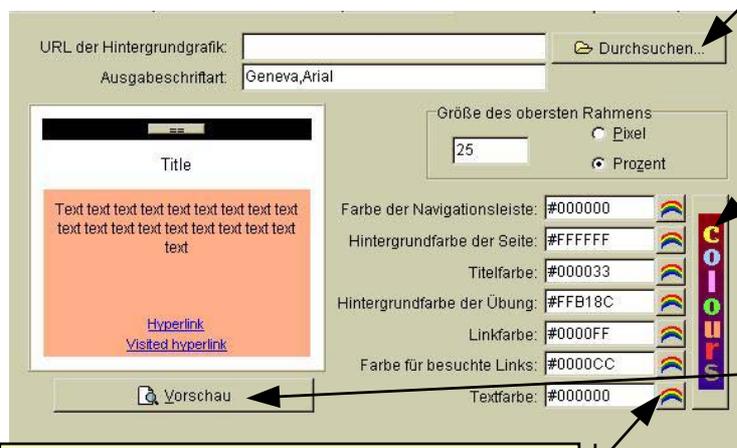
- „Nächste Aufgabe“
- „Zurück zum Inhalt“
- „Zurück“

#### TIPP

Mit einem Klick auf die Schaltfläche  Durchsuchen... können Sie den URL festlegen. Beachten Sie auch das Verzeichnis der nächsten Übung:



### 3.4.4 Erscheinungsbild



Hintergrundgrafik einfügen

Hier klicken, um aus der Web-Farbpalette auszuwählen

Hier klicken, zur Aktualisierung der Vorschau

Hier klicken, um aus der Farbpalette auszuwählen

**TIPP**

Farben aus der Web-Farbpalette verwenden:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „colours“.
- Markieren Sie den Farbcode Ihrer gewählten Farbe und kopieren Sie diesen.
- Im Register Erscheinungsbild setzen Sie den Cursor in das Eingabefeld der gewünschten Farbe.
- Über den Befehl „Einfügen“ wird der kopierte Farbcode eingefügt
- Klicken Sie auf Vorschau um das Erscheinungsbild der HTML-Seite zu sehen.

**3.4.5 Begleittext**

Durch Einfügen bzw. Anzeigen eines Begleittextes ist die Möglichkeit der Differenzierung gegeben.

- Klicken Sie in der Menüleiste auf **Datei** → im ausgeklappten Menü auf **Begleittext hinzufügen** klicken.

Neben der Eingabe eines Textes haben Sie auch die Möglichkeit eine externe Datei als Begleittext einzuschließen („allerdings nur ein HTML-Datei“).

**3.4.6 Sonstiges**

In diesem Register können verschiedene, optionale Einstellungen wie Anzahl der Fragen pro Seite oder die Berücksichtigung der Groß-/Kleinschreibung, usw. vorgenommen werden.

Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf , um in das Programm zurückzukehren. Dabei werden Sie gefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen oder nicht.

**3.5 Erstellung von Webseiten**

Der letzte Schritt ist die Erstellung der Web-Seite aus Ihren Daten. Drei Möglichkeiten bietet das Modul:

- Klick auf **Datei** in der Menüleiste → **Export zu Webseite**
- Klick auf das Symbol 
- Drücken der Taste **F5**

Geben Sie unter Angabe des Speicherortes der Seite einen Dateinamen (→ Kleinschreibung → keine Umlaute).

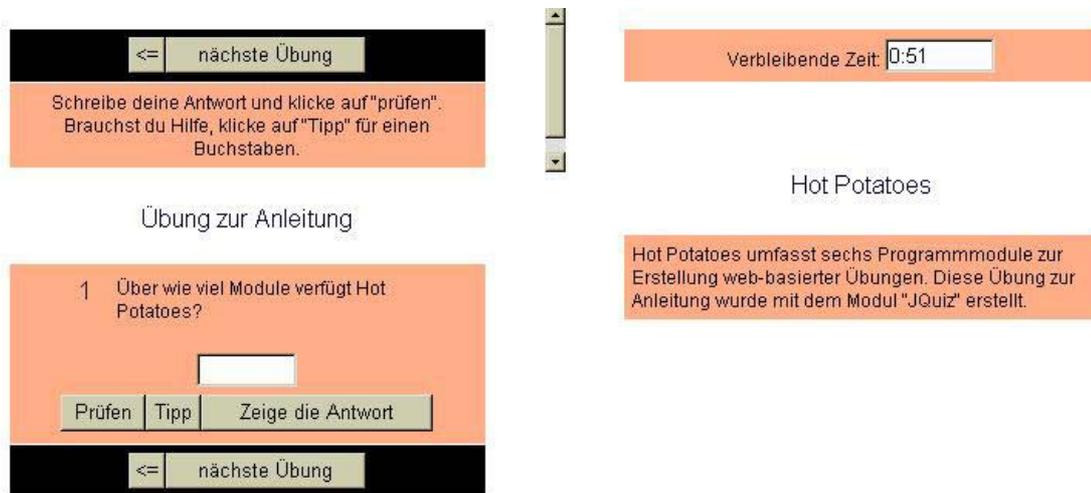
Das Programm erzeugt drei Dateien, die folgende Aufgaben haben:

