

MatchWare Mediator 9 – brugervejledning

Varemærker	6
MatchWare-licensaftale	6
Introduktion	9
Velkommen	9
Introduktion	9
Nyheder i Mediator 9	10
Vigtige begreber	12
Liste over funktioner i Mediator 9	14
Installation	18
Enkeltstående installation	18
Administrativ installation (kun for systemadministratorer)	18
Fejlfinding	19
Kom godt i gang!	20
De tre grundlæggende trin	20
Opret et nyt dokument	20
Første trin - oprettelse af objekter	21
Andet trin - brug af sidelisten	23
Tredje trin - brug af dialogboksen Begivenheder	25
Næste skridt	31
Næste skridt - visning og skjulning af et objekt	31
Næste skridt - afspilning af lyd	35
Næste skridt - afspilning af video	37
Næste skridt - animation af et objekt	40
Brugervejledning	43
Opsætning af projektet	43
Indstilling af arbejdsområdet	43
Tilpasning af værktøjslinjen Hurtig adgang	44
Minimering af båndet	44
Brug af hurtigtaster og genvejstaster	44
Brug af Mediator-panelerne	45
Brug af arbejdsområdet i Mediator	48
Angivelse af indstillinger	48
Korrektur	48
Gem	48
Indstillinger	48
Tilpas	49
Ressourcer	49
Planlægning af projektet	49
Oprettelse af et dokument	51
Almindelig brug	51
Oprettelse af et dokument	51
Lagring af et dokument	54
Åbning af et dokument	55
Dokumentegenskaber	56
Brugerdefineret vinduesform	59
Udskrivning af et dokument	62
Indstilling af adgangskode	63
Fletning af dokumenter	63
Brug af flerbrugertilstand	64
Arbejde med objekter	68
Oprettelse af objekter	68

Håndtering af objekter	68
Brug af objektlisten	71
Flytning af objekter	74
Skalering af objekter	75
Rotation af objekter	75
Gruppering af objekter	77
Arrangering af objekter	77
Justering af objekter	78
Ændring af udseende	80
Valg af farve	82
Brug af alfakanaler og BumpMaps	83
Brug af gitteret	86
Brug af hjælpelinjerne	86
Arbejde med sider	88
Oprettelse af sider	88
Håndtering af sider	89
Brug af sidelisten	90
Brug af mastersider	92
Brug af dynamiske skabeloner	97
Oprettelse af interaktivitet	100
Brug af begivenheder og handlinger	100
Brug af tastaturbegivenheder	106
Brug af ressourcer	108
Brug af projektvariabler	110
Brug af udtryk	114
Brug af operatorer	115
Brug af styretegn	116
Brug af o8o-filer	117
Udskrivning af tekst og billeder	117
Brug af søgningsstyring	118
Multimediekataloget	122
Brug af multimediekataloget	122
Multimediekatalogets indhold	128
Tegneværktøjet	130
Tegneværktøjet: oversigt	130
Tegneværktøjet: oprettelse af en tegning	130
Tegneværktøjet: oprettelse af former	132
Tegneværktøjet: arbejde med former	136
Tegneværktøjet: brug af zoom- og håndværktøjet	139
Tegneværktøjet: brug af linealer og hjælpelinjer	140
Tegneværktøjet: brug af punktreddigeringsværktøjet	141
Tegneværktøjet: egenskaber	148
Tegneværktøjet: tastaturgengeveje	150
Brug af databaser	152
Brug af SCORM	156
Brug af script	159
Brug af kørselsscript	159
Brug af makroscript	161
Stavekontrol af projektet	164
Brug af stavekontrollen	164
Indstillinger for stavekontrol	166
Test af projektet	169
HTML-restriktioner	171
Flash-restriktioner	172
Forberedelse til eksport	177
Visning og udskiftning af datafiler	177
Tilføjelse af data- og programfiler	178
Optimering af billeder	179
Optimering til cd-rom-eksport	182
Eksport af projektet	184
Eksport: introduktion	184
Eksport til cd-rom (uden installation)	185
Eksport til cd-rom (med installation)	187

Eksport som selvudpakkende EXE-fil	188
Eksport som Zip'N'Run-fil	190
Eksport til HTML	192
Eksport til Flash	194
Indstillinger for avanceret eksport	197
Kopier til mappe-distribution	198
myMediator.com	199
Brug af InstallMaker	201
Mediator Upload Manager	203
Fejlfinding	207
Sådan får du hjælp	207
Fejlrapportering	207
Reference	208
Sider	208
Sideegenskaber: fanen Generelt	208
Sideegenskaber: fanen Noter	209
Værktøjer og objekter	210
Fælles egenskaber	210
Objektegenskaber: fanen Generelt	210
Objektegenskaber: fanen Synlighed	211
Objektegenskaber: fanen Skygge	212
Objektegenskaber: fanen Lyseffekt	212
Objektegenskaber: fanen Noter	213
Objektegenskaber: egenskaber for grafik	213
Billede	214
Billedegenskaber: fanen Billede	215
Billedegenskaber: fanen Farve	216
Billedegenskaber: fanen Rul	217
Hotspot	218
Rektangel	219
Rektangelegenskaber: fanen Rektangel	219
Polygon	220
Polygonegenskaber: fanen Polygon	224
Tegning	225
Tegningsegenskaber: fanen Tegning	226
BumpMap	226
BumpMap-egenskaber: fanen BumpMap	227
Tekst	228
Tekstegenskaber: fanen Tekst	231
Tekstegenskaber: fanen Farve	231
Hypertekst	232
Hypertekstegenskaber: fanen Hypertekst	234
Overskrift	234
Egenskaber for overskrift: fanen Overskrift	235
Media Player	236
Egenskaber for Media Player-objekt: fanen Media Player	239
Video	239
Videoegenskaber: fanen Video	241
Animeret GIF	242
Egenskaber for animeret GIF: fanen Animeret GIF	242
Flash	243
Egenskaber for Flash-objekt: fanen Flash	244
Knap	244
Knapegenskaber: fanen Knap	246
Knapegenskaber: fanen Tekst	246
Knapegenskaber: fanen Billede	247
Animationssti	249
Integreret dokument	250
Egenskaber for integreret dokument: fanen Integreret dokument	252
HTML	252

Inputobjekt.....	254
Egenskaber for inputobjekt: fanen Input	255
Egenskaber for inputobjekt: fanen Tekst.....	256
Egenskaber for inputobjekt: fanen Rul	256
Liste.....	257
Egenskaber for liste: fanen Liste	259
Egenskaber for liste: fanen Tekst.....	260
Egenskaber for liste: fanen Farve	261
ActiveX	261
Begivenheder	264
Handlinger	268
Standard.....	268
Gå til side (fanen Standard)	268
Vis/Skjul (fanen Standard).....	271
Tidslinje (fanen Standard)	273
Indstil markør (fanen Standard).....	276
Flyt markør (fanen Standard)	277
Afslut (fanen Standard)	277
Multimedier.....	278
Indstil egenskab (fanen Multimedier)	278
Animer (fanen Multimedier)	280
Animationseffekt (fanen Multimedier).....	282
Animationsspor (fanen Multimedier).....	284
Lyd (fanen Multimedier).....	290
Lydstyrke (fanen Multimedier)	291
Start/Stop/Pause (fanen Multimedier)	292
Spol (fanen Multimedier)	292
Træk og slip (fanen Multimedier).....	293
Cd-lyd (fanen Multimedier)	294
Ekstern	294
Kør (fanen Ekstern)	294
Weblink (fanen Ekstern)	296
INI-fil (fanen Ekstern).....	296
Åbn dokument (fanen Ekstern).....	298
E-mail (fanen Ekstern).....	300
Åbn MD8-dokument (fanen Ekstern).....	301
Rapport (fanen Ekstern)	302
Filhandling (fanen Ekstern)	304
Programmering	306
Tildel (fanen Programmering).....	306
Hvis-Så-Ellers (fanen Programmering)	307
Løkke/Afbryd (fanen Programmering)	309
Underprocedure (fanen Programmering)	310
Script (fanen Programmering)	311
Indstil listedata (fanen Programmering)	311
Meddelelsesboks (fanen Programmering)	314
Database.....	315
Databasemarkør (fanen Database).....	315
SQL-DB (fanen Database)	315
SCORM.....	316
Indstil SCORM-variabel (fanen SCORM)	316
Hent SCORM-variabel (fanen SCORM).....	318
Ressourcer	320
Databaseressourcen.....	320
HTTP-anmodningsressourcen.....	321
Systemvariabler	324
Funktioner.....	328
SQL-sætninger	335

Appendiks	338
Appendiks 1: tastaturgenveje	338
Appendiks 2: egenskaber for objekter i Mediator	340
Appendiks 3: makro-objekter.....	365
Appendiks 4: handlingsobjekter i Mediator.....	370
Indeks.....	373

Varemærker

MatchWare, MatchWare Mediator, MatchWare OpenMind og MatchWare ScreenCorder er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende MatchWare A/S.

Microsoft, Microsoft Office, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Project, Microsoft Outlook, Microsoft FrontPage, Microsoft Windows, Windows Media Player, Windows Stifinder og Internet Explorer er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Microsoft Corporation.

Netscape er et registreret varemærke tilhørende Netscape Corporation.

Firefox er et registreret varemærke tilhørende Mozilla Foundation.

Flash er et varemærke tilhørende Adobe Systems Inc. (tidligere Macromedia, Inc.).

Andre varemærker eller produkter er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende deres respektive ejere.

MatchWare-licensaftale

© 2002-2007 MatchWare A/S. Alle rettigheder forbeholdes.

MatchWare og MatchWare Mediator er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende MatchWare A/S. Andre varemærker eller produkter er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Indholdet i denne brugervejledning kan ændres løbende, og i tilfælde heraf kan MatchWare samt dets forlæggere og agenter ikke holdes ansvarlige. Denne brugervejledning er omfattet af ophavsretslovgivningen © 2002-2007 MatchWare A/S. Alle rettigheder forbeholdes. Denne brugervejledning må ikke fotokopieres, genoptrykkes, oversættes eller overføres til elektroniske medier eller maskiner uden skriftlig accept fra MatchWare eller dets forlæggere.

VIGTIGT Du bør læse nedenstående licensaftale grundigt. Ved at installere, kopiere, hente eller anvende denne software accepterer du at være omfattet af betingelserne i licensaftalen. Accepterer du ikke licensbetingelserne, er du ikke berettiget til at installere og anvende denne software og skal derfor øjeblikkeligt returnere produktet samt eventuelt andet medfølgende materiale samt kvittering til den forhandler, hvor du har købt produktet for at modtage fuld refusion.

MatchWare-licensaftale

ANVENDELSE

Dette er en juridisk aftale mellem dig, slutbrugeren, og MatchWare A/S ("MatchWare"). Vedlagte software ("Programmet") er licenseret, ikke solgt, til dig af MatchWare til anvendelse i henhold til disse licensbetingelser.

Du (en fysisk eller juridisk person) tillades at anvende én (1) kopi af Programmet. Du må gerne flytte Programmet fra en computer eller arbejdsplads til en anden, så længe det ikke kan benyttes af mere end én person ad gangen. Det er tilladt at oprette en sikkerhedskopi af Programmet.

En terminalserver er en computer, der giver andre klienter tilladelse til at køre programmer på terminalserveren, f.eks., men ikke begrænset til, en Microsoft-terminalserver eller en Citrix-server. Hvis Programmet er installeret på en terminalserver, skal du bruge en licens for hver klientcomputer, der kan køre Programmet.

Nye brugere kan tilsluttes ved betaling af separat licens for hver enkelt bruger, som tilsluttes. Når du installerer Programmet på en server, som tillader flere brugere at anvende Programmet samtidig, skal der anskaffes licenser til hver enkelt computer.

Hvis der bruges Fjernskrivebord-teknologier, kan du få adgang til og bruge Programmet under forudsætning af, at det kun er den primære bruger af den enhed, der er vært for Fjernskrivebord-sessionen, der har adgang til og bruger Programmet med en enhed til fjernadgang. Du må ikke bruge Programmet på den enhed, der er vært for Fjernskrivebord-sessionen og adgangsenheden samtidig.

Du må ikke udleje, udlåne eller på nogen måde videregive brugen af Programmet eller nogen kopi deraf.

Du må ikke foretage reverse engineering, disassemblere, dekompile, ændre eller oprette afledet arbejde af Programmet.

UDDANNELSESLICENSER

Kommerciel brug af uddannelseslicenser til Programmet er forbudt.

Du accepterer hermed ikke at benytte uddannelseslicenser til at foretage kommercielle aktiviteter, herunder, men ikke begrænset til, følgende:

- Salg af produkter eller serviceydelser;
- Salg af reklameplads til virksomheder og/eller sponsorer;
- Afholdelse af spil eller lotterier, hvor der opkræves deltagergebyr;
- Visning af sponsorbannere, inklusive bannere oprettet af banner- og linkudvekslingstjenester;
- Visning af bannere for firmaer eller organisationer, der tilbyder kontanter eller lign. som betaling for at oprette links til deres hjemmeside.

Nogle flerbrugeruddannelseslicenser giver underviseren (og studerende) retten til også at bruge licensen hjemme. Ekstra cd'er, som anskaffes til brug i hjemmet, må ikke anvendes eller installeres på den pågældende uddannelsesinstitution.

OVERDRAGELSE AF PROGRAMMET

Det er tilladt at overdrage alle rettigheder til Programmet til tredjepart, såfremt du overdrager alt programmet, cd-rom, dokumentation og denne erklæring og samtidig destruerer alle kopier, som du er i besiddelse af. Når du først har overdraget Programmet, må du ikke længere benytte det. Kun den person, som du har overdraget det til, må anvende det i henhold til ophavsretslovgivningen, internationale ophavsretstraktater og denne erklæring.

Har du købt en opdateret version af Programmet, udgør denne version sammen med det tidligere Program ét samlet produkt. Derfor må de to versioner ikke benyttes af to forskellige personer, og versionerne må heller ikke overdrages separat til tredjepart.

OPHAVSRET

Alle kommercielle enerettigheder til Programmet og brugerdokumentationen tilhører MatchWare A/S eller MatchWares distributører og er beskyttet af Storbritanniens ophavsretslovgivning samt anden tilsvarende lovgivning og internationale love. MatchWare A/S forbeholder sig alle rettigheder, der ikke udtrykkeligt er indrømmet dig.

CLIPART

Dette software indeholder clipart ("Clipart") såsom billeder, lyd, videoklip osv. Alle immaterielle rettigheder til Clipart tilhører MatchWare A/S eller er licenseret gennem MatchWare A/S.

MatchWare giver dig en ikke-eksklusiv og ikke-underlicenserbar ret til at anvende Clipart i præsentationer eller websider fremstillet med denne software. Samme ret gælder også i forbindelse med kørselsversioner. Der skal ikke betales afgifter til MatchWare for brug af Clipart. Clipart må ikke underlicenseres eller gøres tilgængelig for en person eller enhed, som ikke ejer en lovlig licens til denne software.

KØRSELSVERSIONER

I nogle af MatchWares produkter (inklusive dette program) har du mulighed for at oprette kørselsversioner eller websider af dine programmer. I forbindelse med distributionen af disse kørselsversioner eller websider er du underlagt følgende betingelser:

- Du er ikke berettiget til at fjerne eller ændre eventuelle mærkninger af MatchWares ophavsret og varemærke.
- Du må ikke benytte hverken MatchWares eller MatchWares leverandørers logoer eller varemærker ved markedsføringen af dine kørselsversioner. Du er dog berettiget til at nævne, at dit program er udviklet ved hjælp af et MatchWare-produkt.
- Du er alene ansvarlig for enhver support, servicering og teknisk assistance over for alle modtagere af dine kørselsversioner. Modtagere er under ingen omstændigheder berettiget til at kontakte MatchWare med henblik på at få udført den nævnte service.

- Du kan under ingen omstændigheder stille MatchWare eller MatchWares tilknyttede selskaber og leverandør til ansvar for krav, der måtte opstå ved din distribution af kørselsversioner.

PRODUKTANSVAR

MatchWare yder 90 dages garanti fra købsdato for materiale- og udførselsfejl i de fysiske medier samt i brugerdokumentationen. Returnerer du varen inden for garantiperioden, og fejlen konstateres, vil MatchWare erstatte det defekte medium eller den defekte dokumentation. Det skal understreges, at din eneste retsbeføjelse er begrænset til udskiftning af det defekte medium eller dokumentation. Såfremt MatchWare skulle være ude af stand til at udskifte det defekte medium eller brugerdokumentation, vil MatchWare refundere det beløb, du har betalt for Programmet.

ANSVARSBEGRÆNSNING

Under ingen omstændigheder, herunder uagtsomhed, er MatchWare ansvarlig for dit tab, det være sig driftstab, tabt avance og tabt data og disses reetablering, tab af goodwill samt lignende indirekte tab eller skade. MatchWare giver ingen garanti for, at Programmet og den dertil hørende dokumentation er fejlfrie eller opfylder dine krav og behov. I intet tilfælde kan MatchWares ansvar overstige det beløb, du har betalt for Programmet.

VÆRNETING OG LOVVALG

Denne aftale er undergivet dansk ret, og begge parter accepterer, at alle sager vedrørende Programmet samt denne erklæring kun kan anlægges i Sø- og Handelsretten i København.

Introduktion

Velkommen

Først og fremmest vil vi takke dig for at have valgt Mediator.

Mediator 9 er den mest effektive og brugervenlige version af programmet til dato. Alle de funktioner, der tidligere kun var tilgængelige i Mediator Exp, er nu integreret i Mediator 9, hvilket udvider programmets muligheder enormt. Den seneste opgradering omfatter en helt ny Office 2007-brugergrænseflade, tekstobjekter, forbedret HTML-redigering, SCORM-kompatibilitet, Unicode og meget mere.

Denne dokumentation forefindes som både PDF-vejledning og onlinehjælp og giver dig et overblik over Mediators funktioner og muligheder:

- Afsnittet **Kom godt i gang** viser dig de grundlæggende principper i Mediator. Du får korte, trinvis instruktioner i at bruge programmets vigtigste funktioner.
- Afsnittet **Brugervejledning** beskriver de væsentligste handlinger, du kan udføre i Mediator, fra opsætning af projektet til design, test og eksport af det.
- Afsnittet **Reference** indeholder komplette definitioner af samtlige objekter, begivenheder og handlinger og viser samtlige tilgængelige systemvariabler og funktioner.
- **Appendikserne** indeholder omfattende lister over genveje, objekttegenskaber, metoder til brug i scripts og så videre.

Introduktion

Inden du begynder at designe dine egne projekter, anbefaler vi, at du læser "Kom godt i gang".

Gå herefter videre til afsnittet "Opsætning af projektet", og vær særligt omhyggelig med at læse emnet "Planlægning af projektet".

Det kan også være en god idé at studere de eksempler, der findes i Mediator. Hvert eksempel består af grundlæggende sider henvendt til nybegyndere og mere avancerede sider, der demonstrerer alle de muligheder, den pågældende funktion giver. Hvert eksempel indeholder omfattende noter. Efter installationen findes disse eksempler i undermappen "Eksempler" i Mediator-programmappen (oftest C:\Programmer\MatchWare\Mediator 9.0). Kom godt i gang-projektet ligger også i denne mappe.

Nyheder i Mediator 9

Her er en kort beskrivelse af de vigtigste nye funktioner i Mediator 9. Der er også en række andre forbedringer i Mediator 9, der alle beskrives i detaljer i denne dokumentation.

Du kan også finde en omfattende beskrivelse af de nye funktioner på MatchWares websted:

<http://www.matchware.com/en/products/mediator9/>

Ny brugergrænseflade: Mediator 9 har en helt ny brugergrænseflade, der er baseret på brugergrænsefladen Microsoft Office Fluent™, der bruges i Microsoft Office 2007 (også kaldet "båndet"). Den hjælper dig til at oprette imponerende præsentationer meget mere effektivt end med tidligere versioner af Mediator. Der er flere store fordele ved den nye brugergrænseflade:

- Dens funktioner og kommandoer er organiseret i opgaveorienterede faner og grupper af beslægtede indstillinger, så du hurtigt, intuitivt og visuelt kan finde det, du har brug for.
- I stedet for at indstille hver eneste egenskab enkeltvis kan du vælge foruddefinerede udseender til dine objekter fra lettilgængelige gallerier, hvilket gør det meget nemmere og hurtigere at oprette præsentationer, der ser fantastiske ud.
- Med eksempelfunktionen kan du se, hvordan de forskellige formateringsindstillinger påvirker præsentationen, inden du lægger dig fast på dem, hvilket sparer tid.

Yderligere oplysninger om den nye brugergrænseflade finder du under "Indstilling af arbejdsområdet".

Nye formateringsmuligheder: Mediator har nye udseender, nye effekter og forbedrede formateringsindstillinger. Du kan nu få vist eksempler på mange forskellige effekter, f.eks. skygge, lyseffekt, bløde kanter, mønstre, strukturer, gradueringer, fordrejning og rotation, og bruge dem på objekterne med et enkelt klik.

Multimediekatalog: Multimediekataloget har fået nyt indhold. Det indeholder en samling af 1.500 stykker clipart i høj kvalitet, navigationslinjer, forskellige typer baggrunde og fotografier, en bred vifte af lyde og forskellige andre elementer, du frit kan trække ind på dine sider. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af multimediekataloget".

Nye eksempler: Mediator leveres med et helt nyt sæt eksempler, der er designet til at demonstrere programmets vigtigste funktioner. Hvert eksempel består af grundlæggende sider henvendt til nybegyndere eller personer, der ikke har brugt Mediator før, samt avancerede sider, der demonstrerer alle de muligheder, den pågældende funktion giver. Hvert eksempel indeholder omfattende noter. Efter installationen findes disse eksempler i undermappen "Eksempler" i Mediator-programmappen.

Guider: Udvalget af guider, du kan basere dine projekter på, er udvidet, så det omfatter guider til eksport til HTML og Flash.

Unicode: Mediator 9 er nu kompatibel med Unicode, så brugerne kan indtaste tekst i objekter, der tillader brugerinput (f.eks. tekstobjekter eller inputobjekter) på mange forskellige sprog, også ikke-vestlige sprog. (Bemærk dog, at Mediator kun understøtter indtastning af tekst fra venstre til højre).

Samling af Exp- og Pro-versionerne: Alle de funktioner, der tidligere kun var tilgængelige i Mediator Exp, er nu integreret i Mediator 9, hvilket udvider programmets potentiale enormt.

De Exp-funktioner, der nu findes i Mediator 9, omfatter følgende:

- **Script og makroer:** Du kan føje kørselsscript (VB eller Java) eller makroskript til dine sider. Se "Brug af kørselsscript" og "Brug af makroskript".
- **Handlingen Animationsspor:** Få fuldstændig kontrol over objekternes position, størrelse, rotation, synlighedsgrad og hastighed. Se "Animationsspor".
- **ActiveX-objekter:** Brug eksisterende ActiveX-objekter, eller opret dine egne. Se "ActiveX-objektet".
- **HTTP-anmodning:** Du kan bruge HTTP-anmodninger til at kommunikere med webservere ved eksport til HTML eller Flash. Se "HTTP-anmodningsressourcen".

Tekstobjekt: Mediators tekstobjekt har fået et helt nyt design, der giver dig adgang til alle de funktioner, der findes i et almindeligt tekstbehandlingsprogram, f.eks. en bred vifte af tekstformateringsindstillinger som indrykning og justering, mulighed for at oprette og formatere tabeller eller indsætte billeder, stavekontrol og så videre.

Yderligere oplysninger finder du under "Tekstobjektet".

Imponerende 3D-overgangseffekter: Mediator 9 har imponerende, ægte 3D-effekter, du kan bruge til sideovergange. Direct 3D-sideovergangene fungerer på alle computere med grafikkort, der understøtter Direct 3D 9.0 (standard på de fleste moderne pc'er). Hvis et Mediator 9-projekt bliver vist på en computer uden Direct 3D 9.0, bruges der en almindelig overgang.

Lyde og handlinger: Lyde vises nu med en "bølge" i Tidslinje-handlingen, hvilket gør det meget nemmere at synkronisere handlinger med lyd. Yderligere oplysninger finder du under "Tidslinje".

SCORM: Mediator 9 gør det muligt at oprette et SCORM-kompatibelt kursus, der kan eksporteres til Flash eller HTML og overføres til et LMS (Learning Management System) eller VLE (Virtual Learning Environment). Dataudveksling mellem kurset og LMS'et foregår via to specifikke SCORM-handlinger, Indstil SCORM-variabel og Hent SCORM-variabel.

Yderligere oplysninger finder du under "Brug af SCORM".

HTML-objekt: Med det nye HTML-objekt kan du integrere HTML-kode i din Mediator-side. Hvis du arbejder på et HTML-projekt, kan objektet indeholde alle typer kode, herunder server side-scripts som ASP eller PHP. HTML-objektet indeholder også foruddefinerede HTML-kodeeksempler, som du kan bruge, som de er, eller tilpasse til dine projekter.

Yderligere oplysninger finder du under "HTML-objektet".

Brugerdefinerede HTML-sider: I tidligere versioner af Mediator var det kun muligt at designe HTML-sider med en fast skærmopløsning. Med Mediator 9 kan du vælge forskellige sidehøjder til dit HTML-projekt og tilpasse dimensionerne til det individuelle sideindhold, som du ville gøre med en HTML-editor.

Forbedret HTML-understøttelse: Objekterne BumpMap, Tegning og Overskrift samt handlingerne Løkke og Afbryd og HTTP-anmodningsressourcen understøttes nu ved eksport til HTML.

XML-webstedsoversigt: Mediator 9 giver dig desuden mulighed for at oprette en XML-webstedsoversigt til dit websted automatisk, hvilket gør dit websted mere synligt for søgemaskiner.

Kontrol af HTML-kode: Al HTML-kode, der oprettes af Mediator ved eksport til HTML, kontrolleres nu op mod W3C's HTML 4.01-standard. Dette sikrer, at alle almindelige browsere viser indholdet, som det skal se ud.

Forbedret Flash-understøttelse: Videofiler (.flv) og listeobjekter understøttes nu ved eksport til Flash. Du kan også eksportere Flash-projektet som én Flash-fil, hvilket giver nemmere administration og hurtigere sideovergange.

Forbedret interaktivitet: Mediator 9 inkluderer to nye dobbeltklik-begivenheder, en underprocedurehandling, array-variabler samt andre forbedringer, der gør det nemmere at oprette interaktivitet.

Vigtige begreber

De fleste af de begreber, der anvendes i Mediator, kendes fra Windows®. Nogle af dem er dog vigtige begreber i Mediator og er defineret nedenfor.

Datafiler

Alle de filer, du knytter til dit projekt, f.eks. billeder, video og lyd, kaldes datafiler.

Designtilstand

Mediator kan køre i tre tilstande, nemlig designtilstand, testtilstand og kørselstilstand:

- **Designtilstand** er den tilstand, du bruger mest tid i, mens du opretter projektet.
- **Testtilstand** er den tilstand, du bruger til at teste, at projektet fungerer, som det skal, inden du eksporterer det. Ved at teste projektet kan du kontrollere, hvordan det ser ud og fungerer, når det er eksporteret, uden at du faktisk behøver at eksportere det.
- **Kørselstilstand** er den tilstand, du eller slutbrugerne bruger ved gennemsyn af den eksporterede version af projektet.

Dokumenttype

Mediator giver dig mulighed for at oprette forskellige typer projekter, nemlig Standard, HTML og Flash. Fordi nogle af de funktioner og effekter, der findes i Mediator, ikke understøttes på internettet, tilpasser Mediator automatisk brugergrænsefladen efter den valgte dokumenttype. Yderligere oplysninger finder du under "Liste over funktioner i Mediator 9".

Eksport

Med Mediator kan du eksportere dine projekter til cd-rom, HTML-websteder, Flash-filer og så videre.

Den eksporterede version af projektet kan distribueres til slutbrugere, der ikke har Mediator installeret på computeren. Slutbrugerne kan køre dine eksporterede projekter, men ikke redigere dem. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport: introduktion".

Kørselstilstand

Se "Designtilstand".

Mediator Viewer

Mediator Viewer er en begrænset version af Mediator, der giver slutbrugerne mulighed for at få vist projektet, når det er eksporteret. Den pakkes automatisk med projektet, når du eksporterer det til et andet format end HTML eller Flash®. Ved eksport til HTML eller Flash er Mediator Viewer ikke nødvendig, fordi projektet vises i en internetbrowser.

Objekt

Dette ord anvendes som fællesbetegnelse for alle objekter, du kan indsætte på din side, f.eks. baggrunde, tekst, billeder, video etc.

Præsentation/projekt/dokument

Alle disse begreber er synonymer. De henviser til det Mediator-projekt, du opretter med Mediator og herefter eksporterer til distribution til dine slutbrugere. Se "Eksport" ovenfor.

Slutbrugere

Slutbrugere er de brugere, du distribuerer den eksporterede version af projektet til.

Testtilstand

Se "Designtilstand".

Visningsprofilering

Det er umuligt at definere én metode til visning af data, der med garanti er den hurtigste, uanset hvilken computer der bruges. Mediator opretter derfor en profil af computeren, første gang programmet køres, og vælger de hurtigste indstillinger for det aktuelle system. Dette sikrer, at projekterne kører med maksimal hastighed på alle computere.

Liste over funktioner i Mediator 9

Mediator giver dig mulighed for at oprette forskellige typer projekter. Når du opretter et nyt projekt, kan du vælge mellem følgende:

- **Standard** - opret en multimediepræsentation, der skal gemmes på cd-rom eller et andet flytbart lagermedie (dvd-rom, USB-nøgle etc.)
- **HTML** - opret en HTML-præsentation eller et HTML-websted
- **Flash** - opret et Flash-banner eller Flash-websted

Nogle af de funktioner og effekter, der findes i Mediator, understøttes ikke på internettet, og Mediator tilpasser derfor automatisk brugergrænsefladen efter den dokumenttype, du vælger, og viser kun de funktioner, indstillinger og eksportformater, der er relevante for den. Projekter af typen HTML eller Flash har ikke så mange værktøjer, effekter, begivenheder og handlinger til rådighed som projekter af typen Standard.

Yderligere oplysninger om dokumenttyper finder du under "Planlægning af projektet" og "Oprettelse af et dokument".

De følgende tabeller giver en komplet liste over de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige for hver dokumenttype.

Du kan også finde en komplet liste over de restriktioner, der gælder for HTML- og Flash-dokumenter, under emnerne "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".

Objekter	Standard	HTML	Flash
Billede	•	•	•
Hotspot	•		
Rektangel	•	•	•
Polygon	•	•	•
Tegning	•	ny	•
BumpMap	•	ny	•
Tekst	•	•	•
Hypertekst	•	•	•
Overskrift	•	ny	•
Media Player	•	•	
Video	•		ny
Animeret GIF	•	•	•
Flash	•	•	•
Knap	•	•	•
Animationssti	•	•	•
Integreret dokument	•		
HTML-objekt	ny	ny	
Input-/outputobjekt	•	•	•

Liste	•		ny
ActiveX	•		

Begivenheder	Standard	HTML	Flash
Museklik	•	•	•
Mus ned	•	•	•
Mus op	•	•	•
Højreklik	•		
Højre ned	•		
Højre op	•		
Dobbeltklik på mus	ny		
Højre dobbeltklik	ny		
Ved side klar	•	•	•
Ved musebevægelse	•		•
Ved tast ned	•		•
Ved tast op	•		•
Flyt ind i	•	•	•
Flyt ud af	•	•	•
Ved vis	•		•
Ved skjul	•		•
Slip på	•		•
Ved start	•		•
Ved stop	•	•	•
Kollision	•		
Mærke ramt	•		
Dokument indlæst	•		
Ved valg	•		
Ved ændring	•		•
Ved ny tilstand (Flash)	•		•
ActiveX	•		

Handlinger/ressourcer	Standard	HTML	Flash
Gå til side	•	•	•
Vis	•	•	•
Skjul	•	•	•
Tidslinje	•	•	•
Indstil markør	•	•	•
Flyt markør	•		
Afslut	•		
Indstil egenskab	•	•	•
Animer	•	•	•
Animationseffekt	•		
Animationsspor	•		•
Lyd	•	•	•
Lydstyrke	•		•
Start	•	•	•
Stop	•	•	•
Pause	•		•
Spol	•		
Træk og slip	•		•
Cd-lyd	•		
Kør	•		
Weblink	•	•	•
INI-fil	•		
Åbn dokument	•		
E-mail	•	•	•
Åbn MD8-dokument	•		
Rapport	•		
Vælg fil	•		
Læs fil	•		
Skriv til fil	•		
Slet fil	•		
Tildel	•	•	•
Hvis-Så-Ellers	•	•	•

Løkke	•	ny	ny
Afbryd	•	ny	ny
Underprocedure	ny	ny	ny
Script	•		
Indstil listedata	•		
Meddelelsesboks	•	•	
Databasemarkør	•		
SQL-DB	•		
Indstil SCORM-variabel		ny	ny
Hent SCORM-variabel		ny	ny
Klik her-markør	•	•	•
Udskriv side	•		
Almindelig træk og slip	•		•
Databaseressourcen	•		
HTTP-anmodningsressource	•	ny	•

Installation

Enkeltstående installation

- Indsæt cd-rom'en i cd-rom-drevet.
- Følg instruktionerne på skærmen, når installationsprogrammet til Mediator starter.

Hvis installationsprogrammet til Mediator ikke starter automatisk:

- Vælg Start - Kør.
- Indtast følgende:

`X:\start.exe`

hvor X er cd-rom-drevets drevbogstav.

Administrativ installation (kun for systemadministratorer)

Windows® Installer kan udføre en administrativ installation af et program eller et produkt på et netværk, som bruges af en arbejdsgruppe. En administrativ installation installerer en afbildning af programmet, som svarer til den afbildning, der er på en cd-rom, på netværket. Systemadministratorerne kan derefter overføre pakken til administrativ installation til klientcomputerne i et domæne ved hjælp af gruppepolitikker. Dette er kun muligt fra Windows 2000 Server og nyere.

Hvis du vil vide mere om Windows® Installer og administrative installationer, kan du besøge Microsofts websted.

Sådan oprettes en administrativ installation

Administratorer kan oprette en administrativ installation fra kommandolinjen ved at benytte sig af kommandolinjeparameteren /a.

- Vælg Start - Kør.
- Indtast følgende:
`msiexec.exe /a X:\install\setup.msi`

hvor X er cd-rom-drevets drevbogstav.

(Kontroller placeringen af setup.msi på cd-rom'en).

- Angiv følgende i den dialogboks, der vises:
 - Hvor du vil udpakke .msi-filen
 - Det brugernavn og firmanavn, der skal bruges som standard
 - Serienummeret
- (Valgfrit) Marker Gennemtvung aktivering, når Mediator køres, hvis Mediator automatisk skal aktiveres, første gang programmet køres.
- (Valgfrit) Marker Aktiver automatisk under installation, hvis Mediator skal aktiveres under installationen.



Disse to aktiveringsindstillinger viser ingen meddelelser.



Ovenstående indstillinger findes i en fil med navnet "admin.ini" i destinationsmappen. Du kan redigere denne fil med en teksteditor, f.eks. Notesblok, hvis du vil ændre indstillingerne uden at foretage en ny administrativ installation.

Sådan installeres en programopdatering på en administrativ installation

➤ Vælg Start - Kør.

➤ Indtast:

```
msiexec.exe /p <sti til .msp-fil> /a <sti til administrativ .msi-fil>
```

De af arbejdsgruppens medlemmer, som arbejder med Mediator, skal efterfølgende geninstallere programmet ved hjælp af den nye afbildning for at få programopdateringen.

Hvis brugerne vil geninstallere programmet forfra og gemme den opdaterede .msi-fil i cachen på deres computer, skal de indtaste en af følgende kommandoer:

- `msiexec.exe /fvomus //server/<administrativ .msi-fil>`
- `msiexec.exe /I //server//<administrativ .msi-fil> REINSTALL=ALL REINSTALLMODE=vomus`

Fejlfinding

Sådan ændres aktiveringsfilens placering

Aktiveringsdata er som standard gemt på følgende placering:

```
C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\mwaw\Mediator 9.0 Exp.mwas
```

I sjældne tilfælde kan klientcomputere være konfigureret med begrænset adgang til ovennævnte mappe, og dette vil medføre, at aktiveringsfilen ikke gemmes. Hvis du har et klient/server-system, der er konfigureret på denne måde, kan du flytte aktiveringsfilen til en anden placering ved at tilføje følgende linje i filen admin.ini:

```
[Activation]
```

```
mwaw=c:\anden mappe med skriveadgang\Mediator 9.0 Exp.mwas
```

Lagring af flere aktiveringsfiler på serveren

Du kan gemme flere aktiveringsfiler i den samme mappe på serveren ved at tilføje følgende linje i filen admin.ini:

```
[Activation]
```

```
mwaw=\\server\aktiveringer\Mediator 9.0 Exp_%COMPUTERNAME%.mwas
```

Hvor:

server = navnet på serveren

aktiveringer = sharenavnet på serveren

%COMPUTERNAVN% bliver erstattet med klientcomputerens navn

Problemer ved at installere en programopdatering

Spørgsmål. Der sker ingenting, når jeg klikker på opdateringsfilen (f.eks. patch.msp).

Svar. Filtypen .msp kan være knyttet til et andet program end Windows Installer.

I dette tilfælde kan du installere opdateringen på følgende måde:

➤ Vælg Start - Kør.

➤ Indtast følgende:

```
msiexec.exe /p c:\temp\patch.msp
```

(Det forudsættes, at du har kopieret .msp-filen til c:\temp).

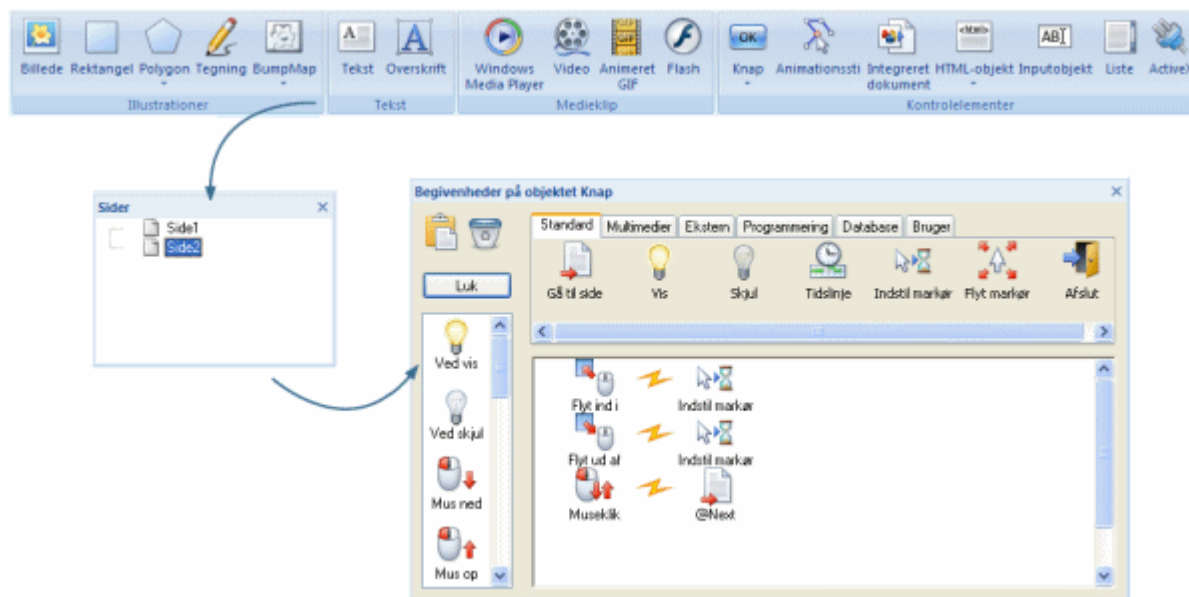
Kom godt i gang!

De tre grundlæggende trin

Dette afsnit af Kom godt i gang indeholder alt, hvad du behøver for at komme i gang med Mediator.

Der er faktisk kun **tre grundlæggende trin**, du skal lære. Disse trin er:

1. Oprettelse af objekter (for at indsætte objekter på den første side)
2. Brug af sidelisten (for at indsætte flere sider)
3. Brug af dialogboksen Begivenheder (for at oprette interaktivitet)



Opret et nyt dokument

Når du starter Mediator, er det første skærbillede, du ser, dialogboksen Velkommen.

- Klik på 'Opret et nyt dokument' for at oprette et tomt dokument.
- Klik på OK for at bruge standarddokumenttypen, dvs. 'Standard'.
- Klik på OK for at bruge standardtilstanden for vindue, dvs. 'Fuld skærm med ramme'.



Hvis du har lukket dialogboksen Velkommen, kan du oprette et nyt dokument ved at trykke på **Ctrl + N**.

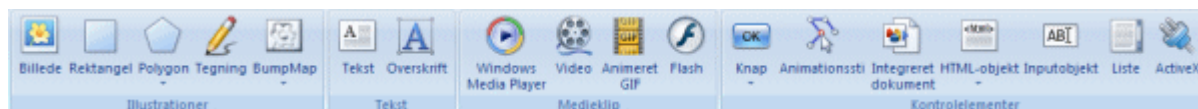
Første trin - oprettelse af objekter

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

Ordet "objekt" henviser til alle de elementer, du kan indsætte på siderne, f.eks. baggrunde, tekst, billeder, videoer og så videre.

Til at placere objekter på siderne skal du bruge fanen **Indsæt** i hovedmenuen (også kaldet "båndet").

- Klik på fanen **Indsæt**.



Du føjer et objekt til siden ved at klikke én gang med venstre museknap på det tilhørende ikon. Musemarkøren ændres alt efter, hvad du har valgt, og du kan nu definere (trække) en firkantet form på siden til objektet. Denne procedure er den samme for alle objekter undtagen objekterne Tekst, Polygon og Animationssti.

Vi vil begynde med at placere et rektangel på siden:

- Klik på ikonet **Rektangel**  i gruppen **Illustrationer**.
- Flyt musemarkøren tilbage på siden.
- Hold venstre museknap nede, og træk markøren hen over siden for at oprette en ramme til rektanglet.
- Slip museknappen for at oprette rektanglet.

Fanen **Formater** for rektangelobjektet åbnes i højre side af båndet, så du kan redigere egenskaberne for rektanglet.



- Gennemse stilgalleriet, og læg mærke til, hvordan hver enkelt stil påvirker rektanglet, mens du flytter markøren.
- Når du har fundet en stil, du kan lide, skal du klikke på den for at bruge den på rektanglet.

Du kan bruge de øvrige indstillinger i gruppen **Udseende** til at give rektanglet flere visuelle effekter, men indtil videre lader vi det være, som det er.

Nu skal du anbringe en overskrift øverst på siden:

- Klik igen på fanen **Indsæt**.

- Klik på ikonet **Overskrift**  i gruppen **Tekst**.
- Flyt musemarkøren til øverste venstre hjørne af siden.
- Hold venstre museknap nede, og træk markøren hen over siden for at oprette en ramme til overskriften.

Dialogboksen Overskriftsobjekt vises.

- Skriv "Min første Mediator-præsentation", og klik på OK.

Fanen **Formater** for overskriftsobjektet åbnes i højre side af båndet, så du kan redigere egenskaberne for overskriften.



- Gennemse galleriet og læg mærke til, hvordan hver enkelt stil påvirker overskriften, mens du flytter markøren.
- Når du har fundet et udseende, du kan lide, skal du klikke på den for at bruge den på overskriften.

Som ved rektanglet kan du bruge de øvrige indstillinger i gruppen **Udseende** til at give overskriften flere visuelle effekter, men indtil videre lader vi den være, som den er.

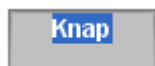
Nu skal du placere en knap på siden:

- Klik igen på fanen **Indsæt**.
- Klik på pilen nederst i ikonet **Knap**  i gruppen **Kontrollementer**.
- Gennemse kategorierne af foruddefinerede knapper, og klik på den, du bedst kan lide.
- Flyt musemarkøren til nederste højre hjørne af siden.
- Træk en ramme til knappen på samme måde, som du gjorde med rektanglet og overskriften.



Du kan også bare klikke én gang med venstre museknap.

- Dobbeltklik på knappen.



Standardteksten er "Knap", men du kan indtaste en hvilken som helst tekst.

I trin 3 skal vi programmere knappen til at gå til næste side, så i stedet for "Knap" ...

- ... skal du skrive "Næste" som beskrivende tekst til knappen.
- Du færdiggør knappen ved at trykke på Esc eller klikke et vilkårligt sted uden for knappen.



Hvis du vil redigere den tekst, der vises på en knap eller i en overskrift, når objektet er oprettet, skal du blot dobbeltklikke på det. Hvis du vil flytte et objekt, skal du klikke én gang på det for at markere det og trække det på plads, mens du holder museknappen nede. Hvis du vil ændre størrelsen af et objekt, skal du klikke på det én gang og trække i et af dets håndtag.



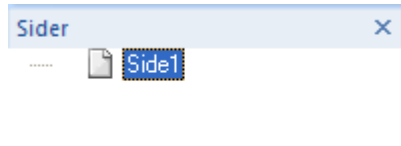
Dette er afslutningen på trin 1. Nu ved du, hvordan man opretter objekter.

Andet trin - brug af sidelisten

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]



Alle siderne i præsentationen vises på **sidelisten**. Indtil videre har vi kun én side, der som standard kaldes "Side1".



Hvis sidelisten ikke allerede er åben, kan du klikke på fanen **Vis** i båndet og derefter på **Sideliste** i gruppen **Vis/skjul** eller blot trykke på **F8**.

Det næste trin er at oprette en ny side i vores Mediator-præsentation.

- Klik på fanen **Startside** i båndet.

- Klik på den øverste del af ikonet **Ny**  i gruppen **Sider**.

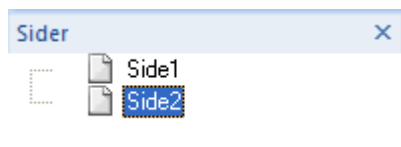


I dette eksempel opretter vi en almindelig standardside. Hvis du klikker på den nederste del af ikonet **Ny**, kan du gennemse et stort udvalg af foruddefinerede sidelayouts.

Mediator spørger om navnet på den nye side.

- Skriv "Side2", og klik på OK.

Du har nu oprettet den anden side i dit dokument. Som du kan se, indeholder sidelisten nu to sider.



Mediator placerer den nye side efter den oprindelige side og skifter automatisk til den nye side, så du med det samme kan begynde at tilføje objekter.

For at skifte frem og tilbage mellem Side1 og Side2 kan du blot klikke på den ønskede side i sidelisten.

Dette er faktisk afslutningen på trin 2, men før vi går videre, vil vi indsætte et billede og et tekstobjekt på den nye side.

Lad os begynde med billedet:

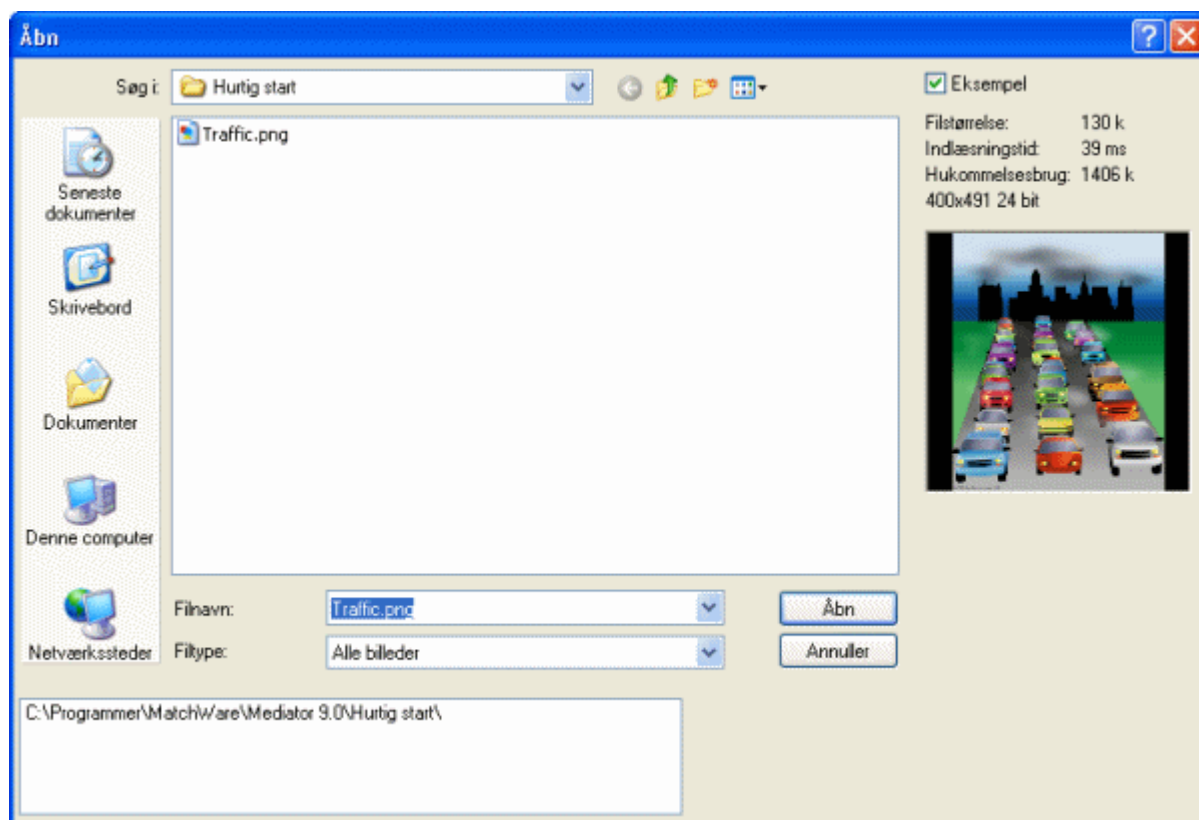
- Klik igen på fanen **Indsæt**.

- Klik på ikonet **Billede**  i gruppen **Illustrationer**.

- Flyt musemarkøren tilbage på siden.
- Hold venstre museknap nede, og træk musemarkøren hen over siden for at oprette en ramme til billedet.
- Slip museknappen.

Dialogboksen **Åbn** vises, og du kan angive, hvilket billede du ønsker at importere.

- Vælg billedet 'Traffic.png' i mappen Hurtig start.



- Klik på **Åbn** for at indsætte billedet.

Dialogboksen **Juster billedstørrelse** åbnes. Denne dialogboks giver dig mulighed for at tilrette billedstørrelsen. Vi vil ikke gennemgå dette her, så klik bare indtil videre på OK. Yderligere oplysninger om dialogboksen **Juster billedstørrelse** finder du under "Billedobjektet".

Vi vil nu indsætte et tekstobjekt på siden:

- Klik igen på fanen **Indsæt**.

- Klik på ikonet **Tekst**  i gruppen **Tekst**.
- Flyt musemarkøren til øverste venstre hjørne af siden.
- Træk en stor ramme til dit tekstobjekt på skærmen.

Fanen **Rediger** åbnes i højre side af båndet.

- Skriv "Trafik i byen" i tekstobjektet.
- Brug værktøjerne i grupperne **Skrifttype** og **Afsnit** på fanen **Rediger** til at vælge en anden skrifttype, ændre skriftstørrelsen, gøre teksten fed og så videre, som du ville med et almindeligt tekstbehandlingsprogram.
- Klik på ikonet **Luk** i højre side af fanen Rediger, eller klik et vilkårligt sted uden for tekstfeltet for at afslutte tekstredigeringen.

Du har nu to separate sider: Side1 (med et rektangel, en overskrift og en knap) og Side2 (med et billede og et tekstobjekt).



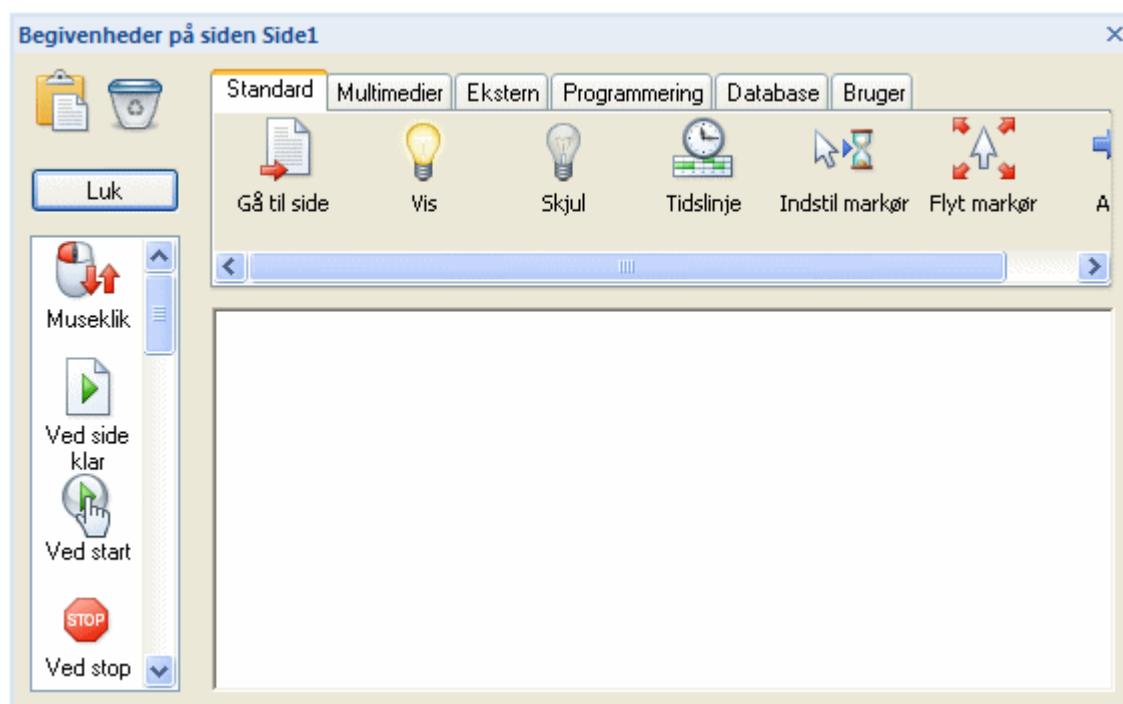
Dette er afslutningen på trin 2. Du har lært, hvordan man bruger sidelisten og opretter flere sider.

Tredje trin - brug af dialogboksen Begivenheder

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

Du har nu hurtigt fået oprettet to uafhængige sider. Du kan nu kæde de to sider sammen eller med andre ord: skabe **interaktivitet**.

Til dette skal du bruge dialogboksen **Begivenheder**. Dialogboksen Begivenheder er nøglen til Mediators store styrke. Ved at bruge den kan du via træk og slip-metoden oprette fantastiske præsentationer uden nogen form for programmering.



Først vil vi kæde Side1 og Side2 sammen.

- Klik på Side1 i sidelisten.



Hvis sidelisten ikke allerede er åben, kan du klikke på fanen **Vis** i båndet og derefter på **Sideliste** i gruppen **Vis/skjul** eller blot trykke på **F8**.

- Klik på knappen "Næste", som du har oprettet på siden.

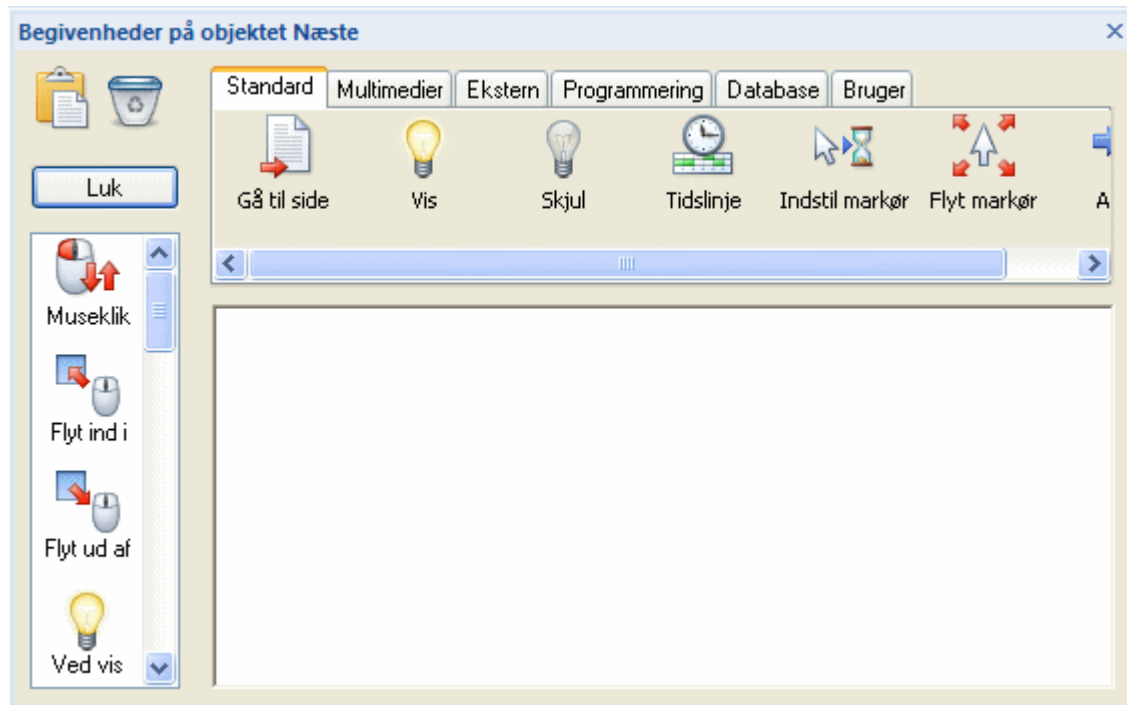
Knappen vises nu med håndtag på rammen, hvilket betyder, at den er markeret.

Vi vil programmere knappen til at føre os videre til Side2, når der klikkes på den.

For at aktivere denne funktion skal du åbne dialogboksen **Begivenheder**:

- Højreklik på knappen.
- Vælg **Begivenheder** i genvejsmenuen.

Dialogboksen **Begivenheder** vises. Det er her, du kan programmere knappen.



Venstre side af dialogboksen Begivenheder viser listen over mulige begivenheder. En begivenhed er en hændelse, som sker for et objekt. Objektet kan f.eks. modtage et klik med venstre eller højre museknap, musemarkøren kan blive flyttet ind i objektet og så videre.

Øverst i dialogboksen vises en oversigt over mulige handlinger. En handling er en hændelse, som bliver aktiveret af begivenheden. For eksempel kan man ønske at gå videre til en anden side, afspille en lyd, starte en animation og så videre.

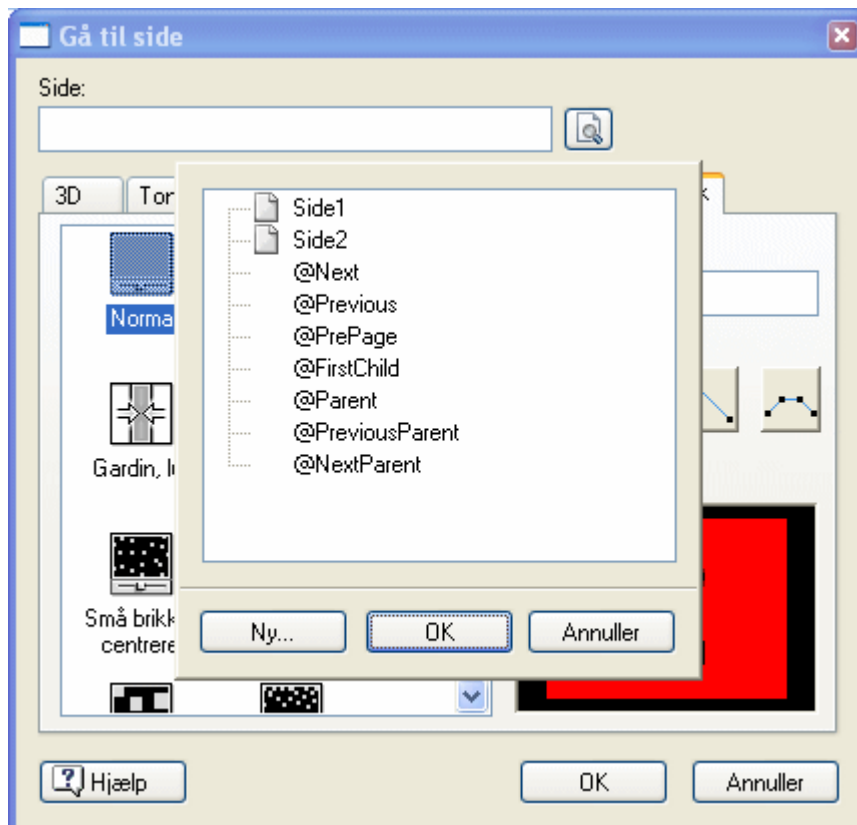
Interaktivitet i dialogboksen Begivenheder oprettes altid af mindst én **begivenhed** kombineret med en **handling**.

For at få knappen til at skifte til Side2, skal du kombinere begivenheden **Museklik** med handlingen **Gå til side**.

- Klik på begivenheden **Museklik** , og træk den ind i det store tomme felt (kaldet det "aktive felt").

- Klik på handlingen **Gå til side** , og træk den ind i det aktive felt til højre for **Museklik**.

Når du slipper handlingen Gå til side, åbnes dialogboksen **Gå til side**.



I denne dialogboks kan du vælge den side, knappen skal skifte til.

Hver gang du trækker en Gå til side-handling ind i det aktive felt, åbner dialogboksen Gå til side automatisk en sideliste.

Denne sideliste er identisk med standardsidelisten, bortset fra at den indeholder yderligere 7 specialsider, @siderne. Lige nu er disse @sider ikke vigtige, men du kan læse mere om dem under det emne, der beskriver handlingen Gå til side.

Du kan nu vælge den side, knappen skal skifte til.