- ① Die Start-Seite, welche die Einteilung der Rahmen und die zu ladenden Seiten beschreibt. Diese Seite ist auch der „Anker“ für Verweise von anderen Seiten.
- ② Eine Seite deren Inhalt im oberen Rahmen einer Übung erscheint, wenn diese zum ersten Mal in den Browser geladen wird. Sie enthält eine Begrüßung und eine Anleitung für die Übung.
- ③ Eine Code-Datei, die alle Fragen und Anweisungen zur Durchführung und Funktion der Übung enthält.

Alle Programme von Hot Potatoes arbeiten nach diesem Verfahren bis auf JMatch (=Zuordnungsübung), welches nur eine Datei erzeugt.

Klicken Sie hier um die „test-Web-Seite“ im Internetexplorer zu sehen: [test.iqz](http://test.iqz)

Die „test-Web-Seite“ erstellt mit JQuiz:



#### 4 EINFÜGEN VON GRAFIKEN

Grundsätzlich ist es möglich in die Eingabefelder Grafiken einzufügen. Damit das wirklich gut funktioniert– vor allem bei den Web-Seiten – und um die Übersicht nicht zu verlieren, empfehle ich das Anlegen von Ordnern, im Speziellen einen Ordner „grafik“, wo diese gespeichert werden.

Beachten Sie bitte:

- Um einen relativen Link anzulegen, geht das Programm davon aus, dass die Datei, Grafik, ..., am gleichen Ort wie die übrigen Dateien gespeichert wird.

Um eine Grafik einzufügen haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Klick Menüleiste [Einfügen](#) → [Grafik](#) → [Grafik aus Datei](#)
- Klick Symbolleiste → 

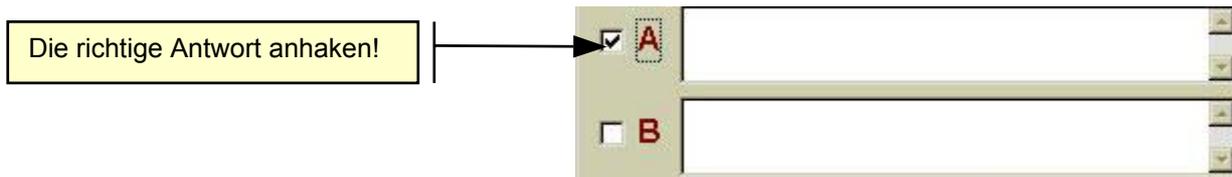
Klicken Sie hier um eine Testseite zu sehen: [uebung\\_grafik.htm](http://uebung_grafik.htm)

#### 5 KURZBESCHREIBUNG DER MODULE

##### 5.1 JBC – Eingabeübung

Information → [siehe 3.2](#)

## 5.2 JBC – Multiple-Choice



## 5.3 JMIX – Übung zur Satzstellung

Bei der Erstellung der Web-Seite finden Sie hier mehrere Varianten:



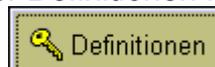
- Klicken Sie hier um die Übung (1. Variante) zu sehen: [test\\_1\\_jmix.htm](#)
- Klicken Sie hier um die Drag and Drop-Variante zu sehen: [test\\_2\\_jmix.htm](#)