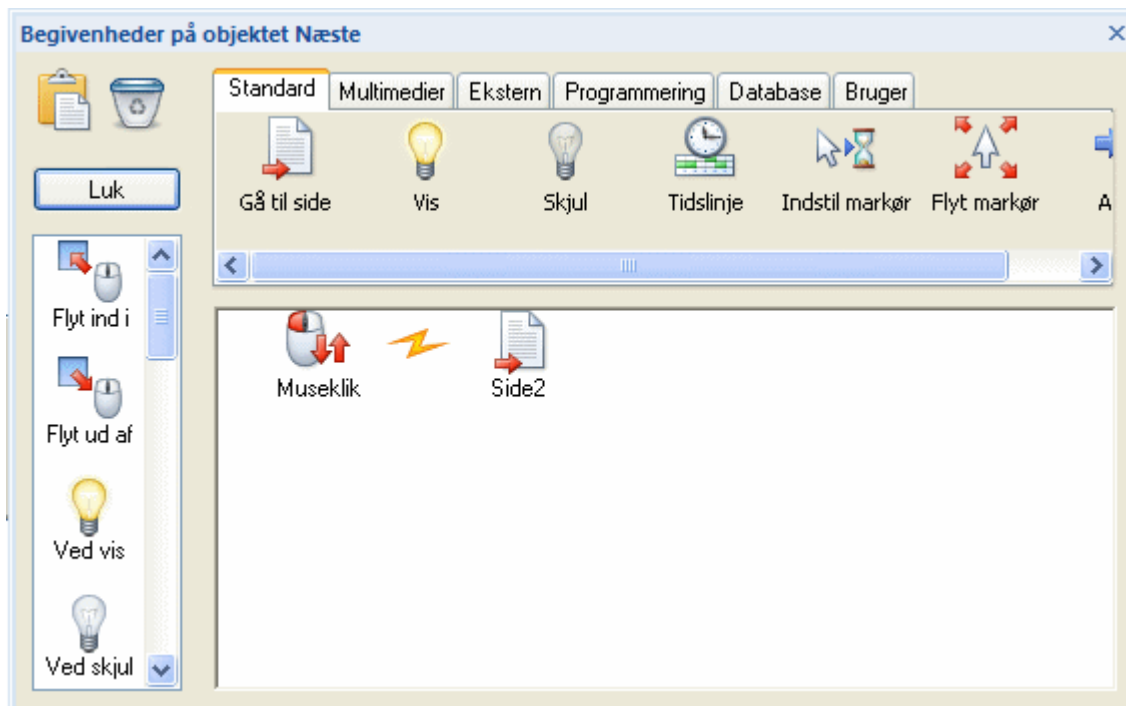
- Vælg Side2 på sidelisten, og klik på OK i bunden af listen.

Navnet Side2 vises i sidefeltet i øverste venstre hjørne af dialogboksen Gå til side.

- Luk dialogboksen Gå til side ved at klikke på OK i nederste højre hjørne.

Dialogboksen Begivenheder er nu ændret en anelse.

Ikonet for hændelsen Museklik er uændret, men ikonet for handlingen Gå til side er nu benævnt "Side2", hvilket indikerer, at du har programmeret knappen til at gå videre til Side2, når der klikkes på den.



Lad os prøve at teste præsentationen og se, om knappen fungerer.

- Luk dialogboksen **Begivenheder** ved at klikke på knappen **Luk** eller det lille X-ikon i øverste højre hjørne.
- Klik på fanen **Gennemse** i båndet.

- Klik på ikonet **Kør dokument**  i gruppen **Test**.

Du forlader nu designtilstand og skifter til testtilstand, hvilket betyder, at du får et eksempel på, hvordan din præsentation vil se ud, når den er eksporteret og køres på en anden computer.

- Klik på den knap, du har oprettet.

Din præsentation går nu til Side2.

På Side2 er der ingenting du kan klikke på, da du endnu ikke har indsat nogen interaktive begivenheder og handlinger på siden. Dette kan du imidlertid gøre med det samme!

- Forlad testtilstand, og vend tilbage til designtilstand ved at trykke på **Esc**-tasten.



*Du kan også skifte til testtilstand ved at trykke på **F5**. Du vender altid tilbage til designtilstand ved at trykke på **Esc**.*

Du er nu på Side2. Hvis ikke, skal du klikke på Side2 i sidelisten.

Du kan nu oprette en funktion på Side2, som vil bringe dig tilbage til Side1, og igen skal du bruge dialogboksen Begivenheder. Husk, at når du vil gøre et objekt interaktivt, skal du åbne dialogboksen Begivenheder og kombinere begivenheder og handlinger.

Alle objekter, ikke kun knapper, kan gøres interaktive. Du kan nu prøve at programmere billedet på Side2, så du med et museklik kommer tilbage til Side1.

- Højreklik på billedet, og vælg **Begivenheder** i genvejsmenuen.

Dialogboksen Begivenheder vises. Igen skal du kombinere begivenheder og handlinger for at kunne gøre et objekt (billedet) interaktivt.

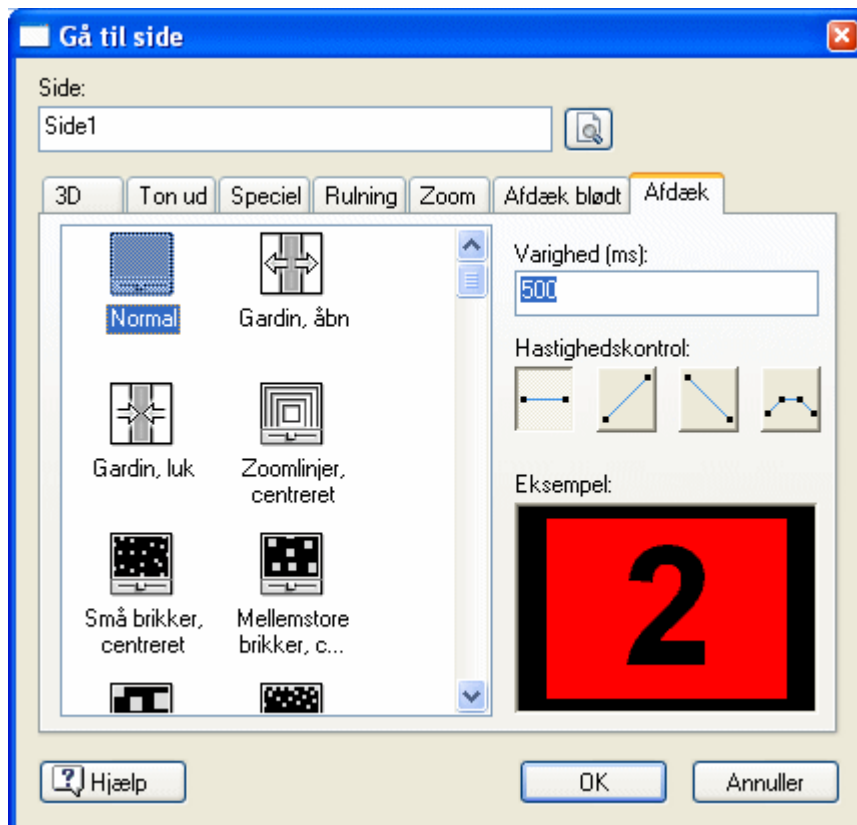
- Klik på **Museklik**-begivenheden  i begivenhedsfeltet til venstre, og træk den ind i det aktive felt.

- Klik på handlingen **Gå til side**  i handlingsfeltet øverst, og træk den ned i det aktive felt til højre for **Museklik**.

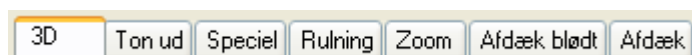
Dialogboksen Gå til side vises, igen med sidelisten automatisk åbnet.

- Vælg Side1.
- Klik på OK i bunden af sidelisten.

Side1 vises nu i feltet Side i dialogboksen Gå til side. Den første gang du gjorde det, skulle du klikke på OK for at lukke dialogboksen og teste dokumentet. Inden du lukker dialogboksen, kan du imidlertid vælge en af de mange forskellige overgangseffekter, der findes til sideskift.



Sideskift-effekter er inddelt i forskellige kategorier.



Du kan rulle op og ned i hver enkelt kategori, vælge en effekt og se, hvordan den ser ud, i eksempelvinduet.



- Find en effekt, du synes om, og klik på den.
- Klik på OK for at lukke dialogboksen Gå til side.

Prøv nu at teste præsentationen for at se, om billedet skifter til Side1 som forventet.

- Luk dialogboksen **Begivenheder** ved at klikke på knappen **Luk** eller det lille X-ikon i øverste højre hjørne.

- Vælg **Gennemse | Test | Kør dokument**  som ovenfor, eller tryk på **F5**.

Din præsentation skifter nu til testtilstand og starter på Side1.



Hvis du vil starte testtilstanden på den nuværende side i stedet, skal du vælge **Gennemse | Test | Kør side**  i båndet eller trykke på **F6**.

- Klik på knappen på Side1.

Din præsentation skifter til Side2.

- Klik på billedet.

Din præsentation skifter nu tilbage til Side1 og bruger denne gang den valgte effekt.

Du kan nu klikke frem og tilbage mellem de to sider.

- Afslut testtilstand, og vend tilbage til designtilstand ved at trykke på **Esc**-tasten.

Du har nu oprettet et diasshow med 2 sider, hvor siderne er kædet sammen.



Hvis du ønsker at ændre effekten eller skifte til en anden side, skal du åbne dialogboksen Begivenheder og dobbeltklikke på handlingen Gå til side. Hvis du vil vælge en anden side (når du senere har oprettet flere end de to, du har nu), skal du klikke på den lille knap  til højre for feltet 'Side'. Dette er knappen Gennemse, der åbner sidelisten.

Du har nu i løbet af meget kort tid oprettet din første Mediator-præsentation. Du har også lært de **tre grundlæggende trin** i brugen af Mediator.

Du kan nu enten forlade Kom godt i gang eller gå videre til afsnittet "Næste skridt" og lære, hvordan man kan:

- Vise og skjule tekst ved at bruge begivenhederne Flyt ind i og Flyt ud af
- Afspille lyd
- Starte og stoppe en video
- Oprette en animation

Næste skridt

Næste skridt - visning og skjulning af et objekt

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start_næste skridt.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

Indtil videre har vi kun set på begivenheden Museklik og handlingen Gå til side. Nu vil vi gå et skridt videre og se nærmere på begivenhederne **Flyt ind i** og **Flyt ud af** samt handlingerne **Vis** og **Skjul**.

- Gå til Side1 (klik på Side1 i sidelisten eller tryk på Page Up-tasten).

- Klik på ikonet **Tekst**  på fanen **Indsæt**.
- Træk en ramme til dit tekstobjekt ved siden af rektanglet, uden at de overlapper hinanden.
- Indtast en tekst, der beskriver dit rektangel, eksempelvis 'Dette er et enkelt rektangel'.
- Formater teksten (skrifttype, skriftstørrelse, farve etc.).
- Klik uden for tekstrammen for at afslutte tekstredigeringen.

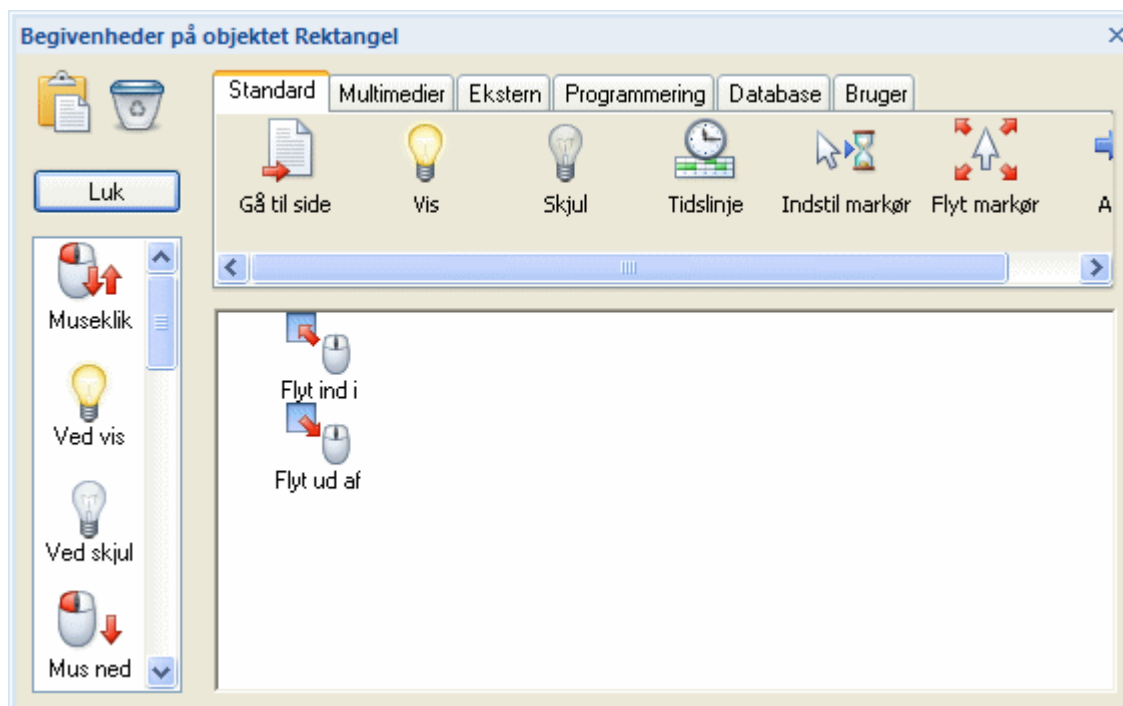
Vi vil nu have vist teksten, når musemarkøren flyttes ind i rektanglet, og skjule den, når markøren flyttes ud af rektanglet.

For at kunne tilføje interaktivitet til rektanglet (bemærk, at vi vil tildele begivenheder og handlinger til rektanglet, ikke til teksten) skal vi åbne dialogboksen Begivenheder for rektanglet.

- Højreklik på rektanglet, og vælg **Begivenheder** i genvejsmenuen.

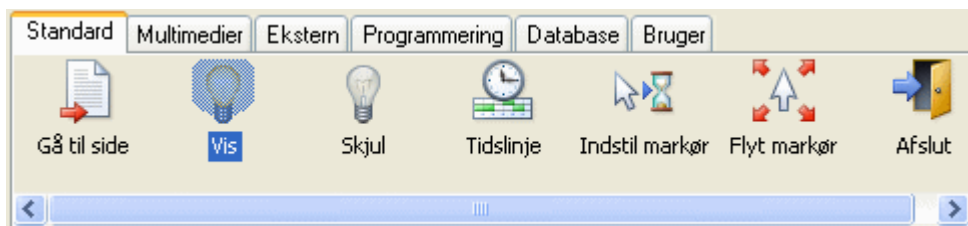
Dialogboksen Begivenheder vises. Vi vil nu anvende de to begivenheder Flyt ind i og Flyt ud af.

- Klik på **Flyt ind i**  på begivenhedslisten, og træk den ind i det aktive felt.
- Klik på **Flyt ud af**  på begivenhedslisten, og træk det ind i det aktive felt under Flyt ind i-begivenheden.



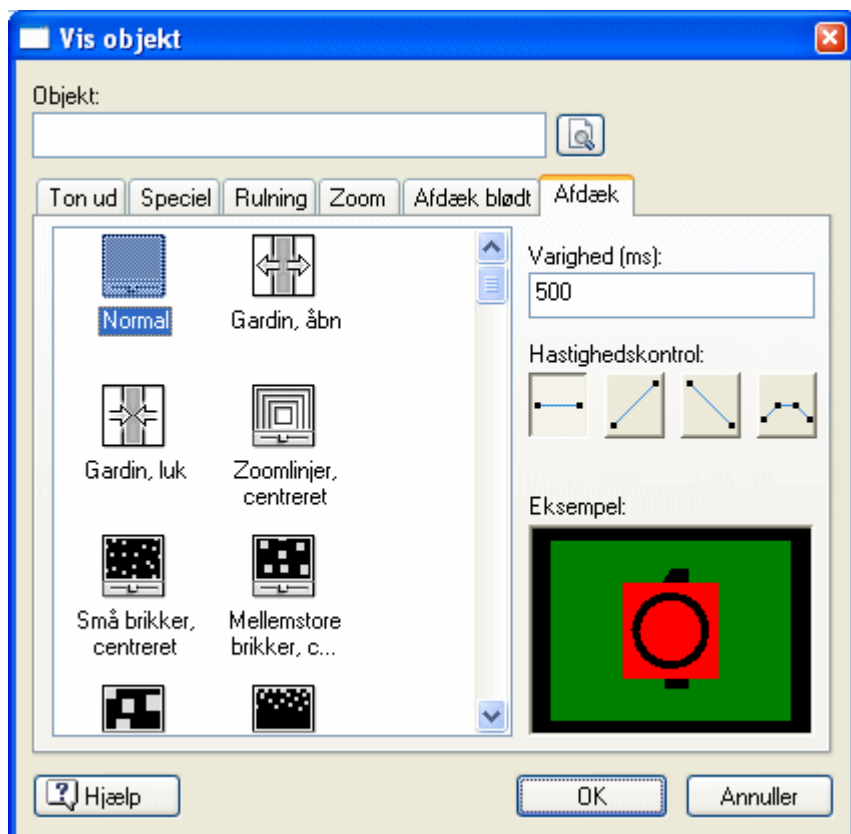
Vi kan nu tildele en handling til hver af disse begivenheder. Vi vil have vist teksten, når musemarkøren flyttes ind i rektanglet.

- Klik på **Vis**  på handlingslisten, og træk den ind i det aktive felt til højre for **Flyt ind i**-begivenheden.



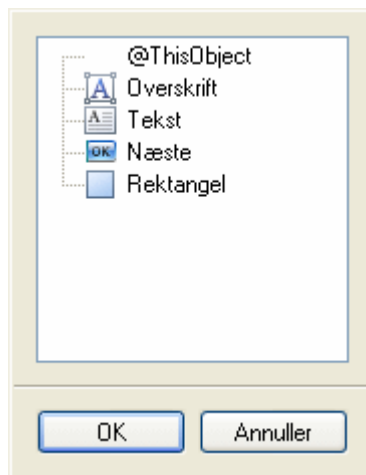
Det er meget vigtigt at sætte Vis-handlingen til højre for Flyt ind i. Hvis du kommer til at sætte Vis-handlingen ved siden af Flyt ud af, kan du bare trække den op til Flyt ind i (du skal ikke vælge en ny Vis-handling på handlingslisten).

Dialogboksen **Vis objekt** vises. Den er magen til dialogboksen **Gå til side**, men i stedet for at vælge en side vælger du det objekt, som du ønsker at få vist.



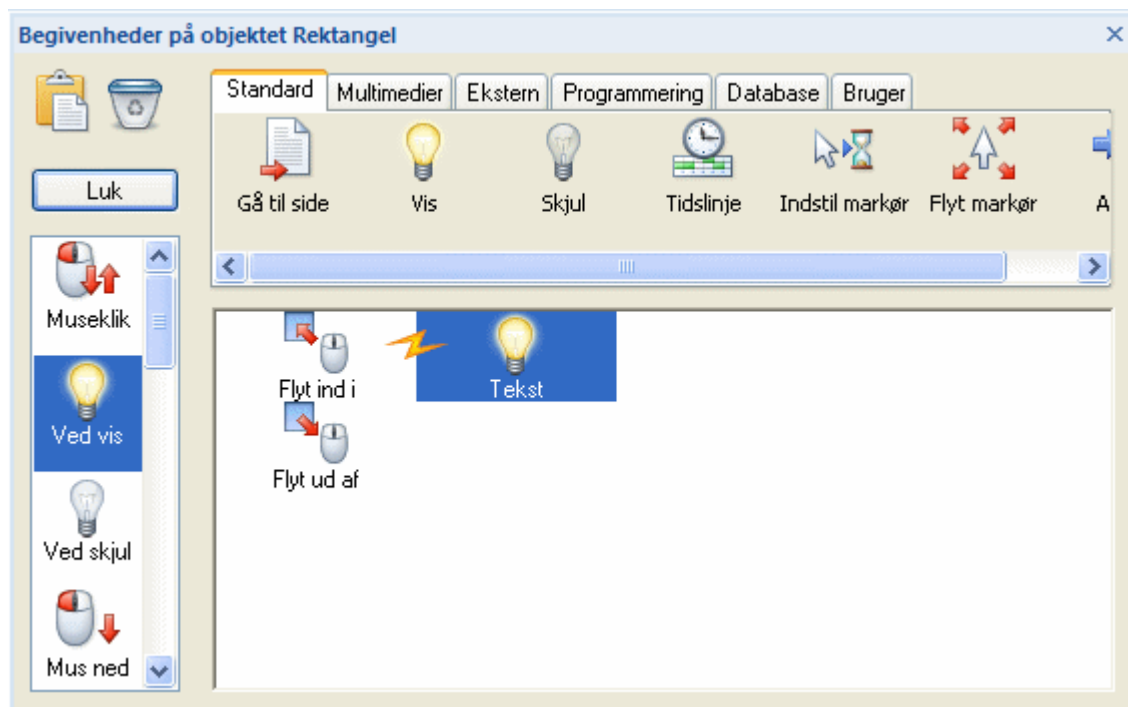
- Klik på knappen til højre for feltet 'Objekt'.

Dette er knappen Gennemse . Den åbner objektlisten og viser dig alle tilgængelige objekter på den nuværende side.

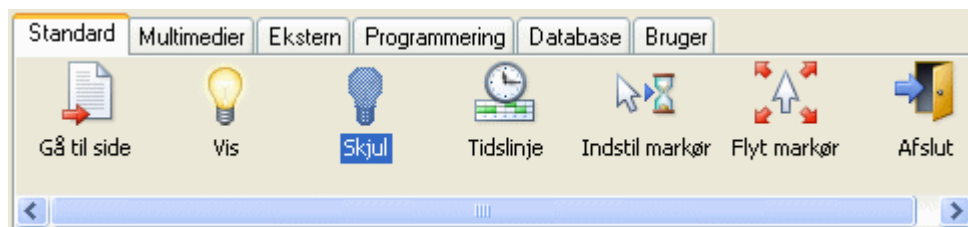


- Vælg tekstobjektet Tekst, og klik på OK.

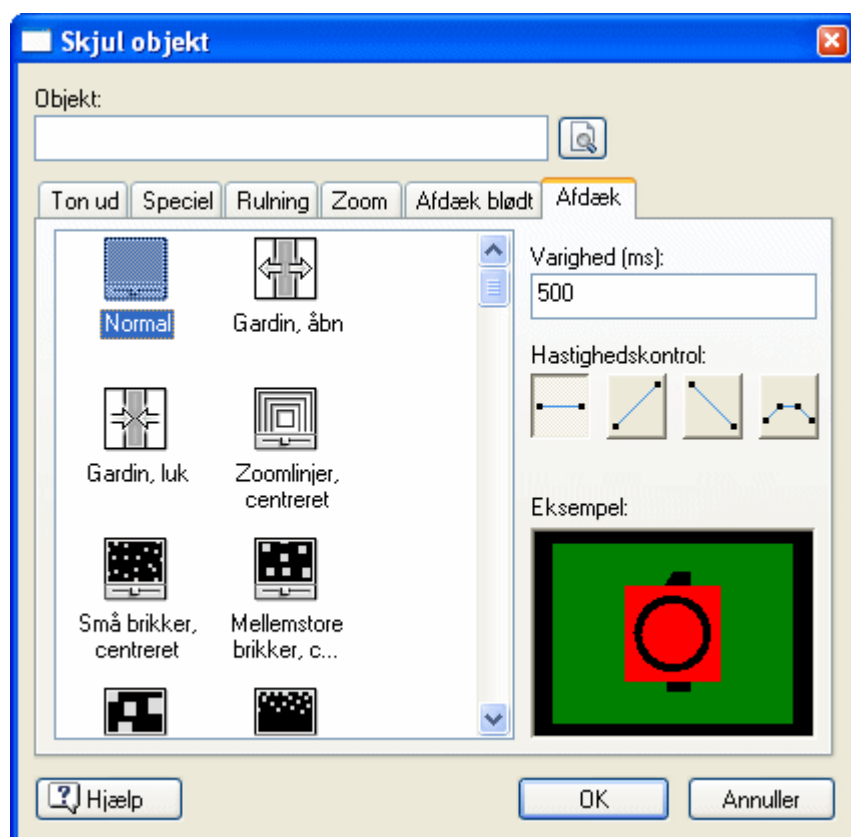
Du kan nu klikke på OK for at lukke dialogboksen Vis objekt eller vælge en effekt først. Valg af en effekt i dialogboksen Vis objekt gøres på nøjagtig samme måde som i dialogboksen Gå til side.



- Klik nu på **Skjul**  i feltet Handler, og træk den ind i det aktive felt til højre for **Flyt ud af**-begivenheden.

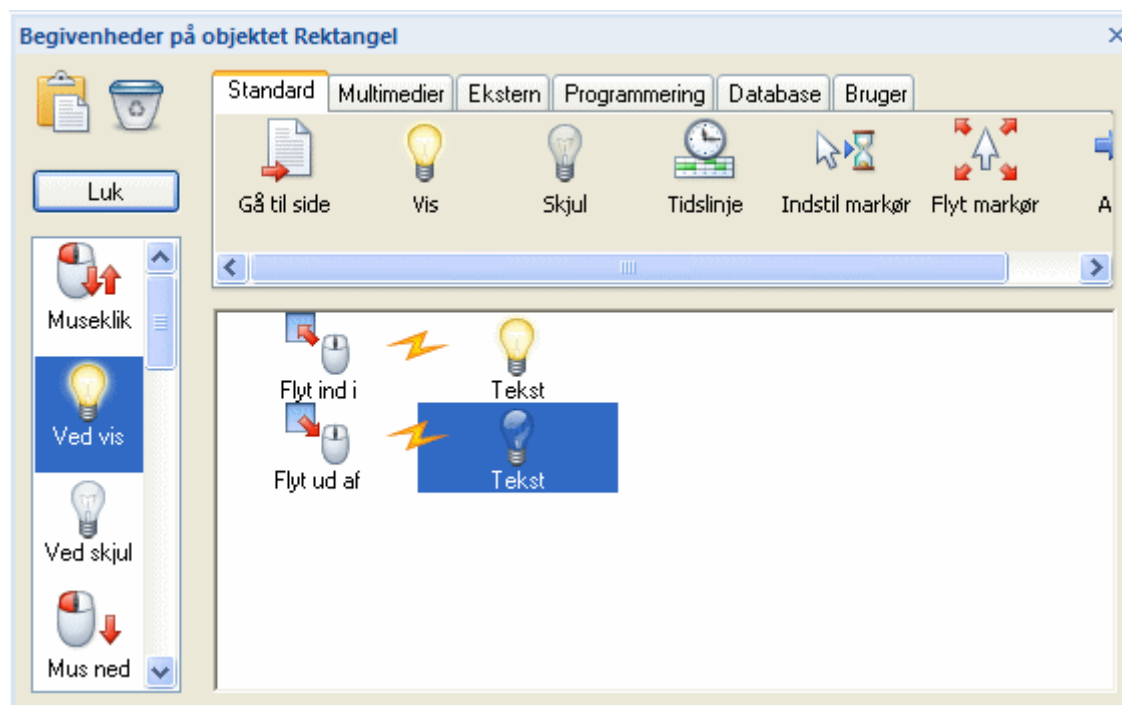


Dialogboksen Skjul objekt vises. Den er identisk med dialogboksen Vis objekt.



- Klik på knappen Gennemse  ved siden af feltet 'Objekt'.
- Vælg tekstobjektet Tekst, og klik på OK.

Du kan nu klikke OK for at lukke dialogboksen Skjul objekt eller vælge en effekt først.



Du har nu programmeret Mediator til at vise teksten, når musemarkøren flyttes ind i rektanglet, og skjule den, når markøren flyttes ud af rektanglet.

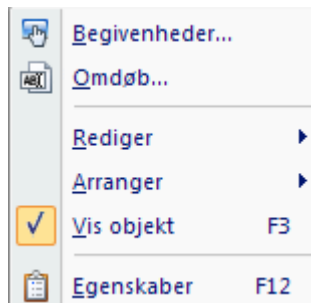
Vi mangler bare en enkelt ting ...

Vi vil ikke have, at teksten er synlig, når siden åbnes.

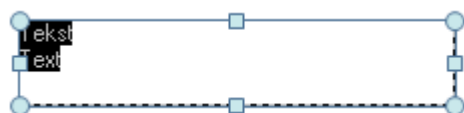
Husk på, at vi jo kun ville have teksten til at være synlig, når musemarkøren flyttes ind i rektanglet. Derfor skal teksten være skjult, når siden kommer frem.

Det er meget nemt at skjule et objekt.

- Højreklik på tekstobjektet.
- Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet **Vis objekt** i genvejsmenuen (fjern fluebenet ved at klikke på indstillingen).



Som du kan se, er objektet der stadig, men det er nu skjult.



Lad os teste præsentationen og se, om rektanglet fungerer.

- Luk dialogboksen **Begivenheder**.
- Vælg **Gennemse | Test | Kør dokument** , eller tryk på **F5**.

Test din præsentation for at kontrollere, om teksten vises og skjules, som den skal, når du flytter musemarkøren ind i og ud af rektanglet. Du kan naturligvis stadig skifte frem og tilbage mellem Side1 og Side2.

- Tryk på **Esc**-tasten for at afslutte testtilstand.

Er du klar til mere? Afspilning af lyd i Mediator er vores næste skridt.

Næste skridt - afspilning af lyd

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start_næste skridt.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

På nuværende tidspunkt er du i stand til at åbne sidelisten og dialogboksen Begivenheder, ligesom du ved, hvordan begivenheder og handlinger kombineres i det aktive felt. Vi vil derfor ikke beskrive disse ting nærmere herfra.

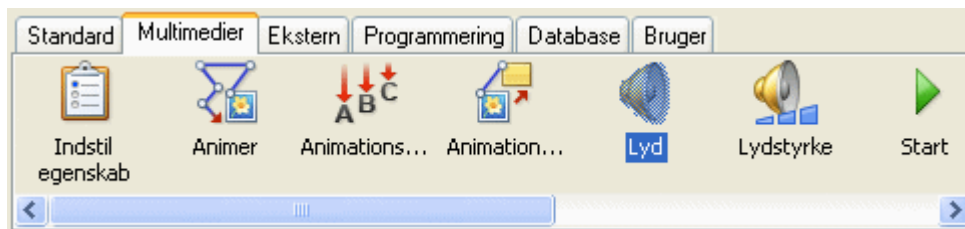
Kan du huske rektanglet på Side1? En tekst vises, når musemarkøren flyttes ind i det. Hvad med at kunne afspille en melodi på samme tid?

- Marker rektanglet, og åbn dialogboksen **Begivenheder**.

I dialogboksen Begivenheder har du allerede begivenhederne Flyt ind i og Flyt ud af kombineret med henholdsvis handlingen Vis og Skjul. Du kan indsætte så mange handlinger efter hver begivenhed, som du vil. For at kunne afspille en melodi, når musemarkøren flyttes ind i rektanglet, kan du derfor bare indsætte Lyd-handlingen til højre for Vis-handlingen.

- Klik på fanen **Multimedier** over feltet med handlinger for at få vist multimediehandlingerne.

- Vælg **Lyd**-handlingen .



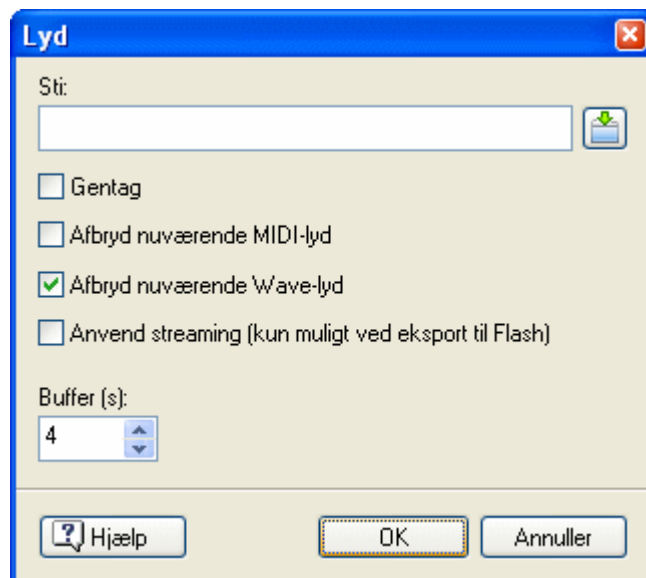
- Træk den hen til højre for kombinationen **Flyt ind i/Vis**.

Dialogboksen Lyd åbnes. Her kan du vælge den lydfil, du vil bruge.

- Klik på knappen Gennemse  til højre for feltet 'Sti'.
- Vælg en lyd, for eksempel 'Twist.mp3' i mappen Hurtig start.
- Klik på OK.

For at stoppe melodien, når musemarkøren flyttes ud af rektanglet, skal du bruge en anden lydhandling.

- Vælg **Lyd**-handlingen i feltet med handlinger under **Multimedier**.
- Træk den hen til højre for kombinationen **Flyt ud af/Skjul** i det aktive felt.
- Marker afkrydsningsfeltet **Afbryd nuværende Wave-lyd**.



Det aktive felt i dialogboksen Begivenheder skulle nu se ud som dette:



Du er nu klar til at teste din præsentation.

- Luk dialogboksen **Begivenheder**.
- Vælg **Gennemse | Test | Kør dokument** , eller tryk på F5.

Fungerer din præsentation som forventet?

- Tryk på **Esc** for at afslutte testtilstand og vende tilbage til designtilstand.

Dette er jo ganske imponerende. Du opretter nu multimediepræsentationer med billeder, tekst og lyd, og du er kun lige begyndt!

Hvad med at se en video nu? Gå blot videre med det næste skridt ...

Næste skridt - afspilning af video

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start_næste skridt.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

Afspilning af video i Mediator er meget enkelt. Du opretter en ramme til din video, vælger en videofil - og ikke andet!

Du kan naturligvis gøre meget mere end det, men lad os komme i gang.

- Åbn sidelisten, og klik på Side2.
- Højreklik på siden, og vælg **Ny**, eller tryk på **Insert**-tasten.
- Indtast et passende navn til den nye side, for eksempel "Video".
- Klik på OK.

Der vises en ny, tom side, hvor vi vil placere en video.

- Klik på fanen **Indsæt**.
- Klik på ikonet **Video**  i gruppen **Medieklip**.
- Træk en ramme ud til din video på siden.

Dialogboksen **Åbn** vises.

- Vælg videoen 'Street.mpg' i mappen Hurtig start.
- Klik på **Åbn**.

Dialogboksen Juster videostørrelse vises.

- Klik på OK for at lade Mediator tilpasse rammestørrelsen til videoen.

Du er nu parat til at teste siden. Vælg ikke **Kør dokument** denne gang.

- Vælg **Gennemse | Test | Kør side** , eller tryk på **F6**.

Videoen starter automatisk, afspilles én gang og stopper derefter.

- Tryk på **Esc** for at afslutte testtilstand.

Vi vil nu have videoen til at starte, når vi ønsker det, og gentages indtil den afbrydes midlertidigt.

- Marker videoen.
- Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet **Automatisk start** i gruppen **Afspil** på fanen **Formater**.

Dette vil forhindre, at videoen afspilles, når siden åbnes for første gang.

- Marker afkrydsningsfeltet **Gentag**.

Når videoen startes, vil den automatisk blive gentaget, indtil den stoppes manuelt.

Du skal nu anvende to begivenheder, som du ikke har brugt før, nemlig **Mus ned** og **Mus op**.

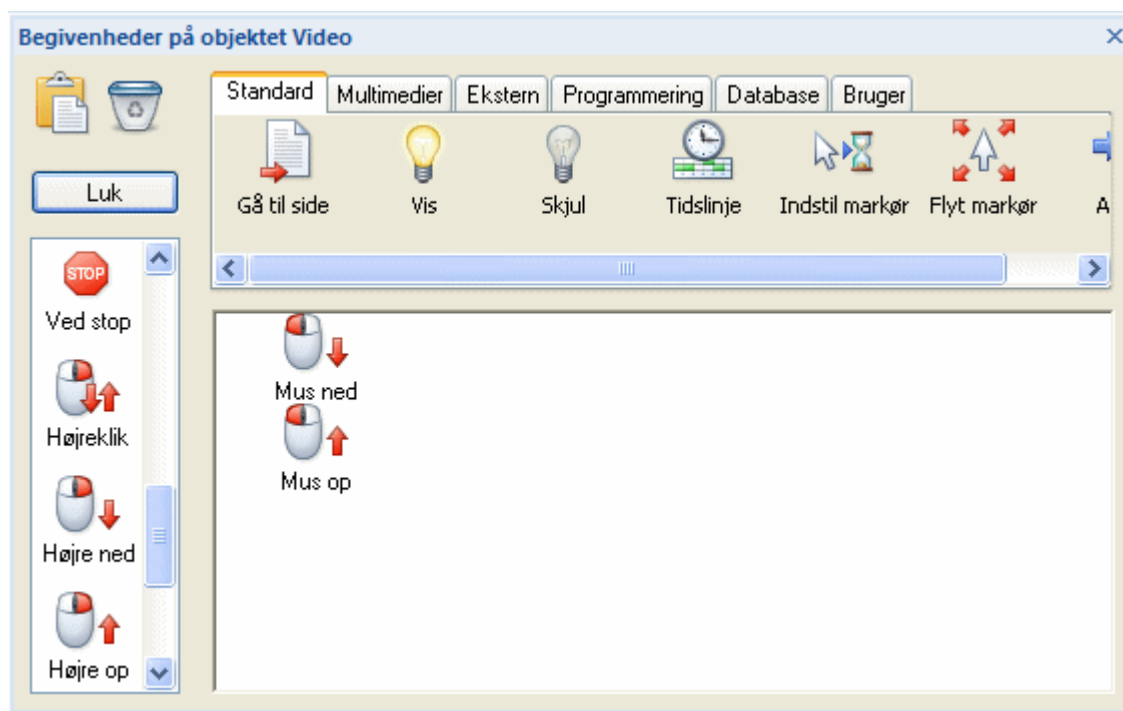
- **Mus ned** aktiveres, når du trykker den venstre museknap ned.
- **Mus op** aktiveres, så snart du slipper den venstre museknap.
- Højreklik på video-objektet, og vælg **Begivenheder** i genvejsmenuen.

Dialogboksen Begivenheder for video-objektet åbnes.

- Rul ned igennem begivenhedslisten.

- Vælg **Mus ned** , og træk den ind i det aktive felt.

- Vælg **Mus op** , og træk den ind i det aktive felt under Mus ned.

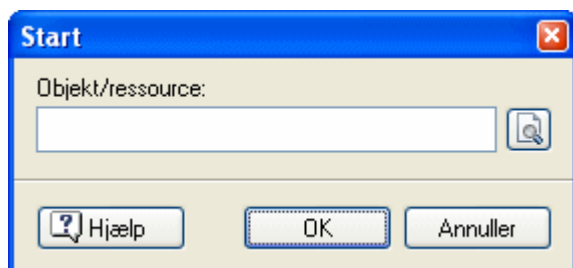


Vi vil nu have videoen til at starte, når vi klikker på den, køre, så længe museknappen holdes nede, og stoppe midlertidigt, når vi slipper knappen.

- Klik på fanen **Multimedier** over handlingsfeltet.

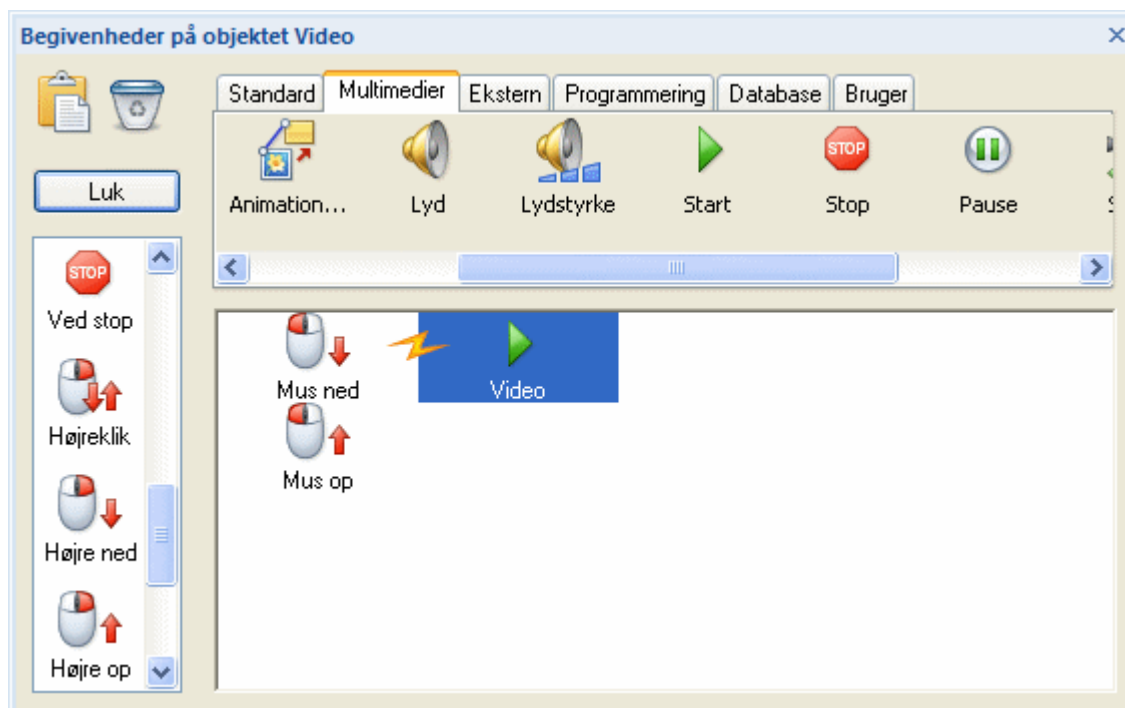
- Vælg **Start**-handlingen , og træk den ind i det aktive felt til højre for **Mus ned**.

Dialogboksen **Start** åbnes.



- Klik på knappen Gennemse  for at få adgang til objektlisten.
- Vælg video-objektet på listen (der er kun ét tilgængeligt objekt).
- Klik på OK i bunden af objektlisten.
- Klik på OK for at lukke dialogboksen Start.

Videoen bliver nu afspillet, når venstre museknap holdes nede.

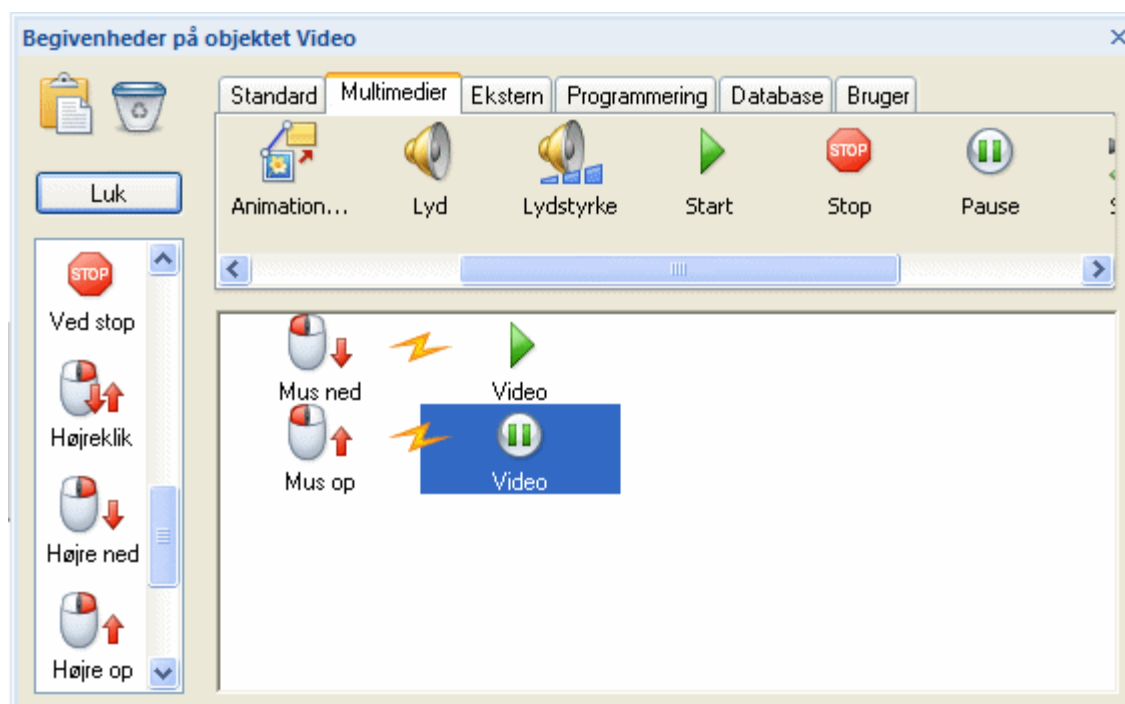


Vi ønsker at afbryde afspilningen af videoen midlertidigt, når museknappen slippes.

- Klik på fanen **Multimedier** over handlingsfeltet.
- Vælg **Pause**-handlingen , og træk den ind i det aktive felt til højre for **Mus op**.

Dialogboksen **Pause** åbnes. Den er identisk med dialogboksen Start.

- Klik på knappen Gennemse  for at få adgang til objektlisten.
- Vælg video-objektet på listen (det eneste tilgængelige objekt).
- Klik på OK i bunden af objektlisten.
- Klik på OK for at lukke dialogboksen Pause.



Du er nu parat til at teste siden. Vælg ikke Kør dokument.

- Vælg **Gennemse | Test | Kør side**  , eller tryk på **F6**.

Videoen afbrydes midlertidigt. Hold venstre museknap nede for at afspille den. Slip museknappen for at stoppe den.

- Tryk på **Esc** for at afslutte testtilstand.

 Side1 og Side2 er ikke kædet sammen med siden Video. Hvis du vil kæde dem sammen, kan du oprette en knap på Side2, som fører dig videre til siden Video (brug Museklik og Gå til side med siden "Video"), og måske endda en knap på siden Video for at komme tilbage til Side2 (brug Museklik og Gå til side med siden "Side2").

Har du fået appetit på mere? Gå bare videre, og lær, hvordan du kan animere objekter.

Næste skridt - animation af et objekt

[Det fuldstændige Mediator-dokument "Hurtig start_næste skridt.md8", der bruges i dette eksempel, findes i Mediator-programmappen i "...\Eksempler\Hurtig start".]

Det sidste emne i Kom godt i gang er en gennemgang af, hvordan man kan animere objekter på skærmen.

- Åbn sidelisten.
- Klik på siden Video.

Vi vil nu animere en animeret GIF hen over skærmen.

- Vælg **Indsæt | Medieklip | Animeret GIF**  .
- Klik én gang i nederste venstre hjørne af siden (animerede GIF-filer kan ikke skaleres).

Dialogboksen **Åbn** vises.

- Vælg den animerede GIF 'Car.gif' i mappen Hurtig start.
- Klik på **Åbn**.

Vi vil nu animere bilen hen over skærmen. Først skal du lære at oprette en animationssti.

- Vælg **Indsæt | Kontrolelementer | Animationssti**  .

Fanen **Rediger** for animationsstien vises.



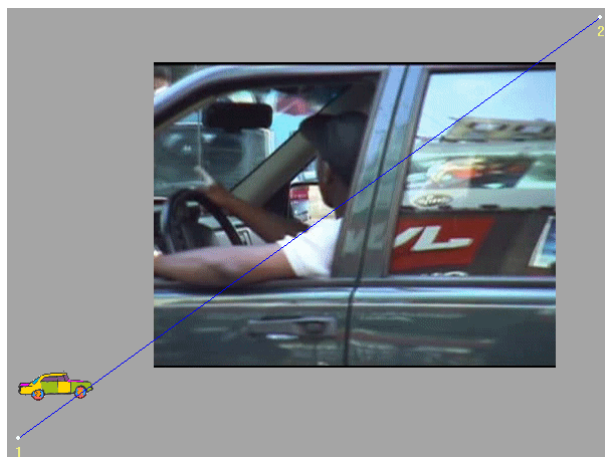
Ikonet **Tilføj punkt**  aktiveres, og du er nu parat til at oprette en animationssti. Vi vil oprette en simpel sti med kun to punkter, men det er muligt at oprette en sti med mange punkter forbundet med lige linjer eller kurver.

- Klik én gang i nederste venstre hjørne af siden.

En hvid prik med en rød kant vises. Dette er det første punkt i vores animationssti.

- Klik én gang i øverste højre hjørne af siden.

Du har nu indsat det andet punkt i din animationssti, og du kan se en blå linje, som forbinder punkt 1 og punkt 2.



Din første animationssti er nu færdig.

- Klik på ikonet **Luk** til højre for fanen Rediger for at afslutte redigeringstilstand.

Vi vil nu animere bilen langs animationsstien, når der klikkes på den.

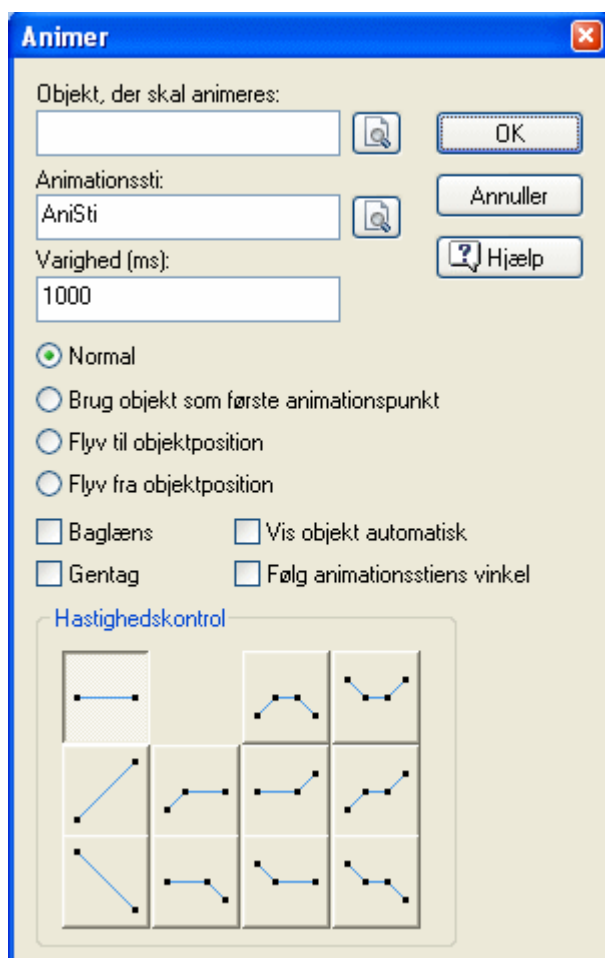
- Højreklik på bilen, og vælg **Begivenheder**.

- Vælg **Museklik**-begivenheden , og træk den ind i det aktive felt.

- Klik på fanen **Multimedier** over handlingsfeltet.

- Vælg **Animer**-handlingen , og træk den ind i det aktive felt til højre for **Museklik**.

Dialogboksen **Animer** vises med feltet Animationssti udfyldt på forhånd.



- Klik på knappen Gennemse  ved siden af 'Objekt, der skal animeres'.
- Vælg den animerede GIF (bilen).
- Indstil **Varighed** til 4000 (4000 millisekunder = 4 sekunder). Dette definerer, hvor længe hele animationen varer.
- Marker afkrydsningsfeltet **Flyv fra objektposition**. Dette betyder, at bilen vil blive animeret fra dens nuværende position.
- Marker afkrydsningsfeltet **Følg animationsstiens vinkel**. Dette betyder, at bilen roteres, så den hele tiden følger animationsstiens retning, hvilket får animationen til at se mere naturlig ud.
- Klik på OK.

Du er nu parat til at teste siden.

- Vælg **Gennemse | Test | Kør side** , eller tryk på **F6**.

Bilen holder med rullende hjul og venter nu bare på, at du klikker på den. Når du gør det, kører den op i højre hjørne af siden, hvor den bliver, indtil du klikker på den igen.

Videoen afspilles, så snart du klikker på den og holder museknappen nede.

Du har nu oprettet et diasshow med 3 sider, som indeholder alle elementer i en multimediepræsentation: tekst, billeder, lyd og video.

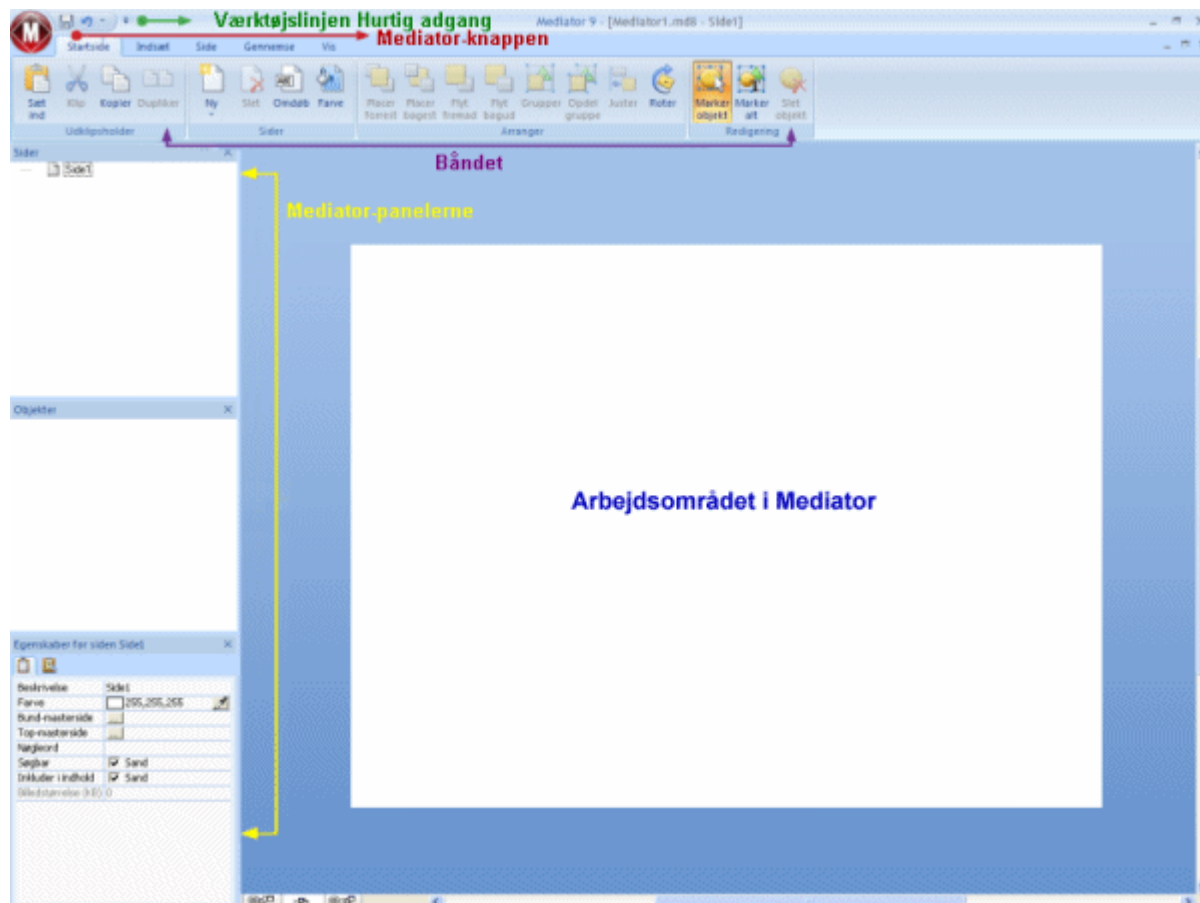
Du er nu parat til at blive en rigtig multimediedesigner. Held og lykke!

Brugervejledning

Opsætning af projektet

Indstilling af arbejdsområdet

Mediator-vinduet består af flere forskellige komponenter:



- **Mediator-knappen** er placeret i øverste venstre hjørne af Mediator-vinduet. Den åbner **Mediator-menuen**, der indeholder kommandoer, som påvirker hele dokumentet, f.eks. Ny, Åbn, Gem, Udskriv og Eksporter.
- **Værktøjslinjen Hurtig adgang** er en komponent i Microsoft Office 2007's brugergrænseflade. Det er en værktøjslinje, der kan tilpasses og altid er tilgængelig, uanset hvilken menufane der er åben i båndet. Den er som standard placeret øverst til venstre i Mediator-vinduet ved siden af Mediator-knappen.
- **Båndet** er også en komponent i Microsoft Office 2007's brugergrænseflade. Dets faner svarer til hovedaktiviteterne i Mediator og indeholder alle nødvendige kommandoer, indstillinger og ikoner organiseret i grupper. Det er designet til at hjælpe dig med hurtigt og let at finde de kommandoer, du har brug for til at løse en opgave.

Når du markerer et bestemt objekt, kan der blive vist en særlig formateringsfane i højre side af båndet. Den indeholder alle de kommandoer, der er specifikke for det markerede objekt.
- **Mediator-panelerne** vises som standard i venstre side af Mediator-vinduet. Samlet giver de et komplet overblik over dit projekt.
- **Arbejdsområdet i Mediator** er det område, du bruger til at designe dit projekt.

Tilpasning af værktøjslinjen Hurtig adgang

Værktøjslinjen Hurtig adgang indeholder de kommandoer, man oftest bruger. Som standard er den placeret i øverste venstre hjørne af Mediator-vinduet ved siden af **Mediator-knappen**.



Sådan flyttes værktøjslinjen Hurtig adgang tættere på arbejdsområdet:

- Klik på pilen **Tilpas værktøjslinjen Hurtig adgang** i højre side af værktøjslinjen.
- Vælg **Vis under båndet**.

Du kan også føje de kommandoer, du bruger oftest, til værktøjslinjen Hurtig adgang, eller fjerne kommandoer, du ikke bruger så tit. Yderligere oplysninger finder du under "Angivelse af indstillinger".

Minimering af båndet

I Mediator kan du minimere båndet for at få mere plads i arbejdsområdet:

- Klik på pilen **Tilpas værktøjslinjen Hurtig adgang** i højre side af værktøjslinjen.
- Vælg **Minimer båndet**.
- Hvis du vil bruge båndet, mens det er minimeret, kan du klikke på den ønskede fane og derefter på den ønskede kommando.

Så snart du har foretaget dit valg, vender båndet tilbage til minimeret form.

- Du kan gendanne båndet ved at klikke på pilen Tilpas værktøjslinjen Hurtig adgang igen og fjerne markeringen ud for Minimer båndet.

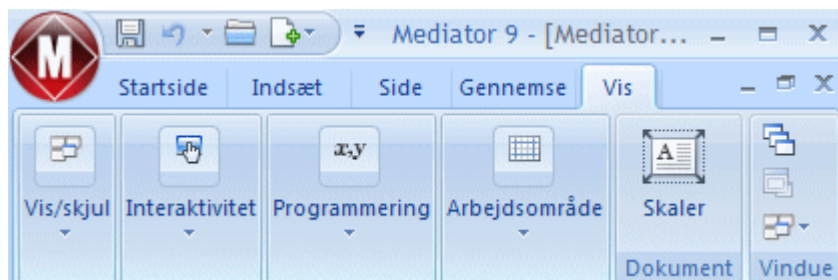
Du kan også minimere båndet midlertidigt på følgende måde:

- Dobbeltklik på den aktuelle fane.
- Du kan let gendanne båndet ved at dobbeltklikke på en af dets faner.



*Du kan også minimere eller gendanne båndet ved at trykke på **Ctrl + F1**.*

Layoutet for kommandoer, indstillinger og ikoner i båndet ændres, når bredden af Mediator-vinduet reduceres. Kontrollementer, der normalt vises med store ikoner, kan for eksempel blive vist med små ikoner. Hvis programvinduet bredde reduceres meget, kan en gruppe blive vist med kun ét ikon.



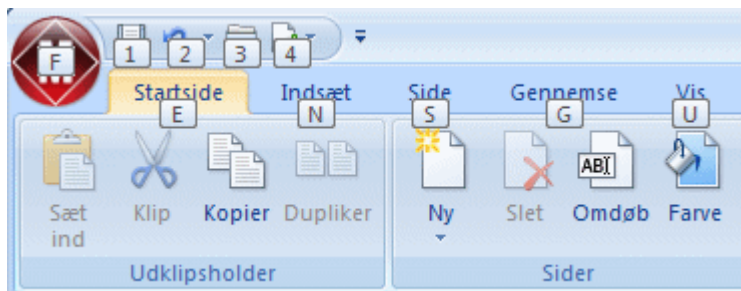
- Hvis du vil have vist indholdet af en skjult gruppe, skal du blot klikke på ikonet.

Brug af hurtigtaster og genvejstaster

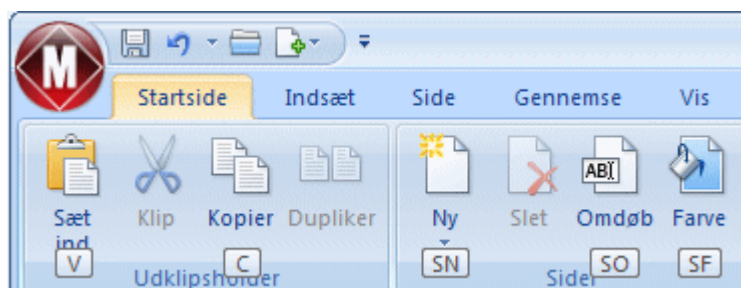
For at vælge en kommando i båndet skal du blot klikke på den relevante fane for at åbne den og herefter vælge kommandoen.

Du kan også bruge hurtigtaster til dette formål. Hurtigtaster er anderledes end genvejstaster.

- **Hurtigtaster** bruges til navigation i brugergrænsefladen og til at vælge de forskellige kommandoer ved hjælp af tastaturet. Hver enkelt kommando i Mediator-menuen, værktøjslinjen Hurtig adgang og båndet har en hurtigtast.
 - **Genvejstaster** er tastekombinationer, f.eks. F1 eller Ctrl + O, der bruges til at udføre kommandoer, der bruges ofte. Genvejstaster har ikke noget at gøre med opbygningen af kommandoerne i brugergrænsefladen. Du kan finde en liste over samtlige genvejstaster i Mediator under "Appendiks 1: tastaturgenveje".
- Hvis du vil vælge en kommando ved hjælp af dens hurtigtast, skal du først trykke på **Alt-** eller **F10**-tasten. Du kan nu se det første lag hurtigtaster, du kan bruge, på små etiketter under de enkelte faner og kommandoer.



- Tryk på hurtigtasten for den fane eller kommando, du skal bruge. Det næste lag hurtigtaster vises nu. Hvis du f.eks. trykker på E, åbnes fanen Startside, og dens hurtigtaster vises som vist nedenfor.