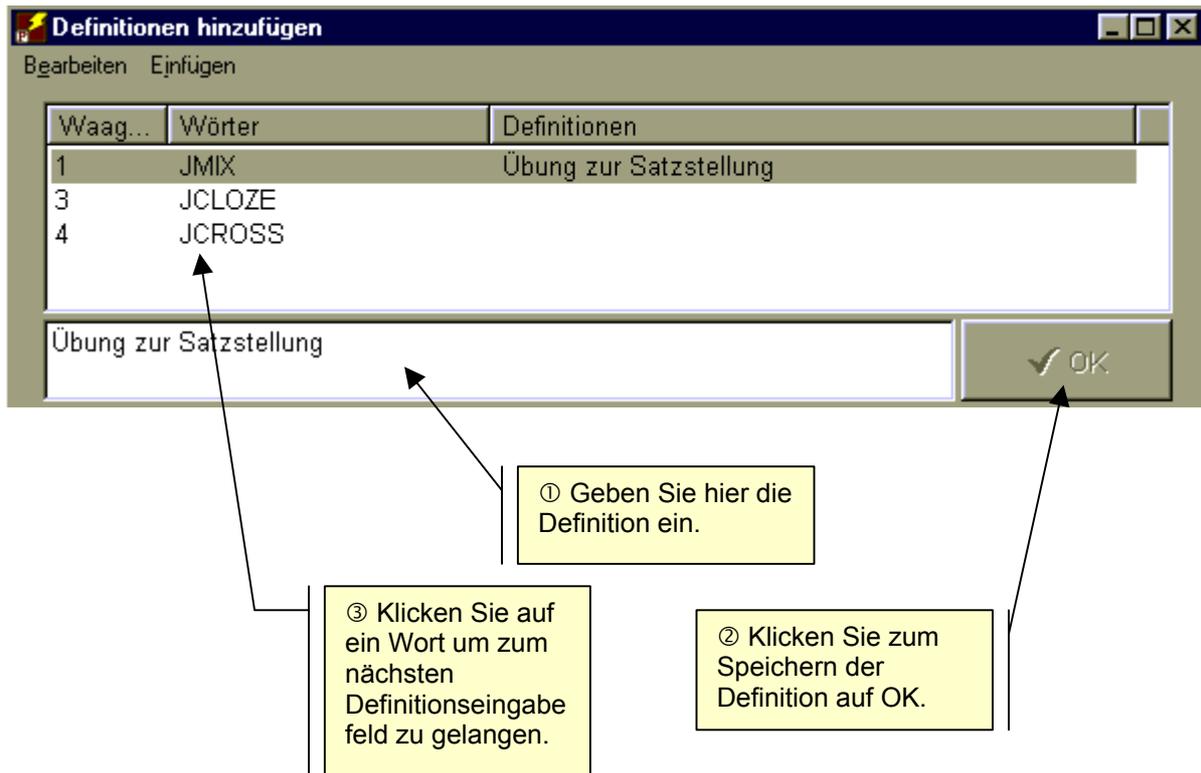
## 5.4 JCROSS – Kreuzworträtsel

Über die Menüleiste **Raster verwalten** → **Automatische Rätsel-Erstellung** kommen Sie zur Eingabe der Begriffe bzw. Ausdrücke.

Nach erfolgter Eingabe klicken Sie auf die Schaltfläche **Das Raster erstellen.**

Der nächste Schritt ist die Eingabe der Definitionen für die verwendeten Begriffe:



**TIPP**

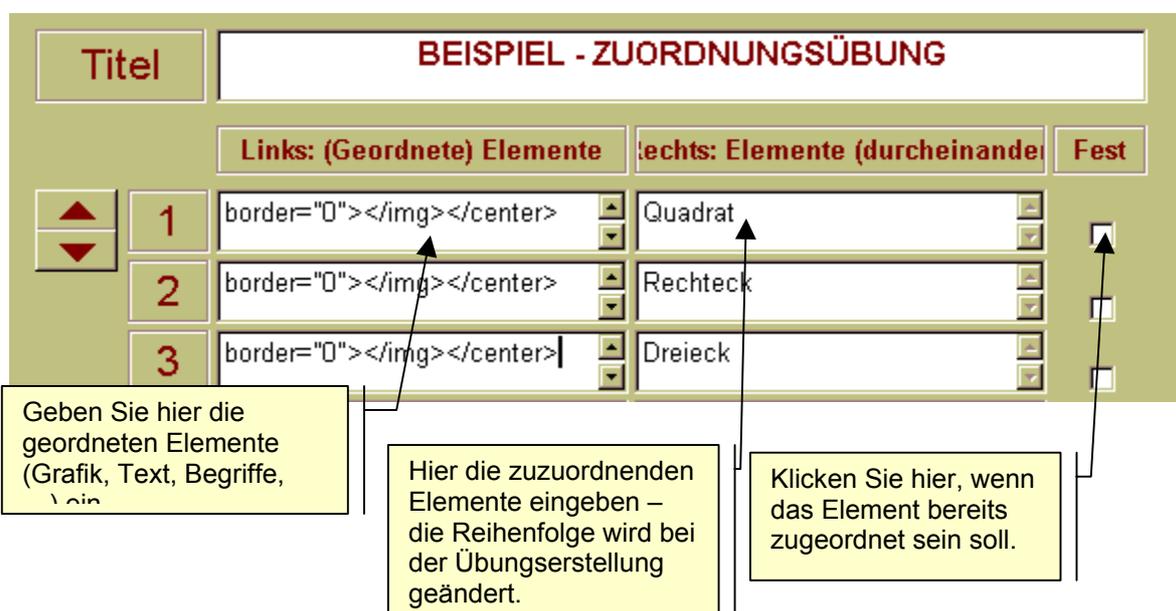
Sind Sie mit der Eingabe der Wörter fertig speichern Sie die Übung ab, um dann „problemlos“ weiterarbeiten zu können.

Wollen Sie die Übung zum Modul JCross durchführen → klicken Sie hier:

[uebung\\_jcross](#)

## 5.5 JMATCH – Zuordnungsübung

Dieses Modul bietet die Möglichkeit zur Erstellung einer Zuordnungsübung, welche natürlich vielfältig einsetzbar ist. Darüber hinaus ist die Möglichkeit zur Differenzierung durch verschiedene Varianten der Webseitenerstellung gegeben.



Varianten der Übung in der Webseitenerstellung:

-  Aus einem Pulldown-Menü können die Begriffe zugeordnet werden → [beispiel jmatch](#)
-  Die Elemente werden mittels Drag and drop zugeordnet → [beispiel jmatch drag and drop](#)

## 5.6 JCLOZE – Einsetz- bzw. Lückentextübung

Klicken Sie hier → [jcloze kurzanleitung](#) für nähere Informationen.

## 6 NEUE ÜBUNGEN

Mithilfe neuer Quellen (= source) lassen sich neue Übungsreihen, basierend auf den Modulen von Hot Potatoes, anfertigen. Die Zipp-Dateien müssen in den Ordner /hotpot5/source/ extrahiert werden.

### 6.1 Memory – Jmatch

Ein vielfältiger Einsatz dieses Spiels in den verschiedenen Phasen des Unterrichts ist realisierbar.

#### 6.1.1 Benötigte Datei

- djmatch5.ht\_
- Legen Sie im Verzeichnis /hotpot5/source den Ordner mit Namen JMemory an.
- Entpacken Sie die Zipp-Datei in diesen Ordner.

#### 6.1.2 Erstellen von Übungen

Die Eingabe erfolgt über das Modul JMatch von Hot Potatoes. Sie können Text und Bild kombinieren, als auch reine Text- bzw. Bildpaare verwenden. Achten Sie aber bei Bildern auf die Größe, da es sonst zu Platzproblemen auf dem Bildschirm kommen kann.

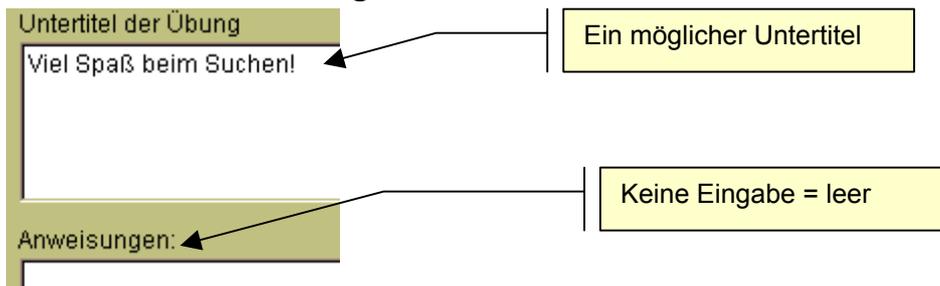
#### TIPP

Speichern Sie die Übung unter einem geeigneten Namen, bevor Sie Grafiken einfügen.

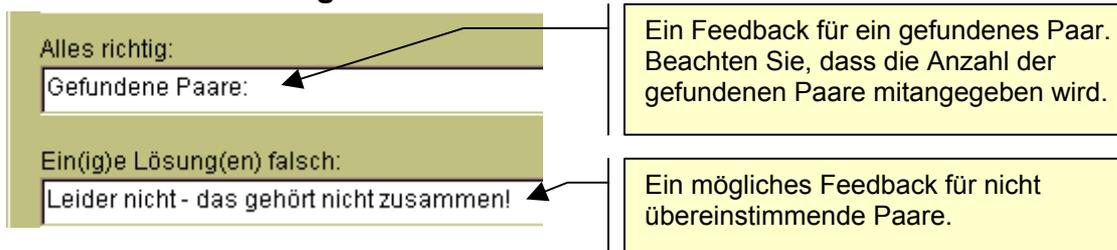
#### 6.1.3 Ausgabe konfigurieren

Die Ausgabekonfiguration des Moduls JMatch muss für die Übungsreihe „Memory“ modifiziert werden.