- Tryk på den eller de taster, der vises på etiketten ved den ønskede kommando. Hvis du f.eks. trykker på S og O, åbnes dialogboksen Omdøb side.

Brug af Mediator-panelerne

De to Mediator-paneler, der som standard vises i venstre side af Mediator-vinduet, giver dig et komplet overblik over dit projekt:

- Sidelisten viser alle de sider, projektet indeholder.
- Objektlisten viser alle de objekter, der er placeret på den aktuelle side.

Fanen **Vis** giver adgang til andre vigtige paneler og dialogbokse:



- Dialogboksen Egenskaber giver dig mulighed for at få vist og finjustere alle de egenskaber, der findes for den markerede side eller det markerede objekt.
- **Multimediekataloget** indeholder en stor samling multimedie-elementer i høj kvalitet, som er organiseret i forskellige kategorier og temaer og kan trækkes ind på siderne i projektet.
- Vinduet Status for flere brugere er nyttigt, når der arbejdes i flerbrugertilstand. Det viser al adgang til dokumentet, som de forskellige brugere har foretaget, i realtid og oplyser brugernavn og computernavn for hver enkelt bruger.

- Dialogboksen Begivenheder organiserer al aktivitet i et Mediator-projekt. Det indeholder en liste over de begivenheder, der gælder for det markerede objekt, og du kan tilknytte forskellige handlinger ved hjælp af træk og slip-metoden.

Sidelisten, objektlisten og dialogboksen Egenskaber afspejler altid den seneste markering eller ændring:

- Når du markerer en side i sidelisten, bliver objektlisten opdateret med de objekter, som er tilgængelige på den markerede side.
- Når du markerer et objekt i objektlisten bliver dialogboksen Egenskaber opdateret, så den viser egenskaberne for det markerede objekt.
- Når du ændrer navnet på et objekt i dialogboksen Egenskaber, bliver objektlisten opdateret med ændringen.

Yderligere oplysninger finder du i de enkelte afsnit, som beskriver disse paneler og brugen af dem. Afsnittet Reference indeholder en indgående beskrivelse af alle Mediator-objekter og dialogboksen Egenskaber for hvert enkelt.

Skalering af paneler

- Du kan skalere et panel ved at flytte markøren hen til panelets kant, så den ændrer udseende til en dobbeltpil. Træk herefter musen i den ønskede retning.

Ophævnning af forankring af paneler

Det er normalt en hjælp at holde nogle af panelerne åbne i dit arbejdsområde under designdelen af projektet. For at sikre, at de optager så lidt plads på skærmen som muligt, er sidelisten og objektlisten forankret i venstre side af skærmen, første gang du åbner Mediator.

Du kan dog altid ophæve forankringen af hvert enkelt panel.

- For at ophæve forankringen af et panel skal du blot trække titellinjen væk fra dens aktuelle position, til den er helt fri, og herefter slippe museknappen.



Du kan også dobbeltklikke på panelets titellinje for at ophæve forankringen og dobbeltklikke på den igen for at forankre den igen. Hvis du vil ophæve forankringen af et panel og frit flytte rundt på det, uden at det "låses fast" i en forankret position, kan du holde Ctrl nede, mens du trækker i titellinjen.

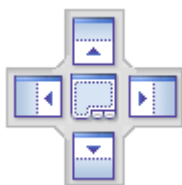
Forankring af paneler

Du kan forankre et ikke-forankret panel til arbejdsområdets venstre, højre, øverste eller nederste kant på følgende måde:

- Træk panelets titellinje i den ønskede retning, til du kan se pile til venstre , højre , opad  og nedad  i arbejdsområdets kanter. Træk panelet hen på den ønskede pil, til den nye position vises af et mørkeblåt omrids. Slip museknappen, hvis du er tilfreds med den nye position. Hvis du ikke er, skal du fortsætte med at trække, til du finder den ønskede position.

Du kan også forankre et panel over, under eller ved siden af et andet panel på følgende måde:

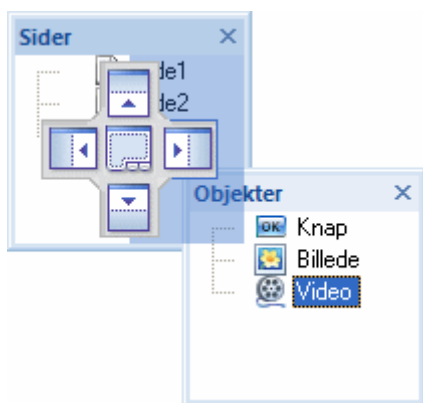
- Træk i panelets titellinje, og flyt det i retning af destinationspanelet, til der vises en firehovedet pil.



Du har nu forskellige muligheder:

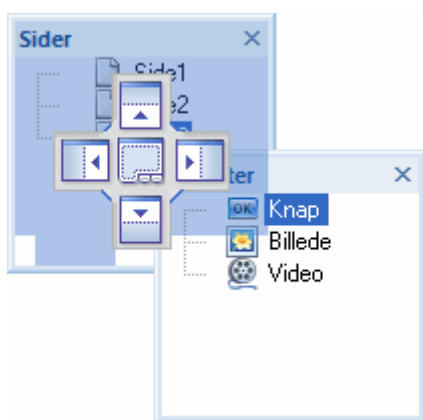
- Hvis du flytter panelet hen over den venstre, højre, opadgående eller nedadgående pil, forankres panelet på den pågældende side af det underliggende panel.

Her forankres objektlisten for eksempel på højre side af sidelisten.



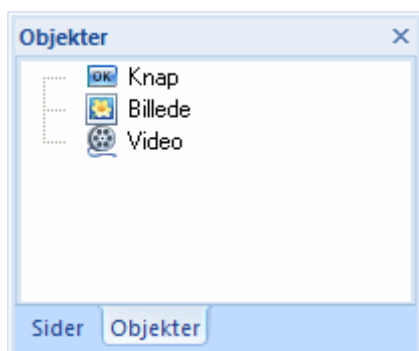
- Hvis du flytter panelet hen til firkanten i midten, integreres det som en fane i det underliggende panel, der derved konverteres til et panel med flere faner.

Her integreres objektlisten i sidelisten som et panel med flere faner.



- Du kan opløse et panel med flere faner ved at klikke på fanen og trække i den, ikke i titellinjen.

For at skille objektlisten fra sidelisten i nedenstående eksempel skal du derfor klikke på fanen Objekter.



Nulstilling af panelernes standardposition

Du kan nulstille alle panelerne til den standardposition, de havde, første gang du installerede Mediator:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Klik på **Mediator-indstillinger** i nederste højre hjørne af dialogboksen.
- Klik på **Indstillinger** til venstre.
- Klik på **Nulstil brugergrænseflade**.

Bemærk, at når du bruger denne kommando, nulstilles andre komponenter, f.eks. værktøjslinjen Hurtig adgang eller listen over senest åbnede filer, også til deres standardindstillinger.

Brug af arbejdsområdet i Mediator

Det område, du kan designe dit projekt i, kaldes arbejdsområdet i Mediator.

Mediator-dokumentet vises i midten af arbejdsområdet. Dette område kaldes "siden", og du definerer dens størrelse (også kaldet "opløsning"), når du opretter dokumentet.

Arbejdsområdet er altid tre gange så bredt og tre gange så højt som siden. Hvis din side er 1024 pixels bred og 768 pixels høj, er arbejdsområdet med andre ord 3072 pixels bredt (1024 x 3) og 2304 pixels højt (768 x 3).

Siden er det eneste synlige område, når du tester eller kører den eksporterede version af projektet, men du kan bruge hele arbejdsområdet, når du designer projektet. Du kan f.eks. skjule objekter ved først at anbringe dem uden for siden og derefter animere dem ind på siden som resultat af en brugerhandling. Eller du kan animere et objekt, der var placeret på siden, ud af siden.



Du kan også bruge det ikke-synlige arbejdsområde til at opbevare objekter, du endnu ikke ved, om du vil bruge, men heller ikke vil slette.

Objekter kan være dobbelt så høje og dobbelt så brede som siden undtagen animationsstier, der kan strække sig over hele arbejdsområdet. Hvis siden f.eks. er 1024 x 768, er den maksimale objektstørrelse 2048 x 1536 pixels.

Du kan bevæge dig omkring i arbejdsområdet på følgende måder:

- Ved at bruge rullepanelerne
- Ved at holde **mellemrumstasten** eller **Ctrl** nede, mens du trækker i siden.

Angivelse af indstillinger



Dialogboksen Mediator-indstillinger giver dig mulighed for at tilpasse programmet og giver dig adgang til eksterne ressourcer på internettet.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Klik på **Mediator-indstillinger** i nederste højre hjørne af dialogboksen.

Dialogboksen Mediator-indstillinger åbnes. Den indeholder forskellige paneler, der giver dig forskellige indstillingsmuligheder.

Korrektur

Denne del af dialogboksen giver dig mulighed for at bestemme, hvilke typer fejl stavekontrollen skal rapportere.

Den er beskrevet i detaljer under emnet "Indstillinger for stavekontrol".

Gem

Opret sikkerhedskopi af dokumentfiler: Opretter en sikkerhedskopi af md8-filen og gemmer den som en *.bak-fil. Denne fil er en kopi af den seneste gemte version af dokumentet. Yderligere oplysninger om denne funktion finder du under "Lagring af et dokument".

Gem oplysninger til automatisk gendannelse: Når dette afkrydsningsfelt er markeret, gemmer Mediator automatisk en kopi af dine åbne dokumenter med jævne mellemrum. Hvis Mediator afsluttes uventet, spørger programmet dig, om du vil foretage automatisk gendannelse af dit tabte arbejde, når du starter programmet igen. Du kan indstille intervallet mellem de automatiske lagringer i feltet. Yderligere oplysninger finder du under "Lagring af et dokument".

Indstillinger

Antal handlinger, der kan fortrydes: I dette felt kan du angive, hvor mange handlinger du vil kunne fortryde ved hjælp af kommandoen Fortryd på værktøjslinjen Hurtig adgang.

Vis navn på usynlige objekter: Marker dette afkrydsningsfelt for at få vist navnet på skjulte objekter i objekternes øverste venstre hjørne. Det anbefales at aktivere denne indstilling, så du kan finde objekterne i designfasen.

Vis navn på synlige objekter: Marker dette afkrydsningsfelt for at få vist navnet på alle synlige objekter i objekternes øverste venstre hjørne.

Vis dialogboksen Velkommen ved start: Hvis markeringen i dette afkrydsningsfelt fjernes, startes Mediator med et tomt vindue.

Vis dialogboksen Juster størrelse (billede): Denne indstilling bestemmer, om dialogboksen Juster billedstørrelse skal vises, når du importerer et billede. Dialogboksen giver dig mulighed for automatisk at tilpasse rammestørrelsen, så den passer til billedets oprindelige størrelse, eller skalere billedet, så det passer til rammen. Yderligere oplysninger om denne dialogboks finder du under "Billedobjektet".

Vis dialogboksen Juster størrelse (video): Denne indstilling bestemmer, om dialogboksen Juster videostørrelse skal vises, når du importerer en video. Dialogboksen giver dig mulighed for automatisk at tilpasse rammestørrelsen, så den passer til videoens oprindelige størrelse, eller skalere videoen, så den passer til rammen. Yderligere oplysninger om denne dialogboks finder du under "Video-objektet".

Nulstil brugergrænseflade: Hvis du klikker på denne knap, nulstilles samtlige paneler til deres standardpositioner. Bemærk, at andre komponenter, f.eks. værktøjslinjen Hurtig adgang og listen over senest åbnede filer, også nulstilles til standardindstillingerne, når du bruger denne kommando. Yderligere oplysninger om skalering og forankring af paneler finder du under "Brug af Mediator-panelerne".

Nulstil multimediekatalog: Hvis du klikker på denne knap, fjernes alle de elementer, du har føjet til multimediekataloget. Kataloget nulstilles til sit oprindelige indhold. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af multimediekataloget".

Kontroller, om der er opdateringer: Denne indstilling giver Mediator mulighed for at søge efter programopdateringer via internettet. Du kan indstille hyppigheden af disse søgninger i feltet eller deaktivere funktionen ved at fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet.

Tilpas

Denne del af dialogboksen giver dig mulighed for at føje de kommandoer, du bruger oftest, til værktøjslinjen Hurtig start eller fjerne de kommandoer, du bruger sjældent.

- Vælg den fane i båndet, der indeholder den ønskede kommando, på listen **Vælg kommandoer fra**.
- Marker den ønskede kommando i feltet **Kommandoer**, og klik på **Tilføj**.

Du kan også føje hele grupper til værktøjslinjen Hurtig adgang. Grupper er mærket med et rullelistesymbol



En hurtigere måde at føje en kommando til værktøjslinjen Hurtig adgang på er at klikke på den fane i båndet, der indeholder den kommando, du ønsker at tilføje, højreklikke på kommandoen og vælge **Føj til værktøjslinjen Hurtig adgang**.

Hvis du klikker på **Nulstil**, gendannes det oprindelige indhold af værktøjslinjen Hurtig adgang.



Du kan også få adgang til dette panel ved at klikke på pilen **Tilpas værktøjslinjen Hurtig adgang** i højre side af værktøjslinjen.



Ressourcer

Via denne dialogboks kan du gå til MatchWares websted og hente de seneste produktopdateringer.

Planlægning af projektet

Det første skridt ved oprettelse af et multimedieprojekt er at planlægge dets design og fastlægge, hvilke funktioner der er afgørende for det:

- Typen af nødvendige medier (video, billeder, animationsfunktioner etc.)
- Graden af ønsket brugerinteraktivitet (knapper til navigation, hypertekst, inputfelter etc.)
- De platforme, du ønsker at understøtte (f.eks. Windows® XP, Windows® 2000 etc.)

- Det ønskede eksportformat (cd-rom, HTML, Flash etc.)
- De tekniske data for destinationscomputeren (computerens hastighed, skærm og farveopløsning etc.)

Mediator giver dig mulighed for at bruge tre forskellige dokumenttyper, der svarer til programmets eksportformater:



- Dokumenttypen **Standard** giver dig mulighed for at oprette et projekt til distribution på cd-rom eller et andet flytbart lagermedie (dvd-rom, USB-nøgle etc.), som selvudpakkende EXE-fil eller som ZIP-fil. Denne dokumenttype giver dig adgang til flest funktioner.
- Dokumenttypen **HTML** giver dig mulighed for at oprette websteder med flyvende objekter, klikbare knapper, rullende tekst, tidslinjer og meget mere. Med andre ord: objekter, det ellers ville være umuligt at oprette undtagen ved hjælp af avanceret programmering.

Dette opnås ved hjælp af dynamisk HTML og CSS (Cascading Style Sheets; overlappende typografiark). I modsætning til standard-HTML giver dynamisk HTML mulighed for manipulation af objekter, hvilket er en helt central del af Mediator.

Med Mediator kan du placere hvert enkelt objekt, lige hvor du vil have det på HTML-siden. Du kan endda lade objekterne overlappe hinanden og indsætte flere objekter uden at forskyde de objekter, der allerede er på siden. Du får med andre ord fuld kontrol over dine siders layout.

Mediators HTML-eksportfunktion bruger ingen plug-ins, Java-applets eller andre specialkomponenter. Det eneste krav er, at slutbrugeren skal have en almindelig internetbrowser, f.eks. Microsoft Internet Explorer 7 eller nyere eller Mozilla Firefox 2.0 eller nyere.

- Dokumenttypen **Flash** giver dig mulighed for at oprette bannere, websider og hele websteder i det populære Flash-format. Du kan også oprette Flash-filer til indsættelse i andre Mediator-projekter via Flash-objektet.

Nogle af de funktioner og effekter, der findes i Mediator, understøttes ikke på internettet, og Mediator tilpasser derfor automatisk sin brugergrænseflade efter den valgte dokumenttype og viser kun de funktioner, indstillinger og eksportformater, der er relevante for den pågældende type.

Når du har valgt dit foretrukne eksportformat, skal du derfor sikre dig, at den tilhørende dokumenttype understøtter alle de funktioner, du har brug for.

Du kan finde en komplet liste over samtlige funktioner for hver enkelt dokumenttype under emnet "Liste over funktioner i Mediator 9". Der findes en komplet liste over de restriktioner, der gælder for HTML- og Flash-dokumenter, under emnerne "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".



Du kan også oprette et testdokument af hver type og se, hvilke funktioner du har adgang til.

Yderligere oplysninger om de forskellige tilgængelige eksportformater finder du under "Eksport: introduktion".

Når du fastlægger tidsrammen for dit projekt, bør du sikre dig, at du medregner tid til at teste det efterfølgende. Det er en god idé at teste hver programdel, når den er færdiggjort, i stedet for at vente, til det hele er færdiggjort.

Du er nu parat til at fortsætte med at oprette og designe dit projekt. Yderligere oplysninger om denne procedure finder du under "Oprettelse af et dokument".

Oprettelse af et dokument

Almindelig brug

Oprettelse af et dokument



Når du starter Mediator, er det første skærbillede, du ser, dialogboksen Velkommen.



Her kan du vælge at gøre følgende:

- Oprette et nyt dokument
- Åbne et eksisterende dokument
- Åbne et af de dokumenter, du senest har arbejdet på i Mediator
- Bruge guiden til at oprette et udgangspunkt for dit nye projekt ved hjælp af en køreklar skabelon

Du kan vælge ikke at få vist dette skærbillede, næste gang du starter Mediator, ved at markere afkrydsningsfeltet 'Vis ikke denne dialogboks igen'. Hvis du senere vil have den vist igen, kan du markere afkrydsningsfeltet 'Vis dialogboksen Velkommen ved start' i dialogboksen Mediator-indstillinger. Yderligere oplysninger finder du under "Angivelse af indstillinger".

Du kan også oprette et nyt dokument ved hjælp af en af følgende metoder:

- Ved at klikke på **Mediator-knappen** og vælge **Ny**.
- Ved at klikke på ikonet **Ny**  på værktøjslinjen Hurtig adgang.
- Ved at trykke på **Ctrl + N**.

Angivelse af dokumenttypen

Det næste skridt er at definere den type dokument, du vil oprette. Du kan vælge mellem følgende:

- **Standard** for at oprette en multimediepræsentation, som kan gemmes på cd-rom eller et andet flytbart lagermedie (dvd-rom, USB-nøgle etc.)
- **HTML** for at oprette et HTML-websted eller en HTML-baseret præsentation
- **Flash** for at oprette et Flash-banner eller Flash-websted

Mediator tilpasser automatisk brugergrænsefladen efter den valgte dokumenttype og viser kun de funktioner, indstillinger og eksportformater, der er relevante for den. Projekter af typen HTML eller Flash har ikke så mange værktøjer, effekter, begivenheder og handlinger til rådighed som præsentationer af typen Standard.

Du kan se en komplet liste over de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige for hver enkelt dokumenttype, under emnet "Liste over funktioner i Mediator 9". Der findes en liste over de restriktioner, der gælder for HTML- og Flash-dokumenter under "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".

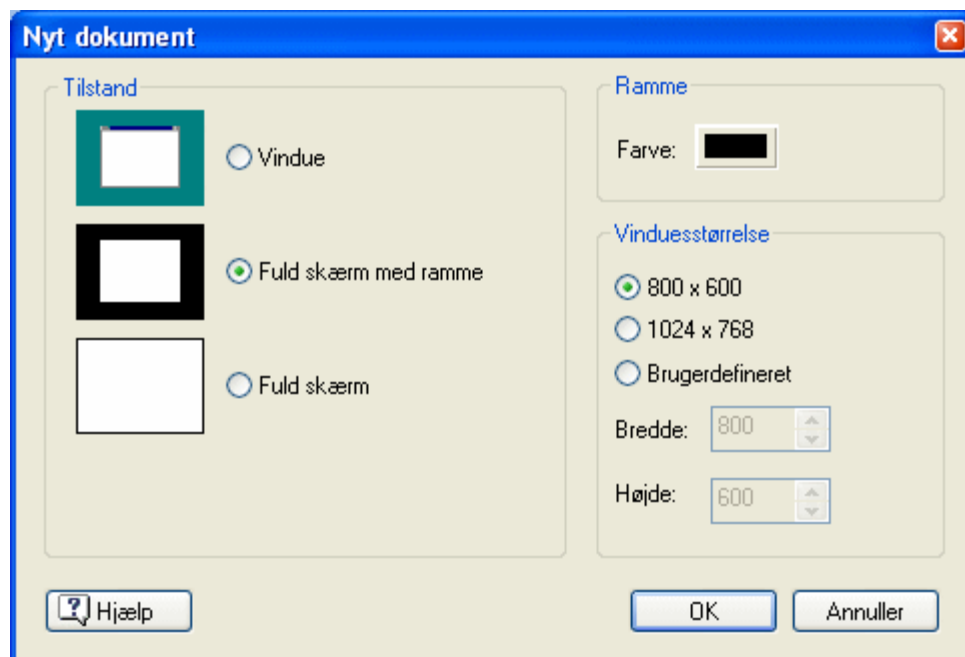
Yderligere oplysninger om de forskellige eksportformater finder du under "Eksport: introduktion".



Du kan ændre dokumenttypen når som helst efter oprettelse ved at klikke på **Mediator-knappen** og vælge **Forbered | Egenskaber**. Hvis du ændrer dokumenttypen fra Standard til HTML eller Flash, skal du dog kontrollere, at alle de elementer, objekter, handlinger og andre funktioner, du har brugt i projektet, faktisk understøttes af den nye dokumenttype. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

Oprettelse af et dokument af typen Standard

Når du vælger at oprette et dokument af typen Standard, vises følgende dialogboks:



- Klik på en af alternativknapperne til venstre for at vælge dokumenttilstand. Dette henviser til det format, projektet vises i, når det bliver kørt på slutbrugerens pc. Slutbrugerens computer vil i nedenstående beskrivelse blive kaldt for "destinations-pc'en".

Det valg, du foretager i denne dialogboks, er kun relevant, når du tester projektet eller får vist den eksporterede version i Mediator Viewer. Når du arbejder på projektet i designtilstand, ser du altid Mediator-dokumentet i arbejdsområdet.

Du kan på ethvert tidspunkt i designfasen skifte dokumenttilstand (se "Dokumentegenskaber"), så dit valg på nuværende tidspunkt er ikke altafgørende.

• Vindue

Har du valgt denne tilstand, vises projektet i et normalt vindue på destinations-pc'en. Slutbrugerens kan flytte vinduet rundt på skrivebordet og endda placere det bag andre vinduer.

Det er ikke muligt at ændre farveopløsningen, som automatisk bliver tilpasset til farveopløsningen på destinations-pc'en.



Du skal vælge Vindue, hvis du vil oprette en præsentation med brugerdefineret vinduesform. Du kan finde en fuld beskrivelse af denne funktion under "Brugerdefineret vinduesform".

- **Fuld skærm med ramme**

Denne tilstand er identisk med tilstanden Vindue bortset fra, at projektet vises på midten af skærmen med en ramme, som dækker resten af skrivebordet.

I feltet 'Farve' øverst til højre i dialogboksen kan du vælge rammefarve. Standardrammefarven er sort.

- **Fuld skærm**

I denne tilstand forsvinder Windows-skrivebordet på destinations-pc'en, når slutbrugeren kører din præsentation. Skærmopløsningen ændres desuden, så den svarer til den opløsning, du har defineret for dokumentet i denne dialogboks.



Enkelte computere understøtter ikke skift mellem programmer, når man kører med fuld skærm. Det kan ikke fastlægges på forhånd, hvilke computere det drejer sig om, da det afhænger af styresystemet og driveren til grafikkortet.

Du bør derfor benytte Vindue eller Fuld skærm med ramme, hvis du ønsker at bruge en handling, der involverer skift mellem programmer, f.eks. Weblink, E-mail, Kør, Åbn dokument eller Åbn MD8-dokument.

- Vælg den ønskede dokumentstørrelse.

Du kan vælge en af standardstørrelserne eller vælge 'Brugerdefineret' for at angive den ønskede størrelse.



Hvis du har valgt 'Fuld skærm', kan du godt vælge 'Brugerdefineret', men du skal angive en understøttet skærmopløsning.

Du kan også oprette usædvanlige vinduesformer ved hjælp af en brugerdefineret vinduesform. Hvis du gør det, skal du i denne dialogboks angive nøjagtig den samme størrelse som det maskebillede, du ønsker at bruge. Du kan finde en fuld beskrivelse af denne funktion under "Brugerdefineret vinduesform".

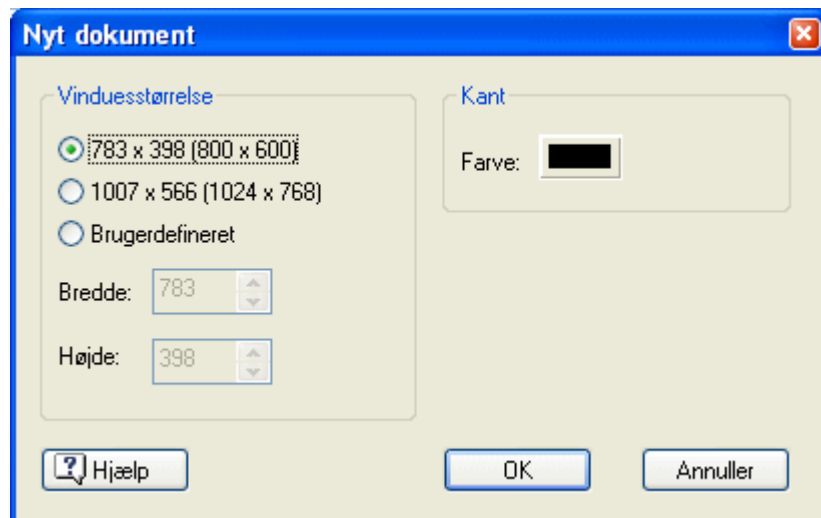
Du kan skalere dokumentet senere ved hjælp af **Vis | Dokument | Skaler**, hvis det bliver nødvendigt. Dette anbefales dog ikke, fordi skalering af et dokument næsten aldrig er 100 % nøjagtig.

- Klik på OK.

Du er nu parat til at begynde det egentlige design af din multimediepræsentation.

Oprettelse af et dokument af typen HTML eller Flash

Når du vælger at oprette et dokument af typen HTML eller Flash, vises følgende dialogboks:



- Vælg den ønskede dokumentstørrelse.

Du kan vælge en af standardstørrelserne eller vælge 'Brugerdefineret' for at angive den ønskede størrelse.



De tilgængelige størrelser er en anelse mindre end standardstørrelserne for at kompensere for den plads, værktøjslinjerne og rullepanelerne i internetbrowseren bruger ved visning af det eksporterede projekt.

Med disse dokumentstørrelser kan slutbrugeren få vist hele siden uden at behøve at rulle.

Hvis du vil eksportere projektet til HTML og har brug for mere plads i højden, har du to muligheder:

- Hvis du har brug for den samme mængde ekstra plads i højden på samtlige sider, skal du blot angive den ønskede dokumenthøjde her.
- Hvis du kun har brug for ekstra plads i højden på enkelte sider, kan du indstille højden for disse enkeltvis ved at angive deres højde under 'Højde' i dialogboksen Egenskaber. Yderligere oplysninger om denne egenskab finder du under "Sideegenskaber: fanen Generelt". Du kan også gøre det når som helst i designfasen blot ved at trække sidens underkant nedad, til siden har den ønskede størrelse.

Hvis du vil eksportere projektet til Flash, kan du også oprette et banner ved at angive en af følgende almindelige opløsninger for bannere:

- Stort banner: 468 x 60
- Lille banner: 250 x 60
- Popup-vindue 1: 400 x 250
- Popup-vindue 2: 400 x 400

Du kan også ændre dokumentets størrelse, når det er oprettet, ved hjælp af **Vis | Dokument | Skaler**.

- Klik i feltet 'Farve' i øverste højre hjørne af dialogboksen for at vælge en baggrundsfarve til browservinduet.



Du kan ændre denne farve senere på fanen Skærm i dialogboksen Dokumentegenskaber (se "Dokumentegenskaber").

- Klik på OK.

Du er nu parat til at begynde det egentlige design af dit webprojekt.

Lagring af et dokument



Mediator-dokumenter gemmes som MD8-filer.

Sådan gemmer du et dokument:

- Klik på **Mediator-knappen**.

Du kan nu vælge et af følgende:

- **Gem** for at gemme dokumentet under dets eksisterende navn og arbejde videre i Mediator.
- **Gem som** for at gemme dokumentet under et andet navn. Dette er samtidig en metode til at oprette en kopi af dokumentet.



Du kan også gemme dokumentet ved at klikke på ikonet **Gem**  på værktøjslinjen Hurtig adgang eller trykke på **Ctrl + S**.

Som standard gemmes den foregående version af dit dokument automatisk som en .bak-fil. Hvis du ikke ønsker automatisk sikkerhedskopiering, kan du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet 'Opret sikkerhedskopi af dokumentfiler' i dialogboksen Mediator-indstillinger.

Når du har gemt din præsentation, hjælper Mediator dig med at holde styr på alle de filer (billeder, lyde, videoer etc.), som du har tilføjet fra eksterne drev. Hvis du f.eks. bruger en billedfil fra en cd-rom, en anden ekstern enhed eller internettet, spørger Mediator, om du vil kopiere filen til projektmappen (den mappe, der indeholder dit MD8-dokument), så snart du indsætter billedet. Dette sikrer, at alle de filer, du har brugt i præsentationen, altid er tilgængelige på din harddisk.

Gendannelse af en sikkerhedskopifil (*.bak)

Hvis du har gemt et dokument efter at have foretaget ændringer, som du senere fortryder, kan du gendanne den senest gemte version af dokumentet på følgende måde:

- Klik på **Mediator-knappen**, og vælg **Åbn**.
- Find den mappe, som indeholder dit Mediator-dokument, og indtast filnavnet *.* i dialogboksen Åbn for at se en liste over alle filer i mappen.
- Vælg filen *filnavn.bak*, hvor *filnavn* er navnet på dit Mediator-dokument, og klik på Åbn.
- Klik på **Mediator-knappen**, og vælg **Gem som** for at gemme .bak-filen under det oprindelige MD8-navn og overskrive den forkerte version af dokumentet.

Automatisk gendannelse

Som standard gemmes en midlertidig kopi af dit dokument automatisk med regelmæssige mellemrum, så det er muligt at foretage automatisk gendannelse af dokumentet, hvis programmet går ned. Hvis du ikke ønsker automatisk sikkerhedskopiering, kan du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet 'Gem oplysninger til automatisk gendannelse' i dialogboksen Mediator-indstillinger.



Denne funktion er kun tilgængelig, hvis dit dokument allerede er blevet gemt mindst én gang.

Når automatisk gendannelse er aktiveret, oprettes der en midlertidig kopi af dit dokument:

- Efter det tidsinterval, der er angivet i dialogboksen Mediator-indstillinger
- Inden programmet skifter til testtilstand, når du bruger en af indstillingerne i gruppen Test på fanen Gennemse

Hvis programmet går ned under en test, vil Mediator herefter være i stand til at gendanne de sidste ændringer, du foretog inden testen, også selv om du ikke selv har gemt dokumentet. Næste gang du starter Mediator efter en programfejl, bliver du spurgt, om du ønsker at gendanne de seneste ændringer automatisk eller ignorere dem.

Åbning af et dokument



Sådan åbner du et dokument:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Åbn**.



Du kan også trykke på **Ctrl + O**.



Mediator giver også mulighed for at åbne dokumenter i flerbrugertilstand. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af flerbrugertilstand".

Konvertering af Mediator-dokumenter fra tidligere versioner

Mediator 9 kan konvertere dokumenter, der er oprettet med Mediator 7 eller Mediator 8.

Vigtigt! Inden du afinstallerer den tidligere version af Mediator og konverterer dine eksisterende dokumenter til Mediator 9, bør du distribuere dokumenterne med funktionen "Kopier til mappe" ved at vælge **Fil | Generer Distributionsfiler | Kopier datafiler** i den version af Mediator, dokumenterne er oprettet med (Mediator 7 eller 8). Dette sikrer, at alle de ressourcer, der anvendes i projektet, kopieres fra deres forskellige placeringer og anbringes i projektmappen (den mappe, der indeholder MD8-dokumentet). Dette er særligt vigtigt, hvis du har brugt Mediator-ressourcer i projektet, f.eks. ressourcer fra multimediekataloget, da stien til ressourcerne muligvis ikke er den samme i Mediator 9.

Bemærk, at nøgleordslisten (med filtypenavnet .KIX) og søgeordslisten (med filtypenavnet .SIX), som i Mediator 7 og 8 blev opbevaret og opdateret i projektmappen sammen med selve Mediator-filen (MD8-dokumentet), er integreret i selve dokumentet i Mediator 9.

- For at konvertere et Mediator 7- eller Mediator 8-dokument til Mediator 9, skal du bare åbne det i Mediator 9.

Medieafspiller-objekter i Mediator 7-dokumenter

Fra og med Mediator 8 kræves der Media Player 9 eller nyere for at afspille Media Player-objekter i Mediator. Programmet bruger dog den nyeste version af Media Player på computeren.

Alle de egenskaber, der i tidligere versioner af Media Player (tidl. Medieafspiller) fandtes til programmets brugergrænseflade, er i Media Player 9 erstattet af én egenskab med navnet "uiMode". Denne nye egenskab kan have følgende værdier:

- **Ingen:** Media Player vises uden nogen kontrolelementer. Det eneste synlige vindue er selve videovinduet.
- **Mini:** Media Player vises med videovinduet samt et statusvindue og kontrolelementerne Afspil/Pause, Stop, Slå fra og Lydstyrke.
- **Fuld:** Dette er standardindstillingen. Udover videovinduet vises Media Player med statusvindue, søgelinje og kontrolelementerne Afspil/Pause, Stop, Forrige, Næste, Slå fra, Hurtig fremspoling, Hurtig tilbagespoling og Lydstyrke.

Når Medieafspiller-objekter fra Mediator 7-dokumenter skal konverteres, indstiller Mediator 9 som standard den nye egenskab 'uiMode' til 'Ingen'. Bemærk dog følgende:

- Hvis egenskaben 'Vis styreknapper' var indstillet i Mediator 7, indstilles 'uiMode' til 'Mini'.
- Hvis egenskaben 'Vis tracker' var indstillet i Mediator 7, indstilles 'uiMode' til 'Fuld'.

Dokumentegenskaber



Du kan få vist og redigere egenskaberne for et Mediator-dokument når som helst på følgende måde:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Egenskaber**.

Dialogboksen Dokumentegenskaber består af flere faner.

Generelt

Programtitel: Du kan bruge dette felt til at give projektet en passende titel (en anden end filnavnet).

Titlen bliver vist på titellinjen øverst i vinduet i Mediator Viewer (for dokumenter af typen Standard) eller browservinduet (for dokumenter af typen HTML eller Flash).

Type: Du kan bruge dette felt til at ændre den dokumenttype, du valgte ved oprettelse af dokumentet, for at få adgang til andre eksportformater.

Du kan vælge mellem følgende:

- **Standard** - for at oprette en multimediepræsentation, som kan gemmes på cd-rom eller et andet flytbart lagermedie (dvd-rom, USB-nøgle etc.)
- **HTML** - for at oprette et HTML-websted eller en HTML-præsentation
- **Flash** - for at oprette et Flash-banner eller et Flash-websted

Nogle af de funktioner og indstillinger, som er tilgængelige i Mediator, understøttes ikke på internettet, og Mediator tilpasser derfor brugergrænsefladen efter den dokumenttype, du vælger her, og viser kun de funktioner, indstillinger og eksportformater, der er relevante for denne type. Projekter af typen HTML og Flash har ikke så mange værktøjer, effekter, begivenheder og handlinger til rådighed som præsentationer af typen Standard. Når du ændrer dokumenttype fra Standard til HTML eller Flash, viser Mediator en meddelelse, som opfordrer dig til at kontrollere, om de elementer, objekter, handlinger og andre funktioner, du anvender, også rent faktisk understøttes af disse formater.

Når det er muligt, oplyser Mediator dig om alle sådanne kompatibilitetsproblemer under eksport.

Du kan finde en komplet liste over alle de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige for hver enkelt dokumenttype i Mediator, under "Liste over funktioner i Mediator 9". Der findes en liste over de restriktioner, der gælder for HTML- og Flash-dokumenter under "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".

Programikon: Klik på knappen Gennemse  for at åbne dialogboksen Åbn, og vælg den ønskede ikonfil. Det ikon, du vælger, placeres til venstre for titellinjen (for dokumenter af typen Standard) eller browservinduet (for dokumenter af typen HTML eller Flash). Det vises også ved siden af navnet på HTML-siden, når den føjes til Foretrukne eller Bogmærker i browseren.

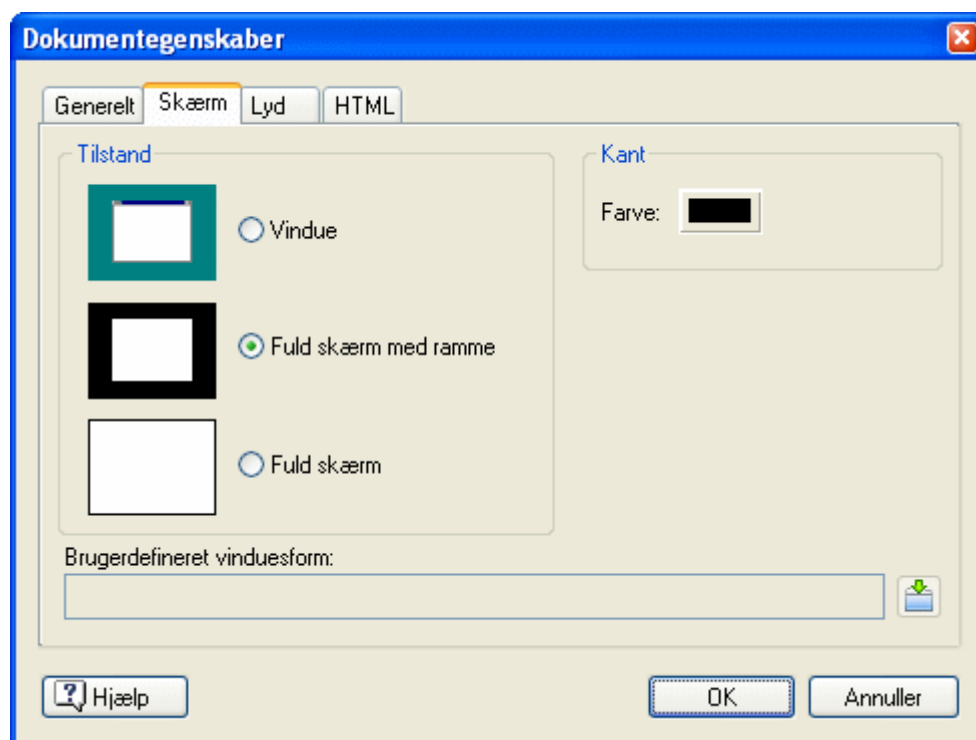
Vis Mediator-logo: Der vises et Mediator-logo ved afslutningen af projektet ved kørsel (eller nederst på siden for HTML-projekter). Hvis du ikke ønsker at medtage logoet i dit projekt, kan du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet.

Vælg standardmarkør efter sideskift: Denne indstilling sikrer, at du efter hvert sideskift altid vil starte med standardmarkøren, også selv om du har brugt handlingen Indstil markør til at angive en anden markørform på den foregående side og ikke har nulstillet markøren inden sideskift. Denne indstilling er kun tilgængelig for dokumenter af typen Standard.

Ingen ventemarkør (timeglas) ved sideskift: Vælg denne indstilling, hvis du ikke vil have vist en ventemarkør, mens Mediator skifter fra en side til en anden. Denne indstilling er kun tilgængelig for dokumenter af typen Standard.

Skærm

Bortset fra feltet 'Brugerdefineret vinduesform' er denne fane identisk med den dialogboks, der vises, når du opretter et nyt dokument af typen Standard. Denne dialogboks er beskrevet i emnet "Oprettelse af et dokument".



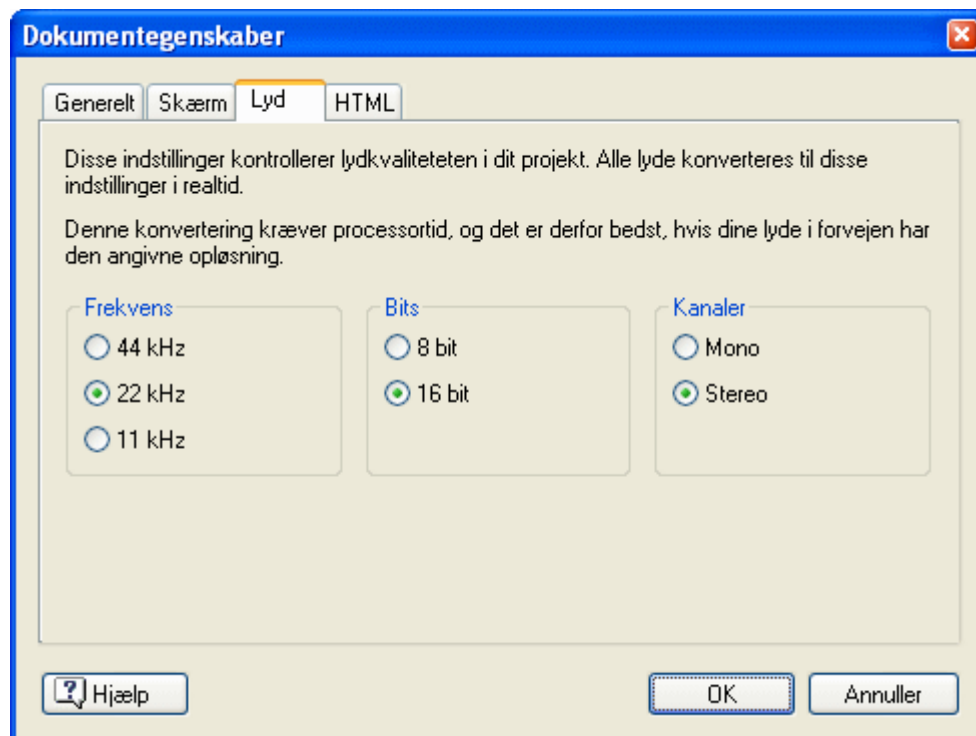
Brugerdefineret vinduesform: Denne funktion giver dig mulighed for at oprette ikke-rektangulære projekter. Ikke kun runde eller trekantede, men enhver form du kan komme i tanker om.

Dette gøres ved at vælge en maske, der angiver de områder af projektvinduet, der skal være synlige. Du kan kun lægge en maske på projekter i tilstanden 'Vindue' (ikke 'Fuld skærm' eller 'Fuld skærm med ramme').

Du kan finde en fuld beskrivelse af denne funktion under emnet "Brugerdefineret vinduesform".

Lyd

Denne fane er kun tilgængelig for dokumenter af typen Standard.

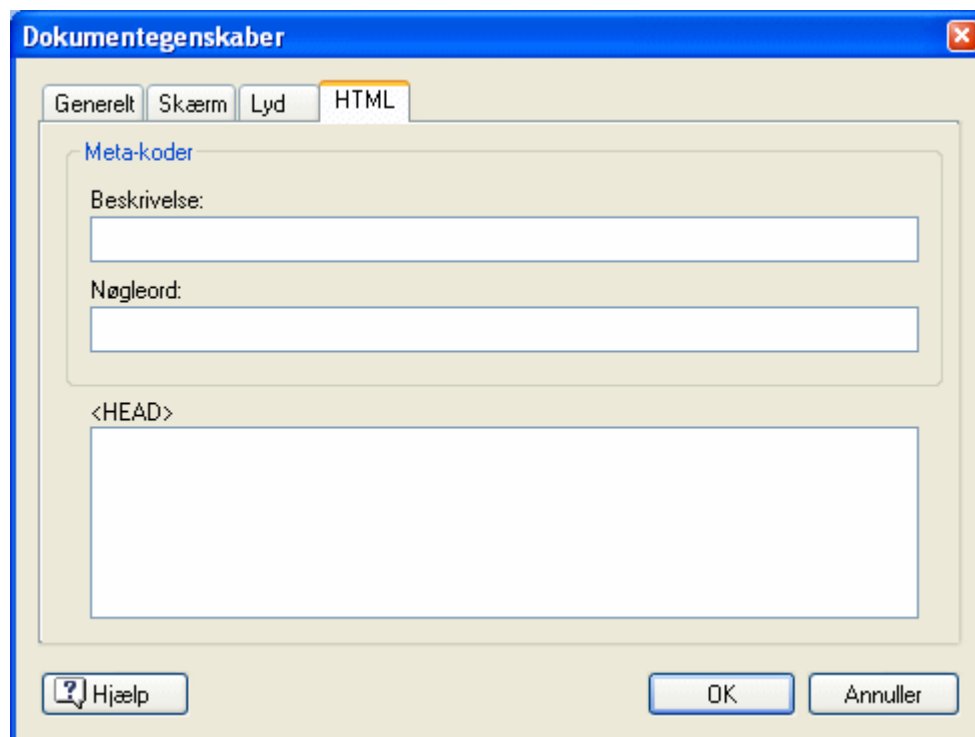


Hvis dit Mediator-projekt bruger flere forskellige lydfile med forskellige kvalitetsindstillinger, bliver alle lydfile konverteret til den samme opløsning, som du angiver her.

Når du vælger opløsning, bør du være opmærksom på følgende:

- Alle lyde bliver afspillet med den angivne opløsning, og du bør derfor sikre dig, at de valgte indstillinger giver den ønskede lyd kvalitet.
- Konvertering af lydopløsning til de valgte indstillinger kræver processortid, og du kan derfor øge den overordnede ydeevne en del, hvis alle dine lyde eller de fleste af dem i forvejen har den angivne opløsning.

HTML



Denne fane er kun relevant for dokumenter som du vil eksportere til HTML eller Flash. Den giver dig mulighed for at indtaste en beskrivelse og/eller nøgleord, som beskriver hele projektet. Disse bliver så indsat i de tilsvarende META-koder på den HTML-side, der oprettes ved eksport.

Nøgleordene skal adskilles af komma eller semikolon.

- Ved eksport til HTML placeres beskrivelsen og nøgleordene i filen index.htm, der oprettes.
- Ved eksport til Flash placeres de i filen main.htm.

Du kan også indsætte HTML-kode direkte i Mediator-projektet ved at indsætte koden i feltet <HEAD>. Koden indsættes i afsnittet <HEAD> på hovedsiderne (index.htm og default.htm), når Mediator opretter HTML-koden.

Bemærk, at selv om Mediator kontrollerer al den kode, programmet opretter, op mod W3C's HTML 4.01-standard, gælder dette ikke for den kode, du indsætter her. Du er selv ansvarlig for at sikre, at koden er gyldig.

Brugerdefineret vinduesform



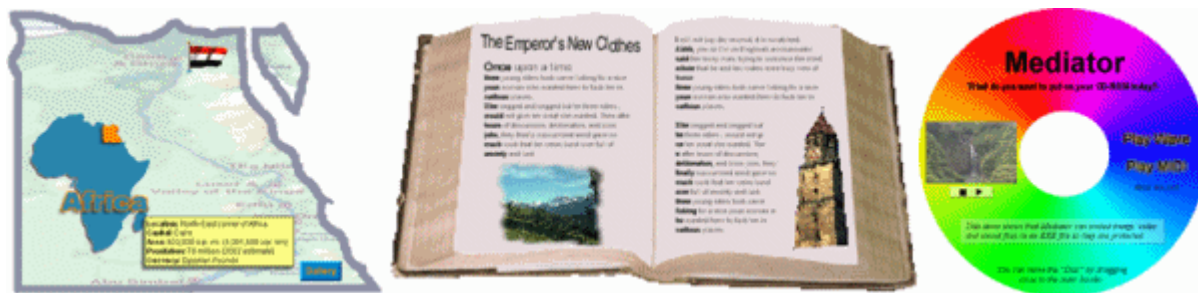
De fleste multimedieforfatterværktøjer tillader kun rektangulære projekter. Mediator lader dig imidlertid oprette både vinduer og projekter med brugerdefinerede størrelser samt projekter i alle mulige former.

Dette betyder ikke kun runde eller trekantede projekter, men enhver form, du kan komme i tanker om, med brugerdefinerede gennemsigtige områder.

Her er eksempler på tre brugerdefinerede vinduesformer:

- Et vindue formet som et land (Egypten)
- Et vindue formet som en bog

- Et vindue formet som en cd med gennemsigtigt hul i midten



Projektvinduet er faktisk stadig rektangulært, men ved at lægge en maske på det kan du definere, hvilke områder af vinduet du ønsker at vise.

 Du kan kun bruge masker i dokumenter af typen Standard, der kører i vinduestilstand (dvs. ikke 'Fuld skærm' eller 'Fuld skærm med ramme'). Yderligere oplysninger om dokumenttyper og dokumenttilstande finder du under "Oprettelse af et dokument".

En maske i Mediator skal være et 3-farvet billede, hvor de tre farver er følgende:

Sort (RGB 0,0,0)

Hvid (RGB 255, 255, 255)

Rød (RGB, 255, 0, 0)

- Der, hvor billedet er sort, bliver vinduet gennemsigtigt.
- Der, hvor billedet er hvidt, bliver vinduet vist.
- Der, hvor billedet er rødt, kan slutbrugeren klikke og trække vinduet.

Masken, der blev brugt til at lave projektvinduet med Egypten, ser sådan ud:



Dette billede, der blev brugt som maske, kan ikke selv ses af slutbrugeren, men bestemmer, hvilke dele af projektvinduet der vises.

Det sorte område uden om omridset af Egypten vises ikke. Resten af projektvinduet vises, og den røde kant definerer det område af projektvinduet, hvor slutbrugeren kan klikke for at trække vinduet rundt på skærmen.

Det maskebillede, du bruger, skal have nøjagtig same opløsning som projektvinduet. Hvis vinduet f.eks. er 800 x 600 pixel, skal masken også være det.

 Vi anbefaler, at man kun bruger billedformaterne PNG eller GIF, da disse formater giver den bedste komprimering og bibeholder de oprindelige farver (i modsætning til JPG).

Anvendelse af en maske

For at bruge en maske i et projekt skal du selvfølgelig angive, hvilket maskebillede du vil bruge.

Du kan selv oprette maskebilledet i et billedredigeringsprogram eller vælge en af de masker, der findes i mappen "Custom Shapes" i Mediator-programmappen.

 Du kan frit redigere eller skalere alle masker i denne mappe.

I det følgende bruger vi Egypten-masken fra tidligere som eksempel.

- Opret et nyt Mediator-dokument af typen Standard.
- Vælg dokumenttilstanden 'Vindue'.
- Vælg en vinduesstørrelse, der er identisk med maskens størrelse.

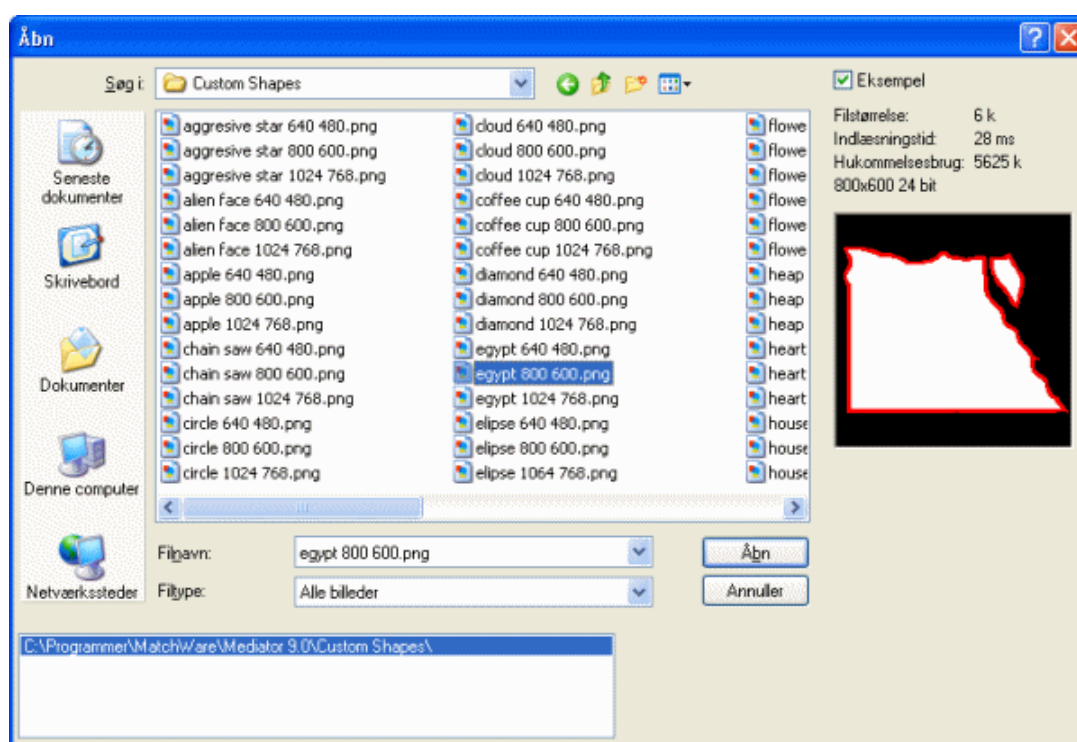
Egypten-masken er 800 x 600 pixel, så vinduesstørrelsen skal indstilles til 800 x 600.



Man gør ofte dette i omvendt rækkefølge, dvs. definerer projektet først og derefter designer et maskebillede, der passer til.

Du har nu en normal tom side.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Egenskaber**.
- Klik på fanen **Skærm**.
- Vælg filen "egypt 800 600.png" i feltet 'Brugerdefineret vinduesform'.



- Klik på OK.

Masken er nu lagt på vinduet.



Du kan nu designe dine sider, som du plejer, men objekter eller dele af objekter, der ligger i det usynlige område, vil ikke blive vist i arbejdsområdet. Du kan dog stadig se og markere dem på objektlisten.



Objekter, der befinder sig i de områder, hvor slutbrugeren kan flytte vinduet (den røde farve i maskebilledet), er ikke tilgængelige for slutbrugeren. Kontroller derfor, at du ikke har placeret objekter med handlinger i disse områder.

Udskrivning af et dokument



Du kan udskrive et skærbillede for hver side af projektet, som det ser ud i designtilstand, på følgende måde:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Udskriv**.

Følgende dialogboks vises:

Du kan vælge at udskrive til en printer eller til en fil.

Med udskrivning til en fil kan du dokumentere projektet ved at tilføje kommentarer eller måske et logo.

- Vælg **Udskrive** for at udskrive direkte til printeren.
- Vælg **Oprette et dokument** for at udskrive til en RTF-fil.

Oprette et nyt dokument i: Hvis du har valgt at udskrive til en fil, skal du her angive stien til filen eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en fil.

Den næste gruppe indstillinger lader dig vælge, om du vil udskrive den nuværende side eller alle sider i projektet.

Hvis du vælger at udskrive hele projektet, udskrives hver enkelt Mediator-side på en separat side.

Bredde: Lader dig angive bredden af den Mediator-side, der skal udskrives.

Højde: Lader dig angive højden af den Mediator-side, der skal udskrives.

I felterne **Total** og **Side** kan du se status for udskrivningen.



Du kan også udskrive tekstfiler og billeder fra et Mediator-projekt, mens det kører, ved hjælp af handlingerne Åbn dokument, Kør eller Rapport. Yderligere oplysninger finder du under "Udskrivning af tekst og billeder" og "Rapport".

Der findes en foruddefineret begivenhedskombination til udskrivning af en side med Rapport og Åbn dokument på fanen Bruger i dialogboksen Begivenheder.

Indstilling af adgangskode



Du kan beskytte dit Mediator-projekt med en adgangskode. Projekter, der er beskyttet med en adgangskode, kan vises, men ikke redigeres, medmindre den korrekte adgangskode indtastes.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Indstil adgangskode**.

Dialogboksen Indstil adgangskode vises.

- Indtast adgangskoden i det øverste felt.
- Indtast nøjagtig den samme adgangskode i det nederste felt. Klik på OK for at bekræfte.

Mediator vil nu spørge dig om adgangskoden, hver gang du åbner dokumentet.

- Du kan ændre adgangskoden ved at indtaste en ny i dialogboksen.
- Hvis du lader begge felter stå tomme og gemmer dokumentet, fjernes adgangskoden.



Det er meget vigtigt, at du ikke mister adgangskoden! Et Mediator-dokument, der er beskyttet med adgangskode, kan ikke redigeres uden den korrekte adgangskode.



Indstil ikke en adgangskode, medmindre du virkelig har brug for det. Hvis du f.eks. kun vil forhindre brugerne af den eksporterede version i at få adgang til dokumentet, kan du indstille adgangskoden, lige før du eksporterer projektet. Det er også en god idé at have en version uden adgangskode til eget brug.

Fletning af dokumenter



Den indbyggede flettefunktion i Mediator gør det muligt at flette to eller flere projekter sammen. Dette betyder, at flere medarbejdere kan arbejde samtidig på forskellige sektioner af et projekt, eller at studerende kan lave individuelle projekter, der flettes sammen til sidst.



Hvis du arbejder i et netværksmiljø med adgang til delte mapper, kan det være nemmere at anvende Mediators flerbrugertilstand. Denne tillader flere brugere at arbejde på det samme projekt samtidig. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af flerbrugertilstand".

- Åbn hovedprojektet.
- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Flet**.

Dialogboksen Åbn vises.

- Vælg det projekt, der skal flettes ind i hovedprojektet.

- Klik på **Åbn** for at starte fletningen.

Mediator fletter de to projekter sammen og placerer siderne i det andet projekt efter siderne i hovedprojektet på sidelisten. De flettede sider overtager hovedprojektets dokumenttype (Standard, HTML eller Flash).

Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument".

Begrænsning på fletning

Før fletning af to dokumenter foretager Mediator flere kontroller for at sikre, at de to dokumenter kan flettes.

Fletningen afbrydes, hvis et af følgende problemer opstår:

- Siderne i de to projekter har ikke samme størrelse.
- De to projekter bruger globale variabler med identiske navne.

Der vises en dialogboks, der fortæller dig, hvad problemet er.

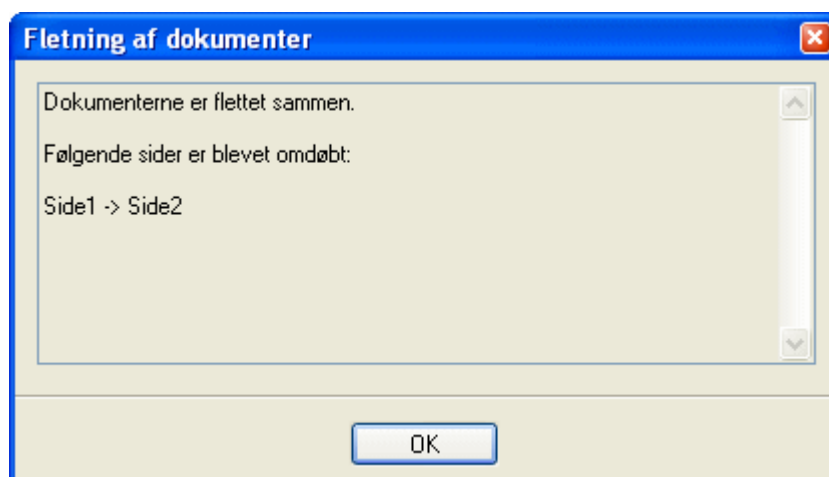
Du bør også være opmærksom på følgende, inden du påbegynder fletning:

- Har projekterne samme dokumenttype (Standard, HTML eller Flash)?

Hvis de ikke er af samme type, vil det flettede projekt blive ændret, så det svarer til hovedprojektet, hvilket betyder, at alle objekter og funktioner, der ikke understøttes i hovedprojektet, vil blive slettet.

- Indeholder projekterne identiske sidenavne?

I givet fald bliver siderne i det flettede dokument automatisk omdøbt. Alle hyperlinks bliver ændret tilsvarende.



- Har de to projekter forskellige brugerdefinerede vinduesformer?

I givet fald bliver vinduesformen for det flettede projekt ændret, så det svarer til hoveddokumentet.

Yderligere oplysninger om denne funktion finder du under emnet "Brugerdefineret vinduesform".

Brug af flerbrugertilstand



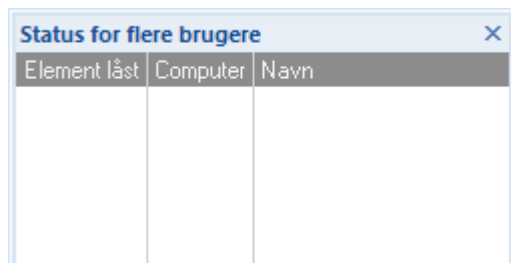
Mediator giver flere brugere mulighed for at arbejde på det samme projekt på samme tid i flerbrugertilstand. Hvis man f.eks. arbejder i grupper, kan de forskellige gruppemedlemmer tage sig af hver deres side og hver deres tema, så projektet bliver skabt af hele gruppen samtidig.

For at undgå, at brugere overskriver hinandens arbejde i flerbrugertilstand, har Mediator et indbygget låsesystem. Når f.eks. en bruger begynder at redigere en side, udelukker Mediator alle andre brugere fra at arbejde på den pågældende side. Siden kan dog stadig ses af alle brugere. Det fungerer på samme måde med dokumentet: Alle

brugere har mulighed for at foretage ændringer, som påvirker hele dokumentet, men det er kun én af brugerne, der kan gøre det ad gangen.

Når man arbejder i flerbrugertilstand, er det en stor hjælp at have vinduet **Status for flere brugere** åbent. Det opdateres løbende og viser, hver gang en af de aktuelle brugere får adgang til en side, med brugernavn og computernavn.

➤ Vælg **Vis | Vis/skjul | Status for flere brugere**.



Status for flere brugere		
Element låst	Computer	Navn



Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af vinduet Status for flere brugere efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".

Åbning af et dokument i flerbrugertilstand

Ethvert Mediator-dokument kan åbnes i flerbrugertilstand, forudsat følgende betingelser er opfyldt:

- Dokumentet befinder sig i en delt netværksmappe, som alle potentielle brugere har adgang til.
- Brugerne har læse- og skriveadgang til både dokumentet og dokumentmappen.
- Dokumentet er ikke allerede åbnet i enkeltbrugertilstand af en af brugerne.