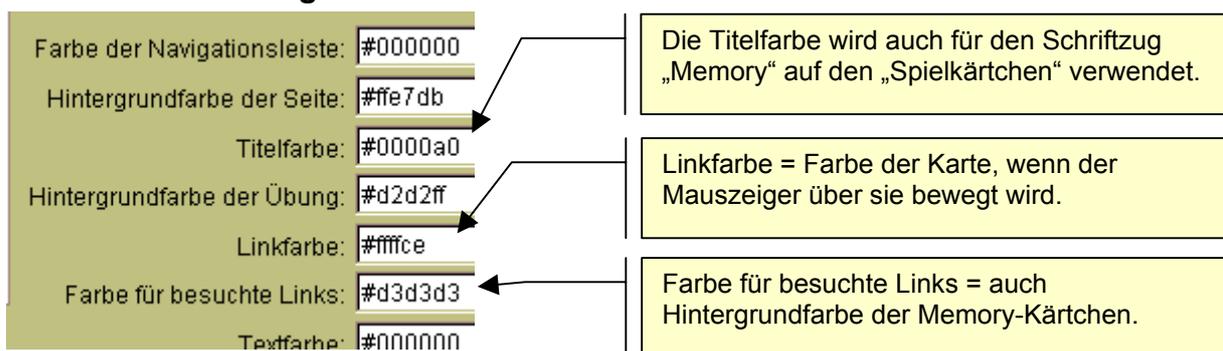
### 6.1.3.1 Titel/Anweisungen



### 6.1.3.2 Rückmeldungen/Hinweise



### 6.1.3.3 Erscheinungsbild



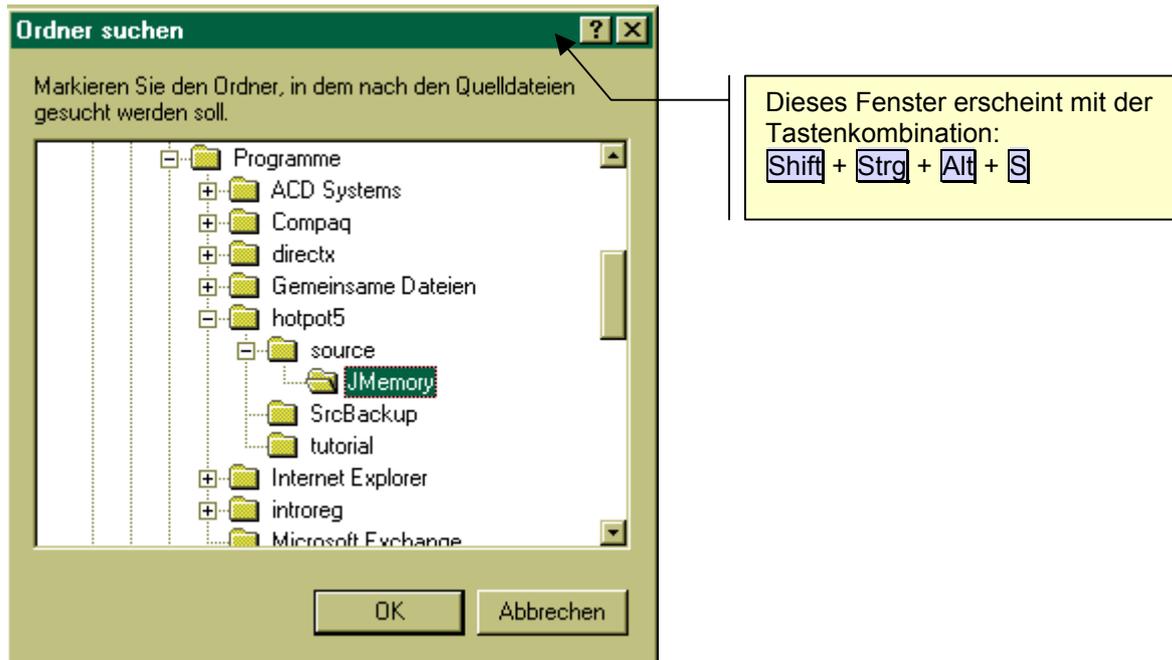
#### TIPP

Speichern Sie die Ausgabekonfiguration unter einem geeigneten Namen (z.B. memory.cfg) und unter einem geeigneten Verzeichnis. So kann sie für weitere Übungsreihen wieder geladen werden.

### 6.1.4 Erstellen der HTML-Seite

Nach dem Sie die Ausgabe konfiguriert haben, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Strg** + **Alt** + **S** um zum Fenster Ordner suchen zu gelangen.

- Wählen Sie den Ordner aus in dem die Quelldatei (=JMatch5.ht\_) gespeichert ist: C:/Programme/hotpot5/source/JMemory
- Klicken Sie die Schaltfläche OK oder bestätigen Sie mit der Returnntaste.
- Erstellen Sie nun die HTML-Seite.  
(Export to V5 Drag and Drop)



Schon neugierig? Sie wollen ein kleines, einfaches, fertiges Memory sehen: Einfach anklicken → [memory](#)

### 6.1.5 Standardeinstellung wiederherstellen [zurück >](#)

Nach dem Erstellen der HTML-Seite drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Strg** + **Alt** + **T**. Folgendes Fenster wird sich öffnen:



- Mit dem Bestätigen wird der Quelldatei-Ordner auf die Standardeinstellung von JMatch zurückgesetzt.
- Sollten Sie trotzdem einmal vergessen – keine Sorge. Beim Öffnen des Moduls bestätigen Sie die Fehlermeldungen – das Programm wird sich automatisch öffnen und Sie können die Übung wie gewohnt erstellen. Eine Neuinstallation des Programms ist nicht notwendig.
- Erscheint die HTML-Seite nicht im gewohnten Stil kehren Sie zum Eingabefenster von JMatch zurück → drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Strg** + **Alt** + **S** → Markieren Sie den Standardquelldateiordner = source: C:/Programme/hotpot5/source.

## 6.2 Lückentext mit Dropdownfeld – JCloze

Mit Hilfe neuer Quelldateien kann die Lückentextübung dahin geändert werden, dass die zu suchenden Begriffe aus einem Listenfeld ausgewählt werden können. In der Dropdown-Variante stehen bei einem Listenfeld alle einzusetzenden Begriffe zur Auswahl.

### 6.2.1 Benötigte Dateien

- Extrahieren Sie die Winzip-Datei JCloze\_dropdown\_Output5-6 in das Verzeichnis source von hotpot5.
- Es wird automatisch ein neuer Unterordner JCloze\_dropdown\_Output5-6 mit den erforderlichen Dateien angelegt, der als neuer Quellordner dient.

### 6.2.2 Erstellen der Übungen

Die Lückentextübung basiert auf dem Modul JCloze von Hot Potatoes. Gehen Sie beim Erstellen der Übung wie unter der Punkt 5.6 angeführten Kurzanleitung vor.

Zum Nachlesen – allerdings in der Dropdown-Variante – hier klicken:

→ [jcloze\\_kurzanleitung\\_dropdown](#)

### 6.2.3 Ausgabe konfigurieren

Beachten Sie bei der Konfigurationsausgabe einige Abänderungen zur Standardkonfigurationsausgabe.

#### 6.2.3.1 Titel/Anweisungen

Da die Hinweisschaltfläche wegfällt sollten Sie das Eingabefeld Anweisungen ändern (z.B. Fülle die Lückenwörter aus und klicke dann auf „Prüfen“.)

#### 6.2.3.2 Meldungen/Kommentare

Da die einzusetzenden Begriffe im Listenfeld zur Auswahl stehen, kann die Option „Wortliste unterhalb des Texts hinzufügen“ nicht aktiviert werden.

#### 6.2.3.3 Schaltflächen

Keine Aktivierung der Optionen „Hinweis-Schaltfläche“ und „Hinweis-Schaltfläche für jede Lücke“.

#### 6.2.3.4 Erscheinungsbild und Begleittext

Die Gestaltung der Seite bzw. Hinzufügung eines Begleittexts ist frei wählbar.

### 6.2.4 Erstellen der HTML-Seite

Nach dem Sie die Ausgabe konfiguriert haben, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Strg** + **Alt** + **S** um zum Fenster Ordner suchen zu gelangen.

- Wählen Sie den Ordner aus in dem die Quelldatei gespeichert ist:  
C:/Programme/hotpot5/source/JCloze\_dropdown\_Output5-6
- Klicken Sie die Schaltfläche OK oder bestätigen Sie mit der Returnntaste.

Erstellen Sie nun die HTML-Seite: (Export zu V5-Webseite)

Nach Erstellung der Webseite → Standardquelldateiordner wiederherstellen!  
[\(s. 6.1.5\)](#)

### **6.3 Zuordnungsübung mit Einleitungsseite – JMatch**

Diese Übungsreihe ermöglicht eine Zuordnungsübung, wobei auf der Einleitungsseite beim Bewegen des Cursors über ein Bild der Begriff, die Übersetzung usw. angezeigt wird. Sehen Sie diese Übung als weitere Form der Differenzierung.

#### **6.3.1 Benötigte Datei**

- Extrahieren Sie die Winzip-Datei JMatch\_Introduction-Page in das Verzeichnis source von hotpot5.
- Es wird automatisch ein neuer Unterordner JMatch\_Introduction-Page mit den erforderlichen Dateien angelegt, der als neuer Quellordner dient.