Omvendt er det heller ikke muligt at åbne et dokument i enkeltbrugertilstand, hvis dokumentet allerede er åbnet i flerbrugertilstand af en anden bruger.

Sådan åbnes et dokument i flerbrugertilstand:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Åbn i flerbrugertilstand**.



Hvis du åbner et dokument, som tidligere er blevet gemt i flerbrugertilstand, på en anden måde (f.eks. ved at vælge Åbn, ved at trykke på Ctrl + O eller ved at klikke på filnavnet på listen 'Seneste dokumenter'), spørger Mediator, om du vil genåbne filen i flerbrugertilstand.

Så snart du åbner et dokument i flerbrugertilstand, opretter Mediator en midlertidig mappe med filtypenavnet '.multiuser' i den delte netværksmappe, som indeholder dokumentet. Denne midlertidige mappe indeholder systemfiler, som er vigtige for flerbrugertilstand. **Mappen må under ingen omstændigheder slettes.**

Et dokument, der er åbnet i flerbrugertilstand, er ikke anderledes end et hvilket som helst andet Mediator-dokument. Så snart alle brugere af dokumentet har lukket det, kan det genåbnes normalt i enkeltbrugertilstand.

Oprettelse af et dokument til flerbrugertilstand

Hvis du opretter et nyt dokument i en delt mappe og ønsker, at andre brugere skal kunne arbejde med det samtidigt, skal du først gemme dokumentet, lukke det og derefter åbne det i flerbrugertilstand. Hermed får andre brugere også mulighed for at åbne filen i flerbrugertilstand.

Lagring af et dokument i flerbrugertilstand

De måder, dokumenter gemmes på i flerbrugertilstand og enkeltbrugertilstand, er vidt forskellige.

Hvor det i enkeltbrugertilstand er op til brugeren, hvornår han/hun vil gemme dokumentet, gemmes dokumentet i flerbrugertilstand automatisk, hver gang en af brugerne foretager en ændring. De enkelte brugere har derfor ikke længere mulighed for selv at gemme dokumentet, og kommandoen Gem er deaktiveret.

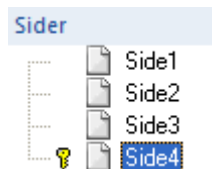
Arbejde i flerbrugertilstand

Bortset fra nogle procedurer, som påvirker hele dokumentet, er de fleste af Mediators funktioner tilgængelige i flerbrugertilstand. De procedurer, der ikke er mulige i flerbrugertilstand, er opført under "Begrænsninger" nedenfor.

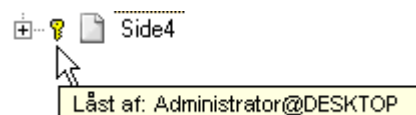
Arbejde på en enkelt side

Så snart en bruger begynder at arbejde på en bestemt side, låses denne side, hvilket forhindrer andre brugere i at foretage ændringer på siden.

Dette markeres ved, at der indsættes et låseikon på sidelisten ved siden af den låste side.



Hvis du flytter musen hen over låseikonet, vises brugernavnet og computernavnet for den aktuelle "ejer" af låsen.



Hvis en anden bruger prøver at foretage ændringer af den låste side, vil han/hun få en meddelelse om, at siden er låst af en anden bruger, samt brugernavnet og computernavnet for den aktuelle "ejer" af låsen.

En låst side er dog stadig synlig for de andre brugere, men de ændringer, som "ejer" af låsen foretager, kan ikke ses af andre brugere, før ejeren forlader siden og derved låser den op.

Du bør også være opmærksom på følgende i forbindelse med flerbrugertilstand:

- Hver gang du integrerer en fil i dit projekt, f.eks. ved at oprette et video- eller billedobjekt, spørger Mediator dig om du vil kopiere filen til projektmappen på netværket. Ved at vælge Ja sikrer du, at alle andre brugere kan få adgang til objektet.

Det er stadig dit ansvar at sikre, at andre eksterne datafiler, f.eks. filer, der refereres til af et integreret dokumentobjekt, bliver gemt på en fælles placering, som alle andre brugere har adgang til. Du skal også kontrollere, at Mediator inkluderer disse filer ved eksport af projektet. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Det anbefales altid at kopiere alle eksterne filer til den fælles projektmappe, som også indeholder selve projektet.

- Hver gang en bruger foretager en ændring, som påvirker sidelisten, opdateres sidelisten på alle computere, som har dokumentet åbent. Listen vises, som den ser ud for den bruger, der har foretaget ændringen. Dette betyder, at hvis du har udvidet sider eller undersider for at se dem, vil disse muligvis blive skjult og omvendt. Derfor kan du blive nødt til at udvide eller skjule dine sider/undersider igen.
- Du kan i flerbrugertilstand ikke slette en side, som indeholder undersider, heller ikke selv om ingen af disse undersider er låst.
- Du kan stadig omdøbe en side med kommandoen Omdøb, men du kan i flerbrugertilstand ikke omdøbe en side ved langsomt at klikke to gange på navnet på sidelisten.

Arbejde på flere sider

I enkeltbrugertilstand giver Mediator mulighed for at bruge dialogboksen Egenskaber til at ændre egenskaberne for flere sider samtidig ved først at markere de relevante sider. Kun de felter, som er fælles for alle sider, vises i dialogboksen Egenskaber. Dette er praktisk, hvis du f.eks. vil ændre farven på flere sider på én gang, give dem en fælles masterside osv.

Dette er også muligt i flerbrugertilstand. Hvis nogen af siderne er låst, modtager du dog en meddelelse herom for hver af de låste sider, og ændringerne vil ikke blive foretaget på disse sider.

Bemærk også, at hvis du vælger en bund- eller top-masterside ved at indtaste navnet på mastersiden i stedet for at anvende knappen Gennemse, og en af de markerede sider er låst, får du en meddelelse om låsen, hver gang du indtaster et bogstav.

Arbejde på dokumentet

Det er ikke muligt for to brugere at foretage ændringer samtidig, som påvirker hele dokumentet, såsom:

- At få vist dokumentets egenskaber med Forbered | Egenskaber
- At åbne dialogboksen Variabler med Side | Programmering | Variabler eller Vis | Programmering | Variabler.
- At åbne dialogboksen Ekstra filer med Forbered | Ekstra datafiler eller Forbered | Ekstra programfiler.

En bruger, som prøver at bruge en af disse kommandoer, mens en anden bruger allerede er i gang med at bruge den, får en meddelelse om, at dokumentet er låst af en anden bruger, samt brugernavnet og computernavnet.

Begrænsninger

Som nævnt ovenfor kan nogle af de procedurer, som påvirker hele dokumentet, kun anvendes i enkeltbrugertilstand.

Disse procedurer er deaktiveret i de relevante faner og menuer og omfatter følgende:

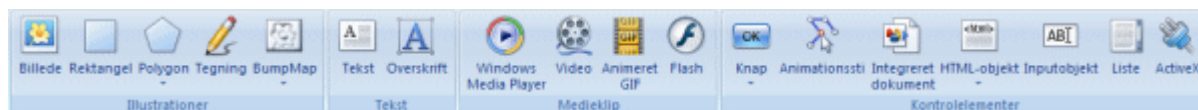
- Fletning af dokumenter
- Indstilling af adgangskode for dokumentet
- Eksport
- Skalering af dokumentet
- Brug af Søgningstyring

Bemærk også, at hvis du har indsat hjælpelinjer i flerbrugertilstand, gemmes de ikke, når du arbejder i flerbrugertilstand. Yderligere oplysninger om denne funktion finder du under "Brug af hjælpelinjerne".

Arbejde med objekter

Oprettelse af objekter

Fanen **Indsæt** indeholder alle de objekter, du kan indsætte i projektet.



Udvalget af tilgængelige objekter afhænger af dokumenttypen, dvs. **Standard**, **HTML** eller **Flash**.

Dokumenttypen defineres normalt, når dokumentet oprettes, men du kan når som helst vælge en anden dokumenttype ved at klikke på **Mediator-knappen** og vælge **Forbered | Egenskaber**. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

De fleste objekter kan indsættes ved hjælp af den samme procedure:

- Klik på det ønskede objekt på fanen Indsæt. Når du flytter musemarkøren væk fra fanen, kan du se, at det pågældende værktøj er aktiveret. Hvis du f.eks. klikker på ikonet Rektangel, ændres musemarkøren til et rektangel.
- Flyt musemarkøren ind i arbejdsområdet og træk et rektangel ud på siden med den størrelse og placering, det nye objekt skal have (du kan ændre både størrelse og placering senere).

For at "trække et objekt ud" på siden skal du placere musemarkøren på det sted, hvor objektets øverste venstre hjørne skal være. Klik med den venstre museknap, og hold den nede, mens musen flyttes ned mod det nederste højre hjørne. Slip museknappen, når objektet har den ønskede størrelse.

For nogle objekter er dette alt, hvad du behøver at gøre, mens andre skal have yderligere oplysninger fra dig. Billeder og videoer kræver eksempelvis, at du angiver et filnavn. Så snart du slipper museknappen, åbnes dialogboksen Åbn, hvor du kan finde og vælge en fil på din pc.

Så snart du har placeret objektet, åbnes fanen **Formater** for objektet i højre side af båndet. Her kan du få vist og redigere objektets egenskaber.

Her ser du for eksempel fanen Formater for overskriftsobjektet.



Når objektet er oprettet, vender musemarkøren tilbage til sin almindelige markeringsform, så du kan oprette et nyt objekt eller markere et eksisterende objekt. Du kan få markøren til at skifte tilbage til standardindstillingen når som helst ved at vælge **Startside | Redigering | Marker objekt**.



Hvis du får brug for at oprette flere objekter af samme type, kan du holde Skift-tasten nede, mens du klikker på ikonet for objektet på fanen Indsæt og placerer objektet. På denne måde kan du oprette en række objekter med samme standardegenskaber, som du senere kan tilpasse individuelt efter behov. Slip Skift-tasten, inden du opretter det sidste objekt, eller vælg Startside | Marker objekt for at få markøren til at vende tilbage til sin almindelige markeringsform.

Du kan finde en detaljeret beskrivelse af oprettelsesproceduren for hvert enkelt objekt samt en fuldstændig liste over objekternes egenskaber under "Objekter" i afsnittet Reference af denne brugervejledning.

Håndtering af objekter



Du kan foretage dig mange ting med objekter. Nogle procedurer kan udføres på alle objekter, mens andre er specifikke for bestemte objekter. I dette emne og de øvrige emner i dette afsnit beskrives de grundlæggende procedurer, der kan udføres på alle objekter.

Du kan finde en detaljeret beskrivelse af hvert objekt og de tilhørende egenskaber under "Objekter" i afsnittet Reference i denne brugervejledning.

Det første, du skal gøre, inden du kan redigere et objekt, er at markere det.

Markering af et objekt

- Du kan markere et objekt blot ved at klikke på det én gang.

Bemærk:

- Dette forudsætter, at musemarkøren er i den almindelige markeringstilstand. Du kan se dette ved at kigge på markørens form . Hvis du har brug for at nulstille markøren til denne form, kan du vælge **Startside | Marker objekt**.
- Objekter med gennemsigtige områder kan kun markeres, hvis du klikker på deres synlige områder.

Markering af flere objekter

Du kan markere flere objekter på forskellige måder:

- Ved at holde **Ctrl** nede, mens du klikker på de objekter, du vil markere.
- Ved at trække en ramme omkring objekterne med musen. Dette markerer de objekter, der ligger inden for rammen.
- Ved at vælge **Startside | Redigering | Marker alt** (eller trykke på **Ctrl + A**) for at markere alle objekter på siden.

Markering af objekter på objektlisten

Nogen gange kan du ikke markere et objekt på siden. Dette skyldes, at objekter kan anbringes oven på hinanden, så det bliver meget vanskeligt at markere de nederste objekter. Du kan løse dette problem ved at markere dem på objektlisten.

- Hvis objektlisten ikke er synlig, kan du vælge **Vis | Vis/skjul | Objektliste** eller trykke på **F4**.

Objektlisten gør det også nemmere at markere flere objekter og sekundære objekter, f.eks. hypertextobjekter. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Brug af objektlisten".

Fjernelse af markering

- Hvis du kun har markeret ét objekt, kan du klikke på et andet objekt eller et vilkårligt sted i arbejdsområdet for at fjerne markeringen.
- Hvis du markeret flere objekter, kan du blot klikke på det objekt, du vil fjerne markeringen af.

Sletning af et objekt

- Du kan slette et objekt fra siden ved at markere det og vælge **Startside | Redigering | Slet objekt** eller trykke på **Delete**-tasten.

Kopiering og indsætning af et objekt

- Du kan kopiere et objekt (inklusive størrelse, position, farver, begivenheder og handlinger) ved at markere det og vælge **Startside | Udklipsholder | Kopier** (eller trykke på **Ctrl + C**).
- Du kan indsætte objektet på den samme side eller en anden side ved at vælge **Startside | Udklipsholder | Indsæt** (eller trykke på **Ctrl + V**).

Duplikering af et objekt

- Du kan oprette et objekt, der er identisk med det markerede objekt (inklusive størrelse, position, farver, begivenheder og handlinger), ved at vælge **Startside | Udklipsholder | Dupliker** (eller trykke på **Ctrl + D**).

Redigering af et objekt

Når du har oprettet et objekt, kan du få brug for at ændre dets indhold. Du kan gøre dette ved blot at dobbeltklikke på objektet. På denne måde kan du blandt andet gøre følgende:

- Vælg et andet billede til et billedobjekt eller en anden video til et video-objekt.
- Redigere teksten i et tekstobjekt, en overskrift eller en knap.
- Ændre formen på en polygon, en animationssti eller et tegneobjekt.

Objektegenskaber

Objekter har også specifikke egenskaber, som du kan få vist og redigere.

Når du markerer et objekt, vises fanen **Formater** for det pågældende objekt i højre side af båndet. Hvis du klikker på denne fane, kan du få vist og redigere objektets vigtigste egenskaber.

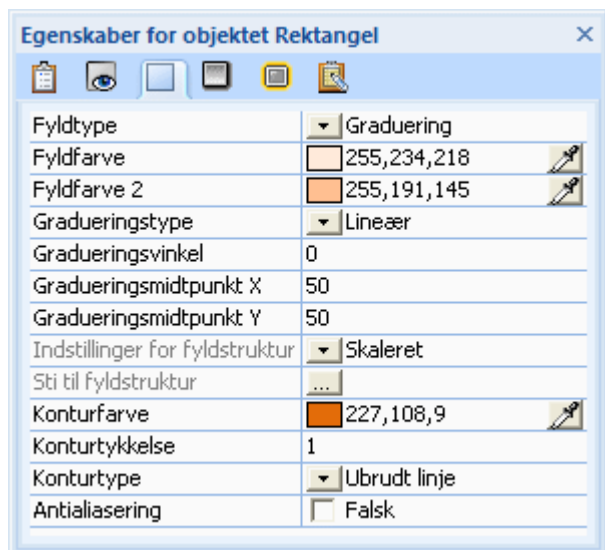
Her kan du f.eks. se fanen **Formater** for overskriftsobjektet.



Hvis du har markeret flere objekter, kan du kun få adgang til de egenskaber, der er fælles for alle de markerede objekter.

For hvert objekt findes desuden dialogboksen **Egenskaber**, hvor du kan få vist og finjustere samtlige egenskaber for objektet. Hvis dialogboksen **Egenskaber** ikke er synlig, kan du åbne den på en af følgende måder:

- Vælg **Vis | Vis/skjul | Egenskaber**
- Højreklik på objektet, og vælg **Egenskaber** i genvejsmenuen
- Tryk på **F12**.



Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af dialogboksen **Egenskaber** efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".

Dialogboksen **Egenskaber** viser altid egenskaberne for det markerede objekt. Hvis du ikke har markeret et objekt, viser dialogboksen egenskaberne for den aktuelle side.

Du kan se en detaljeret beskrivelse af hvert enkelt objekt og de tilhørende egenskaber under "Objekter" i afsnittet Reference i denne brugervejledning.

Oprettelse af interaktivitet

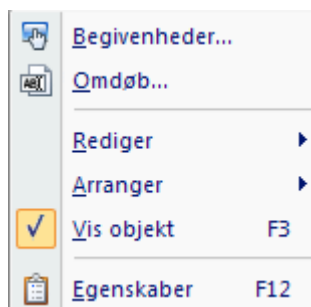
Du kan lære at gøre dine objekter interaktive i emnet "Brug af begivenheder og handlinger".

Visning og skjulning af et objekt

Du kan bestemme, om et bestemt objekt skal starte med at være synligt eller usynligt. Det kan være nyttigt at skjule et objekt, hvis det kun skal være synligt, når der er indtruffet en bestemt begivenhed (f.eks. et museklik) på et andet objekt. Du kan skjule et objekt på flere måder:

- Ved at fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet **Vis objekt** i genvejsmenuen for objektet
- Ved at fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet **Synlig** på fanen Generelt i dialogboksen Egenskaber for objektet
- Ved at trykke på **F3**

Disse metoder er lige gode.



Vigtigt: Skjulte objekter kan ikke selv reagere på begivenheder. Gennemsigtige objekter og skjulte objekter er ikke det samme. De er begge usynlige, men gennemsigtige objekter (der ofte bruges som hotspots) kan stadig reagere på begivenheder, hvilket skjulte objekter ikke kan.

Definition af et standardobjekt

Hvis du skal oprette mange objekter med nært beslægtede eller identiske egenskaber, kan du spare meget arbejde ved at definere det første objekt, du opretter, som standard for denne type objekt (f.eks. en knap, et billede, et tekstobjekt etc.). Det betyder, at næste gang, du opretter et objekt af denne type, arver det samtlige egenskaber fra det objekt, du har defineret som standard, inklusive **samtliche begivenheder og handlinger**.

Sådan definerer du et bestemt objekt som standard for denne type objekt:

- Højreklik på objektet, og vælg **Rediger | Definér som standardobjekt** i genvejsmenuen.

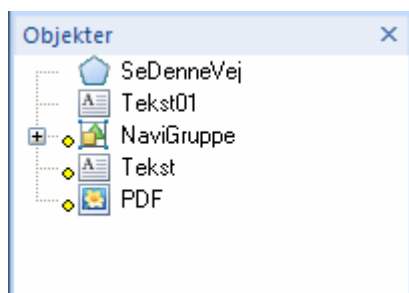
Eksempel: Du har oprettet en blå knap med gul tekst, der skifter til den næste side. Hvis du definerer knappen som standard, vil alle knapper, du opretter herefter, have samme farve, tekst og funktion som din første knap.

Brug af objektlisten



Objektlisten er meget vigtig. Den giver dig et fuldstændigt overblik over alle de objekter, du har placeret på siden.

- Hvis objektlisten ikke er åben, kan du åbne den på en af følgende måder:
- Vælg **Vis | Vis/skjul | Objektliste**
- Tryk på **F4**.





Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af objektlisten efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".

Hvert objekt vises med navn og med det samme ikon som på fanen Indsæt. Objektlisten viser også placeringsrækkefølgen for objekterne på siden.

- En gul prik ved siden af objektets navn betyder, at objektet har begivenheder og handlinger.
- En grøn prik ved siden af objektets navn betyder, at der er skrevet noter for objektet på fanen Noter i dialogboksen Egenskaber.

Markering af et objekt

Du vil på et tidspunkt opleve, at et objekt ikke kan markeres på siden. Dette skyldes, at objekter kan placeres oven på hinanden, hvilket gør det svært at markere de nederste objekter. Dette problem kan løses ved at markere objekter på objektlisten.

- For at markere et objekt på objektlisten skal du bare klikke på det.

Markering af flere objekter

Objektlisten giver ofte det bedste overblik, når du ønsker at markere flere objekter.

Du markerer flere objekter i Mediator på samme måde som i Windows:

- Klik på det første objekt, hold **Ctrl**-tasten nede, og klik på de øvrige ønskede objekter et efter et.

Hvert objekt, du klikker på, fremhæves for at vise, at det er markeret.

Du kan også markere en række objekter mellem to objekter:

- Klik på det første objekt, hold **Skift**-tasten nede, og klik på det sidste objekt i den række, som du ønsker at markere.

Alle objekter mellem det første og det sidste objekt bliver nu fremhævet for at vise, at de er markeret.

Fjernelse af markering af objekter

- Du kan fjerne markeringen af et eller flere objekter ved at klikke på dem igen, mens du holder **Ctrl**-tasten nede.

Markering af grupperede objekter

Grupperede objekter er markeret i objektlisten med et +, som det ses her:



- Klik på +-symbolet for at få vist objekterne i gruppen.



- Marker det ønskede sekundære objekt.

Herved får du adgang til dialogboksen Egenskaber og fanen Formater for objektet. Hvis du vil se genvejsmenuen for et grupperet objekt, skal du højreklikke på det på objektlisten, ikke på siden, da dette vil vise genvejsmenuen for hele gruppen.

Hotspots og hypertextobjekter er sekundære objekter tilknyttet et andet objekt. Objekter, der har en eller flere hotspots eller hypertextobjekter, er ligeledes identificeret med et +-symbol, som det ses her:



- Klik på +-symbolet for at se de tilknyttede objekter på objektlisten.



Yderligere oplysninger om dette emne finder du under "Gruppering af objekter".

Markering af låste objekter

For at fastgøre et objekt i dets nuværende position kan du vælge indstillingen 'Lås' i dialogboksen Egenskaber for objektet. Når et objekt er låst, kan du ikke længere markere det ved at klikke på det på siden. Den eneste måde, du kan markere et låst objekt på, er ved at klikke på det på objektlisten.

For at låse et objekt op skal du først markere det på objektlisten og derefter fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet 'Lås' i dialogboksen Egenskaber for objektet.

Yderligere oplysninger om låsning finder du under "Objektegenskaber: fanen Generelt".

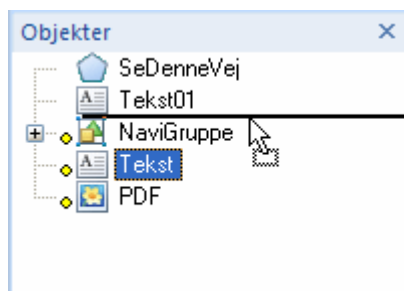
Arrangering af objekter med objektlisten

Objekter vises på objektlisten i den rækkefølge, du opretter dem i. Det første objekt, du opretter, ses i bunden af listen, og det senest oprettede objekt vises øverst.

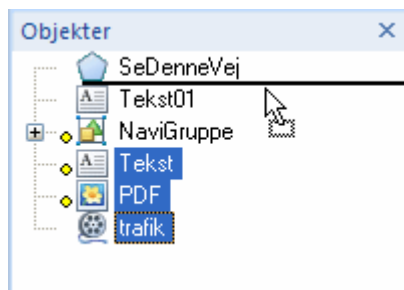
Rækkefølgen af objekterne på listen afspejler også deres niveaumæssige placering på siden. Objektet øverst på listen vises foran alle andre objekter på siden (øverste niveau), mens objektet i bunden af listen placeres bag ved alle andre objekter på siden (nederste niveau).

Du kan flytte et eller flere objekter helt tilbage, helt frem, et niveau tilbage eller et niveau frem med kommandoerne under Arranger. Yderligere oplysninger om denne fremgangsmåde finder du under "Arrangering af objekter".

Du kan også blot klikke på et objekt på objektlisten og trække det til et andet niveau ved at holde venstre museknap nede. Når du starter med at trække et objekt eller en objektgruppe, vises der en sort linje på objektlisten. Denne linje viser den position, hvor objektet bliver placeret, hvis du slipper museknappen. Så længe du holder museknappen nede, følger den sorte linje musens bevægelser.



Hvis du har brug for at omgruppere flere objekter på siden, vil det oftest være nemmere at bruge objektlisten frem for kommandoerne under Arranger. Marker de ønskede objekter, og træk dem opad eller nedad på listen. Den sorte linje viser den position hvor alle objekter bliver placeret.



Omdøbning af et objekt

Du kan omdøbe et objekt på flere måder:

- Ved at højreklikke på det og vælge **Omdøb** i genvejsmenuen.
- Ved at markere det på objektlisten og trykke på **F2**.
- Ved at markere det på objektlisten og *langsomt* klikke på det igen.

Lagring af et objekt i multimediekataloget

Hvis du har oprettet et objekt, du gerne vil kunne genbruge på andre sider eller i fremtidige projekter, kan du gemme det i multimediekataloget.

- Marker det eller de ønskede objekter, og træk dem hen i den kategori i multimediekatalogets Brugerområde, hvor du vil gemme dem.

Objektet gemmes i multimediekataloget med filtypenavnet .o8o, der er specifik for Mediator. Du kan til enhver tid trække det tilbage i dit projekt. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet "Brug af multimediekataloget".



Du kan også højreklikke på objektet og vælge **Rediger | Gem i multimediekataloget**. I det tilfælde placeres objektet i roden af Brugerområde.

Flytning af objekter

Du kan flytte et objekt til ethvert sted i arbejdsområdet ved ganske enkelt at markere det og trække det til den ønskede placering. Så snart museknappen holdes nede på objektet, vil en hånd komme til syne på objektet, som betyder, at du nu kan tage fat i objektet og flytte det.

- Hvis du kun vil flytte objektet i én retning, kan du holde **Ctrl**-tasten nede, når du begynder at trække objektet. Objektet kan nu kun flyttes vandret eller lodret.
- Du kan også flytte et objekt ved brug af tastaturet. Marker objektet, og brug piletasterne til at flytte objektet en pixel ad gangen. For at flytte objektet hurtigere kan du holde **Skift**-tasten nede. I stedet for at flytte en pixel ad gangen flyttes objektet nu med det antal pixels, der er defineret i gitterindstillingen. Yderligere oplysninger om gitteret finder du under "Brug af gitteret".

Du kan også flytte objekter med større nøjagtighed ved at redigere X- og Y-koordinaterne, der gælder for objektets øverste venstre hjørne. Du kan gøre dette på to måder:

- Ved hjælp af felterne i gruppen **Position og størrelse** på fanen **Formater**

X	160		233
Y	41		109

Position og størrelse

- Ved hjælp af fanen **Generelt** i dialogboksen **Egenskaber**

Egenskaber for objektet Rektangel	
Navn	Rektangel
X	57
Y	145
Bredde	190
Højde	113
Synlig	☒ Sand
Lås	☐ Falsk
Kollisionskontrol	☐ Falsk
Nøgleord	
Musegennemsigtighed	☐ Falsk
Vis værktøjstip	☐ Falsk

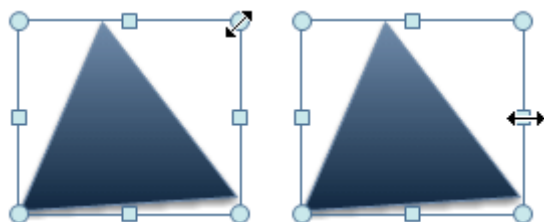


Koordinaterne (0,0) svarer til øverste venstre hjørne af siden. Arbejdsområdet er altid tre gange så bredt og tre gange så højt som siden. Hvis din side er 1024 pixels bred og 768 pixels høj, er arbejdsområdet derfor 3072 pixels bredt og 2304 pixels højt. Koordinaterne for dets øverste venstre hjørne er (-1024,-768), og koordinaterne for dets nederste højre hjørne er (2048, 1536).

Du kan også definere lodrette eller vandrette hjælpelinjer, som hjælper dig med at positionere og justere dine objekter. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af hjælpelinjerne".

Skalering af objekter

Den hurtigste måde at skalere et objekt på er at markere det og trække i et af de otte håndtag (et i hvert hjørne og et i hver side):



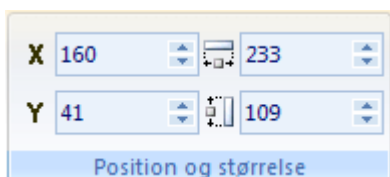
- Træk i et af håndtagene i siderne for at ændre objektets bredde eller højde.
- Træk i et af håndtagene i hjørnerne for at skalere objektet proportionalt (opretholde det relative størrelsesforhold mellem X og Y).
- Hold **Ctrl**-tasten nede, og træk i et af håndtagene i hjørnerne for at skalere objektet frit både lodret og vandret.
- Hold **Skift**-tasten nede, og træk i et af håndtagene for at skalere objektet symmetrisk i alle retninger.



Dette fungerer kun på objekter, der ikke er roteret.

Du kan også skalere objektet nøjagtigt ved at redigere værdierne for højde og bredde. Du kan gøre dette på to måder:

- Ved hjælp af felterne i gruppen **Position og størrelse** på fanen **Formater**



- Ved hjælp af fanen **Generelt** i dialogboksen **Egenskaber**



Rotation af objekter



Hvor det er relevant, giver Mediator mulighed for at rotere objekter, når de er oprettet.

Bemærk, at visse objekter ikke kan roteres.

Mediator giver dig forskellige måder at rotere objekter på, alt efter hvor nøjagtig rotationen skal være.

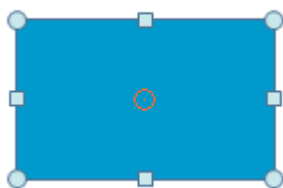
Rotation af et objekt ved hjælp af foruddefinerede rotationer

- Marker det objekt, der skal roteres.
- Klik på fanen **Formater** for objektet i højre side af båndet.
- Vælg **Udseende** | **Effekter** | **Rotation**, og gennemse galleriet med foruddefinerede rotationer for at se, hvordan de påvirker objektet. Vælg en af rotationerne ved at klikke på den.

Rotation af et objekt ved hjælp af værktøjet Roter

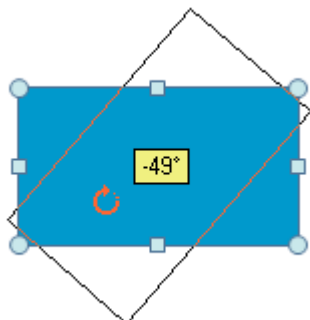
- Marker objektet, og vælg **Startside** | **Arranger** | **Roter**.

Midt i det udvalgte objekt vises der nu en cirkel, og musemarkøren ændrer udseende til en rotationspil . Cirklen er centrum for rotationen.



- Du kan nu rotere objektet omkring rotationscentret ved at holde venstre museknap nede, mens du bevæger musemarkøren i den ønskede retning.

Der vises et værktøjstip med den aktuelle rotationsgrad.



Rotation af et objekt ved hjælp af dialogboksen Egenskaber

Du kan også se og ændre rotationsgraden med stor nøjagtighed på fanen **Synlighed** i dialogboksen **Egenskaber** for det roterede objekt.

Rotation 313

Hvis objektet ikke skal roteres, skal du indstille værdien for Rotation til 0.

Flytning af rotationscenteret

Hvi du vil rotere objektet omkring et andet punkt (det såkaldte rotationscenter) end objektets midtpunkt, kan du flytte rotationscenteret på følgende måde:

- Hold musemarkøren over cirklen, til den ændrer udseende til et kryds .
- Træk rotationscenteret til den nye position.

Værdierne 'Rotationscenter X' og 'Rotationscenter Y' i dialogboksen **Egenskaber** viser, hvor rotationscenteret er placeret i forhold til objektets midtpunkt.

Rotation	313
Rotationscenter X	-2
Rotationscenter Y	84

For at flytte rotationscenteret tilbage til objektets midtpunkt skal du indtaste værdien 0 i begge felter.

Gruppering af objekter



Mediator giver dig mulighed for at gruppere objekter, så du kan behandle dem som en enhed. Gruppering er specielt brugbar, når du vil bevare en bestemt afstand mellem en række objekter.

- For at gruppere flere objekter skal du markere objekterne enkeltvis, mens du holder **Ctrl**-tasten nede.
- Vælg **Startside | Arranger | Grupper**, eller tryk på **Ctrl + G**.



Kommandoen Grupper er kun aktiv, når du har markeret to eller flere objekter.

Når en række objekter er blevet grupperet, bliver de vist som en gruppe på objektlisten.



- For at se, hvilke objekter en gruppe indeholder, skal du klikke på +-tegnet.



Hvis du vil føje yderligere objekter til gruppen, kan du trække dem ind i gruppen på objektlisten.

Bemærk:

- Selv om et objekt er en del af en gruppe, kan det stadig redigeres. Marker objektet på objektlisten (klik på +-tegnet for at se objekterne i gruppen, og klik derefter på objektet) for at få adgang til fanen Formater, dialogboksen Egenskaber og genvejsmenuen.
- Du kan vise, skjule og animere et grupperet objekt samt give det begivenheder og handlinger.
- Hvis en handling skal referere til et grupperet objekt, skal du klikke på +-tegnet for at åbne gruppen, hvorefter du kan markere det ønskede objekt.
- Grupper kan ikke skaleres. Hvis du skal skalere en gruppe, kan du gøre følgende: Kopier gruppen, indsæt den i et nyt dokument, skaler det nye dokument med Vis | Dokument | Skaler (marker indstillingen 'Skaler objekter') og kopier gruppen tilbage i det originale dokument.



Hvis du vil markere et grupperet objekt hurtigt, kan du holde **Ctrl**-tasten nede og herefter klikke på objektet på siden.

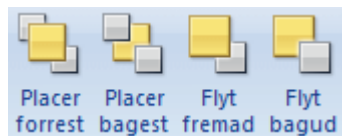
Opdeling af grupper

- Marker gruppen.
- Vælg **Startside | Arranger | Opdel gruppe**, eller tryk på **Ctrl + U**.



Kommandoen Opdel gruppe er kun aktiv, når du har markeret en gruppe.

Arrangering af objekter



Når du opretter objekter i Mediator, bliver de indsat på siden i kronologisk rækkefølge. Det første objekt, du opretter, bliver placeret på sidens nederste niveau, mens det sidste objekt, du opretter, bliver placeret øverst foran alle andre objekter.

Du kan let ændre objekternes rækkefølge med kommandoerne under Arranger:

- For at ændre rækkefølgen for et eller flere objekter skal du markere dem og vælge en af kommandoerne under **Arranger** på fanen **Startside** eller **Formater**.
- Du kan også højreklikke på et objekt og vælge en af arrangeringskommandoerne i genvejsmenuen.

Arranger | Placer forrest (Ctrl + F)



Placerer det markerede objekt som det øverste af alle objekter. Har du markeret flere objekter, lægges denne gruppe øverst samtidig med, at det indbyrdes forhold mellem de markerede objekter bibeholdes.

Arranger | Placer bagest (Ctrl + B)



Placerer det markerede objekt som det nederste af alle objekter. Har du markeret flere objekter, lægges denne gruppe nederst samtidig med, at det indbyrdes forhold mellem de markerede objekter bibeholdes.

Arranger | Flyt fremad



Flytter det markerede objekt ét trin højere op i forhold til de andre objekter. Har du markeret flere objekter, placeres de alle et trin højere.

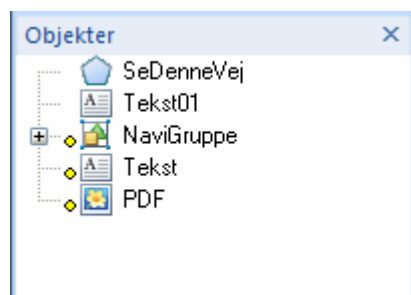
Arranger | Flyt bagud



Flytter det markerede objekt ét trin længere ned i forhold til de andre objekter. Har du markeret flere objekter, placeres de alle et trin lavere.

Objektlisten viser den rækkefølge, objekterne er placeret i på siden.

- Du kan åbne objektlisten ved at vælge **Vis | Vis/skjul | Objektliste** eller trykke på **F4**.



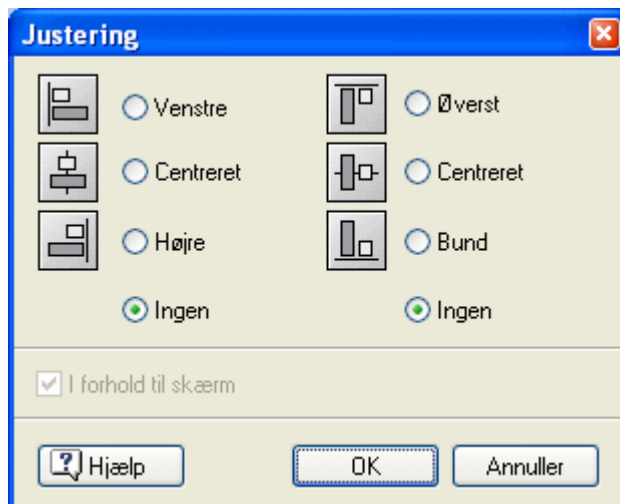
Du kan også bruge objektlisten til at ændre objekternes rækkefølge ved ganske enkelt at trække dem op eller ned på listen. Yderligere oplysninger om denne fremgangsmåde finder du under "Brug af objektlisten".

Justering af objekter



Mediator giver dig mulighed for at justere objekterne i forhold til siden eller hinanden.

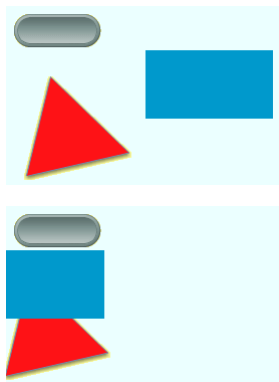
- Marker det eller de objekter, der skal justeres.
- Vælg **Startside | Arranger | Juster**.



De fire alternativknapper i venstre side af dialogboksen indstiller den vandrette justering, og de fire alternativknapper i højre side indstiller den lodrette justering. Hvis du vælger 'Ingen' i et af felterne vil det valgte objekt ikke blive justeret i den pågældende retning.

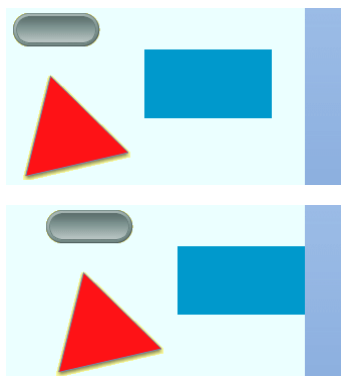
Hvis du f.eks. har markeret et billede, anbringes billedet i øverste venstre hjørne, hvis du vælger 'Øverst' og 'Venstre'.

Hvis du har markeret flere objekter, vil de blive justeret i forhold til det først markerede objekt. Hvis du f.eks. har valgt 'Højre', justeres alle de markerede objekter efter højre side af det først markerede objekt.



Har du valgt 'Øverst', vil de markerede objekter bevare deres horisontale position, men vil blive justeret, så de flugter med overkanten af det først markerede objekt. Justeringen afgøres således af det først markerede objekt.

Hvis du markerer afkrydsningsfeltet **I forhold til skærm**, reagerer alle markerede objekter, som var de én gruppe. Når du efterfølgende flytter dem, bibeholdes deres indbyrdes forhold. Dette betyder, at hvis du vælger 'Højre', vil det objekt, som er længst til højre, blive placeret helt ude ved Mediator-sidens højre kant. Alle andre objekter flyttes med, men deres indbyrdes forhold bibeholdes, både vandret og lodret.



Ændring af udseende



Du kan ændre udseendet af mange Mediator-objekter ved at redigere egenskaberne for deres baggrunde (fyld) eller rammer (kontur). Du kan også forbedre deres udseende ved at give dem skygge- eller lyseffekter, ved at bruge alfakanaler på dem eller ved at gøre dem mere eller mindre gennemsigtige.

I dette emne beskrives det, hvordan du kan give dine objekter effekter ved hjælp af fanen **Formater** i båndet.

Alle disse fremgangsmåder begynder med, at du markerer det objekt, der skal redigeres. Når du har markeret objektet, vises fanen **Formater** for objektet i højre side af båndet.

Bemærk:

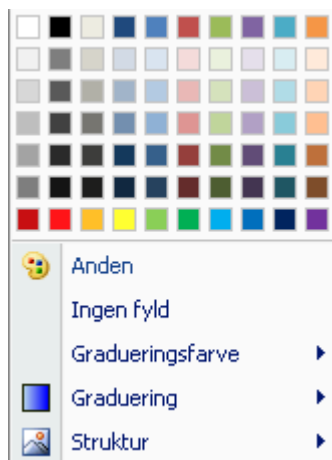
- Hvis du markerer flere objekter, kan du kun redigere de egenskaber, der er fælles for objekterne.
- Du kan også udføre de handlinger, der beskrives i dette emne, i dialogboksen **Egenskaber**. Denne dialogboks viser alle de egenskaber, der gælder for objektet, og giver dig mulighed for at finjustere dem.

Du kan finde en detaljeret beskrivelse af hvert enkelt objekt og deres egenskaber under "Objekter" i afsnittet **Reference** i denne brugervejledning.

Ændring af fyld for et objekt

➤ Vælg **Formater** | **Udseende**, og klik på pilen ved siden af **Fyld**. Du har nu flere muligheder:

- Klik på en af farverne i den øverste del af feltet.
- Hvis du vil have flere farvenuancer, kan du klikke på **Anden** og vælge en farve i Windows-dialogboksen.
- Du kan fjerne objektets fyld og dermed gøre objektet gennemsigtigt ved at klikke på **Ingen fyld**.
- Du kan ændre den anden farve i en graduering ved at pege på **Gradueringsfarve** og vælge en farve.



En graduering er en gradvis overgang mellem to farver eller to nuancer af den samme farve:

- Du kan tilføje en graduering ved at pege på **Graduering** og gennemse galleriet af foruddefinerede gradueringer for at se, hvordan de ser ud på objektet. Du skal blot klikke på en af gradueringerne for at vælge den.

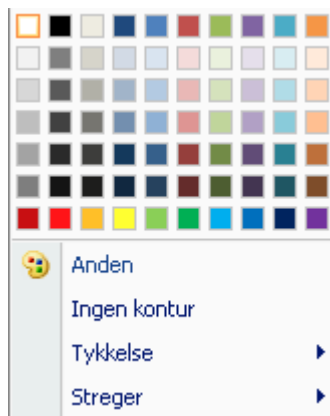
Endelig kan du også tilføje forskellige strukturer:

- Peg på **Strukturer**, og følg den samme fremgangsmåde som for gradueringer.

Ændring af kontur for et objekt

➤ Vælg **Formater** | **Udseende**, og klik på pilen ved siden af **Kontur**.

Som ved fyld kan du vælge at give konturen en farve eller fjerne konturen helt ved at vælge **Ingen kontur**.



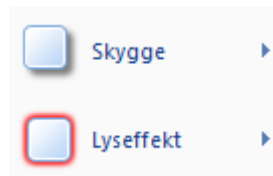
Du kan også ændre konturens **Tykkelse** og definere udseendet af de **Streger**, den består af.

Fremgangsmåden for ændring af konturen er den samme som for ændring af fyld.

Tilføjelse af skygge eller lyseffekt for et objekt

➤ Vælg **Formater** | **Udseende**, og klik på pilen ved siden af **Effekter**. Du har nu følgende muligheder:

- Peg på **Skygge**, og gennemse galleriet af foruddefinerede skygger.
- Peg på **Lyseffekt**, og gennemse galleriet af foruddefinerede lyseffekter.



➤ Når du har fundet den ønskede effekt, kan du (som ovenfor) vælge den ved at klikke på den.

Brug af en alfakanal på et objekt

Bløde kanter, kanter og mønstre er foruddefinerede alfakanaler, der kan bruges til at give rektangler og billedobjekter en grad af gennemsigtighed.

- Vælg **Formater** | **Udseende**, og klik på pilen ved siden af **Effekter**.
- Peg på **Bløde kanter**, **Kanter** eller **Mønstre**, og vælg den effekt, du vil have.



Yderligere oplysninger om alfakanaler finder du under "Brug af alfakanaler og BumpMaps" og "Objektegenskaber: fanen Synlighed".

Ændring af synlighedsgrad for et objekt

- Vælg **Formater** | **Udseende**, og klik på pilen ved siden af **Effekter**.
- Peg på **Synlighedsgrad**, og gennemse de forskellige grader af gennemsigtighed for at se, hvordan de påvirker objektet.
- Klik på den valgte synlighedsgrad for at vælge den.



Gennemsigtige objekter og skjulte objekter er ikke det samme. De er begge usynlige, men gennemsigtige objekter (der ofte bruges som hotspots) kan stadig reagere på begivenheder, hvilket skjulte objekter ikke kan.

Rotation af et objekt

Dette kan gøres på flere måder. Yderligere oplysninger finder du under "Rotation af objekter".

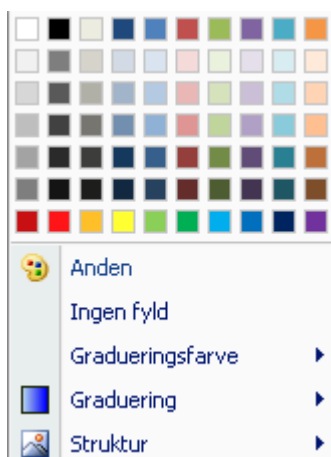
Valg af farve



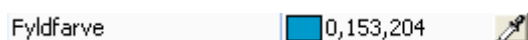
I dette emne beskrives dialogboksen Farver, som giver dig mulighed for at vælge farver og definere brugerdefinerede farver til dine Mediator-sider og -objekter.

Du kan få adgang til denne dialogboks på forskellige måder:

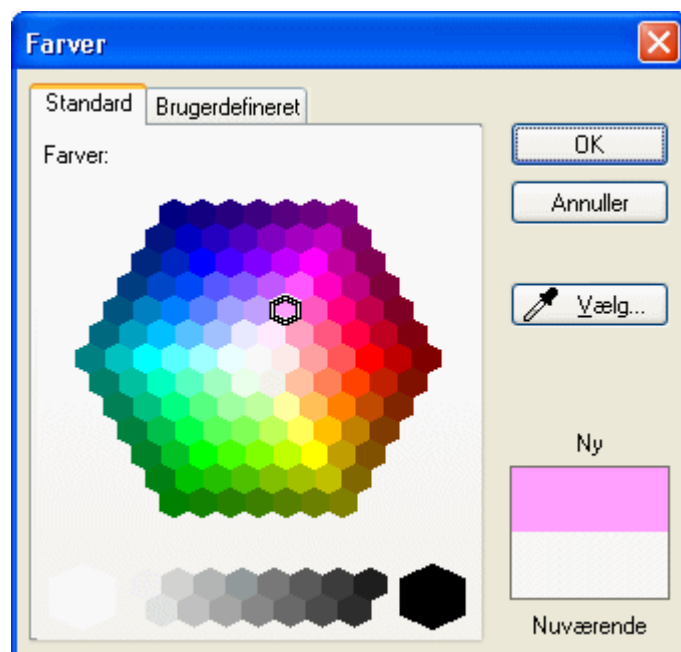
- Fra fanen **Formater** for det markerede objekt, f.eks. ved at vælge **Udseende | Fyld | Anden**.



- Fra dialogboksen **Egenskaber** for det markerede objekt, når du klikker på den farvede firkant ud for en af objektets farver.



Begge disse handlinger åbner dialogboksen Farver.



Fanen **Standard** viser de foruddefinerede farver.

- Klik på en af de farvede celler for at vælge den pågældende farve.

Du kan også vælge en eksisterende farve overalt på skærmen ved hjælp af pipetten :

- Klik på knappen **Vælg**.

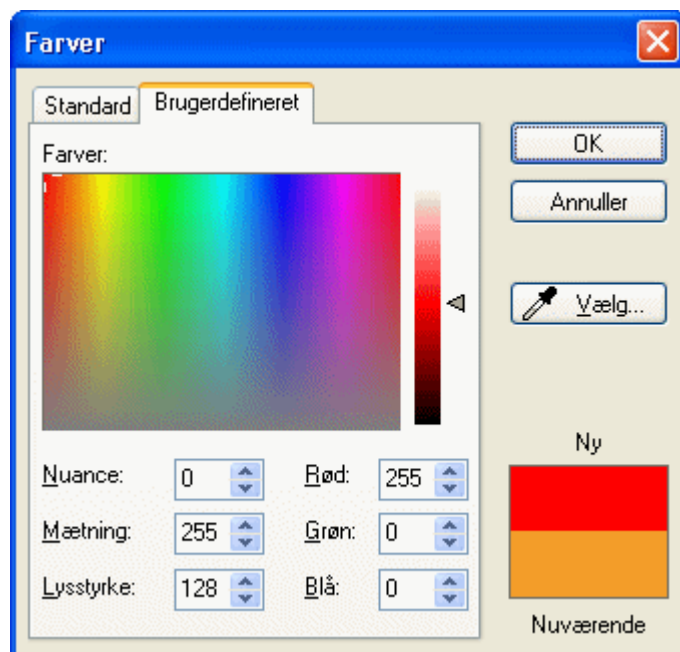
Musemarkøren ændres til en pipette.

Du kan nu klikke på en farve på et vilkårligt objekt, en baggrund, en menu og så videre.

Den nye farve vises nederst til højre i dialogboksen over den aktuelt valgte farve.

- Klik på OK for at vælge den nye farve.

Du kan også klikke på fanen **Brugedefineret** for at definere din egen farve.



Her kan du vælge en farve på tre forskellige måder:

- Klik et vilkårligt sted i farvespektret, og brug skyderen til højre for spektret til at justere farven. Skyderen viser indholdet af hvid og sort i farven.
- Indtast RGB-værdierne (rød, grøn og blå) manuelt.
- Indtast Mætning, Nuance og Lysstyrke manuelt.

Den nemmeste måde at eksperimentere med forskellige farver på er at holde museknappen nede og flytte markøren rundt i farvespektret.

Brug af alfakanaler og BumpMaps

Alfakanaler og BumpMaps er gråtonede billeder, der bruges til at give eksisterende objekter eller baggrunde et nyt udseende.

- Alfakanaler giver gennemsigtighed
Alfakanaler vises ikke som separate objekter på siden, men er egenskaber for det objekt, der redigeres. Bemærk, at Mediator også understøtter brug af billeder med integrerede alfakanaler.
- BumpMaps giver 3D-effekter eller -strukturer.
I modsætning til alfakanaler er BumpMaps uafhængige objekter. Effekten opnås ved at placere et BumpMap oven på det objekt, der skal redigeres.

Alfakanaler

Et billede med alfakanaler giver det objekt, det bruges på, gennemsigtighed ved hjælp af gråtonede farver på forskellige niveauer. Farven sort er helt gennemsigtig, mens hvid er helt dækkende. Grå farver mellem sort og hvid giver forskellige grader af gennemsigtighed: jo mørkere, jo mere gennemsigtig. Husk, at du kun kan bruge gråtonede billeder (8 bit) som alfakanaler. Hvis du vælger et farvebillede, ignoreres dette af Mediator.

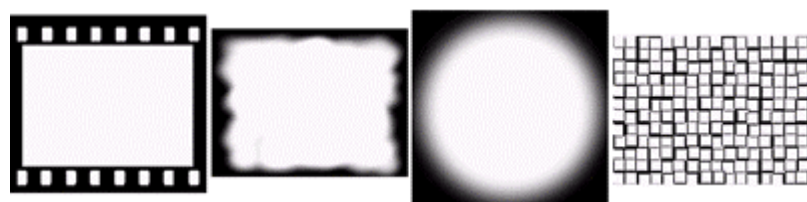


Alfakanaler er ret specielle og kan bruges til at opnå mange forskellige effekter.

Til venstre ses et billede - og til højre det samme billede med ovenstående alfakanal.



Her er nogle eksempler på forskellige former for alfakanaler:



Som du kan se, har alfakanaler ikke altid samme størrelse. Dette behøver du dog ikke at bekymre dig om, da en alfakanal skaleres til størrelsen af det objekt, den anvendes på. Hvis alfakanalen skal vises uden skævvridning, skal dens højde-bredde-forhold dog være identisk med eller meget tæt på objektets.

Her er alfakanalerne anvendt på det samme billede. Det er nemt at se den effekt, hver alfakanal giver.



Bemærk, at du kan anvende en separat alfakanal på et billede, der allerede indeholder en integreret alfakanal, og derved opnå en særlig effekt med de kombinerede alfakanaler.

Sådan anvendes en alfakanal på et objekt

I Mediator kan du anvende alfakanaler på billeder, rektangler og knapper på forskellige måder:

- Ved at vælge et foruddefineret udseende med en alfakanal i galleriet på fanen **Formater**.
- Ved at vælge en foruddefineret effekt ved hjælp af **Formater** | **Udseende** | **Effekter**.
- Ved at vælge en alfakanal i feltet 'Alfakanal' i dialogboksen **Egenskaber** for objektet.

Yderligere oplysninger vedrørende billeder og rektangler finder du under "Objektegenskaber: fanen Synlighed". Oplysninger vedrørende knapper finder du under "Knapegenskaber: fanen Billede".

BumpMaps

Et BumpMap er også et gråtonet billede, der ændrer udseendet af det billede, der er anbragt under det. I modsætning til alfakanalen vises det på siden.

Du kan kun bruge gråtonede billeder (8 bit) som BumpMaps. I 8 bit-billeder ligger farveværdierne mellem 0 og 255, hvor 0 er sort, og 255 er hvid.

- Hvis en pixel i det gråtonede billede har værdien 128, ændres billedet eller baggrunden under det ikke.
- Hvis værdien er højere end 128, vil billedet blive lysere, og hvis værdien er lavere end 128, vil billedet blive mørkere.



Med BumpMaps kan du tilføje et 3D-udseende til eksisterende objekter.

Her er et BumpMap blevet placeret på en blå baggrund. Det skaber en ramme på baggrunden, så vi har gjort det lidt større og har indsat et billede i det tomme område.



Her er tre forskellige måder at bruge BumpMaps på:



Overflader



3D-knapper



3D-objekter

Du kan endda placere BumpMaps oven på hinanden eller animere et BumpMap for at opnå imponerende visuelle effekter.

Sådan anvendes et BumpMap på et objekt

- Opret et BumpMap-objekt ved at vælge **Indsæt | Illustrationer | BumpMap**.
- Vælg det ønskede billede til dit BumpMap i galleriet med foruddefinerede BumpMaps eller harddisken. Yderligere oplysninger finder du under "BumpMap-objektet".
- Placer BumpMap-objektet oven på det objekt, du vil ændre.

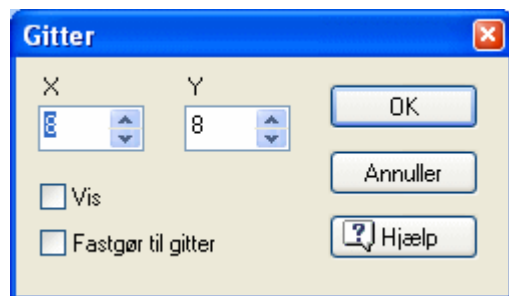
Brug af gitteret



Gitteret er en række vandrette og lodrette punkter med lige store mellemrum, som hjælper dig med at arrangere dine objekter. Når gitteret er aktiveret, griber objekterne fat i gitterets punkter, når du markerer og flytter dem med musen. Jo større mellemrum mellem punkterne, jo længere vil "springet" blive, når du flytter dine objekter.

Du kan også flytte markerede objekter med piletasterne. Hvis du holder Skift-tasten nede, mens du trykker på en af piletasterne, vil det markerede objekt blive flyttet i pilens retning med det antal pixels, der er angivet i gitterindstillingen. Gitteret behøver ikke at være aktiveret, for at denne funktion virker.

- Du kan få adgang til gitteret ved at vælge **Vis | Arbejdsområde | Gitter**.



Felterne X og Y: Disse felter angiver antallet af pixels mellem gitterets punkter. Normalt vil et antal pixels mellem 8 og 16 være passende. Jo større mellemrum, jo større "spring".

Vis: Hvis du markerer denne indstilling, vises der en række små punkter, der symboliserer gitteret, på siden. Selv om du skjuler gitteret, vil objekterne stadig gribe fast i gitteret, hvis 'Fastgør til gitter' er valgt.

Fastgør til gitter: Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere gitteret og få objekterne til at gribe fast i det, når de flyttes.

Du kan også definere lodrette eller vandrette hjælpelinjer, som hjælper dig med at positionere og justere dine objekter. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af hjælpelinjerne".

Brug af hjælpelinjerne



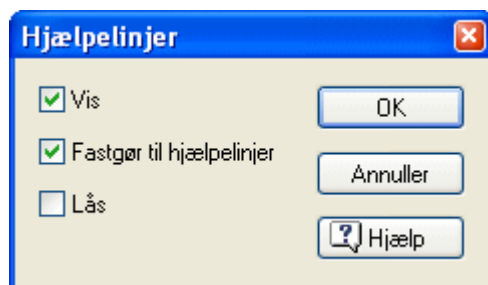
Hjælpelinjer er blå linjer, som bruges til at justere og positionere objekter. Hjælpelinjer medtages ikke, hvis du udskriver dit dokument.

Du kan frit placere hjælpelinjer ved at bruge arbejdsområdets genvejsmenu. Du kan efter behov tilføje, flytte eller slette hjælpelinjer. Du kan også fastlåse hjælpelinjer så du undgår at flytte dem ved en fejl.

Tilføjelse af en hjælpelinje

Inden du tilføjer en hjælpelinje, skal du sikre dig, at den kan ses:

- Vælg **Vis | Arbejdsområde | Hjælpelinjer**.
- Marker afkrydsningsfeltet **Vis** i dialogboksen Hjælpelinjer, og klik på OK.



- Flyt markøren til det punkt i arbejdsområdet, hvor du vil indsætte en hjælpelinje.
- Højreklik på siden for at åbne dens genvejsmenu.

- Vælg **Hjælpelinjer** | **Tilføj lodret linje** eller **Hjælpelinjer** | **Tilføj vandret linje** for at indsætte hjælpelinjen i arbejdsområdet.

Aktivering og låsning af hjælpelinjer

Som standard er hjælpelinjer aktiveret, hvilket betyder, at objekter automatisk lægger sig op af dine hjælpelinjer, når du med musen flytter dem helt tæt på dine hjælpelinjer.

Vis: Fjern markeringen i dette afkrydsningsfelt for at skjule hjælpelinjerne. Selv om en hjælpelinje er skjult, vil objekter stadig lægge sig op ad den, hvis 'Fastgør til hjælpelinjer' er aktiveret.

Fastgør til hjælpelinjer: Fjern markeringen i dette afkrydsningsfelt, hvis du ikke ønsker, at objekterne lægger sig helt op ad dine hjælpelinjer, når du flytter dem.

Lås: Hvis du aktiverer denne indstilling, kan du ikke flytte hjælpelinjerne. Det kan være en god ide, hvis din side indeholder mange forskellige objekter, som skal positioneres meget nøjagtigt, da du dermed ikke risikerer at komme til at flytte hjælpelinjerne, mens du prøver at trække et objekt.

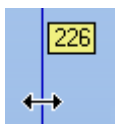
Flytning af en hjælpelinje

- Placer markøren på hjælpelinjen, så den bliver til en dobbeltpil.

Du kan nu flytte hjælpelinjen på to forskellige måder:

- Flyt hjælpelinjen med musen til den ønskede position.

Tallet i den gule boks ændres dynamisk, mens du flytter hjælpelinjen, og indikerer hele tiden dens aktuelle position.



- Dobbeltklik på hjælpelinjen, og indtast dens nye position i den hvide boks.

Sletning af en hjælpelinje

- Placer markøren på hjælpelinjen, så den bliver til en dobbeltpil.
- Højreklik på hjælpelinjen for at åbne genvejsmenuen.
- Vælg **Slet hjælpelinje**.

Arbejde med sider

Oprettelse af sider



Siden er en central del af alle Mediator-projekter. Det er her, du placerer alle objekterne, og du navigerer i Mediator-projektet ved at gå fra side til side.

Når du tilføjer en ny side i projektet, har du to muligheder:

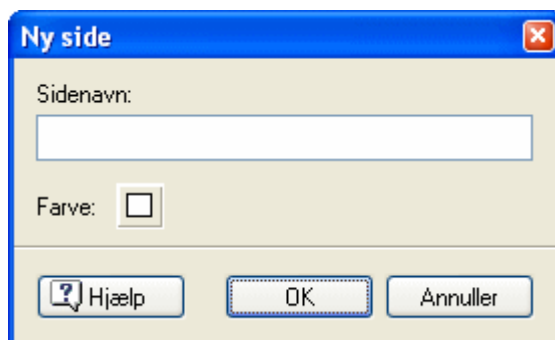
- At oprette en tom side eller
- At oprette en tom side baseret på et foruddefineret sidelayout

Oprettelse af en tom side

Du kan føje en ny, tom side til projektet på flere måder:

- Ved at vælge **Startside | Sider | Ny** (og klikke på den øverste del af ikonet)
- Ved at vælge **Side | Sideopsætning | Ny** (og klikke på den øverste del af ikonet)
- Ved at trykke på **Insert**-tasten.

Dialogboksen Ny side vises.



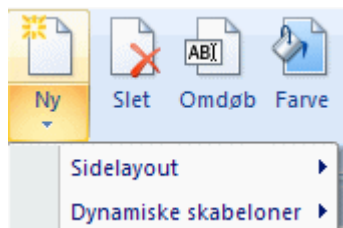
- Angiv et navn til den nye side.
- (Valgfrit) Vælg en farve til den nye side ved at klikke på knappen Farve.

Dette åbner Windows-dialogboksen Farver, hvor du kan vælge sidens baggrundsfarve. Yderligere oplysninger om dialogboksen Farver finder du under "Valg af farve".

Den valgte farve bliver den nye standardfarve til sider og bliver ved med at være det, til du vælger en anden farve i dialogboksen Ny side.

Oprettelse af en side baseret på et foruddefineret sidelayout

Hvis du klikker på pilen i den nederste del af ikonet Ny side, kan du vælge et layout til den nye side i et galleri af foruddefinerede sider.



Når du indsætter en af de foruddefinerede sider i projektet, anbringes den lige efter den aktuelle side.

Sidelayout: Her kan du finde grupper af sider, som du kan trække direkte ind i projektet og dermed slippe for at gøre alt designarbejdet selv. Du kan tilpasse siderne efter behov ved at tilføje eller slette knapper. Du kan

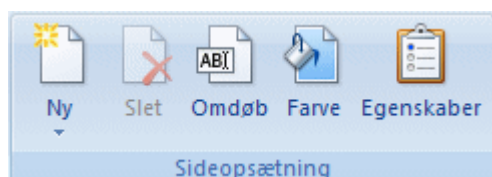
sammenkæde siderne for at skabe et komplet webprojekt, og du kan bruge en af siderne eller samtlige sider flere gange. De viste sidelayout svarer til den valgte dokumenttype og -størrelse i dialogboksen **Nyt dokument**. Yderligere oplysninger om dokumenttyper og dokumentstørrelser finder du under emnet "Oprettelse af et dokument". Bemærk, at du kan ændre dokumenttypen efter oprettelse. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber". Du kan også skalere et dokument efter oprettelse ved hjælp af kommandoen **Vis | Dokument | Skalér**. Hvi du har valgt en brugerdefineret størrelse til dokumentet, vises alle de sidelayout, der er tilgængelige for den valgte dokumenttype, og du kan vælge den størrelse, der svarer bedst til dokumentets størrelse.

Dynamiske skabeloner: Denne kategori indeholder fire køreklare, interaktive sider: Indhold, Indeks, Søg og Oversigt. Du kan trække dem ind i dine projekter for at integrere den pågældende funktion automatisk.

De interaktive sider er beskrevet nærmere under emnet "Brug af dynamiske skabeloner".

Håndtering af sider

Gruppen **Sideopsætning** på fanen **Side** indeholder de kommandoer, man bruger oftest ved arbejde med sider.



For at gøre programmet lettere at bruge indeholder gruppen **Sider** på fanen **Startside** også de vigtigste sidekommandoer.

Du kan også få adgang til kommandoer, der vedrører den markerede side, på andre måder:

- Ved at højreklikke på siden på sidelisten
- Ved at højreklikke i arbejdsområdet (uden at ramme et andet objekt)

Alle sider i projektet vises på sidelisten. Du kan markere en side ved blot at klikke på den på sidelisten.

Hvis sidelisten ikke er synlig, kan du få den vist på en af følgende måder:

- Vælg **Vis | Vis/skjul | Sideliste**
- Tryk på **F8**

Sidelisten giver dig også mulighed for at ændre sidernes rækkefølge i projektet og giver dig adgang til yderligere kommandoer. Du kan finde en fuldstændig beskrivelse under "Brug af sidelisten".

Sletning af en side

➤ Marker siden på sidelisten, og vælg **Side | Sideopsætning | Slet**, eller tryk på **Delete**-tasten.

Bemærk, at du ikke kan fortryde sletning af en side.

Omdøbning af en side

➤ Marker siden på sidelisten, og vælg **Side | Sideopsætning | Omdøb**.

Ændring af sidens farve

- Vælg **Startside | Sider | Farve** eller
- Vælg **Side | Sideopsætning | Farve**

Kopiering og indsætning af en side

- Du kan kopiere en side ved at markere den på sidelisten og vælge **Startside | Udklipsholder | Kopier** (eller trykke på **Ctrl + C**).
- Marker den side på sidelisten, den kopierede side skal indsættes efter, og vælg **Startside | Udklipsholder | Indsæt** (eller tryk på **Ctrl + V**).

Sideegenskaber

Alle sider har dialogboksen Egenskaber, hvor du kan foretage de nødvendige ændringer af siden.

Hvis dialogboksen ikke er synlig, kan du få den vist på en af følgende måder:

- Vælg **Side | Sideopsætning | Egenskaber**
- Højreklik på siden på sidelisten, og vælg **Egenskaber** i genvejsmenuen
- Tryk på **Ctrl + F8**.



Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af dialogboksen Egenskaber efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".



Du kan hurtigt ændre egenskaberne for flere sider på én gang ved at markere alle de relevante sider. Hvis du gør det, vises de felter, der er fælles for alle siderne, i dialogboksen Egenskaber. Dette er praktisk, hvis du vil ændre farven på flere sider på én gang, anvende en masterside på flere sider etc.

Du kan finde en komplet beskrivelse af de egenskaber, der gælder for siden, under emnerne "Sideegenskaber: fanen Generelt" og "Sideegenskaber: fanen Noter".

Oprettelse af interaktivitet

Du kan lære at oprette interaktivitet på siderne under emnet "Brug af begivenheder og handlinger".

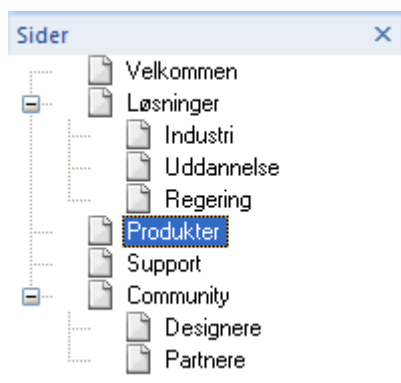
Brug af sidelisten



Sidelisten sætter dig i stand til hurtigt at få adgang til alle siderne i dit dokument ved ganske enkelt at klikke på siden.

Hvis sidelisten ikke er åben, kan du åbne den på en af følgende måder:

- Vælg **Vis | Vis/skjul | Sideliste** eller
- Tryk på **F8**.



Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af sidelisten efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".

Siderne vises med deres standardnavne i den rækkefølge, de er oprettet i. Du kan flytte sider rundt på sidelisten ved at trække og slippe dem.

Du behøver ikke at placere alle sider i en lige linje under hinanden. Du kan også oprette undersider ved at indrykke dem under hovedsiderne for bedre at kunne strukturere store dokumenter. Dette giver dig mulighed for at kunne visualisere dit projekts struktur med kapitler, underkapitler, startsider etc.

+ -symbolet ved siden af et sidenavn indikerer, at siden indeholder en eller flere undersider. For at se undersiderne skal du klikke på + -symbolet, som derefter skifter til et -. Undersiderne vises til højre for hovedsiden. Hvis du vil gemme undersiderne igen, skal du klikke på -, hvorefter + -symbolet igen vises ved siden af hovedsiden.

Strukturen i sidelisten er vigtig af følgende årsager:

- Et Mediator-projekt kører altid fra den første side i sidelisten (oppefra og ned).
- Kommandoerne @Next, @Previous etc. i handlingen Gå til side henviser alle til strukturen på sidelisten. Du kan finde en beskrivelse af disse specielle @-sider under Handlingen Gå til side.

Markering af en side

- For at markere en side på sidelisten skal du bare klikke på den.

Markering af flere sider

Du markerer flere sider i Mediator på samme måde som i Windows:

- Klik på den første side, hold **Ctrl**-tasten nede, og klik på de øvrige ønskede sider en efter en.

Hver side, du klikker på, fremhæves for at vise, at den er markeret.

Du kan også markere en række sider:

- Klik på den første side, hold **Skift**-tasten nede, og klik på den sidste side i den række, som du ønsker at markere.

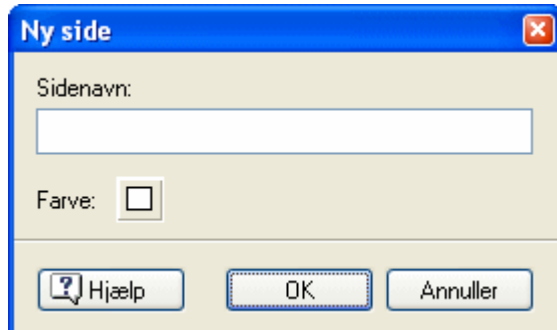
Alle sider mellem den første og den sidste side bliver nu fremhævet for at vise, at de er markeret.

Fjernelse af markering af sider

- For at fjerne markeringen af en eller flere sider skal du blot klikke på dem igen, mens du holder **Ctrl**-tasten nede.

Indsættelse af en ny side

- For at indsætte en ny side på sidelisten kan du ganske enkelt højreklikke på den side på listen, den nye side skal indsættes efter, og vælge **Ny** (eller markere siden og trykke på **Ins**-tasten).



Du kan vælge en farve til den nye side ved at klikke på knappen Farve. Den valgte farve bliver den nye standardfarve til sider, indtil du på samme måde vælger en anden farve i dialogboksen Ny side.

Omdøbning af en side

Du kan omdøbe en side på flere måder:

- Ved at højreklikke på siden og vælge **Omdøb** i genvejsmenuen
- Ved at markere siden og trykke på **F2**.
- Ved at markere siden og *langsomt* klikke på den igen.

Flytning af en side

- Klik på siden på sidelisten, og træk den til den ønskede position, mens museknappen holdes nede. Slip derefter museknappen.
- Hvis du slipper museknappen **mellem** to sider (en tynd linje er synlig mellem siderne), vil den markerede side blive indsat mellem de to sider.

- Hvis du slipper museknappen **over** (eller ved siden af) en anden side (fremhævet med en tyk linje), vil den side, du flytter, blive indsat som en underside til den fremhævede side.

Lagring af en side i multimediekataloget

Hvis du har oprettet en side, du gerne vil kunne genbruge i dette eller fremtidige projekter, kan du gemme den i multimediekataloget.

- Marker den eller de ønskede sider, og træk dem hen i den kategori i multimediekatalogets Brugerområde, hvor du vil gemme dem.

Siderne gemmes i multimediekataloget med filtypenavnet .o8o, der er specifik for Mediator. Du kan til enhver tid trække dem tilbage i dit projekt. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet "Brug af multimediekataloget".



Du kan også højreklikke på siden og vælge **Rediger | Gem i multimediekataloget**. I det tilfælde placeres siden i roden af Brugerområde.

Kopiering af en side til et andet projekt ved hjælp af Windows

Udover multimediekataloget (som beskrevet ovenfor) kan du også bruge skrivebordet eller en hvilken som helst anden mappe til at kopiere en eller flere sider fra et projekt til et andet:

- Marker den eller de ønskede sider, og træk dem til skrivebordet eller den ønskede mappe.
Dette opretter en fil med navnet på den første af de sider, du kopierer, og filtypenavnet o8o, f.eks. "minside.o8o".
- Åbn det projekt, du vil kopiere siderne til.
- Træk .o8o-filen ind på projektets sideliste.

Du kan også markere flere .o8o-filer og trække dem ind på sidelisten på én gang.

Hvis nogen af de nye sider hedder det samme som eksisterende sider i projektet, omdøber Mediator de sider, du indsætter.



Hvis du vil flette to hele projekter sammen, kan du læse emnet "Fletning af dokumenter".

Brug af mastersider



En masterside er en side, du kan bruge som et bund- eller toplag på andre sider.

Mastersider kan spare dig masser af tid, hvis de bliver brugt rigtigt. Hvis du for eksempel vil have Frem- og Tilbage-knapper på alle sider i et diasshow, kan du nøjes med at oprette knapperne én gang på en separat side og så bruge denne side som masterside.

Skulle du senere beslutte at skifte udseende på knapperne, give dem andre begivenheder og handlinger eller måske tilføje flere knapper, behøver du kun at ændre mastersiden og ikke samtlige sider, der bruger knapperne.

Du kan udnævne enhver side som enten **top-masterside** eller **bund-masterside**:

- Objekter placeret på en **top-masterside** bliver vist foran objekter placeret på den aktuelle side. En top-masterside er derfor brugbar til knapper og menuer.
- Objekter placeret på en **bund-masterside** bliver vist bag ved objekter placeret på den aktuelle side. En bund-masterside er derfor brugbar til baggrunde og sidedesign.

Du kan have så mange mastersider, du vil, hvilket betyder, at du kan oprette forskellige sektioner i projektet med hver sin baggrund, knapper, menuer etc.



En side, der bruger en anden side som masterside, kan selv bruges som masterside, men vises uden sin tilknyttede masterside. Bemærk også, at baggrundsfarven på en masterside bliver ignoreret på normalsiden. Hermed har du muligheden for at oprette sider med forskellige baggrundsfarver, men med den samme masterside. Hvis du vil anvende en masterside til at definere den samme baggrundsfarve for alle dine sider, kan du oprette et rektangel i den ønskede farve på mastersiden, så det dækker hele siden.

Oprettelse af en top- eller bund-masterside

I bunden af skærmen kan du finde tre faner .

Den midterste fane  repræsenterer den nuværende side. Det er denne fane, der er valgt, når du designer din side.

De to andre faner lader dig knytte en masterside til den nuværende side på følgende måde:

- Klik på den venstre fane  for at specificere en bund-masterside.
- Klik på den højre fane  for at specificere en top-masterside.

 Du kan også specificere en masterside ved at åbne dialogboksen Egenskaber for siden og klikke på knappen Gennemse ved siden af 'Bund-masterside' eller 'Top-masterside' for at vælge den ønskede masterside.

Første gang du klikker på en af mastersidefanerne, vises sidelisten, så du kan vælge den side, du ønsker at bruge som masterside:



➤ Vælg en side på listen, eller klik på Ny for at oprette en ny side.

Hvis du klikker på Ny, vises følgende dialogboks:



- Giv først den nye side et navn. Vi har her brugt navnet "master", men du kan navngive siden, som du har lyst.
- Vælg en baggrundsfarve til siden (hvis du kun vil bruge siden som masterside, behøver du ikke at angive en farve, da baggrundsfarven på mastersider bliver ignoreret).

- Vælg, hvor du ønsker at indsætte mastersiden på sidelisten.

Efter nuværende side: Placer mastersiden umiddelbart efter den nuværende side på sidelisten.

Som sidste side: Placer mastersiden som sidste side på sidelisten. Det er ofte en god idé at placere alle sine mastersider i bunden af sidelisten for at holde styr på dem.

Som underside til den første side: Placer mastersiden som en underside til den første side i projektet. Dette er praktisk, hvis du har mange sider på sidelisten, og du ønsker adgang til dine mastersider hurtigt og ofte.

Så snart du har valgt en masterside, ændrer fanerne i bunden af skærmen udseende:

- Hvis du har knyttet en bund-masterside til den nuværende side, markeres den venstre fane



- Hvis du har knyttet en top-masterside til den nuværende side, markeres den højre fane



Du kan nu redigere selve mastersiden.

Redigering af mastersiden

Opret de knapper og objekter, du skal bruge på mastersiden.

Når du er færdig, skal du klikke på den midterste fane  for at gå tilbage til normalsiden.

Fanerne i bunden af skærmen har nu skiftet udseende.

- Hvis du har specificeret en bund-masterside, er øjet på den venstre fane synligt  for at vise, at den nuværende side nu har en bund-masterside tilknyttet.
- Hvis du har specificeret en top-masterside, er øjet på den højre fane synligt  for at vise, at den nuværende side nu har en top-masterside tilknyttet.
- Hvis du har specificeret både en bund-masterside og en top-masterside, er begge øjne synlige .

Du vil se, at objekter placeret på top-mastersiden bliver vist foran objekterne på normalsiden, mens objekter placeret på bund-mastersiden bliver vist bag ved objekterne på normalsiden.



Du kan også redigere en masterside ved at markere den på sidelisten.

Brug af mastersidefanerne

Når du har knyttet en masterside til den nuværende side, kan du åbne mastersiderne og redigere dem på følgende måde:

- Klik på den del af den venstre mastersidefane , der repræsenterer siderne  (ikke øjet) for at gå til den side, der bliver benyttet som bund-masterside.
- Klik på den del af den højre mastersidefane , der repræsenterer siderne  (ikke øjet) for at gå til den side, der bliver benyttet som top-masterside.

Ved at klikke på mastersidefanerne kan du redigere de tilhørende mastersider, selv om du stadig befinder dig på normalsiden. Øjet forsvinder fra fanerne, og den relevante mastersidefane markeres.

Du kan bruge de tre faner til at hoppe frem og tilbage mellem de tre sider.

Når en side har en masterside tilknyttet, kan det nogle gange være praktisk at se selve siden uden mastersiden. Det kan f.eks. blive nødvendigt at redigere et objekt, der ligger under et objekt på top-mastersiden.

- Klik på øjet på den venstre fane  for at skjule bund-mastersiden. Øjet bliver nu markeret med et rødt kryds .
- Klik på øjet på den højre fane  for at skjule top-mastersiden. Øjet bliver nu markeret med et rødt kryds .

Når begge mastersider er skjult, er øjnene på begge faner markeret med et rødt kryds .

- For at se en skjult masterside igen skal du blot klikke på øjet igen for at fjerne det røde kryds.

Hurtigt eksempel

I det følgende eksempel vil vi lave et projekt, der viser nummerpladerne fra de 50 amerikanske delstater.

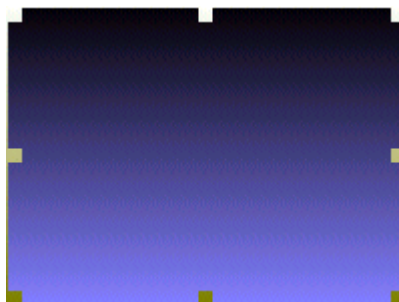
På vores normalside placerer vi et billede af en nummerplade:



Vi klikker på den venstre fane  for at oprette en fælles baggrund til hele projektet. Sidelisten vises, og vi klikker på Ny for at oprette en ny side, som vi vil benytte som bund-masterside.

Mastersidefanerne skifter udseende til , hvilket indikerer, at vi kan redigere bund-mastersiden.

På bund-mastersiden placerer vi et rektangel, som vi giver en graduering fra sort til lyseblå.



Vi klikker på den midterste fane for at gå tilbage til normalsiden.

Mastersidefanerne ændrer sig igen  for at vise, at normalsiden nu har en bund-masterside tilknyttet.

Normalsiden vises nu med det farvede rektangel som baggrund.



Vi vil nu tilknytte en top-masterside med en overskrift og to knapper. Vi klikker på den højre mastersidefane , vælger Ny på sidelisten og begynder at designe vores top-masterside.



Vi placerer en overskrift (Nummerplader) i toppen af siden og to navigationsknapper (Tilbage og Næste) i bunden.

Vi klikker igen på den midterste fane for at gå tilbage til normalsiden.

Mastersidefanerne ser nu således ud:  Dette viser, at normalsiden nu både har en bund-masterside og en top-masterside tilknyttet.

Normalsiden vises med det farvede rektangel som baggrund og med vores overskrift og knapper i forgrunden.



Vi kan knytte disse to mastersider til alle sider i vores nummerpladeprojekt ...



... hvilket betyder, at hvis vi senere ønsker at ændre udseendet på baggrunden, knapperne eller overskriften, skal vi kun gøre dette på mastersiderne i stedet for alle 50 sider i præsentationen.



Vi oprettede ikke Gå til side-handlinger i dette eksempel.

Tilknytning af en masterside

Der er fire forskellige måder at knytte en masterside til en anden side på:

1. Ved at bruge mastersidefanerne i bunden af skærmen.
2. Ved at bruge dialogboksen Egenskaber for siden.
3. Ved at bruge dialogboksen Egenskaber for flere sider.
4. Ved at kopiere en side, der allerede har en masterside tilknyttet.

1. Du kan bruge mastersidefanerne  (som beskrevet ovenfor) til at knytte mastersider til den nuværende side. Når du har valgt en bund- eller top-masterside, kan du imidlertid ikke slette eller ændre den valgte masterside med disse faner.

2. For at vælge en anden masterside skal du vælge **Side | Sideopsætning | Egenskaber** og vælge en anden masterside i det ønskede felt. For at slette en masterside skal du blot slette indholdet af feltet.



3. Hvis du ønsker at knytte den samme masterside til mange sider og vil undgå at gennemgå valgprocessen for siderne en efter en (ved brug af fanerne), kan du bruge Mediators multiredigeringsfunktion.

- Åbn sidelisten (**Vis | Vis/skjul | Sideliste**).
- Marker alle de sider, du ønsker at knytte den samme masterside til (hold Ctrl-tasten nede, mens du markerer siderne).
- Vælg **Side | Sideopsætning | Egenskaber**.
- Klik på knappen **Gennemse** ud for det relevante mastersidefelt (Top eller Bund).
- Vælg den side, du ønsker at bruge som masterside.

4. Hvis du har oprettet en side og knyttet en eller to mastersider til den, er det nemt at oprette flere sider, der skal bruge de samme mastersider. Du skal blot kopiere og indsætte siden på sidelisten.

- Åbn sidelisten (**Vis | Vis/skjul | Sideliste**).
- Marker den side, der skal kopieres.
- Højreklik på siden, og vælg **Kopier**, eller tryk på **Ctrl + C**.
- Højreklik på siden, og vælg **Sæt ind**, eller tryk på **Ctrl + V**.
- Gentag ovenstående punkt, til du har det ønskede antal sider.

Brug af dynamiske skabeloner



I dette emne beskrives de fire køreklare, interaktive sider (Indhold, Indeks, Søg og Oversigt), som du kan trække ind i dine projekter, når du opretter en side (**Side | Ny | Dynamiske skabeloner**), og automatisk integrere den pågældende funktion.

Selv om de dynamiske skabelonsider er foruddefinerede, kan du ændre deres udseende, så det passer til designet af resten af dit projekt. Du kan tilføje flere knapper og billeder, ændre farven, ændre teksten etc.

Vi vil nu beskrive siderne enkeltvis.

Indhold

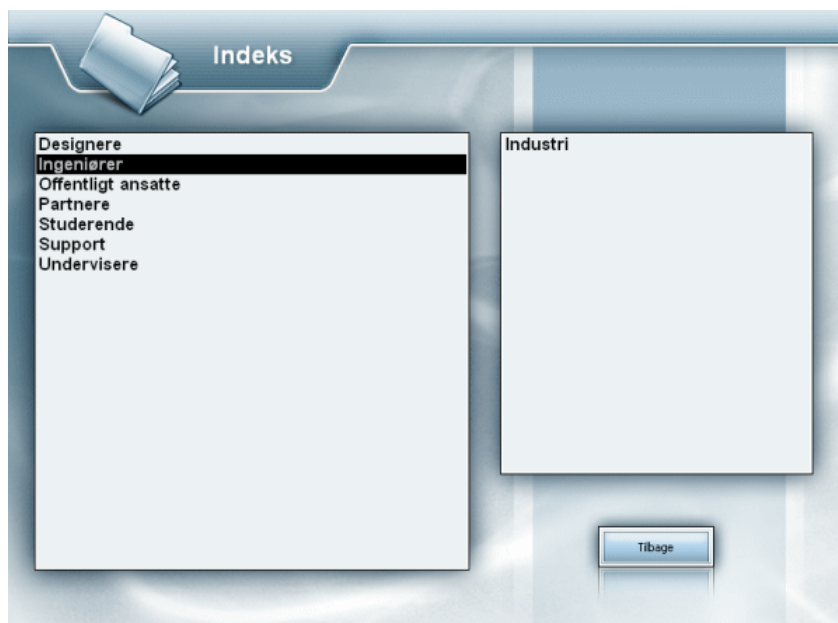
Hvis du trækker skabelonen Indhold ind i projektet, indsættes der en indholdsfortegnelse.



I designtilstand er indholdsfeltet tomt, men i testtilstand og i den eksporterede version indeholder feltet en liste over alle de sider, du har valgt at medtage på indholdslisten. (Du skal markere afkrydsningsfeltet 'Inkluder i indhold' i dialogboksen Egenskaber for en side, hvis du vil inkludere den på listen). Slutbrugeren kan vælge den side, han/hun vil springe til. Med knappen Tilbage kommer brugeren tilbage til den side, han/hun kom fra.

Indeks

Hvis du trækker skabelonen Indeks ind i projektet, indsættes en side med et indeks.



Feltet til venstre viser samtlige nøgleord i projektet. Når slutbrugeren klikker på et ord i dette felt, vises alle de sider, hvor dette nøgleord forekommer, i feltet til højre. Slutbrugeren kan nu vælge den side, han/hun vil springe til. Med knappen Tilbage kommer brugeren tilbage til den side, han/hun kom fra.

Du kan forsyne sider og objekter med nøgleord i designfasen:

- Åbn fanen Generelt i dialogboksen Egenskaber for siden, og indtast nøgleordene i feltet Nøgleord. Husk at adskille dem med semikolon, og brug ikke mellemrum (f.eks. Blomst;Tulipan;Gul).

Søg

Hvis du trækker skabelonen Søg ind i projektet, får brugeren mulighed for at søge i teksten.



Brugeren indtaster de ord, der skal søges efter, i de tre felter i venstre side. Når knappen **Og** vises, søger Mediator efter sider, som indeholder **alle** de indtastede ord. Ved at klikke på knappen **Og** ændres den til knappen **Eller**. I så fald søger Mediator efter sider, som indeholder **et af** de indtastede ord. Søgningen startes ved at klikke på **Søg**.

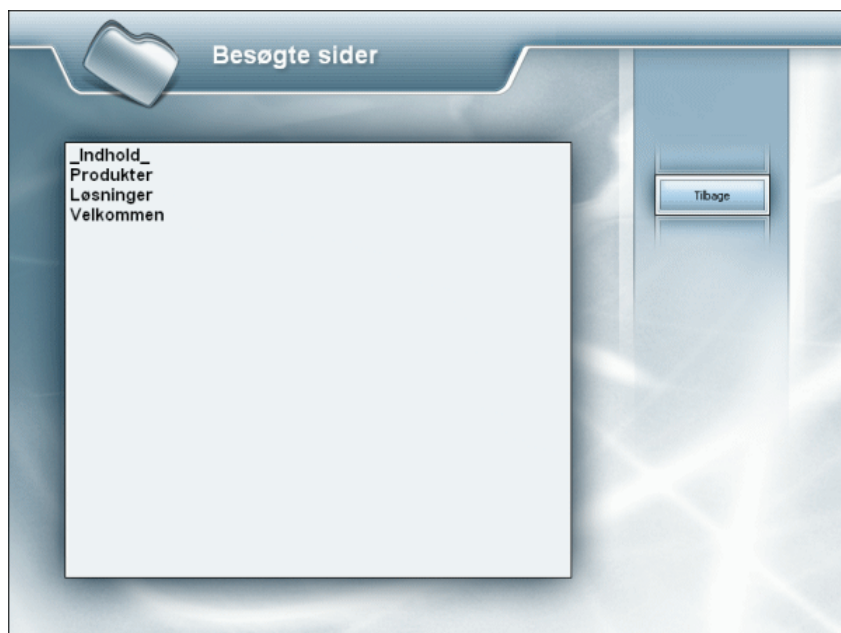
Mediator leder efter sider, hvis nøgleord eller objekter indeholder de indtastede ord. Som beskrevet ovenfor kan man knytte nøgleord til sider eller objekter. Bemærk, at egenskaben 'Søgbar' skal være aktiveret, for at siden eller objektet medtages i søgningen.

De sider, som svarer til søgekriterierne, vises i det store felt i højre side. Slutbrugeren kan vælge den side, han/hun vil springe til. Med knappen **Tilbage** kommer slutbrugeren tilbage til den side, han/hun kom fra.

Knappen **Nulstil** sletter ordene fra søgefelterne.

Oversigt

Hvis du trækker skabelonen **Oversigt** ind i dit projekt, indsættes en oversigt over alle de sider, der hidtil har været besøgt.



Slutbrugeren kan vælge den side, han/hun vil springe til. Med knappen **Tilbage** kommer slutbrugeren tilbage til den side, han/hun kom fra.

Oprettelse af interaktivitet

Brug af begivenheder og handlinger



Begivenheder og handlinger er grundpillen for al aktivitet i et Mediator-dokument.

- En **begivenhed** er noget, der kan ske for en side eller et objekt. Man kan f.eks. klikke på et objekt, bevæge musemarkøren hen over det, højreklikke på det og så videre.

De fleste begivenheder kan ske for alle objekter, men visse objekter har bestemte begivenheder, der er unikke for dem.

Andre begivenheder, f.eks. 'Ved side klar', er kun tilgængelige for sider.

Du kan finde en komplet liste over de begivenheder, der er tilgængelige for sider og objekter, under "Begivenheder" i afsnittet Reference.

- En **handling** er noget, der sker, når en bestemt begivenhed forekommer på en side eller et objekt. Det kan f.eks. være, du vil have vist en anden side, når brugeren klikker på en knap, eller afspille en lyd, når der vises et billede.

Der er mange forskellige tilgængelige handlinger. Hver enkelt handling er indgående beskrevet i afsnittet Reference i denne brugervejledning.

I dette emne beskrives det, hvordan du bruger dialogboksen Begivenheder til at kombinere begivenheder med handlinger.



Objekter, der er defineret begivenheder og handlinger for, er markeret med en gul prik på objektlisten.

Åbning af dialogboksen Begivenheder

Du kan åbne dialogboksen Begivenheder på forskellige måder:

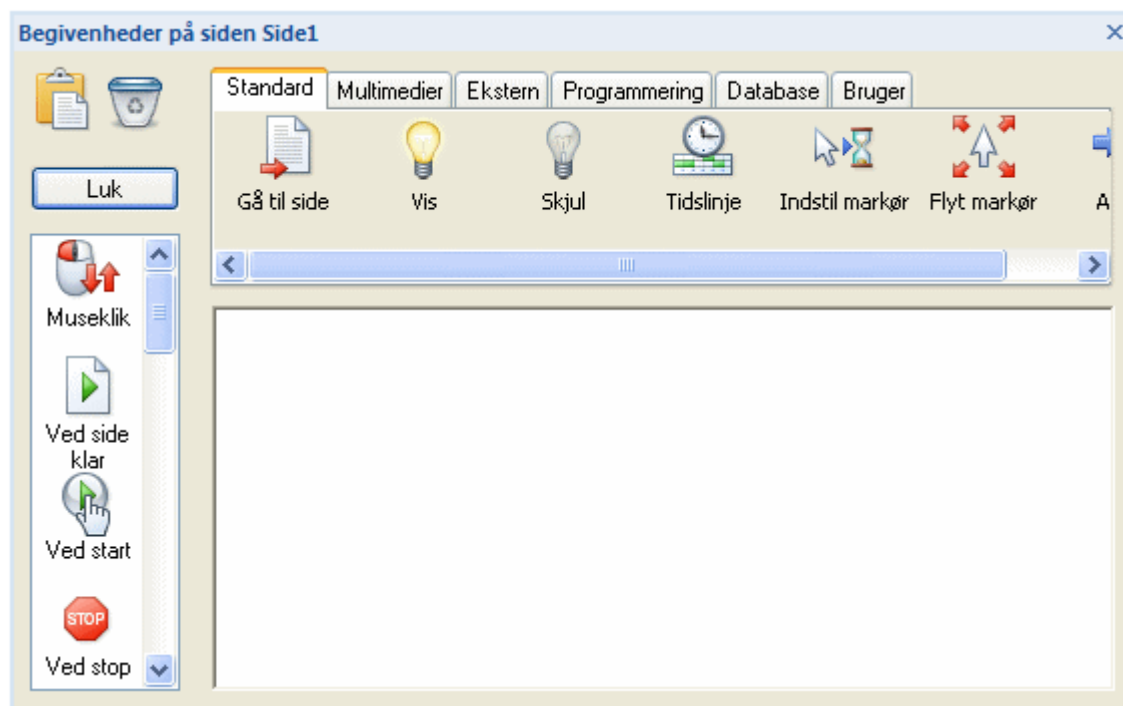
- Du kan åbne dialogboksen for den aktuelt markerede side ved at vælge **Side | Interaktivitet | Begivenheder** eller trykke på **F9**.
- Du kan åbne dialogboksen for et bestemt objekt ved at klikke på objektet og vælge **Vis | Interaktivitet | Begivenheder**.

Du kan også højreklikke på objektet og vælge **Begivenheder** i genvejsmenuen.

Du kan lukke dialogboksen Begivenheder ved at klikke på X i øverste højre hjørne eller på Luk.



Du behøver ikke lukke dialogboksen Begivenheder, hver gang du har "programmeret" et objekt. Hvis du har brug for at programmere flere objekter, kan du bare lade dialogboksen stå åben og klikke på det næste objekt, der skal programmeres. Dialogboksen henviser altid til det markerede objekt. Hvis der ikke er markeret et objekt, henviser dialogboksen Begivenheder til den aktuelle side.



Dialogboksen Begivenheder har samme udseende og fungerer på samme måde for alle sider og objekter. Den eneste forskel er, at der for nogle elementer er flere mulige begivenheder end for andre.

- Det lodrette felt til venstre indeholder de begivenheder, som er tilgængelige for den markerede side eller det markerede objekt.
- Området i midten kaldes det "aktive felt". Det er her, du knytter bestemte handlinger sammen med bestemte begivenheder.
- Handlingerne er placeret på den vandrette linje over det aktive felt. De er grupperet på faner efter deres funktion.



Du kan skalere, forankre og ophæve forankringen af dialogboksen Begivenheder efter behov. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af Mediator-panelerne" i emnet "Indstilling af arbejdsområdet".



Fanen Bruger længst til højre i dialogboksen Begivenheder indeholder foruddefinerede begivenhedskombinationer, der beskrives til sidst i dette emne.

Tilknytning af en handling til en begivenhed

For at knytte en handling til en begivenhed skal du starte med at trække begivenheden ind i det aktive felt:

- Klik på begivenheden, og træk den ind i det aktive felt.
- Søg i handlingerne ved at klikke på fanerne over det aktive felt. Nogle af fanerne har et rullepanel, du kan bruge til at få vist flere handlinger (afhængigt af, hvor stor dialogboksen er på din pc).
- Når du har valgt en handling, skal du trække den ind i det aktive felt lige til højre for begivenheden. Du kan ikke trække en handling, hvis der ikke allerede er en begivenhed i det aktive felt.

De fleste handlinger åbner en separat dialogboks, så snart de slippes i det aktive felt.

- Udfyld dialogboksen, og klik på OK for at vende tilbage til dialogboksen Begivenheder.

Handlingen vises nu i det aktive felt med en beskrivelse på en etiket, der varierer alt efter handlingen.

- Du kan angive din egen beskrivelse ved at højreklikke på handlingen og vælge **Beskrivelse** i genvejsmenuen.



De tilgængelige handlinger afhænger af dokumenttypen. Dokumenter af typen HTML eller Flash har ikke så mange tilgængelige handlinger som dokumenter af typen Standard. Yderligere oplysninger om de forskellige

dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument". Du kan desuden se en komplet liste over de tilgængelige handlinger for hver enkelt dokumenttype under "Liste over funktioner i Mediator 9".

Tilknytning af flere handlinger til samme begivenhed

Du kan knytte flere handlinger til den samme begivenhed. Handlingerne placeres på en vandret linje efter begivenheden og bliver udført i rækkefølge fra venstre mod højre.



Hvis handlingerne ikke optager ret mange af pc'ens ressourcer, kan det se ud, som om de alle udføres samtidig. For at undgå dette eller udføre handlingerne i en bestemt rækkefølge kan du bruge en tidslinje. Yderligere oplysninger finder du under "Tidslinje".



Handlingerne startes en efter en uden forsinkelse. Dette betyder, at Mediator ikke venter med at starte den næste handling, til den første effekt eller en video eller lyd, er færdig.

Definition af flere begivenheder

Du kan også indsætte mere end én begivenhed for et objekt i det aktive felt. Alle begivenheder kan indsættes under hinanden i det aktive felt, og du kan knytte handlinger til dem alle.

Når du arbejder med flere begivenheder, er det vigtigt, at du placerer handlingerne til højre for den korrekte begivenhed i det aktive felt.

Arbejde i det aktive felt

Indsætning af begivenheder og handlinger i det aktive felt kan virke lidt forvirrende i begyndelsen, specielt hvis du anvender handlinger, som åbner deres egne dialogbokse, eller hvis du har brug for mange kombinationer af begivenheder og handlinger.

Det vil ofte være nemmere at kopiere en kombination af begivenheder og handlinger, som du allerede har oprettet, og indsætte den, hvor du ønsker det, og foretage de nødvendige justeringer.

De nødvendige procedurer til dette er beskrevet nedenfor.

Markering af handlinger

- Marker en handling ved at klikke én gang på den.
- Du kan markere flere handlinger ved at holde Ctrl-tasten nede, mens du klikker på de ønskede handlinger.

Markering af kombinationer

- Du kan markere en kombination af begivenheder og handlinger ved blot at klikke på begivenheden.



- Du kan markere flere kombinationer ved at holde Ctrl-tasten nede, mens du klikker på de ønskede begivenheder.
- Du kan markere alle kombinationer af begivenheder og handlinger ved at højreklikke i dialogboksen Begivenheder og vælge Marker alt i genvejsmenuen.

Klipning, kopiering eller sletning af handlinger eller kombinationer

- Du kan **klippe** handlinger eller kombinationer fra det aktive felt ved at markere de elementer, der skal

klippes, holde Skift nede på tastaturet og trække elementerne til ikonet Udklipsholder  i øverste venstre hjørne af dialogboksen Begivenheder. Slip elementerne, når markøren er over ikonet Udklipsholder.

Du kan også højreklikke på de markerede elementer og vælge **Klip** i genvejsmenuen.

- Du kan **kopiere** markerede handlinger eller kombinationer ved at trække dem til ikonet Udklipsholder



(musemarkøren ændres til et +). Elementerne bliver i det aktive felt, men anbringes også i Udklipsholder, hvor de bliver, til du erstatter dem med noget andet.

Du kan også højreklikke på de markerede elementer og vælge **Kopier** i genvejsmenuen.

- Du kan **slette** markerede handlinger eller kombinationer ved at trykke på Delete-tasten eller trække



elementerne til papirkurven .

Du kan også højreklikke på de markerede elementer og vælge **Slet** i genvejsmenuen.

Når du sletter handlinger eller kombinationer, fjernes de fra det aktive felt og placeres ikke i Udklipsholder.

Du kan gendanne slettede handlinger og kombinationer ved at vælge **Fortryd** på værktøjslinjen Hurtig adgang.

Indsætning af handlinger og kombinationer

Du kan indsætte handlinger og kombinationer, du har klippet eller kopieret, i dialogboksen Begivenheder for den samme side eller for en anden side eller et andet objekt på følgende måde:



- Flyt musemarkøren til ikonet Udklipsholder , klik, og træk elementerne tilbage i det aktive felt (musemarkøren ændres til et +).

Du kan også højreklikke i det aktive felt og vælge **Indsæt**.

Flytning af en kombination

- Hvis du vil flytte en kombination (over eller under andre kombinationer), skal du først klikke på begivenheden for at markere hele kombinationen og herefter trække den til den ønskede placering i det aktive felt.

Dette har ingen indvirkning på sidens eller objektets funktion, men kan nogen gange give et bedre overblik over de kombinationer, du har oprettet.

Lagring af handlinger og kombinationer på fanen Bruger

Lige som Udklipsholder i Windows kan Udklipsholder i dialogboksen Begivenheder kun bruges til midlertidig opbevaring. Elementer, der gemmes i Udklipsholder, går tabt, så snart der placeres noget andet på den, eller når computeren lukkes.

Du kan imidlertid gemme handlinger og begivenhedskombinationer permanent på fanen Bruger i dialogboksen Begivenheder på følgende måde:

- Klik på fanen Bruger længst til højre i dialogboksen Begivenheder.
- Træk de markerede handlinger eller begivenhedskombinationer fra det aktive felt til fanen Bruger.

Sådan genbruger du gemte handlinger og kombinationer:

- Åbn dialogboksen Begivenheder for den side eller det objekt, du er ved at programmere.
- Træk handlingerne eller begivenhedskombinationerne fra fanen Bruger ind i det aktive felt.

Lagring af handlinger og kombinationer i multimediekataloget

Du kan også gemme dine foretrukne handlinger og kombinationer til senere brug i multimediekataloget. Du gør det på følgende måde:

- Åbn multimediekataloget ved at vælge **Vis | Vis/skjul | Multimediekatalog**.
- Åbn Brugerområde i multimediekataloget, og opret eller vælg den ønskede kategori.
- Træk handlingerne eller begivenhedskombinationerne ind i kategorien fra det aktive felt.

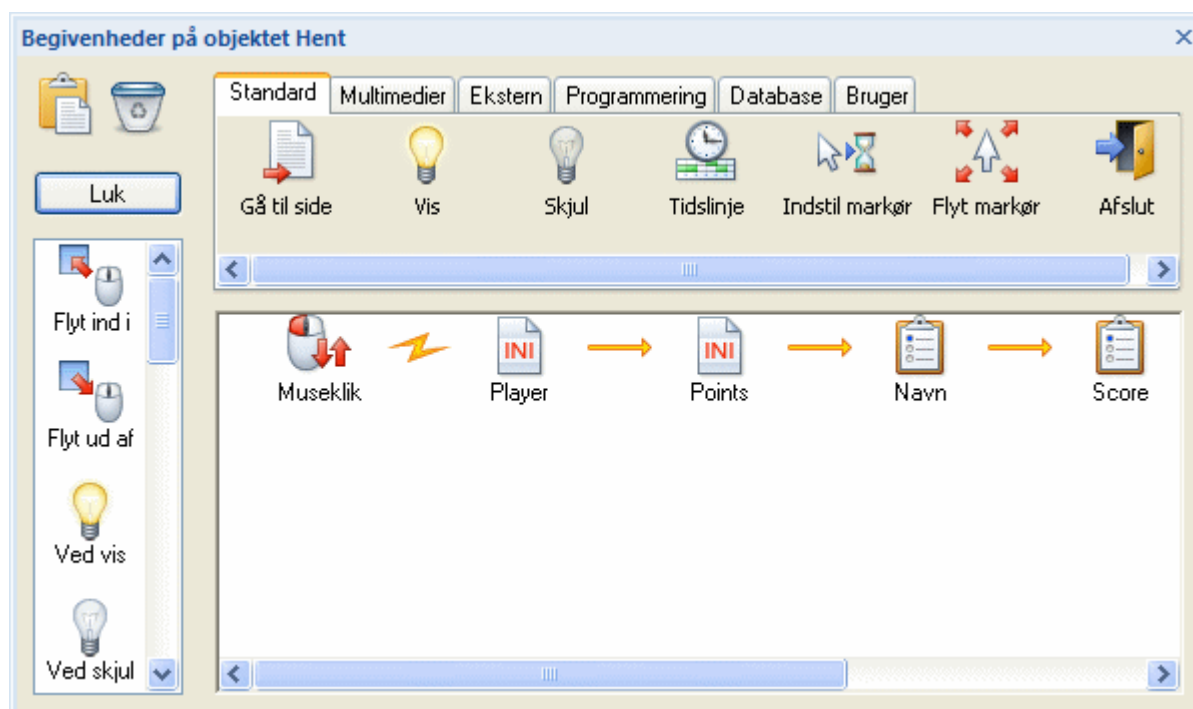
Du kan genbruge de gemte handlinger og kombinationer når som helst ved simpelthen at trække dem ind i dialogboksen Begivenheder for den side eller det objekt, du er ved at programmere.

Yderligere oplysninger om multimediekataloget finder du under "Brug af multimediekataloget".

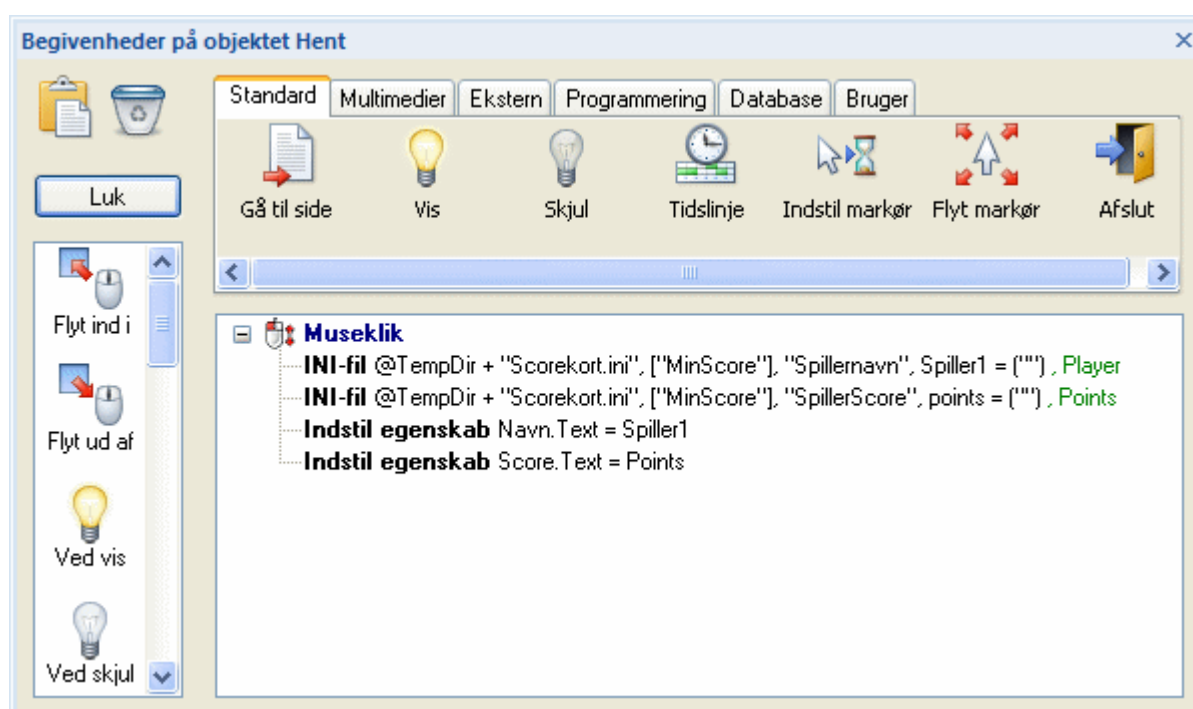
Visning af det aktive felt

Du kan få vist det aktive felt på to forskellige måder:

- I **standardvisning** vises alle de handlinger, der er tilknyttet en begivenhed, i en lang række til højre for begivenheden. Du kan se ikoner for alle handlingerne og tilføje en beskrivelse til ikonet (højreklik på handlingen, og vælg Beskrivelse). Længden af beskrivelsen er imidlertid begrænset af afstanden mellem ikonerne. Hvis en begivenhed har mange handlinger tilknyttet, kan denne visning nemt blive uoverskuelig.



- I **script-visning** (der her viser det samme indhold som ovenfor) vises hver begivenhed og hver handling på separate linjer som i scriptkode. Hver handling vises med flere detaljer. I standardvisning skal du åbne den relevante dialogboks ved at dobbeltklikke på ikonet for handlingen, hvis du vil have vist disse detaljer.



Placering og redigering af handlinger foregår på samme måde i begge visninger. Eneste forskel er altså den måde, indholdet i det aktive felt bliver vist på.

- Du kan skifte mellem standardvisning og script-visning ved at højreklikke i det aktive felt i dialogboksen Begivenheder og vælge eller fravælge **Script-visning**.

Midlertidig deaktivering af begivenheder og handlinger

Mediator giver dig mulighed for at deaktivere bestemte begivenheder og/eller handlinger under test af projektet ved at fjerne dem midlertidigt. Denne funktion virker kun i testtilstand I den eksporterede version af projektet fungerer begivenhederne og handlingerne som normalt, uanset om de er fjernet midlertidigt eller ej.

Sådan deaktiverer du en bestemt handling eller begivenhedskombination midlertidigt:

- Højreklik på den begivenhed eller handling, du vil deaktivere.
- Vælg **Fjern midlertidigt** i genvejsmenuen.

En begivenhed eller handling, der er fjernet midlertidigt, er mærket med et rødt kryds over ikonet.



- Du kan genaktivere begivenheden eller handlingen ved at vælge Fjern midlertidigt igen.

Brug af foruddefinerede begivenhedskombinationer

Mediator leveres med foruddefinerede begivenhedskombinationer, der er gemt på fanen Bruger i dialogboksen Begivenheder.

Klik her-markør



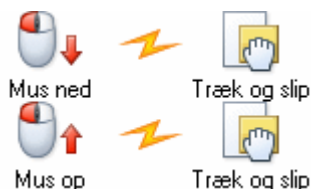
Kombinerer begivenhederne Flyt ind i og Flyt ud af med Markør-handlingen. Ved Flyt ind i ændres markøren til en hånd, og ved Flyt ud af ændres markøren tilbage til normal. Brug denne kombination til hurtigt at oprette markørskift ved knapper, hypertekst, hotspots etc.



Almindelig træk og slip



Kombinerer begivenhederne Mus ned og Mus op med Træk og slip-handlingen. Ved Mus ned markeres det aktuelle objekt som det objekt, der skal trækkes (ved hjælp af systemvariablen @ThisObject). Ved Mus op slippes objektet. Brug denne kombination til hurtigt at oprette træk og slip-funktionalitet for et bestemt objekt.



Udskriv side



Kombinerer handlingerne Rapport og Åbn dokument til at oprette en udskrivningsfunktion. Indsæt denne kombination efter et Museklik (eller en anden begivenhed) for at udskrive den aktuelle side.



Rapport



Åbn dokument

Brug af tastaturbegivenheder



Med tastaturbegivenheder i Mediator kan du programmere bestemte handlinger til at blive udløst, hvis brugeren trykker på bestemte taster.

Når der trykkes på en tast, sker der to ting:

- **Ved tast ned**-begivenheden udløses.
- Systemvariablen **@Key** får tildelt "værdien" af tasten.

Hvis f.eks. brugeren trykker på tasten k, får variabelen @Key tildelt værdien 'k'. Yderligere oplysninger om variabler finder du under "Systemvariabler".

Det samme gælder for Ved tast op. Så snart en tast bliver sluppet, får variabelen @Key tildelt "værdien" af den slupne tast.

Den eneste forskel på de to begivenheder er, hvornår begivenheden bliver udløst.

- **Ved tast ned** udløses, så snart tasten trykkes ned.
- **Ved tast op** udløses, så snart tasten slippes.

Tastaturbegivenhederne bliver udløst, hver gang en tast bliver trykket eller sluppet, medmindre et inputobjekt er aktivt (idet brugeren så indtaster tekst, som ikke skal udløse nogen tastaturbegivenheder).

Du kan vælge at udløse en bestemt handling, når:

- **en bruger trykker på en vilkårlig tast**

I dette tilfælde skal du trække en af de to tastaturbegivenheder ind i det aktive felt efterfulgt af den ønskede handling.

Når brugeren trykker på en vilkårlig tast på tastaturet, bliver begivenheden udløst, og handlingen udført.



Ved tast ned



Billede

- **en bruger trykker på en bestemt tast**

Dette er stadig forholdsvis simpelt. Træk en af tastaturbegivenhederne ind i det aktive felt efterfulgt af en Hvis-Så-Ellers-handling (fra fanen Programming).

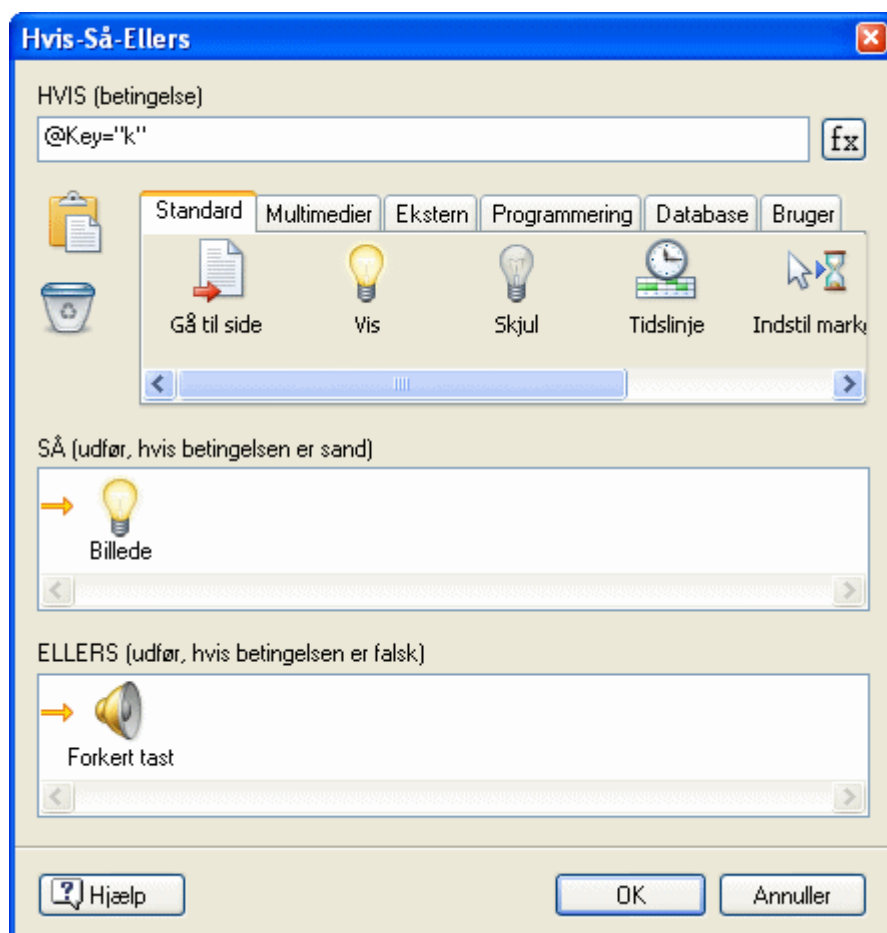


Ved tast op



@Key="k"

I feltet 'HVIS (betingelse)' specificerer du, hvilken tast brugeren skal trykke på for at udløse handlingen. Hvis du ønsker at udløse en handling, når tasten 'k' trykkes ned, skal du skrive @Key="k". Placer den ønskede handling i feltet 'SÅ (udfør, hvis betingelsen er sand)'. Du kan også placere en handling i feltet 'ELLERS (udfør, hvis betingelsen er falsk)', som vil blive udført, hvis der trykkes på en anden tast end 'k'.



Tastaturbegivenhederne reagerer på alle normale taster, kombinationer med Skift eller Ctrl og funktionstasterne F1, F2 osv. med undtagelse af F10. Tal og bogstaver vises i anførselstegn i variabelen @Key: Bogstavet a vises som "a", tallet 6 som "6" osv.



Hvis du ønsker at benytte kombinationer som Ctrl + C eller Skift + X, bør du anvende begivenheden 'Ved tast ned'.

Mulige værdier for @Key:

Tast	@Key
[a].-[z] , [0].-[9]	"a" - "z" , "0" - "9"
[Skift] + [a].-[z]	"A" - "Z"
→ [Højre pil]	"right"
← [Venstre pil]	"left"
↑ [Pil op]	"up"
↓ [Pil ned]	"down"
[Ctrl] + [Pil op]	"ctrl+up"
[Ctrl] + [a]	"ctrl+a"
[Ctrl] + [Skift] + [a]	"ctrl+A"
[Page Up] [Page Down]	"page up" "page down"
[Delete] [Backspace]	"delete" "backspace"
[Tabulator]	"tab"

[Return] [Enter]	"enter"
[Esc]	"escape" (virker kun under kørsel)
[F1].-[F12]	"F1".-"F12" (F10 virker ikke)
[Mellemlumstasten]	" " (mellemlum)

Brug af ressourcer



Mediator giver dig mulighed for at definere ressourcer på dine sider.

En ressource er faktisk bare en handling, du kan foruddefinere og genbruge. Denne simple udbygning af en handling giver dig omfattende nye muligheder. Med ressourcer kan du få objekter til at blinke, afbryde animationer midlertidigt, oprette løkker og meget mere.

Ressourcer kan sammenlignes med mastersider. En masterside lader dig definere objekter, der skal bruges på flere sider, på én gang. På samme måde kan du med en ressource definere en handling én gang og herefter genbruge den mange gange på den samme side.

Hvis du for eksempel ønsker at bruge den nøjagtig samme handling med de nøjagtig samme indstillinger på mange forskellige objekter på din side, kan du oprette handlingen som en ressource. Hvis du senere vil ændre en af indstillingerne, skal du kun ændre ressourcen og ikke alle de objekter, der bruger handlingen.

Eksempel: Du har 28 knapper på en side, der alle afspiller den samme lyd, hvis der bliver klikket på dem. Så beslutter du dig for at ændre lyden. I stedet for at ændre alle 28 knapper, skal du kun ændre ressourcen.



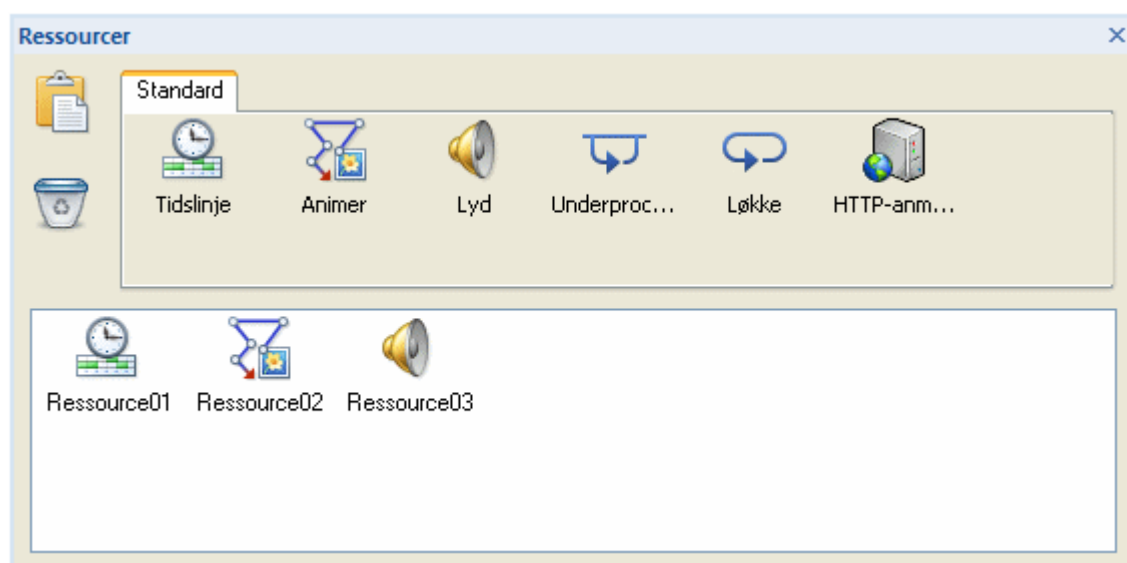
Ressourcer tilhører den side, de er oprettet på, og gælder kun for denne side.

Åbning af dialogboksen Ressourcer

Dialogboksen Ressourcer kan åbnes på forskellige måder:

- Ved at vælge **Side | Interaktivitet | Ressourcer** eller **Vis | Interaktivitet | Ressourcer**.
- Ved at højreklikke på siden og vælge **Ressourcer** i genvejsmenuen.

Du kan lukke dialogboksen Ressourcer ved at klikke på ikonet X i øverste højre hjørne.



Som standard indeholder dialogboksen Ressourcer følgende ressourcer: Tidslinje, Animer, Lyd, Løkke, Underprocedure, Database og HTTP-anmodning.

Du er imidlertid ikke begrænset til disse foruddefinerede ressourcer, idet du kan tilføje ressourcer ved at trække handlinger fra dialogboksen Begivenheder til dialogboksen Ressourcer.

- **Tidslinje-, Animer- og Lydressourcerne** er almindelige handlinger, der også findes i dialogboksen Begivenheder. De kan bruges mange steder og beskrives længere nede i dette emne.
- **Løkkerressourcen** giver dig mulighed for at gentage en handling eller en række handlinger, indtil de afbrydes af en Afbryd-handling. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Løkke/Afbryd".
- **Underprocedureressourcen** giver dig mulighed for at gruppere flere handlinger til genbrug i forskellige objekter. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Underprocedure".
- **Databaseressourcen** er en særlig ressource, der giver dig mulighed for at udveksle data med en database. Du kan læse mere om den under "Brug af databaser" og "Databaseressourcen".
- **HTTP-anmodningsressourcen** er også en særlig ressource. Yderligere oplysninger finder du under emnet "HTTP-anmodningsressourcen".

Oprettelse af ressourcer

- For at oprette en ressource skal du trække den ønskede handling ned i det aktive felt.

Dette åbner den relevante dialogboks, hvor du kan angive indstillingerne for handlingen/ressourcen.

Standardnavnene Ressource01, Ressource02, osv. er sjældent særligt brugbare.

- For at omdøbe en ressource skal du højreklikke på den og vælge **Omdøb** i genvejsmenuen.

Ressourcer fungerer som handlinger.

- For at redigere en ressource skal du dobbeltklikke på den.

Start, midlertidig afbrydelse og standsning af en ressource

- For at starte en ressource skal du indsætte en **Start**-handling i dialogboksen Begivenheder for det objekt, der skal starte ressourcen, og angive navnet på ressourcen.



- Du kan afbryde en ressource midlertidigt ved hjælp af en **Pause**-handling.



- Du kan stoppe en ressource ved hjælp af en **Stop**-handling.



Ressourcebegivenheder

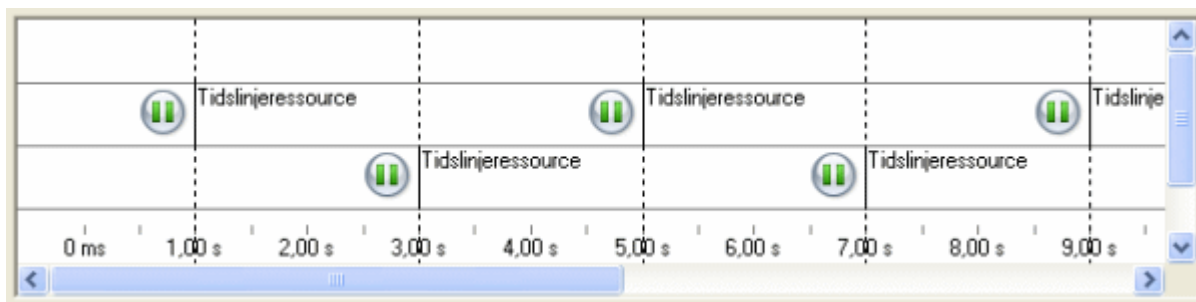


Ud over handlingerne Start, Pause og Stop, som du kan bruge på andre objekter til at manipulere ressourcen med, kan du også placere handlinger på selve ressourcen ved hjælp af begivenhederne **Ved start** og **Ved stop**, der udløses, når ressourcen starter eller stopper.

Brug af Tidslinjeressourcen

Du kan bruge en Pause-handling til at afbryde en tidslinje midlertidigt og en Start-handling til at starte den igen.

Du kan også bruge en Pause-handling i selve tidslinjen, så ressourcen afbryder sig selv. Dette er meget brugbart, når du opretter live-præsentationer, hvor du kan anbringe flere Pause-handlinger i ressourcen og klikke på en knap for at fortsætte præsentationen. På denne måde kan du afvikle præsentationen trinvis.



Du kan få en tidslinjeressource til at starte sig selv, hvorved du skaber en løkke. Placer en Start-handling på det sted i tidslinjeressourcen, hvor du ønsker at starte ressourcen forfra. Vælg selve ressourcen som det objekt, der skal startes.