#### **6.3.2 Erstellen der Übungen**

Öffnen Sie JMatch und geben Sie die Daten wie gewohnt ein.

#### **6.3.3 Ausgabe konfigurieren**

Beachten Sie bei der Konfigurationsausgabe einige Abänderungen zur Standardkonfigurationsausgabe.

##### **6.3.3.1 Titel/Anweisungen**

Das Eingabefeld „UNTERTITEL“ muss leer bleiben. Hier erscheint der zugeordnete Begriff der Grafik, wenn der Mauszeiger über diese bewegt wird.

##### **6.3.3.2 Hinweise/Rückmeldung**

Diese Eingabefelder können belassen bzw. verändert werden.

##### **6.3.3.3 Schaltflächen**

Die Beschriftung bzw. Aktivierung der Schaltflächen ist durch das Konzept der Übung bedingt.

##### **6.3.3.4 Aussehen**

Das Aussehen kann entsprechend formatiert werden.

### 6.3.4 Erstellen der HTML-Seite

Nach dem Sie die Ausgabe konfiguriert haben, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Shift** + **Strg** + **Alt** + **S** um zum Fenster Ordner suchen zu gelangen.

- Wählen Sie den Ordner aus in dem die Quelldatei gespeichert ist:  
C:/Programme/hotpot5/source/JMatch\_Introduction-Page
- Klicken Sie die Schaltfläche OK oder bestätigen Sie mit der Returnntaste.

Erstellen Sie nun die HTML-Seite

Nach Erstellung der Webseite → Standardquelldateiordner wiederherstellen!

Eine Übung mit Einleitungsseite → [koerpergrundformen](#)

## 6.4 Übersetzung – JQuiz

Mit diesem Script erstellen Sie im Speziellen eine Übungsreihe für Übersetzungen. Sie werden aber auch den Einsatz dieses Scripts für eine „Übersetzung“ im Fach Mathematik sehen.

### 6.4.1 Benötigte Datei

- Extrahieren Sie die Winzip-Datei Translate-it\_5-6 in das Verzeichnis source von hotpot5.
- Es wird automatisch ein neuer Unterordner Translate-it\_5-6 mit den erforderlichen Dateien angelegt, der als neuer Quellordner dient.

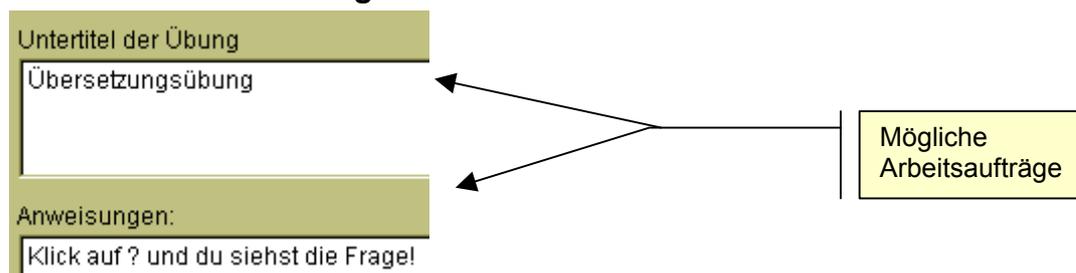
### 6.4.2 Erstellen der Übungen

Im Modul JQuiz wird der zu übersetzende Satz in das Fragefeld eingegeben. Die Eingabe der Lösungen der Übersetzung ist „unbegrenzt“.

### 6.4.3 Ausgabe konfigurieren

Beachten Sie bei der Ausgabekonfiguration folgende Modifikationen.

#### 6.4.3.1 Titel/Anweisungen



### 6.4.3.2 Meldungen/Kommentare

Bitte einen Versuch machen:

Nächster richtiger Buchstabe:

keine Eingabe

### 6.4.3.3 Schaltflächen

Text der "Überprüfe Lösung"-Schaltfläche: Prüfen

Hinweis-Schaltfläche Text: ?

Schaltfläche "Lösung anzeigen" einschließen Text: Antwort

Die Schaltfläche ist aktiv; hat aber die Funktion den zu übersetzenden Text zu zeigen.

Diese Schaltfläche ist ebenfalls aktiv und zeigt die Lösung (= die Übersetzung) an.

### 6.4.3.4 Erscheinungsbild

Dieses Register kann nach Ihrem Ermessen bearbeitet werden.

### 6.4.3.5 Sonstiges

Diese Funktion ist deaktiviert; es werden immer alle Fragen (Sätze, ...) auf einmal angezeigt.

Eine einzelne Frage pro Seite anzeigen

Reihenfolge der Fragen bei jedem Laden der Seite ändern

Die Reihenfolge der Fragen wird bei jedem Laden geändert.

## 6.4.4 Erstellen der HTML-Seite

Über die „bekannte“ Tastenkombination kommen Sie zum notwendigen Quelldateiordner → C:/Programme/hotpot/source/Translate-it\_5-6.

Nun erstellen Sie wie gewohnt die HTML-Seite.

Eine Übersetzungsübung → [uebersetzung\\_klassisch\\_mathematisch](#)

## 6.5 Flash Cards

Mit dem Hot Potatoes Modul JMatch und einer neuen Quelldatei können Sie eine Lernkartei erstellen.

### 6.5.1 Benötigte Datei

- Extrahieren Sie die Datei fjmatch5.hat\_ (Version 3) i das Verzeichnis source von Hot Potatoes.

- Es wird automatisch ein neuer Unterordner FlashCards\_v3 mit der erforderlichen Datei angelegt, der als neuer Quellordner dient.

### 6.5.2 Erstellen der Karten

Gehen Sie bei der Eingabe der Daten folgendermaßen vor:

- Die linke Spalte enthält die Daten die auf der Rückseite der Karte erscheinen.
- Die rechte Spalte enthält die Daten die auf der Vorderseite der Karte erscheinen.

Hinweis zum letzten Datensatz:

- Links: Geben Sie einen Text ein, der erscheint, wenn der Stapel einmal durchlaufen wurde.  
z.B.: Stapel einmal durchlaufen
- Rechts: Hier geben Sie einen Text für die vorhandenen bzw. verbleibenden Karten ein.

### 6.5.3 Ausgabe konfigurieren

Die Registerbereiche Titel/Anweisungen, Rückmeldungen/Hinweise, Schaltflächen, Begleittext und CGI können Sie wie gewohnt ausfüllen.

#### 6.5.3.1 Erscheinungsbild

Diese Farben werden mehrfach verwendet:

|                              |         |   |   |
|------------------------------|---------|---|---|
| Farbe der Navigationsleiste: | #000000 |  | Schriftfarbe für die Hinweistexte:<br>Stapeldurchlauf bzw. verbleibende Karten. |
| Hintergrundfarbe der Seite:  | #ffffd0 |  |   |
| Titelfarbe:                  | #000033 |  | Vorderseite der FlashCards  |
| Hintergrundfarbe der Übung:  | #c8c8ff |  |   |
| Linkfarbe:                   | #fff80  |  | Rückseite der Karten  |
| Farbe für besuchte Links:    | #c0c0c0 |  |   |
| Textfarbe:                   | #000000 |  |   |

Ändern Sie auch die Größe des obersten Rahmens auf etwa 40 Prozent.

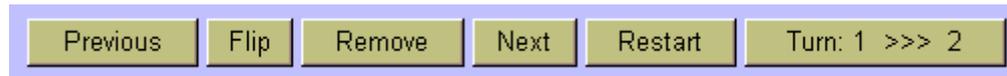
### 6.5.4 Erstellen der HTML-Seite

Über die „bekannte“ Tastenkombination kommen Sie zum notwendigen Quelldateiordner → C:/Programme/hotpot/source/FlashCards\_v3

Über die Option → Datei → Exportieren zu Flashcards bzw. die Tastenkombination **Shift + F5** erstellen Sie das Output.

Hier klicken um eine Vorlage zu sehen → [lernkarten\\_e](#)

### 6.5.5 Hinweise zu den Schaltflächen



- **Previous**  
Eine vorhergehende Karte – falls vorhanden – wird angezeigt.
- **Flip**  
Die aktuelle Karte wird umgedreht.
- **Remove**  
Die aktuelle Karte wird aus dem Stapel entfernt und wird bei einem erneuten Durchlaufen nicht mehr angezeigt.
- **Next**  
Zeigt die nächste Karte an; falls keine Karte mehr vorhanden ist wird der Hinweis (→ JMatch → Links → letzter Datensatz) angezeigt.
- **Restart**  
Neustart der Übung (alle entfernten Karten werden wieder angezeigt).
- **Turn: 1 >>> 2**  
Mit dieser Schaltfläche können die gesamten Karten umgedreht werden, d.h. Rück- bzw. Vorderseite werden in der umgekehrten Reihenfolge angezeigt. Der Stapel kann beliebig oft gewendet werden.

Im Quelltext der HTML-Seite (Menü Ansicht → Quelltext anzeigen) ist es möglich die Beschriftung der Schaltflächen zu ändern: Klicken Sie hier um ein Beispiel zu sehen. → [lernkarten d](#)