Du kan finde en fuld beskrivelse af handlingen Tidslinje under emnet "Tidslinje".

Brug af Animer-ressourcen

Fordelen ved denne ressource er, at du i modsætning til en almindelig animation her kan starte, afbryde, stoppe og genoptage en animation. Du kan ligeledes starte den fra mange forskellige objekter som beskrevet ovenfor.

Du kan finde en fuld beskrivelse af Animer-handlingen under emnet "Animer".

Brug af Lydressourcen

Handlerne Start, Stop og Pause virker på alle ressourcer og kan derfor også bruges til at kontrollere en lydresource.

Du kan for eksempel oprette en knap, der starter et stykke musik, en der afbryder det midlertidigt, og en der stopper det, eller starter en anden lydresource.

Du kan desuden bruge Lydstyrke-handlingen til at styre lydens styrke og balance.

Du kan finde en fuld beskrivelse af disse handlinger under emnerne "Lyd" og "Lydstyrke".

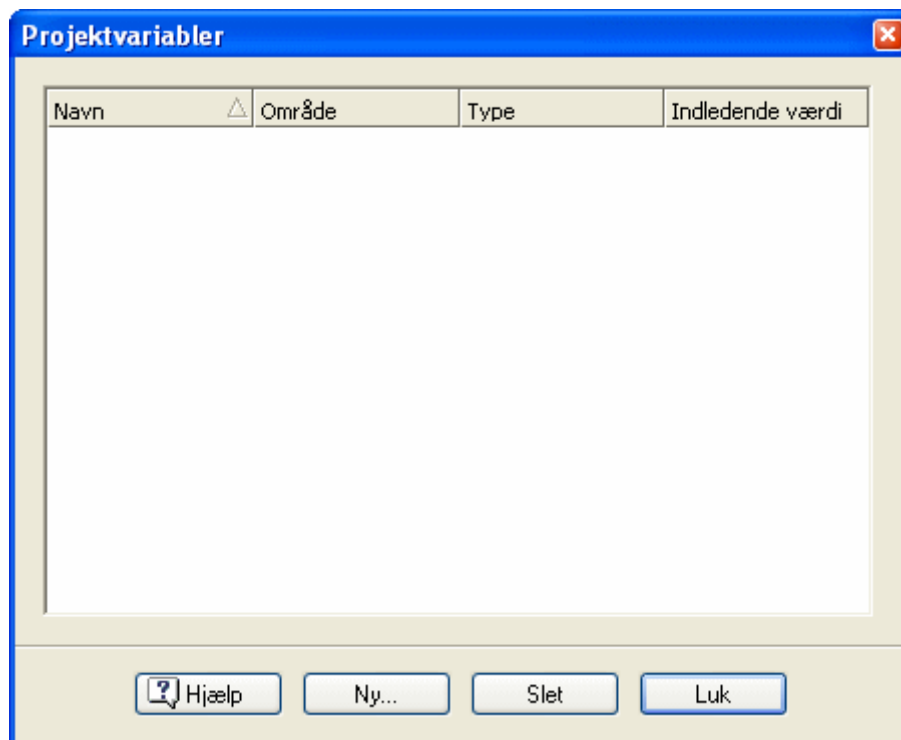
Brug af projektvariabler



Mediator giver dig mulighed for at oprette projektvariabler, som du kan kombinere med andre projekt- eller systemvariabler for at oprette udtryk.

Oprettelse af en projektvariabel

- Åbn dialogboksen Projektvariabler ved at vælge **Vis | Programmering | Variabler**.



Her kan du oprette nye variabler, ændre type og område for eksisterende variabler eller slette dem.

Du kan bruge feltet Indledende værdi til at tildele variablen en sådan værdi.

Definition af variabelens område

En projektvariabel kan være lokal eller global:

- **Lokale variabler** kan kun bruges på den side, hvor de er oprettet.
Brug dem til beregninger, som du kun skal bruge på bestemte sider.
Lokale variabler med samme navn, der er placeret på forskellige sider, har ingen indflydelse på hinanden.
- **Globale variabler** kan bruges og er tilgængelige på alle sider i dokumentet.
Hvis du på en bestemt side vil vise resultatet af en beregning, der er udført på en anden side, skal du bruge en global variabel. Hvis du vil spørge efter brugerens navn på en side og bruge det på en anden side, skal du ligeledes gemme det i en global variabel.
Globale variabler skal have unikke navne.

Definition af variabelens type

Mediator understøtter seks forskellige variabeltyper:

- **Tekst**
En række ASCII-tegn, normalt bogstaver, specialtegn og tal.
Bemærk, at tal, der opbevares i tekstvariabler, ikke kan bruges i beregninger.
- **Decimaltal**
Decimaltal fra $3,4 \cdot 10^{-38}$ potens til $3,4 \cdot 10^{38}$ potens (32 bit).
- **Heltal**
Heltal fra -2.147.483.648 til 2.147.483.647 (32 bit).

- **Boolesk (sand/falsk)**

I modsætning til de øvrige typer kan booleske variabler kun have én værdi: 1 (Sand) eller 0 (Falsk).

Alle sammenligninger resulterer i et Sandt/Falsk-udtryk.

- **Objekt**

Objektvariabler er variabler, der indeholder en reference til et objekt. På denne måde kan du ændre et objekt under kørslen uden at kende dets identitet i designfasen.

Du kan tildele et objekt til en objektvariabel på to måder:

- Ved hjælp af Tildel-handlingen i Mediator
- Ved hjælp af en Assign-sætning i et script

- **Array**

Arrayvariabler lader dig gemme mere end én værdi. De er beskrevet i detaljer nedenfor.



Kun heltal og decimaltal kan bruges i beregninger.

Brug af arrays

Et array er en variabel med et indeks, hvilket gør det muligt at gemme mere end én værdi i den.

I nedenstående eksempel er "Array" navnet på arrayvariablen, og udtrykket i firkantede parenteser [] er indekset.

```
Array[0] = "test"
```

```
Array[1] = "abc"
```



Det er ikke muligt at oprette et array med værdier i dialogboksen Variabler.

Mediator-arrays har kun én dimension, som du ikke behøver at specificere. Arrayet udvides automatisk i takt med, at du føjer flere værdier til det.

De data, der opbevares i et array, er af varianttypen. Du behøver derfor ikke angive en variabeltype (tekst, decimaltal, heltal, boolesk etc.). I stedet arver hvert element i arrayet automatisk typen fra den værdi, der gemmes i det.

Du kan for eksempel tildele følgende værdier til variabelen "Array" uden at behøve at angive en værditype:

```
Array[0] = "Test"
```

```
Array[1] = 512
```



Indekset skal stå lige efter arrayets navn uden mellemrum, altså Array[0] og ikke Array [0].

Arrayets indeks implementeres som en streng. I det følgende eksempel konverteres hver enkelt indeksværdi til en streng:

```
Array[0] = 400
```

```
Array["test"] = 500
```

```
Array["abc"] = "text"
```

Dette betyder, at

```
Array[0] = 5
```

er det samme som

```
Array["0"] = 5
```

Værdierne opbevares i arrayet i den rækkefølge, indeksene tilføjes i. Dette er kun relevant, hvis du bruger et script til at iterere indeksene (nøglerne).

Brug af arrays med Tildel-handlingen

- Du kan tildele en værdi til et bestemt element i et array ved at angive elementet og dets indeks i feltet Variabel i dialogboksen Tildel, f.eks. `Array["Test"]`, og indtaste tildelingsudtrykket som sædvanligt.
- Du kan fjerne et enkelt element fra et array ved at angive elementet og dets indeks i feltet Variabel og lade tildelingsudtrykket stå tomt.
- Du kan rydde et array ved at angive dets navn i feltet Variabel og lade indeks og tildelingsudtryk stå tomme.

Brug af arrays i Mediator-objekter

Du kan bruge arrays i listeobjekter og inputobjekter:

- Du kan få vist indholdet af et array på en liste ved at tildele det pågældende array til listen ved hjælp af egenskaben `DataArray` for listen. Med en Indstil egenskab-handling ville du f.eks. få følgende:

```
Liste.DataArray = Array
```

Du behøver ikke at angive arrayets indeks.

Du kan også tildele indholdet af en liste til et array.

- Du kan udføre tilsvarende procedurer for inputobjekter med flere linjer ved hjælp af egenskaben `TextArray` for objekterne.

Brug af arrays i HTTP-anmodningsressourcen

Du kan også referere til arrays i feltet Data i HTTP-anmodningsressourcen.

Feltet Data udvides automatisk med indekset som parameternavn. Så hvis du har følgende:

```
Array["param1"] = "test"
```

```
Array["param2"] = "abc"
```

... udvides feltet Data til følgende:

```
param1=test&param2=abc
```

Integration med script

Mediator-arrayet svarer ikke til et array i script, men til et objekt.

For at få adgang til dataene i arrayet kan scriptet bruge følgende funktioner:

- `Get(indeks)`
- `Put(indeks,data)`
- `Clear()`
- `Remove(indeks)`

Array-objektet implementerer desuden en beholdergrænseflade, så du kan bruge "For each"-sætninger på arrayet.

"Keys" er et underobjekt, der implementerer en beholdergrænseflade til iteration af nøglerne (indekset).

Nedenstående kode viser for eksempel en meddelelsesboks med hvert enkelt indeks:

```
For each index in mitarray.Keys
    MsgBox index
Next
```

Brug af udtryk



Du kan bruge variabler og udtryk i mange af felterne i Mediators handlinger, herunder de fleste Varighed-felter.

Et udtryk kan være en kombination af projektvariabler, systemvariabler, tal, objekttegenskaber i notationen *Objekt.Egenskab*, funktioner og fast tekst i anførselstegn, alle forbundet med operatorer.

Her er to eksempler på de fordele, der er ved at bruge variabler og udtryk i et Mediator-projekt:

- Du kan angive en variabel i stedet for et sidenavn i Gå til side-handlingen. Når handlingen startes, aflæses værdien af variabelen, og værdien bruges herefter som det sidenavn, der skal skiftes til. På denne måde kan Mediator under kørslen bestemme navnet på den side, der skal vises, baseret på variabelens indhold.
- Du kan bruge et udtryk i feltet Varighed i en Animer-handling. Udtrykket evalueres først, når handlingen startes. På denne måde kan Mediator under kørslen bestemme varigheden af animationen baseret på udtrykkets indhold.

Knappen **Udtryk**  vises ved siden af nogle af de felter, du kan bruge udtryk i.

Ved at klikke på denne knap får du adgang til følgende elementer, som du kan bruge til at opbygge udtryk:

- **Systemvariabler**

Foruddefinerede variabler, der kan hjælpe dig på mange forskellige måder. For eksempel indeholder @Key værdien af den sidst brugte tast på tastaturet, @Date viser datoen, @TempDir indeholder stien til den midlertidige mappe på brugerens computer osv. Du kan bruge disse systemvariabler direkte i udtryksfelter.

Du kan finde en komplet liste over de indbyggede systemvariabler under "Systemvariabler" i afsnittet Reference.

- **Funktioner**

Denne liste viser de foruddefinerede funktioner, du kan bruge sammen med variabler, f.eks. STRING, INT, COS etc.

Du kan finde en komplet liste over de indbyggede funktioner under "Funktioner" i afsnittet Reference.

- **Operatorer**

Denne liste viser de tilgængelige operatorer. Du kan bruge operatorer til at addere eller multiplicere værdier, kombinere variabler, kontrollere, om en værdi er større eller mindre end en anden, etc.

Yderligere oplysninger om operatorer finder du under "Brug af operatorer".

- **Projektvariabler**

Denne liste viser de variabler, du selv har oprettet i projektet. Den inkluderer alle lokale og globale variabler.

Yderligere oplysninger om projektvariabler finder du under "Brug af projektvariabler".

Brug af udtryk til at opbygge filnavne

Du kan også bruge udtryk til at opbygge fil- og stinavne til eksterne filer. Hvi du gør dette og vil eksportere og distribuere projektet til andre brugere, skal du sikre dig, at Mediator inkluderer filerne i den eksporterede version, ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** eller **Forbered | Ekstra programfiler** inden eksporten. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Brug af objektudtryk

Objektudtryk er udtryk af typen objekt. De har følgende syntaks:

Objekt.Egenskab

hvor *objekt* kan være navnet på et Mediator-objekt eller en objektvariabel, dvs. en projektvariabel, der refererer til et objekt.

Objektudtryk kan bruges på forskellige måder:

- I Mediator-handlinger, der refererer til objekter: Vis/Skjul, Start/Stop/Pause etc.
- Til at hente eller indstille egenskaber i Mediator-udtryk med et af følgende:
 - *Objektvariabel.Egenskab* (objektvariabel)
 - *Objektnavn.Egenskab* (objektkonstant)
- Til at overføre referencer til Mediator-objekter fra Mediator til scriptkode (parametre i Script-handlingen)

Brug af operatorer



En operator lader dig udføre en operation på to udtryk. Du kan vælge operatoren på en liste ved at klikke på knappen **Udtryk fx**, som findes i de fleste dialogbokse, der vedrører programmering. Ofte er det dog hurtigere at indtaste operatoren selv.

Prioritet	Mediator	Funktion
1	()	Parentes
2	^	Potens
	*	Multiplikation
	/	Division
3	+	Addition
	-	Subtraktion
4	=	Sammenligning
	<>	Ikke lig med
	<	Mindre end
	<=	Mindre end eller lig med
	>	Større end
	>=	Større end eller lig med
5	AND	Og
	OR	Eller

Alle operatorer inden for den samme prioritetsgruppe har samme prioritet (rækkefølge, de bliver udført i).

Operatorerne i gruppe 1, 2, 4 og 5 kan ikke bruges i tekstudtryk

Alle operatorer i gruppe 4 giver Sand eller Falsk som resultat.

Eksempler:

$10 + 5 * 2 = 20$ (* har prioritet over +)
 $(10 + 5) * 2 = 30$ (udtryk i parentes udregnes før anvendelse af *)
 $2 \wedge 3 = 8$ (2 i 3. potens)
 $2 \wedge 3 + 2 = 10$ (^ har prioritet over +)
`"Medi" + "ator" = "Mediator"` (addition af to tekstudtryk)
 $10 < 20 = \text{Sandt}$ (sammenligning af to tal)

Brug af styretegn

→ Avanceret

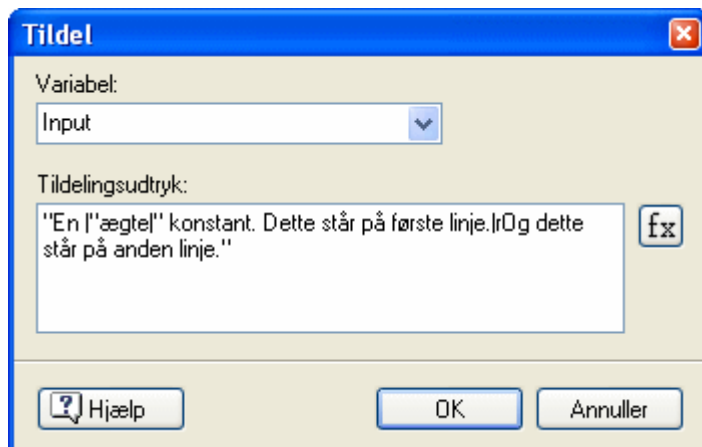
Tegnet | har en særlig funktion i Mediator. Det kaldes et "styretegn". Du kan bruge det i kombinationer med andre tegn til at indsætte nye linjer og andre specialtegn i variabler og tekstfiler.

Nedenstående liste viser en række nyttige kombinationer:

Indtastede tegn	Resultater i følgende	Kommentar
		Idet har en særlig funktion i Mediator, skal du indtaste den to gange, altså , hvis du ønsker at bruge den lodrette streg som tegn i en tekst.
"	"	Skriv " for at indsætte anførselstegn i et udtryk
r	Linjeskift (CR)	Skriv r for at skifte til en ny linje i et udtryk
n	Linjeskift (LF)	Du kan også skrive n for at skifte til en ny linje i et udtryk

Eksempler

"Dette er en tekstkonstant"	Tekst placeret i anførselstegn i en Tildel-handling
"En "ægte " konstant"	For at bruge anførselstegn i udtrykket skal du placere en foran hvert ".
"Dette står på første linje. rOg dette står på anden linje."	r svarer til et linjeskift, så teksten vil se således ud: Dette står på første linje. Og dette står på anden linje.



En "ægte" konstant. Dette står på første linje.
Og dette står på anden linje.

Brug af o8o-filer



En o8o-fil er en Mediator-fil, der indeholder et eller flere Mediator-elementer. Det kan f.eks. være sider, objekter, handlinger, begivenheder med handlinger og så videre.

Hvis du har oprettet universalfunktioner, som du bruger ofte, kan du for eksempel gemme dem som o8o-filer, så du let kan genbruge dem.

Et simpelt eksempel er kombinationen "Flyt ind i - Skift markør til hånd" og "Flyt ud af - Nulstil markør til normal". Denne kombination af begivenheder og handlinger bruges ofte og er derfor som standard gemt som o8o-fil med navnet Klik her-markør på fanen Bruger i dialogboksen Begivenheder.



Oprettelse af en o8o-fil

- Konfigurer de ønskede begivenheder og handlinger, marker dem alle, og træk markeringen ud på skrivebordet, til en mappe, til Brugerområde i Mediators multimediekatalog eller til fanen Bruger i dialogboksen Begivenheder.

Mediator opretter automatisk en o8o-fil, der indeholder begivenhederne og handlingerne. Du kan gøre det samme med f.eks. objekter, hvis du for eksempel har et særligt objekt, du ikke vil oprette fra bunden hver gang. Alle objektets funktioner er inkluderet i o8o-filen.

Brug af en o8o-fil

For at bruge en o8o-fil skal du blot trække den ind i Mediator-projektet fra det sted, hvor du placerede den. Du kan slippe den i arbejdsområdet, i dialogboksen Begivenheder, i dialogboksen Ressourcer og så videre. En o8o-fil, der indeholder et objekt, kan dog ikke trækkes til dialogboksen Begivenheder.

Brug af o8o-filer med makroer

o8o-filer er særligt nyttige, når du bruger makroer, da de objekter eller handlinger, der oprettes af et makroscript, skal placeres i en o8o-fil.

Hvis du vil oprette en diasshow-makro, skal du f.eks. blot på forhånd definere det billedobjekt, du vil bruge. Lad herefter makroen indsætte det på siderne og ændre stien til filen i hvert objekt, makroen har oprettet.

Udskrivning af tekst og billeder



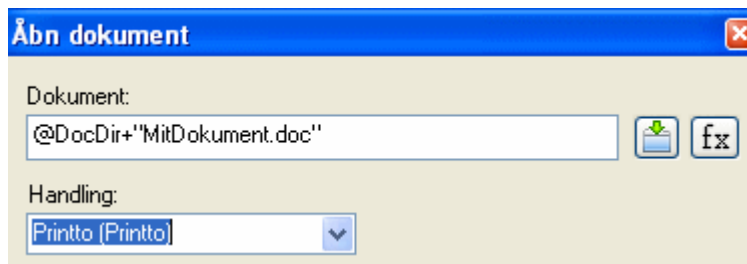
Udskrivning af tekst og billeder fra et Mediator-projekt kan bl.a. udføres ved hjælp af handlingerne **Åbn dokument** og **Kør**.

Udskrivning af tekst

Åbn dokument-handlingen er perfekt til udskrivning af enhver form for tekstdokument.

Feltet 'Handling' giver dig adgang til de samme kommandoer, som hvis du højreklikkede på dokumentet på computeren. Ved at vælge 'Udskriv' får du dermed mulighed for at åbne, udskrive og lukke dokumentet. Vær imidlertid opmærksom på, at de tilgængelige handlinger afhænger af det program, der er tilknyttet det pågældende filtypenavn på computeren. De handlinger, der er tilgængelige for slutbrugeren, er derfor muligvis ikke de samme som de handlinger, der er tilgængelige for dig.

Her har vi valgt at udskrive en Microsoft® Word-fil, der er placeret i samme mappe som vores Mediator-projekt, ved hjælp af systemvariablen @DocDir.



Du kan også bruge handlingen **Kør** og Notesblok til at udskrive simple tekstfiler.

- Indtast "Notepad /p" i feltet 'Program' (uden anførselstegn), og indtast filnavnet, f.eks. "Min_tekstfil.txt" i feltet 'Kommandolinje'.

Handlingen Kør åbner Notesblok, og parameteren /p åbner, udskriver og lukker Min_tekstfil.txt.



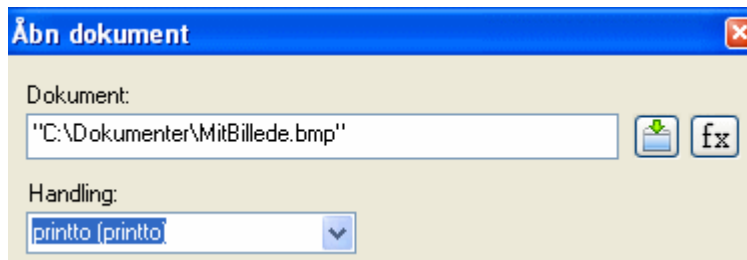
For at udskrive formateret tekst skal du bruge Windows-programmet WordPad i stedet for Notesblok:

- Skriv "Write /p" i feltet 'Program' (med anførselstegn), og indtast filnavnet, f.eks. "Min_tekstfil.txt" i feltet 'Kommandolinje'.

Udskrivning af billeder

Åbn dokument-handlingens virker også fint med billeder.

- Indtast stien til billedet.
- Vælg 'Udskriv' i feltet 'Handling' feltet for at åbne, udskrive og lukke billedet.



Hvis du udskriver tekst eller billeder, der ikke er en integreret del af et projekt, som du ønsker at eksportere og distribuere til andre, skal du føje filerne til projektet for at sikre, at Mediator medtager dem ved eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data og programfiler".

Brug af søgningsstyring



Mediator giver brugerne mulighed for at søge efter nøgleord og tekst i projektet under kørslen. Til dette formål opretholder Mediator to indbyggede søgelister pr. projekt:

- En **nøgleordsliste**

Denne liste indeholder alle de nøgleord, du har føjet til projektet. Du kan føje nøgleord til alle sider og objekter via feltet Nøgleord i dialogboksen Egenskaber for de respektive elementer. Nøgleord skal adskilles af semikolon:

Top-masterside	...
Nøgleord	mærke;produkt
Søgbar	☒ Sand
Inkluder i indhold	☒ Sand

- En **tekstsøgningsliste**

Denne liste opretholdes automatisk af Mediator og indeholder alle de ord, der forekommer i projektets sidebeskrivelser, tekstobjekter, overskriftsobjekter og knapper.



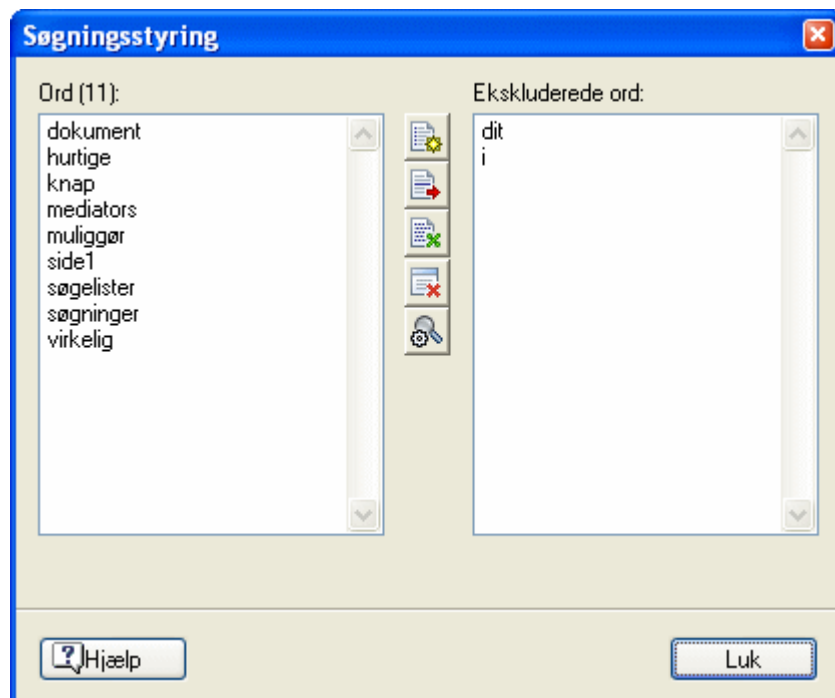
Før et ord kan føjes til listen, skal egenskaben 'Søgbar' være indstillet til Sand for både objektet og den side, det tilhører.

Søgbar ☒ Sand

Opretholdelse af søgelister

Formålet med søgningsstyringen er at fjerne ubetydelige ord (såsom "og", "eller", "en", "det" etc.) fra de to søgningslister for at optimere søgehastigheden.

➤ Vælg **Gennemse | Søg | Søgningsstyring** for at åbne dialogboksen Søgningsstyring:



Det venstre felt i denne dialogboks viser alle de ord, der findes på listen over nøgleord og tekstsøgningslisten, mens det højre felt indeholder en liste over ord, der er ekskluderet fra søgningen.

Ikonerne i midten giver dig mulighed for at redigere listerne:

- Hvis du klikker på , slettes listen over ekskluderede ord.
- Hvis du klikker på , flyttes det eller de markerede ord fra søgelisten til venstre til listen over ekskluderede ord til højre.
- Hvis du klikker på , kan du ekskludere ord efter, hvor ofte de forekommer i projektet

Hvis du indtaster værdien 5 i feltet 'Hyppighed', vil alle ord, der forekommer på mere end 5 sider, blive ekskluderet fra søgningen.

Du kan også angive denne værdi i procent, f.eks. 2 %, hvilket vil fjerne alle ord fra søgelisten, der forekommer på mere end 2 % af alle sider.

- Hvis du klikker på , fjernes det markerede ord fra listen over ekskluderede ord. Herved bliver ordet igen søgbart.
- Hvis du klikker på , opdateres søgelisterne. Vær opmærksom på, at dette kan tage lang tid for større dokumenter. Du kan afbryde processen, men i så fald opdateres søgelisterne naturligvis ikke helt.



Du kan markere flere ord på en af listerne ved at holde Ctrl-tasten nede, mens du markerer ordene.

Søgning efter nøgleord eller tekst under kørsel

Brugerne kan søge efter bestemte ord i Mediator-projektet på to måder under kørsel:

- **Ved hjælp af en liste**

En liste af typen 'Indeks' viser alle de ord, projektets nøgleordsliste indeholder, mens en liste af typen 'Søgeord' viser alle ord på nøgleords- og/eller tekstsøgningslisten.

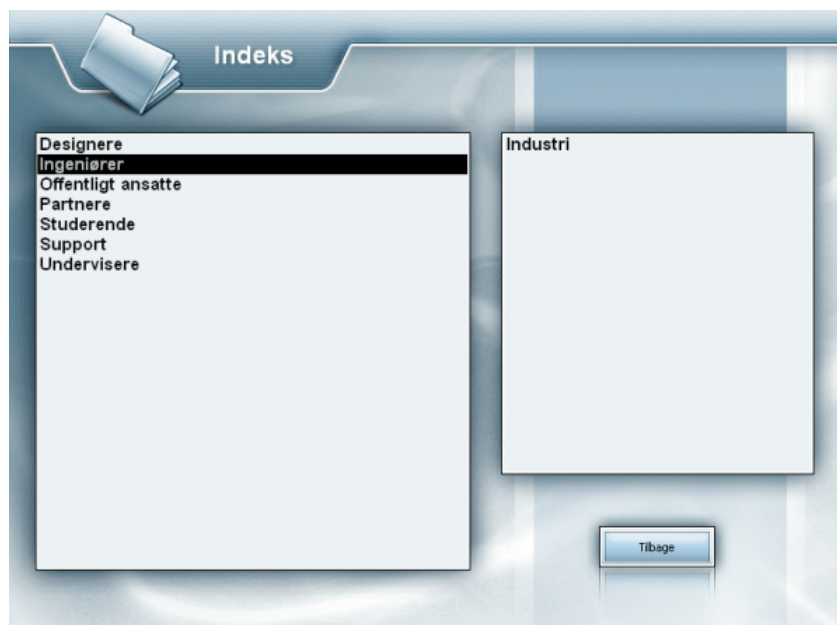
Du kan herefter bestemme, hvilken handling der skal udløses, afhængigt af hvilket ord brugeren vælger på listen.

Yderligere oplysninger om lister finder du under "Egenskaber for liste: fanen Liste".

- **Ved hjælp af en foruddefineret side**

Du kan inkludere en af Mediators foruddefinerede indeks- eller søgesider i projektet. Ud over at vise indholdet af nøgleords- og tekstsøgningslisterne har siderne den uundværlige funktionalitet, at de lader brugeren klikke på et ord og automatisk gå til den side, der indeholder det pågældende ord.

Yderligere oplysninger om foruddefinerede sider finder du under "Brug af dynamiske skabeloner".



Overblik over multimediekataloget

Multimediekataloget består af forskellige kategorier, hvoraf nogle har underkategorier:

- **Brugerområde:** Dette område er til dit eget brug. Du kan tilføje eller trække elementer ind i det, oprette så mange underkategorier, du ønsker, samt endda forbinde en eller flere af dine brugerkategorier med en ekstern mappe. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af elementer til multimediekataloget" nedenfor.
- **Skabeloner:** Indeholder navigationslinjer og afspillerlinjer, som du direkte kan indsætte på din side.
- **Knapper:** Indeholder alle de knapper, som anvendes i de sidelayouts, der er tilgængelige ved oprettelse af en side, adskillige firkantede og runde knapper samt et komplet udvalg af trykknapper.
- **Clipart:** Indeholder mere end 1500 billeder af meget høj kvalitet, som dækker mange forskellige uddannelsesområder samt erhvervs- og webrelaterede illustrationer. Indeholder også animerede GIF'er, fotos, mange forskellige baggrunde og BumpMaps.
- **Lyde:** Indeholder et bredt udvalg af forskellige lyde, som du kan trække direkte til dine sider eller objekter for automatisk at oprette den relevante lydhandling.
- **Preloaders:** Indeholder forskellige Flash-preloaders.
- **Foretrukne:** Du kan indsætte et hvilket som helst element, som du hurtigt vil kunne finde igen, i denne kategori.
- **Seneste:** Når du indsætter et element fra multimediekataloget på din side, kopieres det automatisk til kategorien Seneste. Hermed kan du hurtigt finde hyppigt brugte multimedieelementer, hvis du vil bruge dem igen.
- **Søgeresultat:** Denne kategori vises kun, hvis du har foretaget en søgning i multimediekataloget. Her vises alle de elementer i kataloget, som passer til dine søgekriterier.

Du kan få yderligere oplysninger om brug af nogle af disse elementer under emnet "Multimediekatalogets indhold".

Vigtigt: Multimediekataloget viser kun de elementer, som er kompatible med din dokumenttype. Hvis du f.eks. har valgt dokumenttypen HTML, vil multimedieelementer, som ikke understøttes ved eksport til HTML, ikke blive vist i multimediekataloget. Dokumenttypen defineres normalt, når dokumentet oprettes, men du kan altid vælge en anden dokumenttype senere (se "Dokumentegenskaber"). Hvis du gør det, viser Mediator en meddelelse om, at du bør sikre dig, at alle elementer i projektet er kompatible med den nye dokumenttype.

Gennemsyn af multimediekataloget

- Du kan se indholdet af en kategori ved at klikke på den eller trykke på tasterne pil op og pil ned på tastaturet.

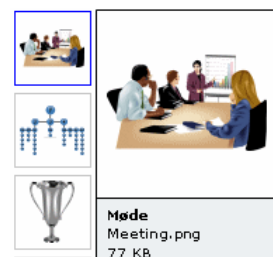
En lille pil ved siden af kategoriens navn viser, at denne kategori indeholder underkategorier.

- Klik på pilen, eller brug højrepilen på tastaturet for at se en liste over underkategorierne.



Du kan skjule kategorien igen ved at klikke på pilen eller ved at bruge venstrepilen på tastaturet.

Du kan se et forstørret billede af et multimedieelement ved at placere markøren på elementet. Udover forstørrelsen vises også information om elementets navn og størrelse.



Brug af elementer fra multimediekataloget

➤ Du kan indsætte et element fra multimediekataloget på siden ved blot at trække det ind fra kataloget.

Nogle elementer består af flere objekter samlet i en gruppe. Når de trækkes ind på siden, vises de derfor som en gruppe på objektlisten  .

Du kan åbne et grupperet objekt (f.eks. for at redigere en knaptekst) på to måder:

- Åbn gruppen på objektlisten (klik på +-tegnet), og marker det af gruppens objekter, du vil redigere.
- Hold Ctrl-tasten nede, og klik derefter på det objekt, du vil redigere.

Brug af kategorien Foretrukne

Hvis du ofte bruger de samme elementer, kan du hurtigt finde dem igen ved at placere dem i kategorien Foretrukne. Du kan gøre dette på to måder:

- Ved at højreklikke på elementet og vælge **Føj til Foretrukne** i genvejsmenuen.
- Ved at trække elementet fra en af katalogets andre kategorier over i kategorien Foretrukne.

Elementet er nu kopieret til kategorien Foretrukne. Hvis du senere vil slette det fra denne kategori, skal du højreklikke på det og vælge **Fjern fra Foretrukne** i genvejsmenuen.

Søgning i multimediekataloget

Hvis du har brug for et element vedrørende et bestemt emne (f.eks. Europa) eller en bestemt elementtype (f.eks. en knap), kan du i kataloget søge efter de ønskede elementer:

- Skriv et søgeord i feltet **Søg efter**. Hvis du f.eks. er ved at tegne et kort, som beskriver forskellige lande, og vil indsætte landenes flag, kan du skrive ordet "flag". Så snart du indsætter det tredje bogstav (i dette tilfælde "a"), dukker der billeder og flag op i kategorien Søgeresultat.
- (Valgfrit) Hvis du vil indsnævre søgningen til kun at omfatte en bestemt kategori, kan du vælge denne kategori i feltet **Søg i** og derefter klikke på ikonet Søg  for at starte søgningen igen.
- Rul i kategorien Søgeresultat, til du finder det ønskede flag.



Under søgningen ændres søgeikonet til . Du kan til enhver tid afbryde en søgning ved at klikke på dette ikon.

Søgninger i multimediekataloget er baseret på nøgleord. Multimediekatalogets elementer har mange forskellige nøgleord, så du hurtigt kan finde det, du søger. Nedenfor kan du se eksempler på de nøgleord, du kan søge efter.

mennesker, mænd, kvinder, børn, bygninger, symboler, lande, kort, flag, dyr, planter, computer, transport

Hvis du leder efter en bestemt elementtype, f.eks. pile eller knapper med en bestemt form eller farve, kan du søge i multimediekataloget ved at skrive f.eks. "pile" eller "lilla".

Når du indtaster et ords første fem bogstaver eller hele ordet i feltet 'Søg efter', gennemgår Mediator alle de nøgleord, der passer til multimediekatalogets elementer. Alle de elementer, der er tilknyttet et eller flere nøgleord med de bogstaver, du skrev, dukker nu op i kategorien Søgeresultat.

Du kan se, hvilke nøgleord der passer til et bestemt element, og endda tilføje dine egne:

- Højreklik på elementet i multimediekataloget.
- Vælg **Egenskaber** i genvejsmenuen.

Dialogboksen Egenskaber åbnes.



- Indtast de nye nøgleord, som elementet skal reagere på. Adskil dem ved hjælp af semikolon.



Med dialogboksen Egenskaber kan du også redigere eller fjerne uønskede nøgleord eller ændre den beskrivelse, der vises, når du forstørrer elementet.

Tilføjelse af elementer til multimediekataloget

Du kan gemme dine egne elementer i multimediekataloget til senere brug, enten i en eksisterende kategori eller i Brugerområde. I Brugerområde kan du også oprette, omdøbe eller slette dine egne kategorier.

- De elementer, du føjer til de eksisterende kategorier, er kendetegnet ved et lille genvejsikon, som viser, at de ikke er blevet kopieret til multimediekataloget, men kun er indsat som et link til det faktiske element.



- De elementer, du føjer til Brugerområdes kategorier, er kendetegnet ved en lille grå pil.



Du kan føje et element til multimediekataloget på forskellige måder. Her er en af dem:

- Vælg den kategori, hvor du vil gemme elementet.
- Højreklik på kategorien, og vælg **Tilføj element** i genvejsmenuen.
- Vælg elementet i dialogboksen Åbn.

Du kan også tilføje elementer ved at trække dem ind fra skrivebordet, hvis deres filtype svarer til indholdet af den kategori, hvor du vil placere dem

Derudover kan du kopiere følgende Mediator-elementer direkte ind i dine kategorier i Brugerområde:

- Mediator-objekter
- Mediator-sider
- Mediator-handlinger eller -kombinationer (f.eks. en begivenhed og alle dens handlinger)

Dermed kan du gemme disse elementer til senere brug. I nedenstående afsnit kan du læse, hvordan du gør.



Mediator-elementer føjes til multimediekataloget med filtypenavnet ".o8o", som er specifikt for Mediator.

Kopiering af Mediator-objekter til Brugerområde

- Åbn objektlisten.

- Vælg den ønskede kategori i Brugerområde.
- Træk objektet/objekterne fra objektlisten til kategorien i Brugerområde.

Vigtigt: Du kan ikke trække et objekt direkte fra en Mediator-side ind i multimediekataloget. Du skal markere det på objektlisten og trække det ind derfra.

Du kan også højreklikke på et objekt og vælge **Rediger | Gem i multimediekataloget**. Hvis du gør dette, placeres objektet i roden af Brugerområde.

Kopiering af Mediator-sider til Brugerområde

- Marker siden/siderne på sidelisten, og træk det markerede ind i den ønskede kategori i Brugerområde.

Du kan også højreklikke på en side og vælge **Rediger | Gem i multimediekataloget**. Hvis du gør dette, placeres siden i roden af Brugerområde.

Kopiering af Mediator-handlinger og -kombinationer til Brugerområde

- Åbn dialogboksen Begivenheder for det objekt, hvis begivenheder og/eller handlinger du vil kopiere.

Herefter kan du gøre et af følgende:

- Trække en begivenhed ind i den ønskede kategori for at kopiere begivenheden og dens handlinger
- Markere en eller flere handlinger og trække dem ind i den ønskede kategori.



Du kan også kopiere handlinger og kombinationer fra dialogboksen Tidslinje og indsætte dem i Brugerområde.



Hvis du ønsker at trække flere elementer fra Mediator samtidigt, kan du holde Ctrl-tasten nede, mens du markerer de ønskede elementer. Træk derefter det markerede ind i kategorien. Det markerede bliver nu tilføjet som en enkelt .o8o- fil, og får samme navn som det først markerede element. Hvis du senere trækker filen tilbage i Mediator, bliver elementerne skilt ad igen.

Omdøbning af et element

Du kan navngive de elementer, du føjer til multimediekataloget, eller omdøbe eksisterende elementer på følgende måde:

- Højreklik på det element, du vil omdøbe og vælg **Egenskaber** i genvejsmenuen.
- Indtast en ny beskrivelse.

Den nye beskrivelse vises, når du forstørrer elementet.

Sletning af et element

Du kan slette et element fra multimediekataloget på følgende måde.

- Højreklik på det, og vælg **Slet** i genvejsmenuen, eller marker det, og tryk på Delete.

Oprettelse af en kategori i Brugerområde

Du kan oprette dine egne kategorier i Brugerområde på følgende måde:

- Højreklik på Brugerområde eller på den underkategori i Brugerområde, kategorien skal oprettes i.
- Vælg **Opret kategori** i genvejsmenuen.
- Indtast den nye kategoris navn i det hvide felt.



Du kan også omdøbe eller slette en kategori i Brugerområde ved at højreklikke på den og vælge Omdøb kategori eller Slet kategori i genvejsmenuen.

Nulstilling af multimediekataloget

Du kan til enhver tid gendanne multimediekatalogets oprindelige indhold.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Klik på **Mediator-indstillinger**.
- Klik på **Indstillinger** til venstre.
- Klik på **Nulstil multimediekatalog**.

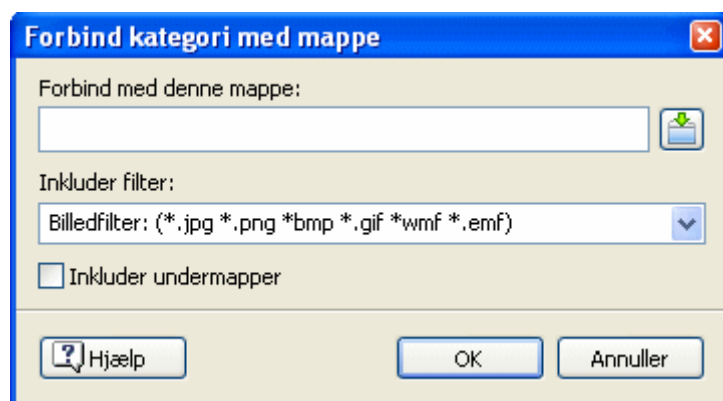
Brugerområde ændres ikke, men alle elementer, du har føjet til andre kategorier, slettes.

Forbindelse af en kategori i Brugerområde med en ekstern mappe

Mediator giver dig mulighed for at forbinde en eller flere af dine brugerkategorier med en mappe på harddisken eller et delt netværksdrev. Denne funktion er særligt nyttig, hvis flere brugere ønsker at bruge de samme multimedieelementer, der er gemt i en mappe på et fælles netværk.

- Højreklik i Brugerområde eller en af dets underkategorier.
- Vælg **Forbind med denne mappe** i genvejsmenuen.

Dialogboksen Forbind kategori med mappe åbnes.



- Indtast stien til den ønskede mappe, eller brug knappen Gennemse  for at finde den.
- Vælg det ønskede filter. Hvis du f.eks. kun vil kunne se de tilgængelige videofiler, skal du vælge Videofilter.

Bemærk, at du også kan indtaste dit eget filter, f.eks. *.bmp; *.jpg (som vist adskiller du formaterne ved hjælp af et semikolon) for kun at se billeder i disse formater eller *.* for at se alle de filer, mappen indeholder.

- (valgfrit) Marker afkrydsningsfeltet 'Inkluder undermapper', hvis du også vil se indholdet af den forbundne mappes undermapper.

Der oprettes nu en ny kategori i Brugerområde, som indeholder det indhold i den forbundne mappe, der svarer til kriterierne i det anvendte filter. Den nye kategori får samme navn som den forbundne mappe. Den får et særligt ikon, som viser, at det er en forbundet kategori.



Hvis indholdet af den forbundne mappe kan blive ændret, mens du arbejder med multimediekataloget, f.eks. hvis den forbundne mappe hører til et netværk som er åbent for andre brugere, kan du opdatere den forbundne kategori for at sikre dig, at du arbejder med det aktuelle indhold.

- Højreklik på den forbundne kategori og vælg **Opdater** i genvejsmenuen.

Bemærk, at du også kan opdatere alle den forbundne kategoris undermapper.



Hvis den forbundne mappe er stor, kan opdateringen tage lang tid. Du kan afbryde den ved at højreklikke på den forbundne kategori og vælge *Stop opdatering* i genvejsmenuen.

Endelig kan du også skifte det filter, du bruger til at få vist indholdet, eller endda ændre forbindelsen ved at oprette forbindelse til en anden mappe:

- Højreklik på den forbundne kategori, og vælg **Rediger** i genvejsmenuen.
- Vælg en anden sti og/eller et andet filter i dialogboksen *Forbind kategori med mappe* som beskrevet ovenfor.

Du kan til enhver tid afbryde forbindelsen til en forbundet kategori på følgende måde:

- Højreklik på den forbundne kategori, og vælg **Ophæv forbindelse** i genvejsmenuen.



Ved at ophæve forbindelsen til en forbundet kategori fjernes forbindelsen mellem Brugerområde og den forbundne mappe. Den eksterne mappe eller dens indhold påvirkes ikke på nogen måde.

Multimediekatalogets indhold



Multimediekataloget indeholder et bredt udvalg af multimedieelementer af høj kvalitet inddelt i forskellige kategorier og temaer. Du får lynhurtigt adgang til clipart-illustrationer, skabeloner, navigationslinjer, clipart, preloaders og meget mere. Alle elementerne i multimediekataloget kan frit anvendes i dine projekter.



Hvis du skal bruge et element svarende til et bestemt emne (f.eks. Europa) eller en bestemt elementtype (f.eks. en knap), kan du i kataloget søge efter de ønskede elementer. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet "Søgning i multimediekataloget" under emnet "Brug af multimediekataloget".

Skabeloner

Navigationslinjer: Denne kategori omfatter topbjælker, sidepaneler og generelle menuer, som du kan indsætte direkte på dine sider og bruge, når du vil konfigurere diverse links gennem dialogboksen *Begivenheder*.

Afspillerlinjer: Denne kategori indeholder kontrolpaneler, der kan bruges til at starte og stoppe videoer og lyde.

Knapper

Her finder du et bredt udvalg af foruddefinerede knapper med alfakanaler, gennemsigtige farver og så videre.

Den eneste funktionalitet, knapperne i multimediekataloget indeholder, er *Indstil markør-handlingen*, som bruges til at ændre markøren fra standardformen til en hånd, når den placeres over knappen. Når du har indsat den ønskede markør på siden, skal du tilføje den nødvendige funktionalitet ved hjælp af dialogboksen *Begivenheder*.

Skabelonknapper: Denne underkategori indeholder alle de knapper, som anvendes i multimediekatalogets skabeloner.

Firkantede knapper: Her finder du firkantede knapper i forskellige farver, nogle med tekst, andre kun med ikoner.

Runde knapper: Her finder du forskellige runde knapper.

Trykknapper: Her finder du forskellige trykknapper.

Clipart

Illustrationer: Denne kategori indeholder mere end 1500 billeder af meget høj kvalitet, som dækker mange forskellige uddannelsesområder samt erhvervs- og webrelaterede illustrationer.

Animerede GIF'er: Her finder du en lang række animationer, som du kan bruge i dine projekter.

Fotos: Indeholder 200 fotografier med mange forskellige temaer.

Baggrunde: Her finder du landskabsbilleder og mange forskellige strukturer, du kan indsætte på din side. Når du slipper en baggrund, bliver den skaleret til at fylde hele siden, men du kan selv ændre størrelsen efterfølgende ved at trække i dens håndtag.

BumpMaps: Indeholder BumpMap-knapper og -former, som giver dine sider og objekter et 3D-udseende.

Lyde

Denne kategori indeholder et bredt udvalg af forskellige lyde organiseret i forskellige kategorier. Du kan høre, hvordan en bestemt lyd lyder, ved at holde musemarkøren over den i multimediekataloget.

Du kan trække lydene direkte til dine sider. Den relevante Lyd-handling oprettes automatisk:

- Hvis du slipper lyden på en side, oprettes Lyd-handlingen efter en Ved side klar-begivenhed.
- Hvis du slipper lyden på et objekt, oprettes Lyd-handlingen efter en Museklik-begivenhed.
- Hvis du slipper lyden til højre for en begivenhed i dialogboksen Begivenheder, oprettes Lyd-handlingen efter den pågældende begivenhed.

Preloaders

Denne kategori indeholder en række Flash-preloaders (animerede GIF'er).

Der bør placeres en preloader på alle de sider, hvor man skal kunne se en. Bemærk, at det ved sideskift altid er den aktuelle side, der viser preloaderen, indtil den nye side er klar til at blive vist.

For at indsætte en preloader på din side skal du bare trække den ind fra kategorien Preloaders. Kontroller, at den får navnet "Preloader" på sidens objektliste.

Medmindre der foregår indlæsning, vil preloaderen være skjult, uanset om indstillingen Synlig er aktiveret eller ej. Hvis den er indstillet til at blive gentaget, starter den hele tiden forfra, indtil siden er indlæst. Hvis den ikke er indstillet til gentagelse, vil den "hoppe" gennem sine billeder, indtil indlæsningen er udført, således at den altid slutter på det sidste billede, lige før indlæsningen er udført.

Eftersom preloaderens GIF-fil på den første side skal være indlæst, før den kan vises, bør den være så lille som muligt, således at brugeren hurtigst muligt får noget at se på.

Tegneværktøjet

Tegneværktøjet: oversigt



Tegneværktøjet er et kraftfuldt indbygget modul, som ved hjælp af bedre redigeringsmuligheder end dem i polygonværktøjet giver dig muligheden for at tegne alle mulige forskelle former i Mediator.

Du kan oprette simple former, f.eks. ellipser, stjerner eller polygoner. Derudover kan du også frit oprette former og kurver ved at bruge enten Bezier- eller blyantværktøjet til at redigere formens/kurvens punkter.

Du kan eksportere de tegninger, du opretter i tegneværktøjet, i forskellige filformater, men de gemmes i Mediator som vektorgrafik. Vektorgrafik (f.eks. EMF- eller WMF-filer) beskriver billeder ved at tage hensyn til deres geometriske former, linjer og kurver. Denne matematiske teknik gør det muligt at skalere vektorgrafik uendeligt, uden at detaljerne går tabt.

I modsætning hertil viser bitmap-grafik (f.eks. JPG-filer) billeder som en lang række pixels i et gitter. De vil derfor typisk forekomme takkede, når man forstørrer dem.

Den anden fordel ved vektorgrafik er, at filerne er meget mindre end ved bitmap-grafik, hvilket gør dem særdeles interessante i forbindelse med Flash-projekter.

Der anvendes antialiasering på alle former i tegneværktøjet.

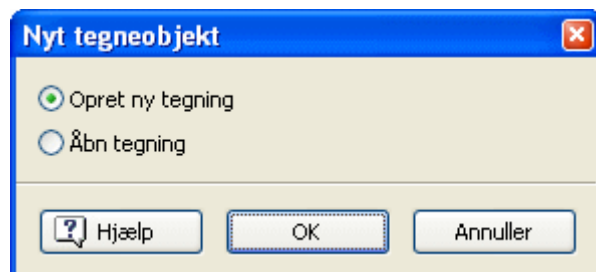
Tegneværktøjet er fuldt beskrevet i denne del af dokumentationen.

Tegneværktøjet: oprettelse af en tegning



- For at oprette en tegning med tegneværktøjet skal du vælge **Indsæt | Illustrationer | Tegning** og trække en ramme ud på siden til tegningen som for alle andre objekter.

Dialogboksen Nyt tegneobjekt vises.



Her kan du gøre et af følgende:

- Oprette en ny tegning
Klik på **Opret ny tegning**, vælg et filnavn og en mappe, hvor du vil gemme din nye tegning, og klik på Gem.
- Åbne en eksisterende tegning, som du tidligere har oprettet i tegneværktøjet.
Klik på **Åbn tegning**, og søg efter den ønskede tegning. Når du klikker på Åbn, indsættes tegningen i Mediators arbejdsområde. Du kan enten lade den være, som den er, eller dobbeltklikke på den for at redigere den i tegneværktøjet.

Mediator-tegninger oprettes og gemmes med Mediator-filtypenavnet .vdpr.

Vinduet i tegneværktøjet indeholder en menulinje, værktøjslinjer, panelet Egenskaber samt arbejdsområdet hvor du kan oprette dine tegninger.

Som standard er panelet Egenskaber forankret i højre side af arbejdsområdet. Du kan dog altid flytte det ved at trække i titellinjen eller dobbeltklikke på det. Du kan også ophæve forankringen af hver enkelt fane separat eller kombinere en fane med andre faner ved at trække i dens titellinje.

Du kan også tilpasse værktøjslinjernes placering og skjule eller vise de forskellige paneler og værktøjslinjer ved hjælp af menuen **Vis | Værktøjslinjer** og **Vis | Egenskabspaneler**.

Som standard vises indholdet af Mediator-vinduet i baggrunden af tegneværktøjets arbejdsområde, så du kan tegne oven på et eksisterende objekt eller følge dets kontur. Du kan dog ændre baggrundens synlighedsgrad eller vælge dit eget billede som baggrundsbillede ved at vælge **Vis | Baggrund** i tegneværktøjet.



Oprettelse eller redigering af en tegning

For at oprette eller redigere en tegning kan du bruge værktøjerne på værktøjslinjen til at tegne former og derefter indstille egenskaberne for hver enkelt form med panelet Egenskaber. Alle de former, du tegner, udgør tilsammen et tegneobjekt, som indsættes i dit Mediator-projekt når du vender tilbage til Mediator.

Bemærk, at hvis du tegner flere former på én gang i tegneværktøjet, indsættes disse former som ét tegneobjekt i Mediator. For at indsætte flere tegneobjekter i Mediator bliver du nødt til at oprette dem hver for sig ved at åbne tegneværktøjet, oprette en tegning og gå tilbage til Mediator, før du opretter det næste.

Du kan finde en komplet beskrivelse af de tilgængelige former i tegneværktøjet samt deres egenskaber under "Tegneværktøjet: oprettelse af former".

- For løbende at gemme din tegning, mens du stadig arbejder i tegneværktøjet, skal du vælge **Filer | Gem** eller trykke på **Ctrl + S**.
- Når du er færdig med tegningen, skal du vælge **Filer | Tilbage til Mediator**.

Hvis du endnu ikke har gemt tegningen, spørger Mediator, om du vil gemme den. Tegningen indsættes herefter på Mediator-siden. Du kan til enhver tid redigere tegningen ved at dobbeltklikke på den, så tegneværktøjet igen åbnes.

- Under dit arbejde i tegneværktøjet kan du oprette en sikkerhedskopi af tegningen med et andet navn ved at vælge kommandoen **Filer | Kopier til**.
- Du kan også importere indholdet af en eksisterende tegning ved at vælge kommandoen **Filer | Kopier fra**. Hermed overskrives den aktuelle tegning og erstattes af den importerede.

Eksport af en tegning

Med tegneværktøjet kan du også eksportere din tegning i forskellige filformater. Du kan for eksempel eksportere den som vektorgrafik (EMF-fil) og genimportere den i Mediator som billedobjekt eller som et billede på en knap.

Udskiftning af en tegning

Du kan udskifte den tegning, der vises i tegneobjektet, med en anden tegning ved at ændre stien på fanen Tegning i dialogboksen Egenskaber i Mediator. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Tegningsegenskaber: fanen Tegning".

Kloning af en tegning

Som ved alle andre objekter kan du oprette en kopi af en tegning i Mediator ved hjælp af kommandoen Rediger | Dupliker eller Kopier/Sæt ind. I dette tilfælde refererer begge objekter til den samme .vdpr-tegningsfil (egenskaben Sti peger på den samme fil for begge objekter). Hvis du dobbeltklikker på en af tegningerne og ændrer den i tegneværktøjet, foretages ændringerne på begge objekter.

Du kan dog oprette en kopi af en tegning, så der også oprettes en identisk kopi af .vdpr-filen:

➤ Højreklik på tegningen i Mediator, og vælg **Opret klon** i genvejsmenuen.

Hermed oprettes der en identisk kopi af tegningen, men den nye tegning refererer til sin egen .vdpr-fil. Du kan nu foretage ændringer af den ene tegning uden at påvirke den anden.

Tegneværktøjet: oprettelse af former

Til at oprette en tegning i tegneværktøjet kan du anvende de værktøjer, du finder på værktøjslinjen.



Værktøjslinjen indeholder følgende værktøjer:

- Markeringsværktøj
- Punkttredigeringsværktøj med underværktøjerne Tilføj punkt, Slet punkt og Adskil punkter
- Bezier-værktøj
- Blyantværktøj
- Rektangelværktøj
- Ellipseværktøj
- Specialværktøj med underværktøjer til polygoner, stjerner og hjerteformer
- Rotationsværktøj
- Håndværktøj
- Zoom-værktøj

Terminologi

Med tegneværktøjet kan du tegne to slags former:

- **Foruddefinerede former**, f.eks. rektangler, ellipser eller specialformer (polygon, stjerne eller hjerte)
- **Frie former**, f.eks. Bezier-kurver og blyantlinjer, som følger markørens bevægelser

Alle former defineres af en **kontur**, som kan være synlig eller usynlig. En form kan være **åben** eller **lukket**. En lukket form kan derfor også indeholde **fyld**, som kan være synligt eller usynligt.

I modsætning til foruddefinerede former kan de frie formers kontur redigeres punkt for punkt.

Det er dog også muligt at redigere foruddefinerede formers kontur ved først at konvertere dem til Bezier-kurver.

Egenskaberne for hver enkelt forms kontur og fyld er defineret på den relevante fane på panelet **Egenskaber**. Du kan finde en komplet beskrivelse af de egenskaber, der gælder for hver enkelt form, under "Tegneværktøjet: egenskaber".



Tegning af rektangler

- Klik på rektangelværktøjet , eller tryk på M på tastaturet.
- Flyt musemarkøren ind i arbejdsområdet, hold venstre museknap nede, og træk i den ønskede retning.
 - Hvis du holder **Skift**-tasten nede, mens du trækker, forstørres formen med den samme værdi i både retning X og Y og opretter dermed et kvadrat.
 - Hvis du holder **Alt**-tasten nede, mens du trækker, trækkes rektanglet udad fra sit midtpunkt.
 - Hvis du holder **Skift**- og **Alt**-tasterne nede samtidig, mens du trækker, trækkes der et kvadrat udad fra sit midtpunkt.
- Slip museknappen, når formen har nået den ønskede størrelse.

Tegning af ellipser

- Klik på ellipseværktøjet , eller tryk på E på tastaturet.
- Flyt musemarkøren ind i arbejdsområdet, hold venstre museknap nede, og træk i den ønskede retning.
 - Hvis du holder **Skift**-tasten nede, mens du trækker, forstørres formen med den samme værdi i både retning X og Y, og der oprettes dermed en cirkel.
 - Hvis du holder **Alt**-tasten nede, mens du trækker, trækkes ellipsen udad fra sit midtpunkt.
 - Hvis du holder **Skift**- og **Alt**-tasterne nede samtidig, mens du trækker, trækkes der en cirkel udad fra sit midtpunkt.
- Slip museknappen, når formen har nået den ønskede størrelse.

Tegning af specialformer

Dette værktøj giver dig mulighed for at oprette polygoner, stjerner og hjerter.

- Klik på specialværktøjet , hvis ikonet allerede viser den form, du vil tegne. Hvis det ikke gør, skal du holde museknappen nede for at få vist de tilgængelige former. Klik derefter på det ønskede underværktøj. Dette underværktøj bliver nu standardværktøj, til du vælger et andet underværktøj.



- Flyt musemarkøren ind i arbejdsområdet, hold venstre museknap nede, og træk i den ønskede retning.
 - Hvis du holder **Skift**-tasten nede, mens du trækker, forstørres formen med den samme værdi i både retning X og Y.
 - Hvis du holder **Alt**-tasten nede, mens du trækker, trækkes formen udad fra sit midtpunkt.
 - Hvis du holder **Skift**- og **Alt**-tasterne nede samtidig, mens du trækker, trækkes formen udad fra sit midtpunkt med den samme værdi i både retning X og Y.
- Slip museknappen, når formen har nået den ønskede størrelse.

Tegning af Bezier-former

Disse former består af en række forbundne Bezier-linjer eller -kurver. Linjen eller kurven kan være åben (hvis endepunkterne er fritstående) eller lukket (hvis endepunkterne er bundet sammen). Når formen er oprettet, kan du redigere hvert enkelt punkt i formen ved at bruge punktredigeringsværktøjet. Du kan også ændre formen af hver enkelt kurve.

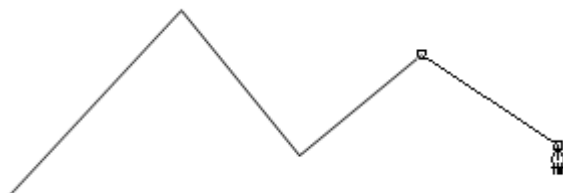
- Klik på Bezier-værktøjet , eller tryk B på tastaturet.

Oprettelse af en række forbundne lige linjer:

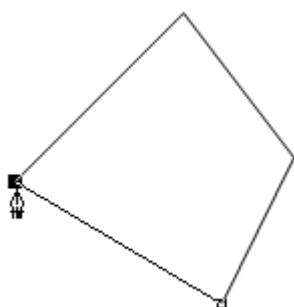
- Klik én gang med musen for at indsætte startpunktet, og flyt musen til den ønskede position.
- Klik igen én gang med musen for at indsætte det andet punkt, og fortsæt på denne måde, til linjen er færdig.

For at slutte linjen kan du gøre et af følgende:

- Højreklikke eller trykke på Esc for at oprette en åben form.



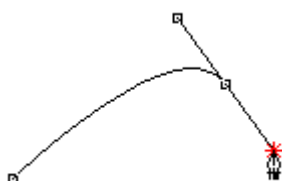
- Klikke på startpunktet for at oprette en lukket form.



Oprettelse af en kurve:

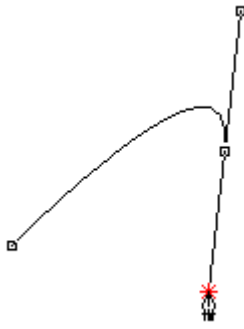
- Klik én gang med musen for at indsætte startpunktet, og flyt musen til den ønskede position.
- Klik og hold museknappen nede, og flyt herefter markøren væk fra det punkt, du lige har indsat.

Resultatet minder om følgende:



Der er nu et **håndtag** ved det andet punkt, som du kan trække rundt med ved hjælp af den hvide cirkel på håndtagets ende. Håndtaget er ikke en del af selve kurven, men er med til at bestemme dens form på følgende måde:

- Håndtagets position bestemmer, i hvilken retning kurven krummer, og den vinkel, kurven har, når den passerer gennem punktet.
- Håndtagets længde bestemmer krumningsgraden.
- Træk nu lidt mere i håndtaget for at forlænge det og ændre dets position.



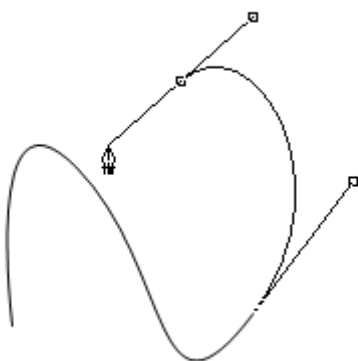
Bemærk, at kurven er skarpere. Både retningen på krumningen og den vinkel, kurven har, hvor den krydser det andet punkt, er blevet ændret.

- Højreklik eller tryk på Esc for at afslutte formen.



Oprettelse af en række forbundne kurver:

- Klik én gang med musen for at indsætte startpunktet, og flyt musen til den ønskede position.
- Klik og hold museknappen nede, og flyt herefter markøren væk fra det punkt, du lige har indsat.
- Træk i håndtaget, til den første kurve har den ønskede form.
- Slip museknappen for at placere det andet punkt og derved afslutte den første kurve.
- Flyt markøren til den position, hvor du vil placere det tredje punkt.
- Klik og hold museknappen nede, og træk i håndtaget, til den anden kurve har den ønskede form.
- Slip museknappen for at placere det tredje punkt og derved afslutte den anden kurve.
- Gentag disse skridt, indtil du har oprettet det ønskede antal kurver.



Du kan til enhver tid slette det senest tegnede punkt ved at trykke på Delete-tasten.

Du kan afslutte formen på en af følgende måder:

- Højreklik eller tryk på Esc for at oprette en åben form.
- Klik på startpunktet for at oprette en lukket form.

Når du på denne måde opretter en række kurver, er de to håndtag spejlbilleder af hinanden. Du kan dog redigere dem hver for sig senere ved hjælp af punktredigeringsværktøjet. Yderligere oplysninger finder du under "Tegneværktøjet: brug af punktredigeringsværktøjet".

Tegning af blyantsformer

Disse former består af en lang kurve, som du opretter ved at "tegne" direkte med musen. Kurven er åben (endepunkterne er fritstående).

- Klik på blyantværktøjet , eller tryk på P på tastaturet.
- Klik for at placere det første punkt i kurven, og træk herefter musen rundt på skærmen uden at slippe museknappen. Værktøjet følger musens bevægelser, til du slipper museknappen og dermed afslutter formen.

Som ved Bezier-kurver kan du redigere blyantsformer punkt for punkt, når de først er oprettet. De kan også konverteres til Bezier-kurver. Yderligere oplysninger finder du under "Tegneværktøjet: brug af punktredigeringsværktøjet".

Tegneværktøjet: arbejde med former

Tegneværktøjet giver dig mulighed for at tilpasse formerne på en lang række måder. Du kan f.eks. markere en eller flere former, flytte dem, skalere dem, rotere dem eller gruppere dem.

Du kan også arrangere og duplikere de markerede former.

Alle disse muligheder er beskrevet nedenfor.

Fortrydelse af handlinger

Med kommandoerne **Rediger** | **Fortryd** og **Rediger** | **Annuller Fortryd** kan du fortryde og gendanne op til 10 handlinger.

Hvis kommandoerne er nedtonet, betyder det, at der ikke er nogen handlinger, du kan fortryde eller gendanne.

- Vælg **Rediger** | **Fortryd**, klik på ikonet Fortryd , eller tryk på **Ctrl** + **Z** for at fortryde den seneste handling.
- Vælg **Rediger** | **Annuller Fortryd**, klik på ikonet Annuller Fortryd , eller tryk på **Ctrl** + **Y** for at annullere den seneste Fortryd-handling.

Markering af former

Den mest almindelige måde at markere en eller flere former på er som beskrevet her:

- Klik på markeringsværktøjet , eller tryk på V på tastaturet. Gør herefter et af følgende:
- Klik på den form, du vil markere
- Hold **Skift**-tasten nede, og klik på de former, du vil markere.

Hvis en af formerne ikke har noget fyld, skal du klikke på formens kontur.



Hvis du anvender et andet værktøj, kan du midlertidigt skifte til markeringsværktøjet ved at hold Ctrl-tasten nede.

En anden måde at markere en eller flere former på er at trække en ramme ud på skærmen, som dækker alle de former, du vil markere.

Sådan markerer du alle former i arbejdsområdet:

- Vælg **Rediger** | **Marker alt**, eller tryk på **Ctrl** + **A**.

Sådan fravælger du en form:

- Klik på en anden form eller på et tomt område i arbejdsområdet.

Sådan fravælger du en af flere markerede former:

- Hold **Skift**-tasten nede, og klik på den form, du vil fravælge.

Kopiering, indsætning og klipning af former

Du kan bruge de almindelige Klip-, Kopier- og Sæt ind-kommandoer til at udføre de tilsvarende handlinger på en eller flere markerede former.

Bemærk, at hvis du indsætter en eller flere former, som du tidligere har kopieret, i arbejdsområdet, indsættes de oven på de oprindelige former. For igen at kunne se de oprindelige former skal du flytte de indsatte former.

Duplikering af former

Du kan hurtigt duplikere en eller flere former ved at markere de former, du vil duplikere, og vælge **Rediger | Dupliker** eller trykke på **Ctrl + D**.

Sletning af former

- Marker den eller de former, der skal slettes.
- Vælg **Rediger | Slet**, eller tryk på Delete-tasten.

Flytning af former

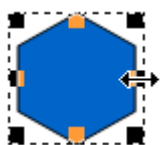
Du kan flytte markerede former på forskellige måder:

- Træk den eller de valgte former med musen. Hvis formen ikke har noget fyld, kan du trække den ved at klikke på dens kontur.
- Brug en af piletasterne til at flytte den eller de markerede former en pixel ad gangen i pilens retning.
- Hold **Skift**-tasten nede, mens du bruger en af piletasterne, for at flytte den eller de markerede former 10 pixels ad gangen i pilens retning.
- Rediger egenskaberne X og Y for formen på fanen Generelt på panelet Egenskaber (kun én form ad gangen). Yderligere oplysninger finder du under "Tegneværktøjet: egenskaber".

Skalering af former

Du kan skalere en enkelt form på forskellige måder:

- Klik på markeringsværktøjet , eller tryk på V på tastaturet. Gør herefter et af følgende:
- Flyt markøren til en af siderne af rammen omkring formen, så den ændres til en dobbeltpil. Træk herefter formen i den ønskede retning.



- Flyt markøren til et af hjørnerne af rammen omkring formen, til den ændres til en dobbeltpil. Træk herefter formen i den ønskede retning.



- Rediger egenskaberne Bredde og Højde på fanen Generelt på panelet Egenskaber. Yderligere oplysninger finder du under "Tegneværktøjet: egenskaber".



Du kan skalere flere former på én gang ved først at gruppere dem. Yderligere oplysninger om gruppering af former finder du nedenfor.

Sådan skaleres en form proportionelt:

- Hold **Skift**-tasten nede, mens du trækker markøren.

Sådan skaleres en form fra dens centrum:

- Hold **Alt**-tasten nede, mens du trækker markøren.

Sådan skaleres en form proportionelt fra dens centrum:

- Hold **Skift**- og **Alt**-tasterne nede, mens du trækker markøren.

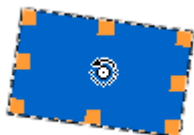
Rotation af former

En af de måder, du kan rotere markerede former på, er følgende:

- Klik på rotationsværktøjet , eller tryk på R på tastaturet.
- Placer rotationsmarkøren  på formen, og flyt den i den ønskede retning.



- Slip markøren igen, når formen har fået den ønskede vinkel.



Du kan rotere flere markerede former på én gang ved at placere rotationsmarkøren på en af dem og flytte den i den ønskede retning.

Du kan også rotere den eller de markerede former ved at indtaste et tal i feltet Rotation eller ved at anvende rotationshjulet på fanen Generelt på panelet Egenskaber. Yderligere oplysninger finder du under "Tegneværktøjet: egenskaber".

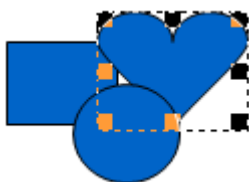
Arrangering af former

Det kan forekomme, at den sidste form, du har oprettet, helt eller delvist dækker andre former, så du ikke kan arbejde med disse.

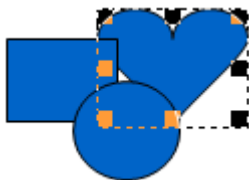


Med kommandoerne under Arranger kan du ændre rækkefølgen af dine former:

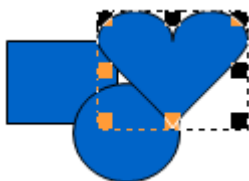
- Vælg den eller de former, hvis rækkefølge du vil ændre.
- Vælg **Arranger** | **Flyt bagud** for at placere de markerede former et niveau lavere end deres aktuelle niveau.



- Vælg **Arranger** | **Placer bagest** for at placere de markerede former bag alle andre former.



- Vælg **Arranger** | **Placer forrest** for at placere de markerede former foran alle andre former.



- Vælg **Arranger** | **Flyt fremad** for at placere de markerede former et niveau højere end deres aktuelle niveau.

Gruppering af former

Med tegneværktøjet kan du gruppere former, så du kan arbejde med dem som en samlet enhed:

- Marker de former, du vil gruppere, ved at klikke på dem én ad gangen, mens du holder **Skift**-tasten nede.
- Vælg **Rediger** | **Grupper**, eller tryk på **Ctrl + G**.

Kommandoen Grupper kan kun anvendes, hvis du har markeret to eller flere former.

Du kan nu flytte, skalere og rotere disse former som en samlet enhed.

- Vælg **Rediger** | **Opdel gruppe**, eller tryk på **Ctrl + U** for at opdele en gruppe i de enkelte former igen.

Tegneværktøjet: brug af zoom- og håndværktøjet

Zoom ind og ud

Tegneværktøjet giver dig mulighed for at zoome ind eller ud og dermed enten øge eller reducere detaljeniveauet for markerede former eller et bestemt område.

Bemærk, at linealerne øverst i arbejdsområdet ændres for at afspejle zoom-faktoren, når du zoomer ind eller ud.

Forstørrelse af visningen

Du kan forstørre visningen af arbejdsområdet på flere forskellige måder:

- Vælg **Vis** | **Zoom ind**.
- Hold Ctrl-tasten nede, og tryk på plus-tegnet (**Ctrl +**).
- Klik på zoomværktøjet  og derefter på arbejdsområdet.

Modsat kan du formindske visningen af arbejdsområdet på følgende måder:

- Vælg **Vis** | **Zoom ud**.
- Hold Ctrl-tasten nede, og tryk på minus-tegnet (**Ctrl -**).

- Klik på zoomværktøjet , hold **Alt**-tasten nede, og klik derefter på arbejdsområdet.

Forstørrelse af markerede former

- Marker de former, du vil forstørre, med markeringsværktøjet .
- Vælg **Vis | Tilpas det markerede til skærmen**, eller tryk på **Ctrl + Alt + 0**.

Hermed tilpasses alle de markerede former, så de holder sig inden for arbejdsområdets rammer.

Forstørrelse af et areal

- Klik på zoomværktøjet , og gør derefter et af følgende:
- Klik på det areal, der skal forstørres.
- Træk en ramme omkring de former, der skal forstørres.

Hermed tilpasses det indrammede areal, så det holder sig inden for arbejdsområdets rammer.

Nulstilling til standardforstørrelsen

- Vælg **Vis | Tilpas til skærmen**, eller tryk på **Ctrl + 0**.

Rulning i visningen

Ud over rullepanelerne kan du også bruge håndværktøjet til at gå til bestemte steder i arbejdsområdet.

- Klik på håndværktøjet , eller tryk på H på tastaturet. Træk derefter i arbejdsområdet, til du kan se det ønskede område.



Hvis du anvender et andet værktøj, kan du midlertidigt skifte til håndværktøjet ved at holde mellemrumstasten nede.

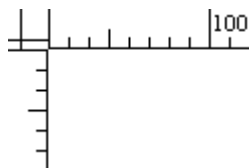
Tegneværktøjet: brug af linealer og hjælpelinjer

Du kan anvende tegneværktøjets linealer og hjælpelinjer som hjælp til at placere og skalere dine former.

Brug af linealer

Med linealer kan du placere og måle dine former helt nøjagtigt. Du finder dem i toppen og i venstre side af arbejdsområdet med store graderinger, som svarer til 100 pixels, og små graderinger, som svarer til 10 pixels.

Linealerne tilpasses, når du ruller og zoomer i arbejdsområdet. Som standard er nulpunktet i øverste venstre hjørne.



Du kan gendanne linealernes standardposition ved at vælge **Vis | Tilpas til skærmen** eller ved at trykke på **Ctrl + 0**.

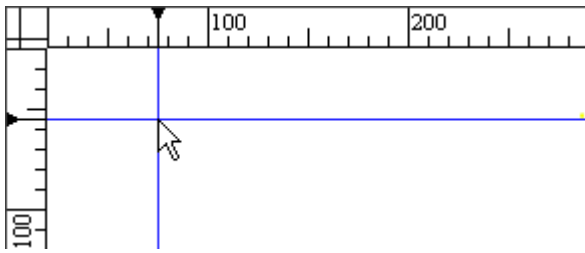
Brug af hjælpelinjer

Hjælpelinjer er blå linjer, som hjælper dig med at tegne og positionere former.

Du kan tilføje, tilpasse og slette hjælpelinjer efter behov og vælge, om dine former skal fastgøres til hjælpelinjerne, når du flytter dem.

Tilføjelse af hjælpelinjer

- Klik i det øverste venstre hjørne af arbejdsområdet (linealernes nulpunkt), og træk et sæt hjælpelinjer ind i arbejdsområdet.



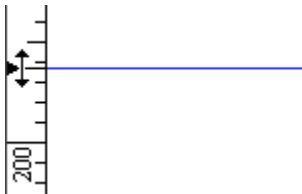
- Gentag eventuelt denne handling, til du har det ønskede antal hjælpelinjer.

Hvis hjælpelinjerne ikke er helt synlige, skal du vælge **Vis | Hjælpelinjer | Vis hjælpelinjer**. Med denne kommando kan du vise og skjule hjælpelinjer. Markeringstegnet angiver, at hjælpelinjerne er synlige.

Tilpasning af en hjælpelinje

Du kan tilpasse en hjælpelinjes position på to måder:

- Placer markøren på den del af hjælpelinjen, som er på linealen, så den bliver til en dobbeltpil, og gør et af følgende:
 - Flyt den i den ønskede retning.



- Højreklik på den, og vælg **Indstil position** i genvejsmenuen. Indtast herefter hjælpelinjens nye position.



Sletning af en hjælpelinje

- Placer markøren på den del af hjælpelinjen, som er på linealen, så den bliver til en dobbeltpil, og gør et af følgende:
 - Højreklik på den, og vælg **Slet** i genvejsmenuen.
 - Flyt hjælpelinjen tilbage til øverste venstre hjørne af arbejdsområdet (linealernes nulpunkt).

Fastgørelse af former til hjælpelinjer

Hjælpelinjerne kan gøre det lettere for dig at justere formens bund, top eller sider, men du kan også få formerne til automatisk at lægge sig op af hjælpelinjerne.

Hvis du placerer en form inden for 10 pixels af en hjælpelinje, "springer" formen, så den automatisk lægger sig på hjælpelinjen. Dette kaldes at fastgøre formen til hjælpelinjen.

Du kan aktivere eller deaktivere denne funktion ved at vælge **Vis | Hjælpelinjer | Fastgør til hjælpelinjer**. Markeringstegnet angiver, at formerne bliver fastgjort til hjælpelinjerne.

Tegneværktøjet: brug af punktedigeringsværktøjet

Punktedigeringsværktøjet og dets underværktøjer giver dig mulighed for at redigere former, som er oprettet med Bezier-værktøjet eller blyantværktøjet, eller foruddefinerede former, der er konverteret til Bezier-kurver. Du kan f.eks.:

- Markere og flytte punkter og håndtag ved hjælp af punktredigeringsværktøjet 
- Tilføj punkter ved hjælp af værktøjet Tilføj punkt 
- Slette punkter ved hjælp af værktøjet Slet punkt 
- Åbne en lukket form eller dele en åben form i to ved hjælp af værktøjet Adskil punkter 
- Tilpasse kurverne i en Bezier-form eller en anden form, der er konverteret til Bezier-kurver

Alle disse procedurer er beskrevet nedenfor.



Når du vælger et af punktredigeringsværktøjets underværktøjer, bliver dette værktøj til standard-underværktøjet.

Konvertering af en form til Bezier-kurver

Du kan konvertere foruddefinerede former og former, som er oprettet med blyantværktøjet, til Bezier-kurver. Dette gør det lettere at redigere deres punkter med punktredigeringsværktøjet og også at tilpasse deres kurver ved hjælp af deres håndtag.

Bemærk, at hvis en foruddefineret form er blevet konverteret til Bezier-kurver, er det ikke længere muligt at redigere dens originale egenskaber. Hvis du f.eks. konverterer en polygon til Bezier-kurver, er egenskaben 'Antal sider' ikke længere tilgængelig i dialogboksen Egenskaber.

Du kan konvertere en form til Bezier-kurver på forskellige måder:

- Marker den foruddefinerede form eller blyantform, og vælg **Rediger | Konverter valgte form(er) til Bezier-kurve**.
- Højreklik på den foruddefinerede form eller blyantform, og vælg **Konverter valgte form(er) til Bezier-kurve** i genvejsmenuen.
- Klik på punktredigeringsværktøjet , eller tryk på A på tastaturet, og vælg den foruddefinerede form eller blyantform, der skal konverteres.

Hvis du benytter dig af den tredje metode, vises dialogboksen Konverter til Bezier-kurve med en advarsel om, hvilke konsekvenser det har at konvertere en foruddefineret form til Bezier-kurver.

Hvis du slår visning af denne dialogboks fra, kan du til enhver tid slå den til igen under **Vis | Indstillinger**.



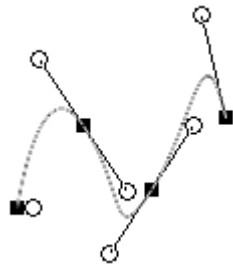
Du kan fortryde en konvertering til Bezier-kurver ved at klikke på **Rediger | Fortryd** eller trykke på **Ctrl + Z**.

Flytning af et punkt i en form

Ved at flytte et punkt i en form kan du ændre punktets position, men også ændre positionen og krumningen for begge de kurver, som er forbundet med punktet.

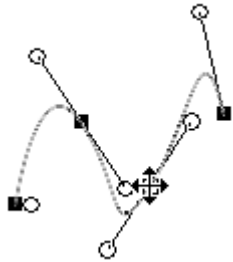
- Marker den ønskede form.
- Klik på punktredigeringsværktøjet , eller tryk på A på tastaturet.

Punkterne bliver nu vist som sorte firkanter på formens kontur. Hvert håndtag består af en hvid cirkel, som er forbundet med punktet via en linje. Medmindre det er placeret for enden af en linje eller en kurve (kun aktuelt i forbindelse med en åben form), har hvert punkt to håndtag, et for hver af de forbundne kurver. Håndtagene kan være meget korte, eller endda helt uden længde, og i sådanne tilfælde er den hvide cirkel lige ved siden af den sorte firkant.

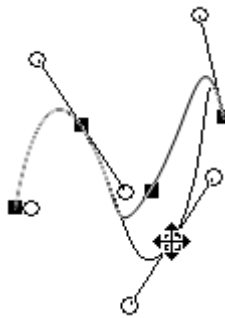


- Klik på det punkt, du vil flytte, og hold museknappen nede.

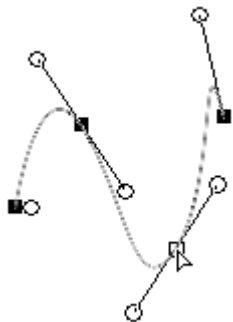
Markøren ændres til et kryds med fire pile.



- Flyt punktet i den ønskede retning.



- Slip museknappen.



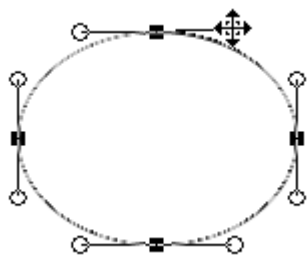
Bemærk, at det valgte punkt nu vises som en hvid firkant på konturen.

Redigering af de kurver, som udgør formen

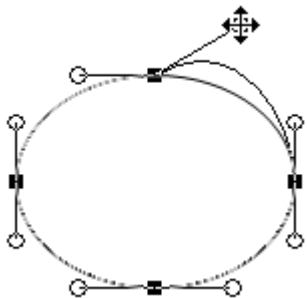
Ligesom du kan flytte punkter, kan du også tilpasse de kurver, der er forbundet med et punkt, ved at flytte deres håndtag.

- Marker den ønskede form.
- Klik på punktredigeringsværktøjet , eller tryk på A på tastaturet.
- Klik på det håndtag, du vil flytte, og hold museknappen nede.

Markøren ændres til et kryds med fire pile.



- Giv håndtaget den ønskede position og/eller længde



- Slip museknappen.

Bemærk, at hvis de to kurver, der er forbundet med et punkt, skal gå glidende over i hinanden, skal de to håndtag, som styrer kurven på begge sider af punktet, udgøre en lige linje med hinanden.

Den nemmeste måde at opnå dette på er at gøre de to håndtag til hinandens spejlbillede:

- Hold **Skift**-tasten nede, mens du flytter et af håndtagene.

Længden og positionen for det andet håndtag justeres automatisk, så det bliver et spejlbillede af det håndtag, du flytter.

Tilføjelse af et punkt til en form

- Marker den ønskede form.

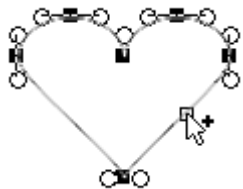
- Klik på punktedigeringsværktøjet , og hold museknappen nede.

- Træk markøren hen på underværktøjet Tilføj punkt , og slip musen for at vælge værktøjet.

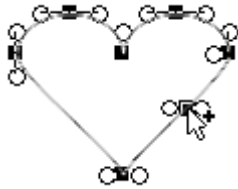


Du kan vælge underværktøjet Tilføj punkt midlertidigt ved at holde **Alt**-tasten nede.

- Flyt Tilføj punkt-markøren  hen til den position på formens kontur, hvor du vil tilføje et punkt.
- Når der dukker en lille firkant op på konturen, skal du klikke for at placere punktet.

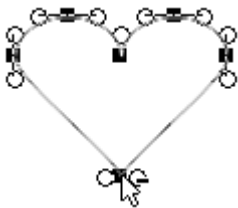


Du kan nu se det nye punkt samt dets to håndtag på konturen.



Sletning af et punkt fra en form

- Marker den ønskede form.
- Klik på punktrevideringsværktøjet , og hold museknappen nede.
- Træk markøren hen på underværktøjet Slet punkt , og slip musen for at vælge værktøjet.
- Flyt Slet punkt-markøren  til det punkt på formens kontur, du vil slette.



- Klik på punktet for at slette det.

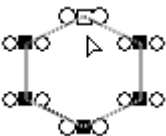
Punktet forsvinder.



En anden måde at slette et punkt på er at bruge Delete-tasten på følgende måde:

- Marker den ønskede form.
- Klik på punktrevideringsværktøjet .
- Klik på det punkt, der skal slettes

Det markerede punkt har nu fået en hvid firkant.



- Tryk på Delete-tasten for at slette punktet.

Opdeling af et punkt i to punkter

Værktøjet Adskil punkter  giver dig mulighed for at opdele et punkt i to punkter. Værktøjet svarer lidt til en saks, da det åbner en lukket form eller klipper en åben form over i to dele.

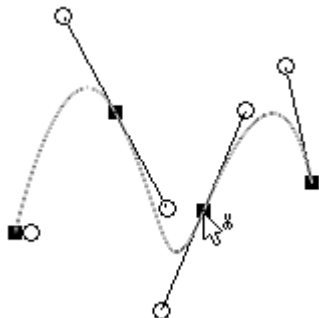
Lad os først se, hvad der sker, hvis man bruger proceduren på en åben form.

- Marker den ønskede form.
- Klik på punktrevideringsværktøjet , og hold museknappen nede.
- Træk markøren hen på underværktøjet Adskil punkter , og slip musen for at vælge værktøjet.

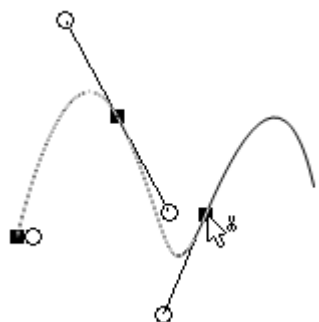


Du kan vælge underværktøjet Adskil punkter midlertidigt ved at holde **X**-tasten nede.

- Flyt Adskil punkter-markøren  hen til det punkt på formens kontur, som du vil opdele.



- Klik på punktet for at dele det op.



Punktet er nu blevet delt op, hvilket gør, at kurverne adskilles på dette punkt. Hver kurve ender nu i et separat punkt og håndtag. Kun den del af formen, der er til venstre for det punkt, der lige er blevet delt op, forbliver markeret.

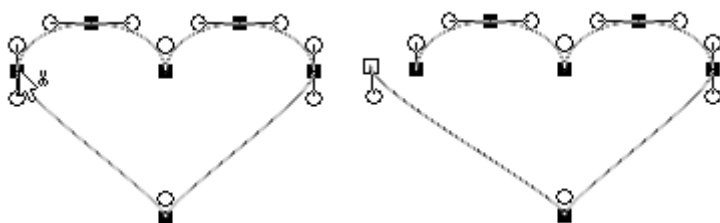
Det er nu muligt at markere den venstre del af formen med markeringsværktøjet og flytte den væk fra den højre del.



De to former er nu uafhængige af hinanden.



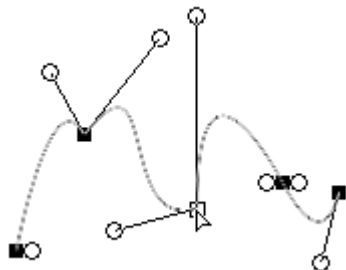
Hvis du udfører den samme procedure på en lukket form, resulterer det i, at formen åbnes på det valgte punkt. Formens to ender udstyres derefter med et punkt og et håndtag som vist nedenfor.



Oprettelse af bløde eller skarpe punkter

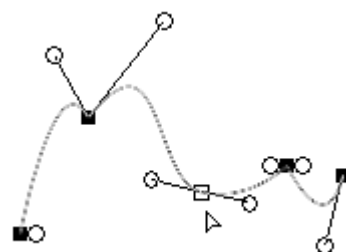
Hvis de to kurver, der er forbundet med et punkt, skal gå glidende over i hinanden, skal de to håndtag, som styrer kurven på begge sider af punktet, udgøre en lige linje med hinanden. Dette kan gøres automatisk ved at ændre punktet fra at være "skarpt" til at være "blødt" på følgende måde:

- Marker det punkt, der skal konverteres, så der vises en hvid firkant.



- Højreklik på punktet, og vælg Gør det eller de markerede punkter bløde i genvejsmenuen.

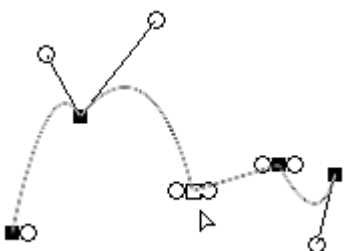
Punktets to håndtag er nu blevet til spejlbilleder af hinanden.



Du kan også gøre begge håndtag til hinandens spejlbillede ved at holde Skift-tasten nede, mens du flytter et af håndtagene.

Omvendt kan du også gøre et punkt "skarpt" ved at gøre vinklen mellem punktets kurver så lille som muligt. Dette gør du på følgende måde:

- Marker det punkt, der skal konverteres, så der vises en hvid firkant.
- Højreklik på punktet, og vælg Gør det eller de markerede punkter skarpe i genvejsmenuen.



Markering af flere punkter

Nogle af de handlinger, der er beskrevet ovenfor, såsom at flytte eller slette et punkt eller gøre det blødt eller skarpt, kan udføres på flere punkter samtidig. Det eneste, du skal gøre, er først at markere alle de punkter, du vil bearbejde.

- Marker den ønskede form.
- Klik på punktredigeringsværktøjet .
- Hold **Skift**-tasten nede, og klik på de ønskede punkter et efter et.

De markerede punkter bliver nu til hvide firkanter.



Der findes en hurtigere måde at markere flere punkter i en form på. Træk en ramme omkring den del af formen, som indeholder punkterne. Dermed markeres alle punkter inden for rammen.

Tegneværktøjet: egenskaber

Panelet Egenskaber i tegneværktøjets indeholder tre faner:

- Fanen **Generelt** viser den markerede forms egenskaber. Det indeholder egenskaber, som gælder for alle former, samt nogle egenskaber, som er specifikke for bestemte former.
- Fanen **Kontur** indeholder egenskaberne for den markerede forms kontur.
- Fanen **Fyld** indeholder egenskaberne for den markerede forms fyld.



Ved at markere flere former kan du ændre mange af nedenstående egenskaber for alle disse former på én gang.

Egenskaber: Generelt

X, Y, Bredde, Højde: Med disse felter kan du positionere og skalere dine former yderst præcist (ned til én pixel). X og Y er koordinaterne for formens øverste venstre hjørne. Indtast nye værdier i disse felter for at ændre den valgte forms position. Du kan også bruge op- og ned-pilene til højre for felterne til at ændre koordinaterne én pixel ad gangen. Felterne Bredde og Højde bruges til at skalere formen og fungerer på samme måde som felterne X og Y.

Rotation: Brug dette felt, hvis du vil rotere din form. Du kan også bruge rotationshjulet ved siden af feltet ved at klikke på den lille cirkel og dreje hjulet i den ønskede retning. Felterne X, Y, Bredde, Højde og Rotation opdateres løbende, så de viser formens aktuelle koordinater.

Runde hjørner: Denne egenskab gælder kun for rektangler. Den giver dig mulighed for at oprette rektangler med runde hjørner. Angiv et tal i feltet, eller brug skyderen til højre for feltet til at angive rundingsgraden.

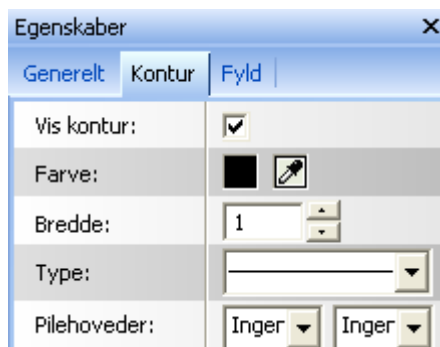
Antal sider: Denne egenskab gælder kun for polygoner. Den giver dig mulighed for at ændre antallet af sider i din polygon. Som standard har polygoner seks sider. Angiv et tal i feltet, eller brug skyderen til højre for feltet for at angive antallet af sider. Det lavest mulige tal er tre, hvilket svarer til en trekant. Det højest mulige tal er 50, hvilket svarer til en ellipse.

Stjernepunkter: Denne egenskab gælder kun for stjerner. Den giver dig mulighed for at ændre antallet af "takker" på din stjerne. Som standard har stjerner seks takker. Angiv et tal i feltet, eller brug skyderen til højre for feltet. Det lavest mulige tal er tre, hvilket svarer til en trekant.

Indre radius (%): Denne egenskab gælder også kun for stjerner. Den giver dig mulighed for at ændre vinklen mellem stjernens takker. Standardvinklen er 50. Jo lavere tallet er, jo spidsere bliver takkerne.

Udjævningsfaktor: Denne egenskab gælder kun for former, som er oprettet med blyantværktøjet. Den giver dig mulighed for at glatte skarpe kanter ud. Angiv et tal i feltet, eller brug skyderen til højre for feltet.

Egenskaber: Kontur



De egenskaber for kontur, du ændrer på denne fane, påvirker den markerede form (hvis du har markeret en) samt alle former, du opretter herefter.

Vis kontur: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis konturen af den markerede form skal være synlig, og fjern markeringen, hvis den skal være usynlig.

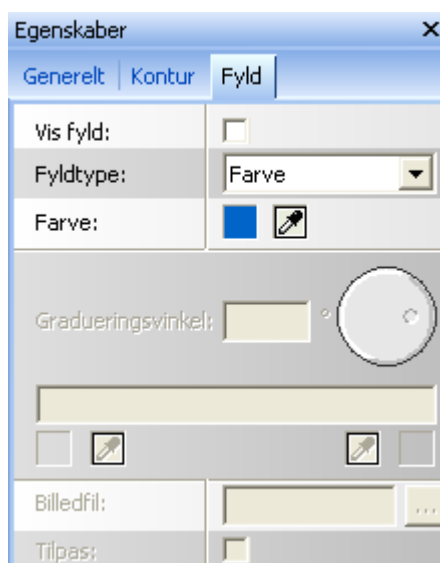
Farve: Her kan du bestemme farven af konturen. Klik på det farvede felt for at åbne Windows-dialogboksen Farver, eller brug pipetten til at vælge en farve ved at "suge den op" på skærmen.

Bredde: Du kan anvende dette felt til at bestemme, hvor bred konturen af den markerede form skal være.

Stil: Klik på ned-pilen til højre for feltet for at vælge en anden type kontur.

Pilehoveder: Denne egenskab gælder kun for åbne former, f.eks. linjer og kurver eller foruddefinerede lukkede former, som du har åbnet ved at slette et af punkterne. Klik på ned-pilen til højre for disse to felter for at vælge det ønskede pilehoved.

Egenskaber: Fyld



De egenskaber for fyld, du ændrer på denne fane, påvirker den markerede form (hvis du har markeret en) samt alle former, du opretter herefter.

Vis fyld: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis fyldet af den markerede form skal være synligt, og fjern markeringen, hvis det skal være usynligt.

Fylldtype: Klik på ned-pilen til højre for feltet for at vælge en fylldtype:

- Farve - for at fylde formen med en farve
- Graduering - for at fylde formen med en farveovergang
- Billede - for at fylde formen med et af dine egne billeder

Farve: Denne egenskab er kun aktiv, hvis du vælger Farve som fylldtype. Klik på det farvede felt for at åbne Windows-dialogboksen Farver, eller brug pipetten til at vælge en farve ved at "suge den op" på skærmen.

Gradueringsvinkel: Denne egenskab er kun aktiv, hvis du vælger Graduering som fylldtype. Den giver dig mulighed for at indstille retningen for gradueringen. Du kan også bruge rotationshjulet ved siden af feltet ved at klikke på den lille cirkel og dreje hjulet i den ønskede retning.

Farvebjælke: Denne bjælke er kun aktiv, hvis du vælger Graduering som fylldtype. Den viser den farveovergang, der bruges i formen. Brug de to farvekasser under bjælken til at finde de to farver, du vil bruge.

Billedfil: Denne egenskab er kun aktiv, hvis du vælger Billede som fylldtype. Klik på knappen Gennemse til højre for feltet for at vælge det billede, du vil have i din form.

Tilpas: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis billedet skal skaleres, så det passer til formens dimensioner.

Tegneværktøjet: tastaturgenveje

Nedenstående liste indeholder alle tastaturgenveje i tegneværktøjet.

Tastaturgenvej	Beskrivelse
Ctrl + N	Opret en ny tegning
Ctrl + O	Åbn og søg efter en eksisterende tegning
Ctrl + S	Gem den aktuelle tegning
Ctrl + C	Kopier de markerede data til Udklipsholder
Ctrl + X	Klip de markerede data til Udklipsholder
Ctrl + V	Indsæt data fra Udklipsholder
Delete	Slet det markerede element
Ctrl + Z	Fortryd sidste handling
Ctrl + Y	Annuller fortrydelse af den sidste handling
Ctrl + A	Marker alle former i arbejdsområdet
Ctrl + B	Placer de markerede former bag ved alle andre former
Ctrl + F	Placer de markerede former foran alle andre former
Ctrl + D	Dupliker de markerede former
Ctrl + G	Saml de markerede former i en gruppe
Ctrl + U	Opdel en gruppe af former
Ctrl + 0	Zoom til faktisk størrelse
Ctrl + Alt + 0	Tilpas det markerede til skærmen
Ctrl + "+"	Zoom ind
Ctrl + "-"	Zoom ud
A	Vælg punktedigeringsværktøjet
B	Vælg Bezier-værktøjet

E	Vælg ellipseværktøjet
H	Vælg håndværktøjet
M	Vælg rektangelværktøjet
P	Vælg blyantværktøjet
R	Vælg rotationsværktøjet
V	Vælg markeringsværktøjet
X	Skift midlertidigt til værktøjet Adskil punkter, når punktredigeringsværktøjet er aktiveret
Z	Vælg zoomværktøjet
Skift + klik	Marker flere former eller punkter
Skift + træk	Tegn eller skaler en form proportionelt
Alt	Skift midlertidigt til værktøjet Tilføj punkt, når punktredigeringsværktøjet er aktiveret
Alt + træk	Tegn eller skaler en form ud fra dens centrum
Skift + Alt +træk	Tegn eller skaler en form proportionelt ud fra dens centrum
Skift + træk håndtag	Flyt begge håndtag samtidig, så de bliver spejlbilleder af hinanden
Ctrl	Skift midlertidigt til markeringsværktøjet
Mellemrum	Skift midlertidigt til håndværktøjet
F4	Vis/skjul panelet Egenskaber

Brug af databaser

→ Avanceret



Mediator giver dig mulighed for at læse fra og skrive til Microsoft Access- og MySQL-databaser.

Der oprettes forbindelse mellem Mediator og databaser ved hjælp af **databaseressourcen**. Dette emne tager udgangspunkt i en Microsoft Access-database og forklarer, hvordan du konfigurerer en kæde til en database ved hjælp af databaseressourcen, og hvordan du kan navigere i en database med de handlinger, der findes i Mediator.

Konfiguration af en kæde til en database

- Åbn dialogboksen Ressourcer ved at vælge **Vis | Interaktivitet | Ressourcer**.
- Træk en **Database**-ressource ind i det aktive felt for at åbne dialogboksen **Databaseressource**.

Denne dialogboks refererer til en særlig fil kaldet en DSN-fil, der indeholder oplysninger om, hvilken driver der skal bruges, hvilken databasefil der skal bruges og så videre. Det er en ASCII-fil, der kan oprettes ved hjælp af ODBC-styringen i Kontrolpanel i Windows. Denne metode er imidlertid ret kompleks, og det er i reglen meget nemmere at oprette DSN-filen ved hjælp af en simpel teksteditor (f.eks. Notesblok), enten fra bunden eller ved at tilpasse en eksisterende DSN-fil.

DSN-filen for Microsoft Access-driveren skal indeholde følgende poster:

[ODBC]

DRIVER=Microsoft Access Driver (*.mdb)

UID=admin

UserCommitSync=Yes

Threads=3

SafeTransactions=0

PageTimeout=5

MaxScanRows=8

MaxBufferSize=2048

FIL=MS Access

DriverId=25

DefaultDir= (denne post skal være tom)

DBQ=databasefilnavn.mdb (hvor *databasefilnavn* er navnet på din database)

- Når du har oprettet DSN-filen, skal denne og MDB-filen kopieres til projektmappen (med .mdb-filen). Følg herefter resten af nedenstående procedure.

Oprettelse af forbindelse mellem Mediator og databasen

Når du har oprettet en DSN-fil via ODBC-styring eller ved at indtaste ovenstående poster i en teksteditor, skal du bruge filen til at oprette forbindelse mellem Mediator og databasen:

- Klik på alternativknappen **Fil (*.dsn)** i dialogboksen **Databaseressource**.
- Indtast stien til DSN-filen i feltet **Database**, eller brug knappen Gennemse til at vælge den.

Herved konfigureres kæden til databasen. Feltet **Tabelstruktur** bør nu vise samtlige felter i databasen.

Nu skal du sammenkæde de enkelte felter i databasen med variabler i Mediator.

- Opret en Mediator-variabel for hvert af de felter, du vil bruge i projektet. Kontroller, at variabelens type svarer til databasefeltets type.

Til et VARCHAR-felt skal du f.eks. definere en variabel af typen tekst.

- Klik på navnet på det første felt, du vil sammenkæde med en Mediator-variabel, i dialogboksen Databaseressource, og klik derefter på knappen **Opret kæde til**.
- Vælg den Mediator-variabel, der skal oprettes en kæde til, i dialogboksen **Ny binding**.
Herved oprettes der en kæde mellem databasefeltet og Mediator-variablen. Forbindelsen vises med en rød prik til venstre for feltet. Felter, der stadig ikke er oprettet en kæde til, er markeret med en grøn prik.
- Gentag denne procedure for alle de felter, der skal sammenkædes med en variabel.

Nu er de ønskede databasefelter sammenkædet med tilsvarende Mediator-variabler, og du skal vise deres indhold. Her er én måde at gøre det på:

- Opret et **inputobjekt**, der viser indholdet af det første databasefelt, du vil bruge.
- Træk en **Ved side klar**-begivenhed ind i dialogboksen Begivenheder for Mediator-siden efterfulgt af en **Indstil egenskab**-handling.
- Udfyld dialogboksen på følgende måde:
Objekt = *inputobjektet*
Egenskab = Text
Værdi som udtryk = *navnet på den variabel, du har sammenkædet med feltet*
- Test siden for at se, om værdien fra det felt, der svarer til variabelen, vises i inputobjektet som forventet.
- Gentag disse trin for alle de felter, du vil have vist i inputobjekter.

Yderligere oplysninger om databaseressourcen finder du under "Databaseressourcen".

Navigation i databasen

Databasemarkør-handlingen giver dig mulighed for at navigere i databasen som vist i dette korte eksempel:

- Opret en 'Næste'-knap, og åbn dialogboksen Begivenheder for den.
- Træk en Museklik-begivenhed ind i det aktive felt efterfulgt af en **Databasemarkør**-handling (fanen Database).
- Vælg navnet på databaseressourcen under **Navn på databaseressource**.
- Klik på alternativknappen **Næste post**, og luk dialogboksen.

Variablerne opdateres nu, men indholdet skal overføres til inputobjekterne.

- Tilføj en **Indstil egenskab**-handling til højre for **Databasemarkør** for hver variabel/inputobjekt som beskrevet ovenfor.

For at muliggøre navigation i hele databasen kan du oprette yderligere tre knapper, f.eks. med navnene Forrige, Første og Sidste, og gentage ovenstående trin. Hver gang skal du vælge en anden indstilling i dialogboksen Databasemarkør, nemlig **Forrige post**, **Første post** og **Sidste post**.

Søgning i databasen

Den virkelige fordel ved en database er, at den gør det muligt at hente specifikke poster meget let. Du kan søge i databasen med **SQL-DB**-handlingen.

- Opret et inputobjekt, og kald det f.eks. 'Søg'.

Objektet bruges til at angive det indhold, der skal søges efter. Søgningen bliver udført, hver gang brugeren trykker på Enter med markøren i inputobjektet eller klikker et vilkårligt sted uden for inputobjektet.

- Træk en **Ved stop**-begivenhed efterfulgt af en **SQL-DB**-handling ind i dialogboksen Begivenheder for inputobjektet.
- Vælg navnet på databaseressourcen under **Navn på database**.
- Indtast den påkrævede sætning i feltet **SQL-sætning**.

Eksempel: Hvis du vil søge efter ordet 'Tina' i feltet Fornavn i en tabel med navnet DemoTabel, skal du udføre følgende SQL-sætning:

```
"SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = 'Tina' "
```

Hvis du vil søge efter det navn, brugeren har indtastet i inputobjektet, skal du i stedet for 'Tina' skrive 'Search.Text'.

SQL-sætningen indtastes som et udtryk i Mediator for at gøre det muligt at bruge variabler.

```
"SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = ' " + Search.Text + " ' "
```

Bemærk brugen af anførselstegn. Det kan virke forvirrende, fordi du skal bruge to typer anførselstegn: Mediator-anførselstegn (") og SQL-anførselstegn (').



Det har ingen betydning, om du bruger mellemrum i SQL-sætningen. Du kan derfor indsætte et mellemrum mellem Mediator- og SQL-anførselstegnene (" 'post' " i stedet for "'post'") for at gøre sætningen lettere at læse.

Hvis Mediator skal lede efter søgeordet i mere end ét felt, f.eks. i felterne Fornavn og Efternavn, skal SQL-sætningen se således ud:

```
"SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = ' " + Search.Text + " ' OR  
Efternavn=' " + Search.Text + " ' "
```

Tip om brug af SQL-syntaks i Mediator

- Hele sætningen skal stå i dobbelte anførselstegn.

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel"

- Navne på databasefelter skrives uden anførselstegn eller andre tegn.

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel WHERE **Feltnavn** = ... "

- Input (af alle typer) fra Mediator skal stå i SQL-anførselstegn (').

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = 'Tina' "

- Mediator-tekstvariabler eller *objekt.egenskab*-kombinationer af typen 'tekst' skal stå i både Mediator-anførselstegn (") og SQL-anførselstegn (').

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = ' " + Search.Text + " ' "

- Heltals- og decimalvariabler i Mediator eller *objekt.egenskab*-kombinationer af typen 'heltal/decimaltal' skal **IKKE** stå i Mediator-anførselstegn (").

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel WHERE Alder = ' + alder.value + ' "

- Mediator-variabler og -egenskaber skal generelt være omgivet af +-tegn.

Eksempel: "SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = ' " + Search.Text + " ' "

Da du sjældent vil komme til at bruge andet end Mediator-variabler eller *objekt.egenskab*-kombinationer i en SQL-sætning i Mediator, kommer her en hurtig vejledning i, hvordan du refererer til dem:

- Start med et SQL-anførselstegn ('), hver gang du skal citere noget fra Mediator.
- Indsæt et Mediator-anførselstegn ("), hvis det er en tekstvariabel eller en tekstegenskab. Hvis det er et heltal eller et decimaltal, kan du gå videre til næste punkt.
- Indsæt et +-tegn, og skriv herefter navnet på variablen eller *objekt.egenskab*-kombinationen.

Følg herefter trinene i omvendt rækkefølge:

- Indsæt et +-tegn igen (for at "lukke" navnet på variablen/egenskaben).

- Hvis du har åbne Mediator-anførselstegn ("), skal du lukke dem ved at indsætte et Mediator-anførselstegn igen.

Luk SQL-anførselstegnene (') ved at indsætte et SQL-anførselstegn igen.

Nulstilling af databasen

Når du har udført en søgning som beskrevet ovenfor, er al fremtidig navigation begrænset til det postsæt, der svarede til søgekriterierne. Hvis kun én post svarede til søgekriterierne, fungerer knapperne Næste og Forrige derfor ikke.

For at gøre hele tabellen DemoTabel fra ovenstående eksempel tilgængelig igen, skal du bruge følgende SQL-sætning:

```
"SELECT * FROM DemoTabel"
```

Forberedelse til eksport

Kontrol af DSN-filen

Inden du eksporterer projektet, skal du sikre dig, at den DSN-fil, du bruger, ikke indeholder fuldstændige stier til databasefilerne. Dette er særligt vigtigt, hvis du har oprettet/redigeret filen ved hjælp af ODBC-styring som beskrevet ovenfor.

- Åbn DSN-filen ved hjælp af Notesblok. Filen kan se således ud:

```
[ODBC]
DRIVER=Microsoft Access Driver (*.mdb)
UID=admin
UserCommitSync=Yes
Threads=3
SafeTransactions=0
PageTimeout=5
MaxScanRows=8
MaxBufferSize=512
ImplicitCommitSync=Yes
FIL=MS Access
DriverId=25
DefaultDir=Drev:\Mappe\Undermappe\
DBQ=Drev:\Mappe\Undermappe\Database.mdb
```

Som du kan se, er der fuldstændige stinavne i posterne DefaultDir og DBQ. Rediger dem til følgende ved at fjerne stierne:

```
DefaultDir=
DBQ=Database.mdb
```

(hvor *Database.mdb* er filnavnet på databasen).

Hvis projektet skal afvikles fra et skrivebeskyttet medie som en cd-rom eller dvd-rom, skal du føje følgende linje til DSN-filen efter posten UID.

```
ReadOnly=1
```

Tilføjelse af relevante filer

Inden du eksporterer projektet, skal du sikre dig, at Mediator medtager alle de databaser og tilhørende filer, der kræves i den eksporterede version. Hvis du bruger den anbefalede Microsoft Access-driver, er der kun én databasefil (.mdb). Andre databaser kan imidlertid bestå af mere end én fil.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Ekstra datafiler**, og tilføj følgende nødvendige filer:
 - DSN-filen og databasefilen (*.mdb)
 - Ekstra filer, f.eks. billed- og lydfiler, som databasen refererer til

Du kan nu eksportere projektet på den sædvanlige måde.

Brug af SCORM

→ Avanceret

SCORM er en forkortelse for Sharable Content Object Resource Model. Det er et sæt specifikationer, der skal gøre det nemmere for undervisere at oprette, dele og genbruge e-learning-kurser.

I dette emne beskrives det, hvordan du kan oprette et SCORM-kompatibelt kursus med Mediator.



Denne funktion er kun tilgængelig i dokumenter af typen HTML eller Flash.

Definition af et SCORM-system

Noget forenklet kan man sige, at et SCORM-system består af et LMS (Learning Management System), der indeholder og katalogiserer forskellige e-learning-kurser (SCO'er, Sharable Content Objects). LMS'et indeholder desuden de konti, der indeholder oplysninger om de studerende, f.eks. deres navne, de kurser, de deltager i, og det pointantal, de har opnået ved afslutning af tidligere e-learning-kurser. De forskellige LMS'er på markedet i dag har forskellige specifikationer, og denne dokumentation kommer ikke nærmere ind på dem. Et SCORM-kompatibelt LMS omfatter også en webserver, der tillader hentning og visning af kurserne i en browser (f.eks. Internet Explorer eller Firefox) på den studerendes computer.

Når den studerende vil tage et e-learning-kursus, bruger han/hun webbrowseren på en ekstern computer til at logge på systemet og vælge et kursus. Kurset (SCO'et) hentes og vises i browseren. (SCO'er består grundlæggende af HTML-filer, Flash-filer, videofiler og andre tilhørende webfiler).

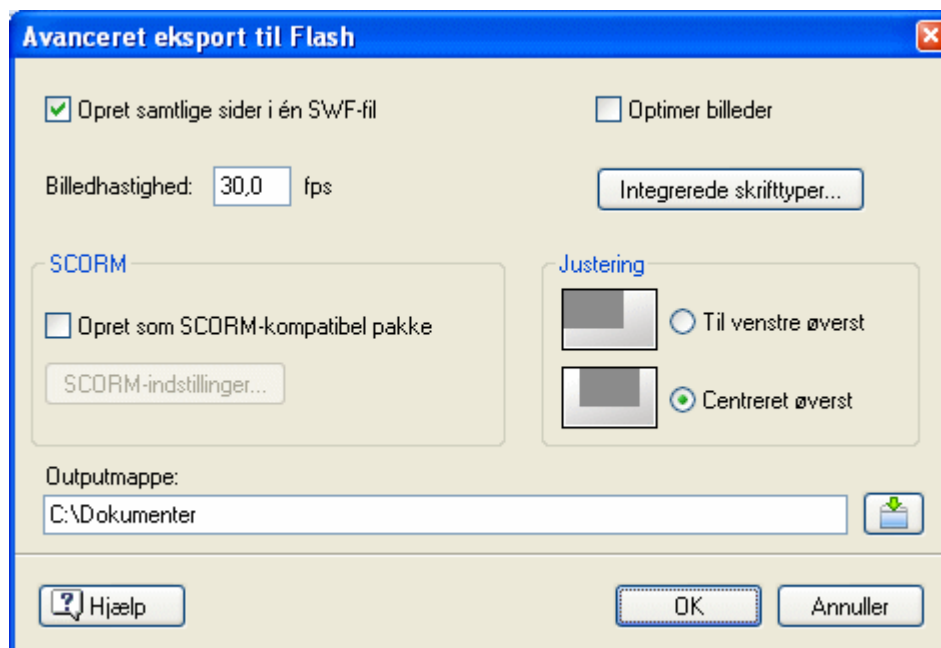
Når kurset vises i browseren, sender browseren en meddelelse til LMS'et om, at undervisningssessionen er begyndt. Ligeledes sender browseren en meddelelse til LMS'et om, at undervisningssessionen er afsluttet, når brugeren afslutter kurset ved f.eks. at lukke browseren eller navigere til en webside, der ikke har noget med kurset at gøre.

Under undervisningssessionen kan det SCO, der vises i webbrowseren, kommunikere med LMS'et. SCO'et kan for eksempel hente forskellige variabler fra LMS'et, f.eks. navnet og id-nummeret for den studerende, der er logget på, og andre oplysninger, f.eks. den studerendes foretrukne sprog. På denne måde kan forfatteren til kurset tilpasse undervisningsmaterialet til den studerende (ved f.eks. at indsætte tekst på både engelsk og dansk i designfasen og derefter dynamisk bestemme, hvilken tekst der skal vises, under kørsel). SCO'et kan også sende oplysninger til LMS'et om, hvor langt den studerende er kommet i kurset. Disse oplysninger er specifikke for hver studerende og gemmes i LMS'et, så underviserne senere kan gennemgå dem og se, hvor godt en bestemt studerende klarede et bestemt kursus. Data, der typisk sendes til LMS'et, omfatter testresultater og den tid, det tog at gennemføre kurset. Forfatteren til kurset kan også lade de studerende indsende tekstkommentarer om kurset.

Oprettelse af et SCORM-kompatibelt kursus

Når du opretter et projekt i Mediator, der skal eksporteres til et SCO i Flash- eller HTML-format (med andre ord som SCORM-kompatibelt kursus), behøver du ikke at gøre noget særligt, ud over hvad du normalt ville gøre ved oprettelse af et kursus, en quiz eller et undervisningsforløb, der skal lægges på en almindelig webserver. Det er ikke et krav, at der skal kunne modtages data (f.eks. den studerendes navn eller id) fra LMS'et, og det er heller ikke nødvendigt at sende data (f.eks. pointantal eller gennemførelsestid) til LMS'et. Den eneste kommunikation, der kræves mellem SCO'et og LMS'et, er de Initialize- og Terminate-meddelelser, der påbegynder og afslutter en undervisningssession, og begge disse meddelelser sendes automatisk af de SCO'er, der oprettes i Mediator.

- For at eksportere SCO-projektet til Flash eller HTML, skal du markere afkrydsningsfeltet **Opret som SCORM-kompatibel pakke** i dialogboksen 'Avanceret eksport' for Flash eller HTML.



- (Valgfrit) Klik på **SCORM-indstillinger**.

Dialogboksen **Indstillinger for SCORM-manifest** åbnes, så du kan angive yderligere oplysninger om kurset.

SCORM-manifestfilen er inkluderet i alle SCO-pakker og oprettes automatisk af Mediator. Den indeholder blandt andet de detaljer om SCO-kurset, som LMS'et bruger til at katalogisere kurset, så undervisere og/eller studerende kan søge efter undervisningsindhold ved hjælp af nøgleord.

Katalognavn: Angiver navnet på den kursusgruppe eller -kategori (f.eks. Matematik, Fysik og Kemi) i LMS'et, hvor SCO'et skal placeres.

Kurstitel: Angiver det navn, kurset skal have i LMS'et.

Kursusbeskrivelse: Bruges til at beskrive kurset og dets tiltænkte formål.

Kommaseparerede nøgleord: Dette felt kan bruges til at angive nøgleord (der skal adskilles af kommaer), som de studerende og underviserne kan bruge til at finde kurset, når det er implementeret i LMS'et.

Manifest-id: Dette id skal angives og skal være unik for kurset. Der må med andre ord ikke være andre kurser med samme id på det samme LMS.

- Klik på OK.

Eksporten producerer en ZIP-fil med alt Flash- eller HTML-indholdet samt andre SCORM-relaterede hjælpefiler. Pakken (der teknisk set er SCO'et) kan herefter overføres til LMS'et (der skal være SCORM 2004-kompatibelt). Hvordan SCO'et placeres på LMS'et afhænger af det anvendte LMS, men det gøres som regel af en underviser ved hjælp af en webbaseret brugergrænseflade i LMS'et. Yderligere oplysninger om dette finder du i dokumentationen til det pågældende LMS.

Brug af SCORM-variabler

Et SCORM 2004-kompatibelt LMS har en række variabler for hver studerende, der følger et bestemt kursus. Det gør det muligt for SCO'et at gemme og/eller hente oplysninger om hver enkelt studerende og dennes fremskridt i kurset, og det gør det muligt for underviseren at hente oplysninger om de studerendes præstationer.

Alle disse SCORM-variabler har navne, der begynder med "cmi.". Nogle af dem er arrays, der kan indeholde et antal undervariabler, mens andre er simple variabler.

Nogle af dem, f.eks. "cmi.learner_id" og "cmi.learner_name", er skrivebeskyttet for SCO'et. Andre, f.eks. "cmi.score.raw", kan både læses og skrives til af SCO'et. Et par af variablerne, f.eks. "cmi.session" og "cmi.exit", er læsebeskyttet.

Fanen SCORM i Mediator indeholder to specifikke handlinger, der bruger disse variabler:

- **Indstil SCORM-variabel** viser samtlige variabler, der kan skrives til, og lader dig indstille værdien for hver enkelt.

Du kan finde en komplet beskrivelse af denne handling under "Indstil SCORM-variabel".

- **Hent SCORM-variabel** viser samtlige variabler, der kan læses, og lader dig hente værdien af hver enkelt.

Du kan finde en komplet beskrivelse af denne handling under "Hent SCORM-variabel".

En nærmere beskrivelse af formålet med alle SCORM-variabler er for stort et emne for denne dokumentation, men du kan finde en komplet beskrivelse i dokumentet SCORM_RunTimeEnv.pdf, der kan hentes gratis på siden "SCORM 2004 3rd Edition Documentation" under <http://www.adlnet.gov/scorm/>.

Brug af script

Brug af kørselsscript



Med kørselsscript kan du oprette funktioner, som det ville være meget vanskeligt eller umuligt at oprette med Mediators ikonbaserede træk og slip-brugergrænseflade, objekter, begivenheder og handlinger.

Mediator giver imidlertid gode muligheder for brug af kørselsscripts:

- Du kan kalde scriptfunktioner direkte fra alle Mediator-udtryk.
- Du kan få adgang til og manipulere Mediator-variabler direkte fra scriptet.
- Du kan desuden manipulere objekter direkte fra scriptet.

En anden vigtig måde at bruge kørselsscript på er at kontrollere ActiveX-objekter. Du kan finde mange ActiveX-objekter, der muliggør alt fra simple tekst/grafikeffekter til avancerede database- og videofunktioner. Du kan også oprette dine egne ActiveX-objekter for at få præcis den funktionalitet, du vil have, og dermed give Mediator helt nye funktioner udover dem, der er indbygget i programmet.

Mediator bruger ActiveX-scripts. Det betyder, at du kan bruge enten Visual Basic-script eller JavaScript. Andre scriptsprog fra andre producenter kan også bruges. I det følgende fokuserer vi på Visual Basic-script, da det er let at bruge og findes på de fleste computere.

Dokumentscripts og sidescripts

Du kan placere scripts på enten dokument- eller sideniveau.

- Scripts, der er tilknyttet dokumentet, har adgang til alle globale variabler, men ikke til lokale variabler eller lokale objekter.

Generelle scripts, der skal være adgang til fra mange sider, bør placeres på dokumentniveau. Disse scripts består typisk af konstanter eller globale beregninger, der fungerer på samme måde på alle sider og ikke har brug for adgang til lokale objekter på individuelle sider. Dokumentscripts kan ikke få adgang til lokale objekter, fordi denne type scripts initialiseres, når dokumentet indlæses, og de lokale objekter endnu ikke er "kendt" på dette tidspunkt.

- Scripts, der er tilknyttet en side, har adgang til alle de variabler og objekter, der hører til den pågældende side.

Hvis du f.eks. har et script, der manipulerer det samme objektnavn på fem forskellige sider, skal den samme scriptfil placeres på hver af de fem sider.

Oprettelse af et script

For at oprette et script skal du først oprette den .mds-fil, der skal indeholde koden.

- Åbn dialogboksen Scripts via **Vis | Programmering | Scripts**.
- Klik på den relevante fane (**Dokument** eller **Side**), afhængigt af hvilken type script du vil oprette.
- Klik på **Ny**.

Dialogboksen Gem vises, og du kan finde den mappe, hvor scriptet skal placeres.

- Indtast navnet på scriptfilen, og gem den.
- Du kan redigere scriptet ved at markere det i dialogboksen Scripts og klikke på **Rediger** for at åbne scripteditoren.
- Når du er færdig med at redigere scriptet, skal du vælge **Afslut, og vend tilbage til Mediator** for at gemme .mds-filen og lukke editoren.



Du kan få komplette referenceoplysninger om VBScript-sproget ved at trykke på F1 i scripteditoren.

- Når scriptet er skrevet og gemt, kan du køre det ved hjælp af handlingen **Script** (fanen Programmering i dialogboksen Begivenheder).

- Skriv navnet på funktionen i feltet 'Script-procedurenavn', og angiv de nødvendige parametre i parameterfelterne i den korrekte rækkefølge.

Adgang til objektegenskaber

Der er to måder at få adgang til egenskaberne for et Mediator-objekt fra et script på:

- Du kan bruge en statisk metode ved at bruge objektets navn:
`Objektnavn.Egenskab = Værdi`
- Du kan bruge en dynamisk metode ved at bruge en objektvariabel. Objektvariablen oprettes i Mediator og tildeles navnet på et objekt. Du kan herefter ændre egenskabsværdien fra et script:

`Objektvariabel.Egenskab = Værdi`

Yderligere oplysninger finder du under "Brug af projektvariabler" og "Brug af udtryk".

Strukturering af scripts

Hvis du opdeler dine scripts i separate moduler med veldefinerede funktioner, kan du let genbruge dem. Vær forudseende, og prøv at gruppere dine scriptfunktioner på en god måde, så du opnår maksimalt genbrug og ikke mister overblikket. Hvis du opbygger et generelt bibliotek med scripts, kan du spare megen udviklingstid.

Optimering af scriptets varighed

Når du kører et script fra Mediator, overtager scriptet alle Mediators processorressourcer. Mediator kan derfor ikke bruges, mens scriptet kører. Det betyder også, at der kun kan køre ét script ad gangen.

Hvorfor? Hvis både Mediator og scriptet skulle have adgang til de samme objekter og variable samtidig, ville der være meget større risiko for programfejl. Og at implementere reel multitasking er en opgave for meget erfarne programmører. Men hvis du følger de enkle regler nedenfor, er problemet ikke så stort, som det kunne se ud til.

Sørg for, at dine scripts kun varer meget kort tid, når du designer dem. Bortset fra sorteringsrutiner og lignende funktioner bør de kun udføre meget hurtige procedurer, der tager mindre end et sekund. Lad os som eksempel forestille os, at du vil bruge et script til at bevæge et objekt hen over skærmen. Et sådant script kunne køre i flere sekunder og dermed blokere Mediator. Den bedste måde at opnå det ønskede resultat på er at oprette en tidslinjeressource, der gentager sig selv (f.eks. efter hver 0,1 sekund), i Mediator. Anbring den Script-handling,

der beregner objektets position og flytter det, på tidslinjen. På denne måde kaldes scriptet gentagne gange (på tidslinjen kan du kontrollere hvor ofte), men programmet vender omgående tilbage hver gang, så Mediator kan udføre andre opgaver.

Scriptkryptering

I designfasen gemmes alle scripts i simple tekstfiler med filtypenavnet .mds (en forkortelse for MeDiator Script). Du kan derfor let redigere dem med din foretrukne teksteditor, også Notesblok.

For at undgå, at scriptkoden bliver tilgængelig for uvedkommende under eksport af projektet, krypteres scriptfilerne under eksporten.

Krypterede filer har filtypenavnet .m8cs. Dette filtypenavn må ikke ændres, da Mediator ellers ikke kan genkende filen som en krypteret fil.

Når et script skal køres, leder Mediator altid først efter .mds-filen. Hvis denne ikke bliver fundet, søger programmet efter .m8cs-filen. Hvis du er i designfasen, og begge filer af en eller anden grund er til stede, finder Mediator designudgaven af scriptet - med andre ord den nyeste version - først.

Brug af makroscript



Makroer er scriptfiler, du opretter for at automatisere procedurer, du udfører ofte under design af projekter.

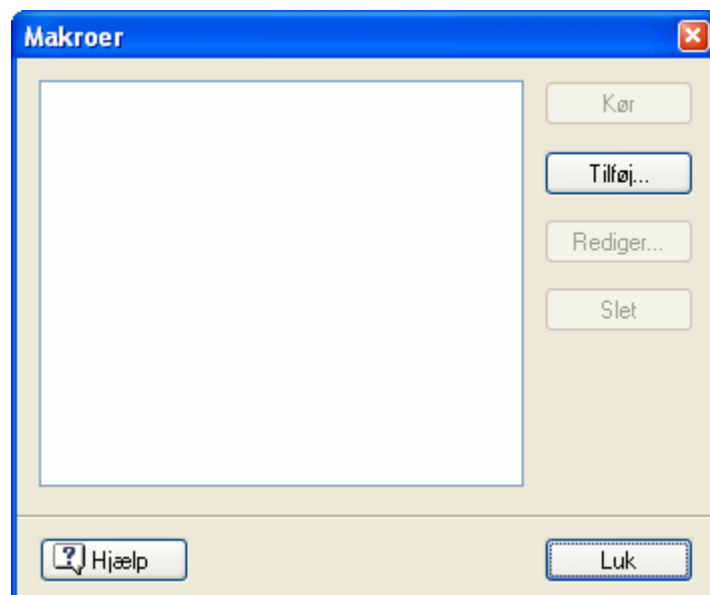
Makroskripts er ikke det samme som kørelsscripts, der køres under afvikling af projektet i testtilstand eller efter eksport.

Makroer kan programmeres ved hjælp af Visual Basic-script eller JavaScript.

Oprettelse af en makro

For at oprette en makro skal du først oprette den .mdm-fil, der skal indeholde koden.

- Åbn dialogboksen Makroer ved hjælp af **Vis | Programmering | Makroer**, og klik på knappen **Tilføj**.



Dialogboksen Ny makro vises.

- Indtast navnet på den nye makro, og klik på OK.

Scripteditoren vises med den nye makro åbnet og klar til redigering.

- Når du er færdig med at redigere makroen, skal du vælge **Afslut, og vend tilbage til Mediator** for at gemme .mdm-filen og lukke editoren.

- Hvis du senere vil redigere makroen, skal du åbne dialogboksen Makroer, markere den ønskede makro og klikke på **Rediger**.



Du kan få komplette referenceoplysninger om VBScript-sproget ved at trykke på F1 i scripteditoren.

Samlinger

Grupper af objekter, begivenheder, handlinger og andre beslægtede elementer kaldes samlinger. En samling kan f.eks. være samtlige sider i et Mediator-projekt, samtlige objekter på en Mediator-side, samtlige begivenheder på et objekt eller samtlige handlinger for en begivenhed.

Alle samlinger har egenskaben "Count" og medlemsreferencen "Item":

- **Count** er en skrivebeskyttet egenskab, der angiver antallet af elementer i samlingen.
- **Item** er en metode, der returnerer ét objekt fra samlingen. Item har én parameter af typen heltal, streng eller begge, afhængigt af samlingen.

I VBScript kan du bruge en "For Each"-sætning til at gennemgå samtlige elementer i en samling på følgende måde:

```
For Each obj in Md80objekter
```

```
    obj.x = 10
```

```
Next
```

Dette kørselsscript indstiller egenskaben X til 10 for samtlige objekter i samlingen Md80Objekter (og flytter dem til X-position 10).

Manipulation af Mediator-elementer

Nedenstående diagram viser, hvordan Mediator-objekter er sammenkædet. Adgang til et objekt opnås gennem de objekter, det tilhører.



Hvis du vil føje et objekt til en samling, skal objektet forefindes som o8o-objekt (se emnet "Brug af o8o-filer").

Der er flere måder at opnå adgang til et objekt på, men punktnotationen bruges altid.

- Adgang til et objekt ved hjælp af indeksmetoden (kun for objekter, der tilhører en samling):

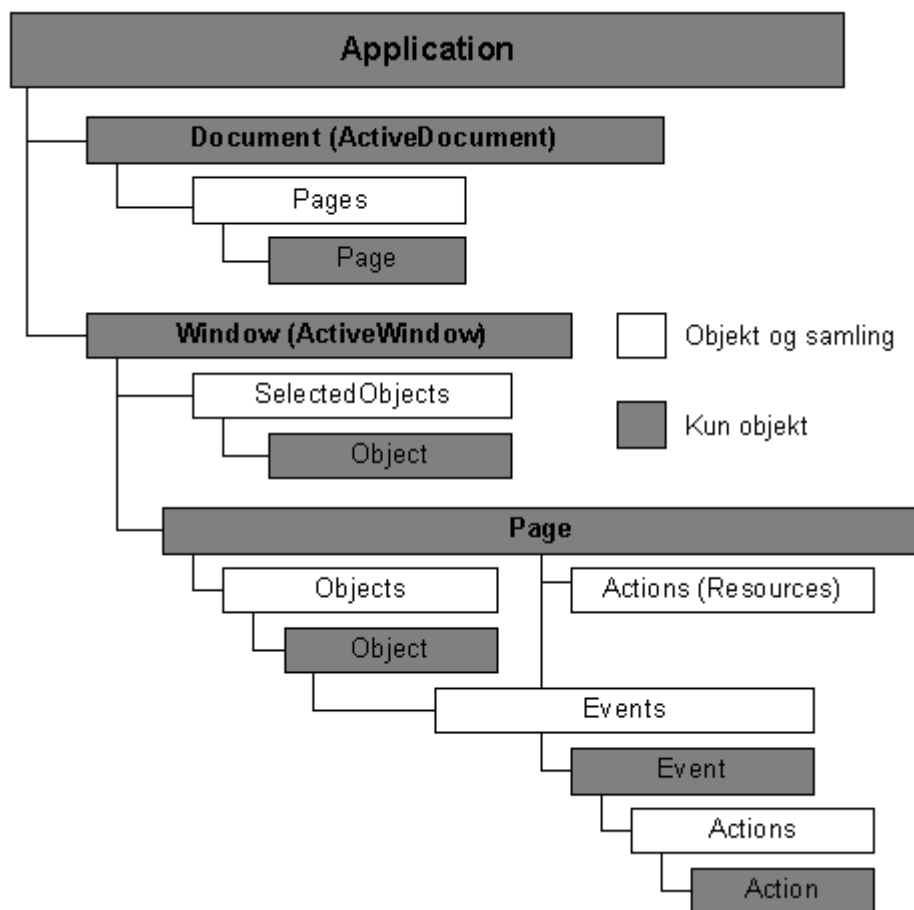
```
Application.Window.Page.Objects.item(1)
```

- Hvis navnet på objektet er kendt:

```
Application.Window.Page.Objects.item("Objektnavn")
```

eller

```
Application.Window.Page.Objects.Objektnavn
```



En vigtig metode handler om at gøre en side aktiv for at opnå adgang til de objekter, der tilhører siden:

```
Application.Window.Page = "Sidenavn"
```

eller

```
Application.Window.Page = Application.Document.Pages.Item(1)
```

Eksempel: En makro, der skal give adgang til objektet "Overskrift" på siden "Intro" for at ændre teksten til "Velkommen", skal se således ud:

```
Application.Window.Page = "Intro"
```

```
Application.Window.Page.Objects.Overskrift.Text = "Velkommen"
```

Kørsel af en makro

Som vist i ovenstående diagram sker adgang til samtlige elementer enten gennem det aktive dokument eller det aktive vindue. Det betyder, at der skal være et åbent dokument, som makroen kan arbejde med.

Sådan køres en makro i Mediator:

- Vælg **Vis | Programmering | Makroer** for at åbne dialogboksen Makroer.
- Marker den ønskede makro, og klik på **Kør**.

Stavekontrol af projektet

Brug af stavekontrollen



Med Mediator har du muligheden for at finde og rette stavefejl, enten i hele dokumentet eller på enkelte sider. Stavekontrollen i Mediator kan finde forkert stavede ord og automatisk rette hyppige stavefejl i følgende typer objekter:

- Tekst
- Overskrift
- Knap

Udover at slå ord op i sin egen ordbog søger stavekontrollen også i **brugerordbøger** for at kontrollere, om et bestemt ord er stavet korrekt eller forkert. Du kan tilpasse disse brugerordbøger ved at tilføje, erstatte eller slette ord.

Stavekontrollen gør også brug af en **autokorrekturliste** for automatisk at rette almindelige fejl. Denne liste kan du også tilpasse ved at tilføje, erstatte eller slette ordpar.

Stavekontrollen giver dig også mulighed for at kontrollere dine dokumenter på **forskellige sprog**, herunder amerikansk og britisk engelsk, fransk, tysk, italiensk, spansk, hollandsk og dansk.

Løbende stavekontrol

Som standard foretager Mediator løbende stavekontrol, mens du skriver, og sætter røde streger under stavefejlene.

Du kan rette stavefejlen med det samme ved at højreklikke på det forkert stavede ord.

Dette åbner en genvejsmenu, hvor du kan vælge en af følgende kommandoer:

- **Rettelser**

Her kan du vælge et af forslagene fra listen, som så erstatter det forkert stavede ord.

- **Ignorer alle**

Her kan du ignorere det markerede ord. Ordet ignoreres herefter i hele dokumentet samt i andre dokumenter, du åbner i denne Mediator-session.

- **Føj til ordbog**

Vælg denne kommando for at føje det markerede ord til din brugerordbog. Dermed vil stavekontrollen ikke længere opfatte dette ord som en stavefejl. Yderligere oplysninger om brugerordbøger finder du under emnet "Indstillinger for stavekontrol".

- **Autokorrektur**

Her kan du vælge et af forslagene fra listen. Desuden vil det forkert stavede ord samt rettelserne blive føjet til autokorrekturlisten. Det betyder, at lige meget hvornår du i fremtiden skriver dette ord forkert, bliver det automatisk rettet til det korrekt stavede ord. Yderligere oplysninger om autokorrekturlisten finder du under emnet "Indstillinger for stavekontrol".

- **Stavekontrol**

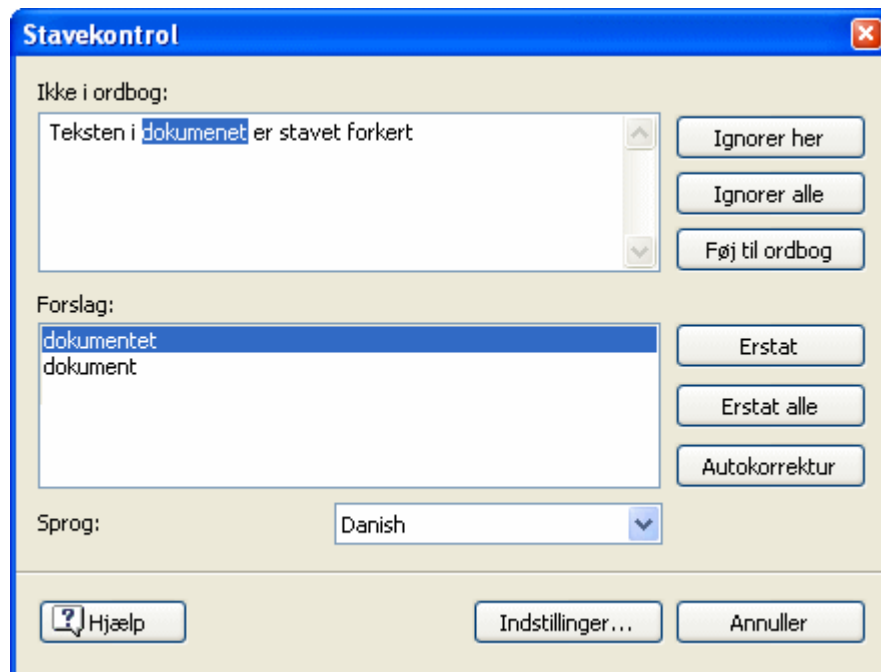
Dette åbner dialogboksen Stavekontrol, som giver dig mulighed for at kontrollere stavningen i hele objektet.

Stavekontrol af en side

➤ Vælg **Gennemse** | **Korrektur** | **Stavekontrol af side**, eller tryk på **Ctrl + F7**.



Mediator gennemgår de objekter på siden, som indeholder tekst, og leder efter eventuelle stavefejl. Så snart programmet finder en stavefejl i et af objekterne, markerer Mediator objektet og åbner dialogboksen Stavekontrol.



Det øverste felt viser indholdet af objektet og fremhæver det første forkert stavede ord. Det nederste felt viser en liste med forslag, hvorfra du kan vælge et andet ord.

Du kan vælge en af følgende indstillinger:

- **Ignorer her**

Dette vil ignorere det markerede ord.

- **Ignorer alle**

Dette vil ignorere det markerede ord og sørge for, at det bliver ignoreret, indtil du lukker Mediator.

- **Føj til ordbog**

Det forkert stavede ord føjes til din brugerordbog.

- **Erstat**

Hvis du har redigeret ordet i det øverste felt, erstattes det af det redigerede ord. Ellers vil det forkert stavede ord blive erstattet af det markerede alternativ på listen Forslag. Ordet bliver kun rettet her. Hvis du vil rette alle forekomster af ordet, skal du vælge Erstat alle.

- **Erstat alle**

Hvis du har redigeret ordet i det øverste felt, erstattes det af det redigerede ord. Ellers vil det forkert stavede ord blive erstattet af det markerede alternativ på listen Forslag. Alle forekomster af det forkert stavede ord på siden bliver også erstattet.

- **Autokorrektur**

Det forkert stavede ord erstattes med det markerede alternativ på listen Forslag. Samtidig bliver stavefejlen samt rettelsen føjet til autokorrekturlisten.

- **Sprog**

Her kan du vælge et andet sprog, som stavekontrollen skal bruge til at kontrollere dokumentet.

- **Indstillinger**

Dette åbner dialogboksen Indstillinger for stavekontrol. Her kan du indstille, hvordan stavekontrollen skal foregå. En fuld beskrivelse af denne dialogboks finder du i afsnittet "Indstillinger for stavekontrol".

Stavekontrol af et dokument

➤ Vælg **Gennemse** | **Korrektur** | **Stavekontrol af dokument**, eller tryk på **F7**.



Mediator gennemgår samtlige sider i dit projekt og kontrollerer, om der er stavefejl i samtlige objekter med tekst. Så snart programmet finder en stavefejl i et af objekterne, viser Mediator den pågældende side, markerer det objekt, der indeholder stavefejlen, og åbner dialogboksen Stavekontrol som beskrevet ovenfor.

Når du har gennemgået alle de stavefejl, som stavekontrollen har fundet, og lukket dialogboksen Stavekontrol, vender Mediator tilbage til den side, du arbejdede på, da du startede stavekontrollen.

Indstillinger for stavekontrol



Denne dialogboks indeholder forskellige indstillinger, som du kan bruge til at fastlægge, hvilke fejltypers stavekontrollen skal kontrollere.

Du kan åbne den på forskellige måder:

- Ved at vælge **Gennemse** | **Korrektur** | **Indstillinger for stavekontrol**.
- Ved at klikke på **Indstillinger** i dialogboksen **Stavekontrol**.
- Ved at klikke på **Mediator-knappen** og derefter på **Mediator-indstillinger** og **Korrektur**.

Løbende stavekontrol: Hvis du fravælger denne indstilling, sættes der ikke automatisk røde streger under stavefejlene. Du skal bruge kommandoerne under Stavekontrol til at foretage stavekontrol af objekterne, når de er oprettet.

Ignorer ord med kun STORE BOGSTAVER: Hvis denne indstilling er valgt, ignorerer stavekontrollen alle ord, som udelukkende er skrevet med store bogstaver. Det kan anbefales at bruge denne indstilling, hvis dit dokument indeholder mange forkortelser.

Ignorer ord, der indeholder tal: Hvis denne indstilling er valgt, ignorerer stavekontrollen alle ord, som indeholder tal. Det kan anbefales at bruge denne indstilling, hvis der i dit dokument er mange ord eller symboler indeholdende tal, f.eks. H2O eller K4.

Ignorer internet- og filadresser: Hvis denne indstilling er valgt, ignorerer stavekontrollen ord, som ser ud til at udgøre et domænenavn, en URL-adresse eller en e-mail-adresse.

Lyder som (engelsk): Hvis denne indstilling er valgt, vil stavekontrollen komme med forslag baseret på den fonetiske lighed med det forkert stavede ord (dog kun på engelsk). Denne indstilling giver ofte bedre forslag ved ord, der er stavet meget forkert.

Typografiske forslag: Dette er standardindstillingen. Stavekontrollen kommer med forslag baseret på den typografiske lighed med det forkert stavede ord. Bemærk, at stavekontrollen ikke kommer med forslag, hvis du både fravælger denne indstilling samt indstillingen 'Lyder som'.

Forskel på store og små bogstaver: Hvis denne indstilling vælges, skelner stavekontrollen mellem store og små bogstaver. Ordet "europa" vil f.eks. blive anset som en stavefejl. Hvis du fravælger denne indstilling, vil "europa" og "Europa" blive opfattet som identiske, og begge vil blive opfattet som korrekte.

Autokorrektur: Hvis du fravælger denne indstilling, vil stavefejl ikke automatisk blive rettet - heller ikke selv om det forkert stavede ord indgår i autokorrekturlisten sammen med det korrekt stavede ord.

Du kan også klikke på **Autokorrekturlisten** eller **Brugerordbog** for at åbne de tilhørende dialogbokse. Begge dialogbokse er beskrevet nedenfor.

Standardsprog: Her kan du vælge det standardsprog, stavekontrollen skal foregå på.

Brug af autokorrekturlisten

Denne liste indeholder alle de forkert stavede ord, som du har rettet ved hjælp af Mediators autokorrekturfunktion (beskrevet ovenfor). Hver linje består af det forkert stavede ord i kolonnen 'Udskift' til venstre samt forslaget, som du vil erstatte det med, i kolonnen 'Med' til højre.

Erstat:	Med:
abonnement	abonnement
abonnement	abonnement
abonnere	abonnere
accelere	accelerere
accelerere	accelerere
adresere	adressere
adresse	adresse
adressere	adressere
adgagn	adgang
adgnag	adgang
adlrig	aldrig
advocado	avocado
agressiv	agressiv

Tilføj Slet

OK Annuller

Hvis du arbejder med flere forskellige sprog, opretter stavekontrollen en autokorrekturliste pr. sprog.

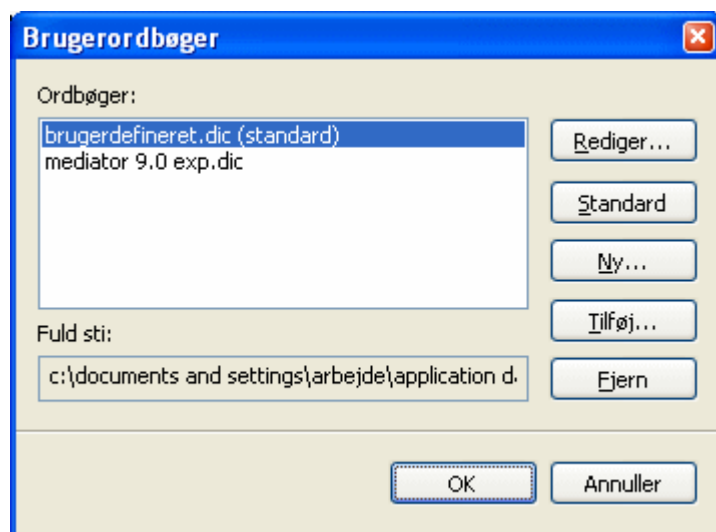
Du kan tilpasse autokorrekturlisten på forskellige måder:

- Du kan føje nye ordpar til autokorrekturlisten ved at indtaste en hyppigt forekommende stavefejl i feltet 'Udskift' og den korrekte stavemåde i feltet 'Med' og derefter klikke på **Tilføj**.
- Du kan udskifte rettelsen af et forkert stavet ord ved at markere ordet på listen 'Udskift' og derefter indtaste den nye rettelse i feltet 'Med' og klikke på **Erstat**.

- Du kan slette et ordpar i autokorrekturlisten ved at markere ordparret på listen og derefter klikke på **Slet**.

Brug af brugerordbøger

Denne dialogboks indeholder en liste over alle dine brugerordbøger samt forskellige knapper, som giver dig mulighed for at tilpasse dem.



Brugerordbøger indeholder alle de ord, som er blevet opfanget af stavekontrollen, og som du har valgt at godkende som korrekte stavemåder ved at klikke på Føj til ordbog. Dette betyder, at stavekontrollen ikke længere vil opfatte de ord, der indgår i en af brugerordbøgerne, som stavefejl.

Dialogboksen Brugerordbog giver dig følgende muligheder:

- Tilpasse en af brugerordbøgerne ved at klikke på den og derefter klikke på **Rediger**. Du kan derefter føje nye ord til ordbogen eller slette eksisterende ord.
- Angive en af brugerordbøgerne som standard ved at markere den og klikke på **Standard**. Herefter vil alle ord, som du godkender ved at klikke på Føj til ordbog, automatisk blive føjet til denne ordbog.
- Oprette en ny brugerordbog ved at klikke på **Ny**.
- Tilføje en eksisterende brugerordbog ved at klikke på **Tilføj**.
- Fjerne en eksisterende brugerordbog ved at markere den og klikke på **Fjern**.

Test af projektet

Selv hvis du er erfaren bruger af programmet, kan du komme til at lave fejl under design af projektet. Du kan for eksempel komme til at oprette et billedobjekt uden at knytte det til et billede eller angive en forkert sti til billedet. Du kan komme til at oprette en Vis-handling og glemme at angive, hvilket objekt der skal vises. Eller oprette en Gå til side-handling, men senere komme til at slette den side, der skulle skiftes til.

Gruppen **Test** på fanen **Gennemse** indeholder forskellige værktøjer, du kan bruge til at teste, at projektet fungerer, som det skal:

- **Kør dokument (F5)**

Denne kommando starter en kørselssimulation af projektet, der begynder med den første side på sidelisten. Mediator bruger den skærmtilstand, du valgte i dialogboksen Nyt dokument, til at give dig et eksempel på, hvordan projektet vil se ud i det "virkelige liv".

Du kan afslutte testtilstanden ved at trykke på Esc-tasten.

- **Kør side (F6)**

Denne kommando svarer til Kør dokument, bortset fra at Mediator begynder simulationen fra den aktuelle side.

- **Vis eksempel på side (Skift + F6)**

Denne kommando er kun relevant for HTML- og Flash-dokumenter. Klik på den for at få vist et eksempel på den aktuelle side i din standardbrowser.

- **Kontroller dokument (F11)**

Undersøger hele projektet for fejl, f.eks. manglende filer, ugyldige sideskift, manglende hyperlinks etc.

- **Kontroller side (Ctrl + F11)**

Undersøger den aktuelle side for fejl, f.eks. manglende filer, ugyldige sideskift, manglende hyperlinks etc.

Brug af vinduet Meddelelser



Alle de fejl, Mediator finder under kontrol af dokumentet eller siden, vises i vinduet Meddelelser.

➤ Hvis vinduet Meddelelser ikke allerede er åbent, kan du vælge **Gennemse | Test | Meddelelser**.

Vinduet Meddelelser kan f.eks. se således ud.

!	Side	Elementtype	Elementnavn	Begivenhed	Handling	Meddelelse
	Side1					Mastersiden MasterBund blev ikke fundet.
	Side1	Billede	Billede			Filen C:\Dokumenter\Frankrig.gif blev ikke fundet.
	Side1	Rektangel	Rektangel	Flyt ind i	Indstil egenskab	Der er ikke angivet et objekt
	Side1	Rektangel	Rektangel	Flyt ind i	Indstil egenskab	Der er ikke angivet en egenskab
	Side1	Flash	Flash			Filen C:\Dokumenter\animation.swf blev ikke fundet.
	Side1	BumpMap	BumpMap			BumpMap-billedet skal være 8-bit (gråtonet).
	Side1					Filen C:\Dokumenter\Frankrig.gif blev ikke fundet.

Den første kolonne viser et ikon.



Betyder, at du kan løse problemet med det samme ved at dobbeltklikke på linjen i vinduet Meddelelser.



Angiver et problem, du kan løse ved at gå til den specifikke side.

✓ Angiver et problem, som du har løst fra vinduet Meddelelser.

De forskellige kolonner indeholder følgende oplysninger.

Side: Den side, fejlen er opstået på.

Elementtype: Den type objekt, der forårsagede fejlen.

Elementnavn: Navnet på objektet.

Begivenhed: Navnet på begivenheden, hvis det er relevant.

Handling: Navnet på handlingen, hvis det er relevant.

Meddelelse: En beskrivelse af fejlen.

Når du klikker på en linje i vinduet Meddelelser, skifter Mediator automatisk til den relevante side og fremhæver det objekt, der forårsager fejlen.

Der er fejl, Mediator ikke kan finde, særligt i avancerede udtryk. Du kan for eksempel have angivet navnet på et objekt, der ikke eksisterer, eller oprettet et udtryk, der ikke giver et gyldigt resultat ved kørsel.

Vinduet Fejlfinding kan hjælpe dig med at finde og løse disse problemer.

Brug af vinduet Fejlfinding

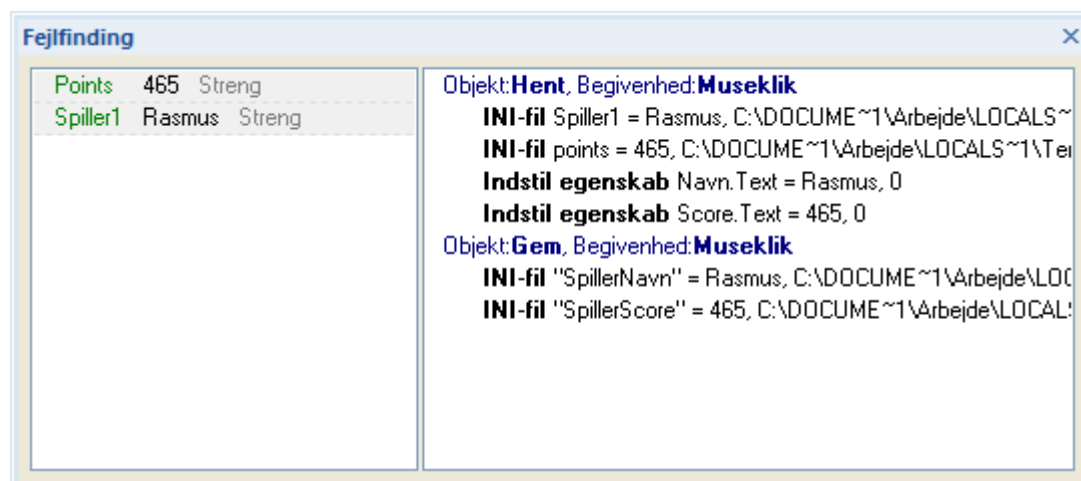


Med dette værktøj kan du spore handlinger og deres parametre i realtid under test af projektet.

➤ Vælg **Gennemse | Test | Fejlfinding** for at åbne vinduet Fejlfinding.

Listen til venstre viser variablene og deres værdier. Når der tildeles nye værdier, fremhæves de kortvarigt med rødt, så du kan kontrollere, at ændringen skete som forventet og på det forventede tidspunkt.

Listen til højre viser starten på hver ny side med en tom linje.



Fejlfinding af et problem

Hvis du har prøvet alle de metoder, der er beskrevet under "Sådan får du hjælp", kan du prøve at lokalisere fejlen på følgende måde:

➤ Find den side, problemet optræder på. Det er normalt ret ligetil, men i sjældne tilfælde, f.eks. under eksport, kan proceduren blive afbrudt uden at identificere den side, der giver problemer.

Hvis det sker, kan du begynde at slette sider (husk altid at sikkerhedskopiere projektet først!), til du finder den side, hvor fejlen er. Det kan være en større opgave, da du også skal slette alle hyperlinks til de sider, du sletter. Ofte vil man dog have en idé om, hvilken del af projektet der med størst sandsynlighed forårsager problemet, så man kan koncentrere sig om den.

- Find det objekt eller den handling, der forårsager problemet. Du kan bruge den samme metode som ved søgning efter den fejlbehæftede side. Begynd at fjerne objekter og handlinger, til problemet forsvinder.

HTML-restriktioner



Nogle af de funktioner og effekter, der findes i Mediator, understøttes ikke på internettet, og Mediator tilpasser derfor automatisk brugergrænsefladen efter den valgte dokumenttype og viser kun de funktioner, indstillinger og eksportformater, der er relevante. Især har HTML-projekter ikke så mange tilgængelige værktøjer, effekter, begivenheder og handlinger som projekter af typen Standard.

Du kan se en komplet liste over de objekter, begivenheder og handlinger, der understøttes i HTML-projekter, under "Liste over funktioner i Mediator 9".

I dette emne beskrives yderligere restriktioner på HTML, som du bør være opmærksom på ved oprettelse af projekter til eksport til HTML.

Alfakanaler

Brug af et andet billede som alfakanal understøttes ikke på internettet.

Billeder med integrerede alfakanaler konverteres til PNG-filer, når de eksporteres til HTML. Det sikrer, at deres kanter bliver antialiaseret.

Skygge og lyseffekt

Lys- og skyggeeffekter, der angives i designfasen, understøttes, men kan ikke ændres under kørsel.

Rotation

Rotationseffekter, der angives i designfasen, understøttes, men objekter kan ikke roteres under kørsel.

Hotspots

Mediator-hotspots kan følge objekter i bevægelse. Denne funktion understøttes ikke på nettet. Opret hotspots ved at placere gennemsigtige rektangler oven på billedet i stedet for at bruge hotspot-objekter.

Ikke-klikbare gennemsigtige områder

Når du indsætter et billede i Mediator, kan du definere en af billedets farver som gennemsigtig. I et Mediator-standardprojekt reagerer gennemsigtige områder i billeder ikke på musebegivenheder. Denne funktion understøttes ikke på nettet. Hele objektrammen bliver klikbar, ikke kun den synlige del.

Overgangseffekter

Mediator understøtter kun et begrænset antal overgangseffekter med vis/skjul for objekter i Internet Explorer og Mozilla Firefox.

Billedformater

De eneste billedformater, der kan bruges på HTML-sider, er GIF, JPG og PNG, da de giver gode komprimeringsmuligheder. Alle andre billedformater konverteres til PNG.

Brug JPG så meget som muligt, særligt til store fotos. Du bør dog ikke vælge dette format, hvis du vil bruge indstillingen Gennemsigtig farve til at definere en farve som gennemsigtig. Vælg i stedet GIF, hvor du kan definere én farvenuance som gennemsigtig, eller PNG med en alfakanal.

Lyd- og videoformater

De anbefalede formater er streaming-formaterne Microsoft® WMA (lyd) og WMV (video). Filer, der bruger disse streaming-formater, kan afspilles, så snart der er indlæst en minimal mængde bufferdata. Resten hentes under afspilningen.

Tekstobjekter

Der understøttes kun én type opstilling med punkttegn og tal/bogstaver. Dette afhænger af den valgte skrifttype.

Integration af billeder understøttes ikke.

Inputobjekter

Ved stop-begivenheden udløses kun, hvis brugeren klikker på et andet objekt. Den udløses ikke ved at trykke på Enter-tasten.

Adgangskoder understøttes ikke ved eksport til HTML.

Meddelelsesboks-handling

Hvis du bruger denne handling ved eksport til HTML, er det kun teksten, der eksporteres. Det er ikke muligt at vælge et ikon for at beskrive meddelelsestypen, og den eneste tilgængelige knap er knappen OK.

HTTP-anmodning

Der gælder visse begrænsninger for denne ressource. Yderligere oplysninger finder du under "HTTP-anmodningsressourcen".

Funktioner

Følgende funktioner understøttes ved eksport til HTML:

ABS
ARCCOS
ARCSIN
ARCTAN
COS
FLOAT
FORMAT
INT
LOWER
LEN
LOG
NOT
RGB
RND
SIN
STRING
SUBPOS
SUBSTR
SQR
TAN
UPPER

Systemvariabler

Følgende systemvariabler understøttes ved eksport til HTML:

@Date
@DateDay
@DateMonth
@DateYear
@Time
@TimeHour
@TimeMin
@TimeSec
@CursorXpos
@CursorYpos
@ScreenXsize
@ScreenYsize

Flash-restriktioner



Nogle af de funktioner og effekter, der findes i Mediator, understøttes ikke på internettet, og Mediator tilpasser derfor automatisk brugergrænsefladen efter den valgte dokumenttype og viser kun de funktioner,

indstillinger og eksportformater, der er relevante. Især har Flash-projekter ikke så mange tilgængelige værktøjer, effekter, begivenheder og handlinger som projekter af typen Standard.

Du kan se en komplet liste over de objekter, begivenheder og handlinger, der understøttes i Flash-projekter, under "Liste over funktioner i Mediator 9".

I dette emne beskrives yderligere restriktioner på Flash, som du bør være opmærksom på ved oprettelse af projekter til eksport til Flash.

Skygge og lyseffekt

Lys- og skyggeeffekter, der angives i designfasen, understøttes, men kan ikke ændres under kørsel.

Synlighedsgrad

Når du indstiller synlighedsgraden til 0 for et objekt, vil der nogen gang kunne ses et svagt omrids af objektet. Dette er kun et problem, når skærmens farveopløsning er 16 bit.

Farve

Egenskaben Farve kan kun ændres under kørsel for polygoner, rektangler og overskrifter (ved hjælp af handlingen Indstil egenskab). Polygoner og rektangler har både en konturfarve og en fyldfarve. Under eksport til Flash kan kontur- og fyldfarven dog ikke ændres hver for sig. Hvis du ændrer konturfarven, ændres fyldfarven også, og omvendt.

Hotspots

Mediator-hotspots kan følge objekter i bevægelse. Denne funktion understøttes ikke ved eksport til Flash. Opret hotspots ved at placere gennemsligtige rektangler oven på billedet i stedet for at bruge hotspot-objekter.

Ikke-klikbare gennemsligtige områder

Når du indsætter et billede i Mediator, kan du definere en af billedets farver som gennemsligtig. I et Mediator-standardprojekt reagerer gennemsligtige områder i billeder ikke på musebegivenheder. Denne funktion understøttes ikke på nettet. Hele objektrammen bliver klikbar, ikke kun den synlige del.

Gennemsligtige farver understøttes ikke i JPG-billeder.

Effekter

Der understøttes kun et begrænset antal overgangseffekter ved eksport til Flash.

Tekst og skrifttyper

Kun TrueType-skrifttyper understøttes i Flash.

Integrerede skrifttyper vises ikke altid på samme måde ved eksport til Flash, som de gør i Mediator. Dette viser sig især ved brug af mindre skriftstørrelser. Nogen gange kan en minimal ændring af skriftstørrelsen få stor betydning for kvaliteten ved eksport til Flash.

Tegnenes placering kan variere med op til flere pixels sammenlignet med udseendet i designtilstand.

Fed skrift og kursivering understøttes ikke for skrifttyper uden bogstaver (f.eks. Symbol og Wingdings) og vises ikke ved eksport til Flash.

Hyperlinks i tekstobjekter understøtter kun begivenheden Museklik.

Hyperlinks i tekstobjekter kan ikke skifte farve.

Hvis et tekstobjekt har en Mus ned- eller Museklik-begivenhed, udløses begivenheden, selv om musemarkøren holdes over et hyperlink.

Billeder / BumpMaps

Billed- og BumpMap-objekter fungerer anderledes ved eksport til Flash, når de skaleres under kørsel.

I Mediator ændrer de individuelle brikker ikke størrelse, så en ændring af objektets størrelse vil give flere synlige brikker. Ved eksport til Flash bliver hele det grafiske indhold skaleret, hvilket betyder, at hver enkelt brik skifter størrelse, når objektet skaleres.

Billedobjekter, der kun adskiller sig fra hinanden pga. den alfakanal eller gennemsigtige farve, de bruger, deler ikke data ved eksport til Flash. Dette skyldes, at alfakanalen eller den gennemsigtige farve skal integreres i billeddataene, hvilket resulterer i en forøgelse af filstørrelsen.

Hvis et billede vises side om side og bruger en alfakanal, vil billedet blive opdelt i brikker ved eksport (ikke under kørsel). Dette resulterer i en større filstørrelse sammenlignet med et billede opdelt i brikker uden alfakanal.

Lyd

Kun *.wav- og *mp3-lydfiler understøttes ved eksport til Flash.

WAV-filformater understøttes, så længe det er 8 eller 16 bit-lydfiler med en af følgende samplefrekvenser: 5,5 K samples/s, 11,025 K samples/s, 22,050 K samples/s eller 44,100 K samples/s. Andre samplefrekvenser understøttes ikke.

MP3 er det anbefalede format til alle lyde med undtagelse af ganske korte lydeffekter.

MIDI- (*.mid) og WMA-lydfiler (*.wma) understøttes ikke ved eksport til Flash.

Lydhandling og lydressourcer har følgende begrænsninger ved eksport til Flash:

En given lyd (fra den samme lydfil) kan kun afspilles én gang på samme tid. Hvis den samme lydfil bliver startet af forskellige begivenheder, vil den første afvikling af lyden blive gennemført, og først når lyden er fuldt afspillet, kan den startes igen.

De eneste filer, der kan streames (hentes til afspilleren, mens afspilningen allerede er i gang), er MP3-filer. Hvis indstillingen 'Anvend streaming' er markeret i den relevante lydhandling for en MP3-fil, kan lyden ikke gentages. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Lyd (fanen Multimedier)".

Bemærk, at selv hvis du vælger indstillingen 'Opret samtlige sider i én SWF-fil' under eksport, er alle MP3-lyde, hvor indstillingen 'Anvend streaming' er aktiveret, stadig placeret i de respektive .mp3-filer. De integreres ikke i den samlede SWF-fil, da det ville have forhindret streaming.

Tekstobjekter

Ikke alle formateringsindstillinger for tekstobjekter kan eksporteres til Flash.

Opstillinger med tal/bogstaver understøttes ikke. Der understøttes kun én type opstilling med punkttegn. Dette er i reglen runde punkttegn, men dette afhænger af den valgte skrifttype.

Udseendet af lister og indrykninger er muligvis ikke det samme som i designtilstand. Justeret tekst understøttes ikke.

Integration af billeder understøttes ikke.

Tekstfarve understøttes, men indstilling af bestemte baggrundsfarver for enkelte tegn/ord/sætninger understøttes ikke. Formateringsattributten Gennemstreget understøttes ikke. Øgning og formindskelse af indrykning for afsnit understøttes ikke, men tabulering understøttes. Tabeller understøttes ikke.

Video-objekter

- Videoen skal være en FLV-fil, da dette er det eneste videoformat, Flash Player understøtter.
- Egenskaberne 'Indlæs ved vis' og 'Kan kasseres' understøttes ikke, fordi FLV-videoer altid streames til Flash Player.
- Egenskaberne 'Brug gennemsigtig farve', 'Gennemsigtig farve' og 'Altid øverst' understøttes ikke, da det ikke er teknisk muligt.
- Egenskaberne 'Automatisk start' og 'Gentag' kan ikke aflæses eller ændres under kørsel.

Animerede GIF-objekter

Hvis Flash-filens billedhastighed er lavere end billedhastigheden for den animerede GIF-fil, der bliver brugt i Flash-filen, nedsættes GIF-filens billedhastighed til det samme som Flash-filens.

Flash-objekter

- Ikke alle SWF-filer, især ikke filer med komplekse scripts, kan garanteres at fungere. Derfor anbefales det, at du bruger SWF-filer med simpel, ikke-interaktiv grafik, der ikke bruger skrifttyper.



SWF-filer oprettet i Mediator indeholder komplekse scripts, der gør dem uegnet til brug i Flash-objekter i et andet Flash-projekt i Mediator.

- Den valgte SWF-fil skal ligge lokalt. Der kan ikke refereres til en ekstern URL-adresse.
- Der er ikke adgang til Flash-filens egenskaber i Flash-objektet via programmeringshandling eller script.
- En SWF-fil, der bliver brugt i et Flash-objekt, kører med samme billedhastighed som selve Flash-projektet. Derfor kan Flash-objektet køre hurtigere eller langsommere end tiltænkt, hvis de to billedhastigheder er forskellige.

Avancerede brugere

Den eksterne SWF-fil bør ikke indeholde ActionScript, der bruger absolutte stier til interne objekter/variabler. Dette skyldes, at SWF-filen, når den bliver afspillet for sig selv, indlæses i navneområdet "_root" i "_level0". Dette er ikke nødvendigvis tilfældet, når SWF-filen indlæses ved eksport til Flash fra Mediator. Derfor vil ActionScript, der bruger referencer som "_root.MinVariabel = 17" eller "_level0.MitObjekt = Værdi" få udefinerede (og højst sandsynligt uønskede) effekter. Denne type script kan betyde, at det eksporterede Flash-projekt ikke fungerer korrekt.

Generelt bør du kun bruge eksterne SWF-filer, der fungerer, når de indlæses i et MovieClip (i et andet Flash-projekt), ved brug af ActionScript-funktionen "loadMovie()".

Inputobjekter

Der er nogle små forskelle mellem inputobjekter i almindelige Mediator-projekter og Flash-projekter:

- Inputobjekter i Flash understøtter ikke vandrette rullepaneler.
- Inputobjekter med én linje i Flash bruger altid automatisk rulning vandret.
- Inputobjekter med flere linjer i Flash bruger altid automatisk rulning lodret. Automatisk rulning vandret kan slås fra.
- Hvis inputobjektet mister fokus, fordi der klikkes på et andet objekt, vil dette objekts Mus ned-, Mus op- og Museklik-begivenheder blive udløst før inputobjektets Ved stop-begivenhed.
- I inputobjekter med én linje vil et tryk på Enter-tasten udløse inputobjektets Ved stop-begivenhed, og inputobjektet mister fokus.
- I inputobjekter med flere linjer tilføjes der en ny linje, når der trykkes på Enter-tasten.
- Hvis egenskaben 'Enhedsskrifttyper til Flash' indstilles til Sand, kan du bruge de tre indbyggede Flash-skrifttyper (Arial, Times New Roman og Courier New). Disse skrifttyper skal ikke integreres, hvilket mindsker størrelsen af den eksporterede fil. Det er en god idé altid at bruge enhedsskrifttyper. Dette er frem for alt relevant for input- og listeobjektet, hvor man ikke på forhånd kan vide, hvilke bogstaver der vil blive indtastet. Det ville derfor ellers være nødvendigt at integrere hele alfabetet for den valgte skrifttype i filen.

Listeobjekter

- Egenskaben 'Valgt baggrundsfarve' understøttes ikke, og det markerede elements baggrundsfarve er kun synlig, når listen har fokus.
- Valget på listen anses ikke for at være foretaget, når museknappen trykkes ned, men når den slippes.
- Som ved inputobjektet (se ovenfor) kan du bruge de tre indbyggede Flash-skrifttyper (Arial, Times New Roman og Courier New) ved at indstille egenskaben 'Enhedsskrifttyper til Flash' til Sand.
- Følgende egenskaber kan læses og indstilles under kørsel: Height, Width, Data, DataArray, SelectedIndex, SelectedString, Size, Visible, X, Y.

Tidslinje

Når en tidslinje bruges som ressource, kan Pause-handlingen ikke benyttes. Start- og Stop-handlingerne fungerer som i et normalt Mediator-projekt.

HTTP-anmodning

Der gælder visse begrænsninger for denne ressource. Yderligere oplysninger finder du under "HTTP-anmodningsressourcen".

Tastaturbegivenheder

Et Flash-projekt, der kører i en browser, reagerer ikke altid på tastaturbegivenheder. Dette skyldes, at Flash Player (i browseren) ikke har fokus. Ved at klikke på browservinduet giver du fokus tilbage til Flash Player, og begivenhederne Ved tast op og Ved tast ned vil fungere efter hensigten.

- Funktionstasterne F1-F12 understøttes ikke.
- Kombinationstaster (Ctrl + tast eller Skift + tast) understøttes ikke.
- Visse andre taster, f.eks. Esc, udløser muligvis kun Ved tast op-begivenheden (og ikke Ved tast ned). Dette afhænger af den platform, Flash Player kører på (Windows, Mac osv.), og browseren (Internet Explorer, Firefox osv.).
- Ved tryk på visse taster på tastaturer, der er anderledes end engelske standardtastaturer, får @Key-variablen værdien for det tegn, der findes på det engelske tastatur.

Funktioner

FORMAT-funktionen understøttes ikke ved eksport til Flash eksport. Følgende funktioner understøttes:

ABS
ARCCOS
ARCSIN
ARCTAN
COS
FLOAT
INT
LOWER
LEN
LOG
NOT
RGB
RND
SIN
STRING
SUBPOS
SUBSTR
SQR
TAN
UPPER

Systemvariabler

Følgende systemvariabler understøttes ved eksport til Flash.

@DateDay
@DateMonth
@DateYear
@TimeHour
@TimeMin
@TimeSec
@Timer
@CursorXpos
@CursorYpos
@ScreenXsize
@ScreenYsize
@Key

Forberedelse til eksport

Visning og udskiftning af datafiler



Datafiler er alle de billeder, videoer og lyde, du har brugt i projektet.

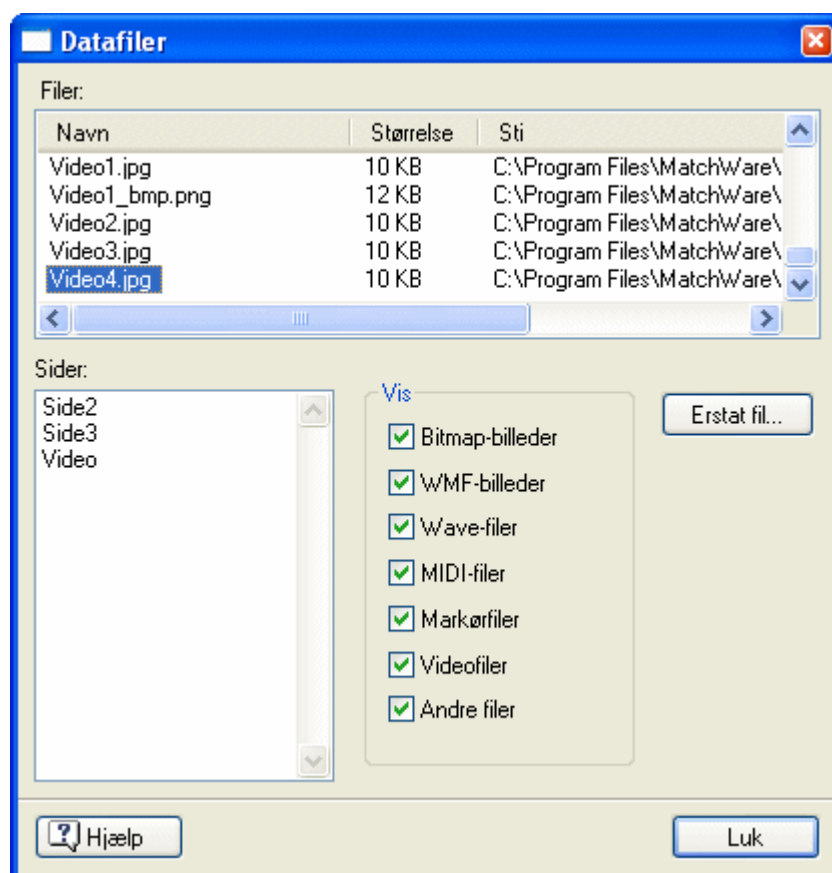
I takt med, at projektet vokser, kan det være nyttigt at få vist en liste over disse filer med den fuldstændige sti.

Dialogboksen Datafiler kan bruges til dette formål og giver desuden mulighed for at udskifte en datafil med en anden på de sider, hvor den bruges.

➤ Klik på **Mediator-knappen**.

➤ Vælg **Forbered | Datafiler**.

Følgende dialogboks vises.



Som standard vises alle filtyper.

- Hvis du ikke ønsker at få vist samtlige filtyper, skal du fjerne markeringen i afkrydsningsfelterne ud for de uønskede filtyper i gruppen **Vis**.
- Du kan få vist en liste over de sider, hvor en bestemt fil bruges, ved at klikke på filen på listen **Filer**. Hvis du herefter klikker på en af siderne på listen **Sider**, viser Mediator automatisk denne side uden at lukke dialogboksen Datafiler.
- Hvis du vil udskifte en datafil med en anden fil, skal du markere den fil, der skal udskiftes, klikke på **Erstat fil** og vælge den nye fil. Mediator udskifter referencen til filen på alle de sider, hvor den forekommer, så du slipper for at redigere hver enkelt reference manuelt.

Tilføjelse af data- og programfiler

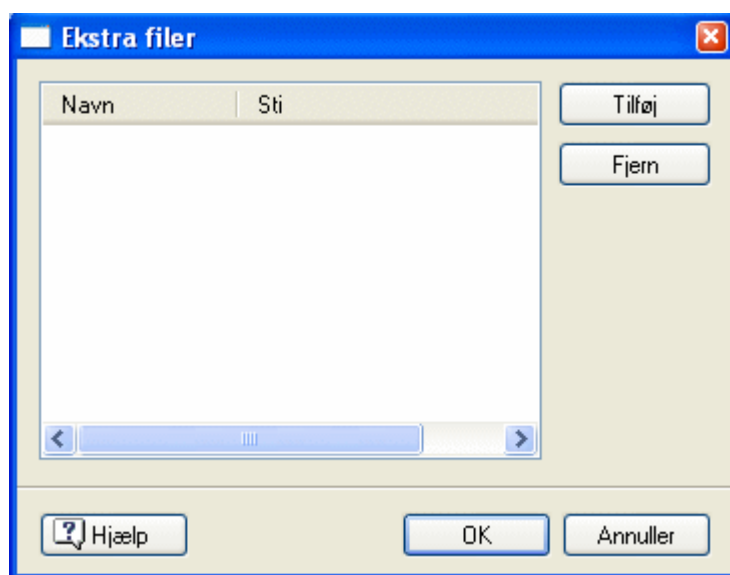


Når du eksporterer dit projekt, indsamler og medtager Mediator automatisk alle de eksterne filer, du har brugt i projektet, i den eksporterede version. Dette gælder imidlertid kun for de filer, der er synlige i projektet (billeder, videoer, GIF'er etc.), og ikke eksterne filer som programmer, formularer, regneark, INI-filer, databaser osv., som du kan have refereret til i forskellige handlinger eller det integrerede dokumentobjekt.

Ekstra datafiler

For at sikre, at Mediator inkluderer disse ekstra datafiler i den eksporterede version, skal du angive dem på listen Ekstra filer. Når du opretter den eksporterede version, kopierer Mediator alle de filer, der er anført på listen Ekstra filer, til den mappe, der indeholder Mediator-projektfilen.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Ekstra datafiler** for at åbne følgende dialogboks:



- Klik på knappen **Tilføj** for at vælge den fil, du vil medtage ved eksport.



Du kan markere flere filer ved at benytte de almindelige Windows-kombinationer **Skift + klik** (for at markere filer i rækkefølge) og **Ctrl + klik** (for at markere filer, der ikke ligger i rækkefølge).

Når den eksporterede version køres, vil Mediator altid starte med at lede efter eksterne filer, projektet refererer til, i projektmappen. Hvis du har anvendt eksterne filer i handlinger eller udtryk, og samtidig har inkluderet dem på listen Ekstra filer, skal du kontrollere, at stien til disse filer i handlinger og udtryk peger på projektmappen.

Når du arbejder på projekter af typen Standard, kan du bruge systemvariablen @DocDir til dette formål.

Hvis Mediator-projektfilen f.eks. er gemt i mappen "C:\MineProjekter\Data" på slutbrugerens computer, svarer udtrykket @DocDir + "Mit_dokument.doc" til stinavnet "C:\MineProjekter\Data\Mit_dokument.doc".

Du kan også bruge @DocDir til at danne andre stinavne i forhold til projektmappen. I dette tilfælde skal du gendanne den relative mappestruktur i projektmappen ved at kopiere de relevante filer og mapper manuelt efter eksporten.

Yderligere oplysninger om @DocDir finder du under "Systemvariabler".

Ekstra programfiler



Udover ekstra datafiler giver Mediator også mulighed for at inkludere eksterne programfiler via dialogboksen Ekstra filer. Når du opretter den eksporterede version af projektet, kopierer Mediator disse filer til den programmappe, der indeholder Mediator Viewer (md8rntm.exe).



Dette er kun relevant for dokumenter af typen Standard.

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Forbered | Ekstra programfiler**.

Selvregistrerende ActiveX-objekter, der bruges i projektet, skal placeres i OCX-filer, før Mediator kan registrere dem. OCX-filerne skal også inkluderes i dialogboksen Ekstra filer.

Ud over at inkludere de eksterne programfiler på listen Ekstra filer skal du sikre dig, at stien til eksterne programmer, du refererer til i handlinger og udtryk, faktisk peger på den programmappe, der indeholder Mediator Viewer. Systemvariablen @ProgramDir i Mediator kan bruges til dette formål.

Bemærk:

- Mange programmer skal bruge .dll-filer udover .exe-hovedfilen. Disse filer skal også inkluderes på listen Ekstra filer.
- Du behøver ikke at tilføje programmer, der er en del af Windows (f.eks. WordPad, Paint etc.)
- Kontroller, at du ikke overtræder nogen lov om ophavsret, når du inkluderer andre programmer i dit projekt.

Optimering af billeder



Det er nemt at vælge og indsætte billeder i Mediator. Du kan bruge billeder i billedobjektet og på knapper.

Billedernes opløsning er imidlertid ofte meget større, end der egentlig er behov for. Dette sinker projektet under kørsel, idet det tager længere tid for Mediator at indlæse billederne og skalere dem.

Især når du arbejder med websider (HTML eller Flash), er det vigtigt, at dine billeder er så små som muligt for at minimere overførselstiden og maksimere funktionaliteten i dine onlineprojekter.

For at hjælpe dig med at optimere dine projekter leveres Mediator med det indbyggede program **ImageOptimizer®**.

Du kan få adgang til ImageOptimizer på to måder:

- Ved at klikke på **Mediator-knappen** og vælge **Forbered | Optimer** inden eksport af projektet.
- Ved at markere afkrydsningsfeltet **Optimer billeder** i dialogboksen **Avanceret eksport** under eksporten.

På det første skærbillede i ImageOptimizer kan du vælge mellem følgende to optimeringsmetoder:

- **Automatisk:** Mediator optimerer dine billeder automatisk ved hjælp af den viste standardindstilling for JPEG-kvalitet.
- **Manuel:** Du kan selv tilpasse optimeringsprocessen på de følgende skærbilleder.





Når du vælger indstillingen 'Optimer billeder' ved hurtig eksport, bruger Mediator automatisk standardindstillingen for JPEG-kvalitet på 70 %.

ImageOptimizer opretter først kopier af alle de originale billeder og placerer dem i mappen Optimized. Når billederne er optimeret, opbevares de i denne mappe. Mappen Optimized oprettes i samme mappe som projektfilen (MD8-filen) og må ikke flyttes.

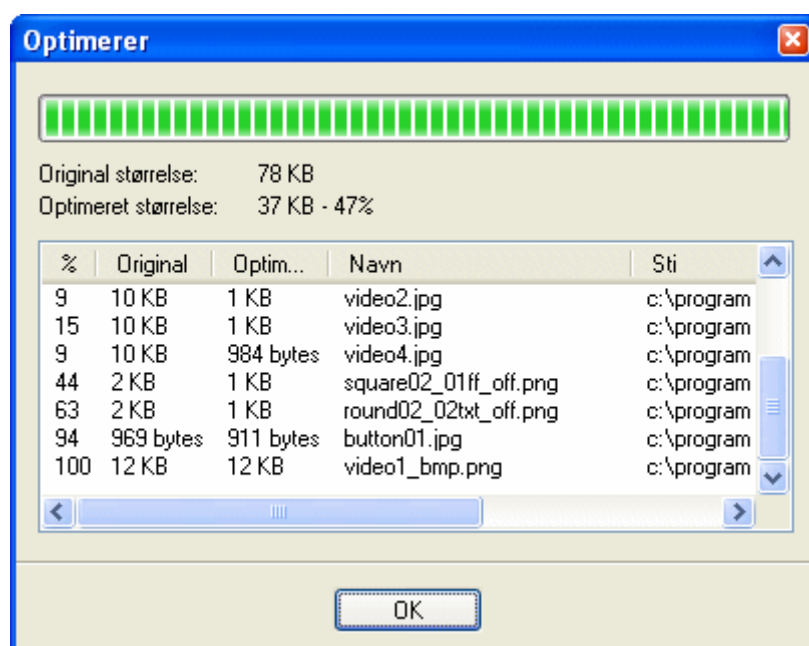
Vi anbefaler på det kraftigste, at du ikke gemmer mere end én MD8-fil i den samme projektmappe, hvis du benytter ImageOptimizer, da det kan give problemer, hvis to eller flere MD8-filer skal dele mappen Optimized.



Dine originalbilleder ændres eller flyttes naturligvis ikke under optimering. Mediator bruger de optimerede kopier i den eksporterede version.

Automatisk optimering

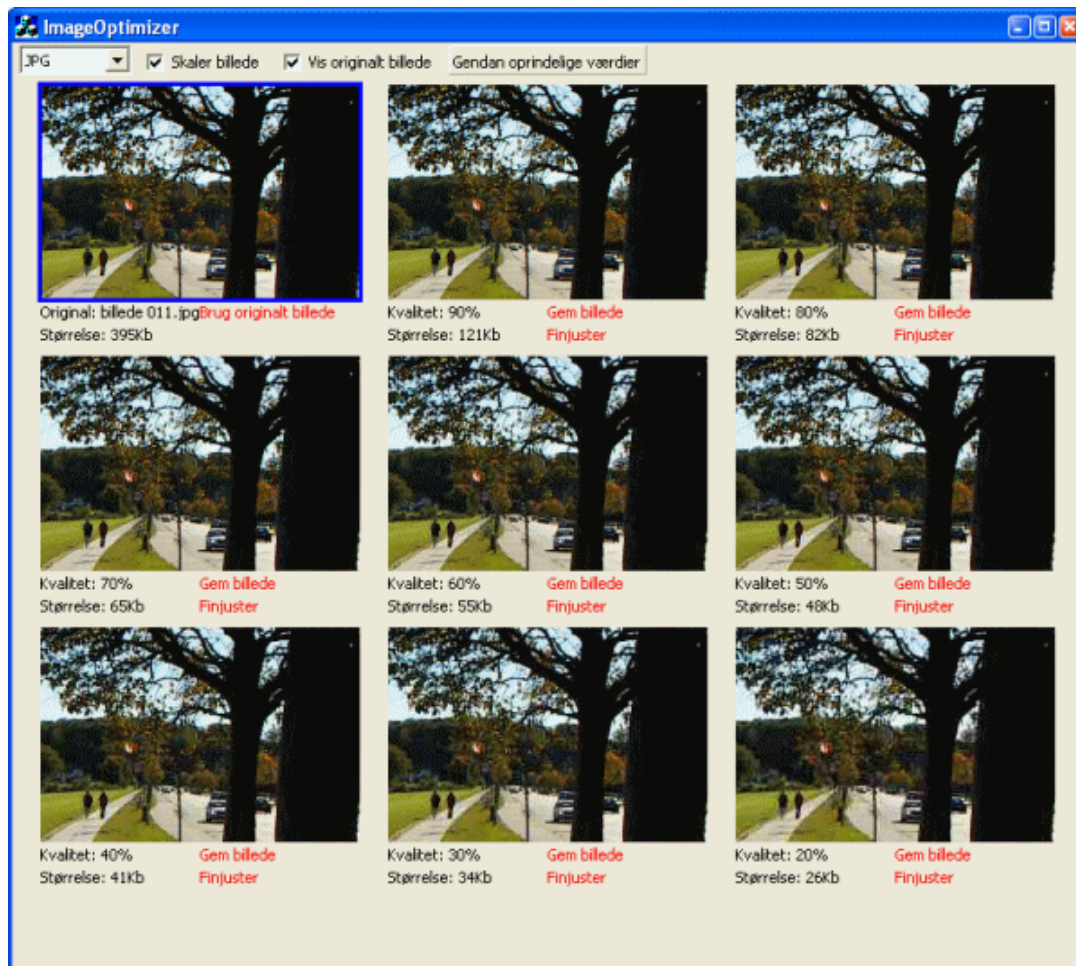
Når du vælger Automatisk og klikker på OK, løber Mediator hurtigt gennem dine billeder og optimerer dem efter behov.



Som standard er JPEG-kvaliteten indstillet til 70 %. Denne værdi sikrer en god kvalitet, men du kan mindske værdien, hvis du vil komprimere billederne yderligere og dermed mindske filstørrelsen. Hvis du vil have et indtryk af, hvor meget du kan komprimere dine billeder og stadig bevare en acceptabel kvalitet, kan du optimere et par billeder manuelt, til du finder en tilfredsstillende komprimeringsfaktor.

Manuel optimering

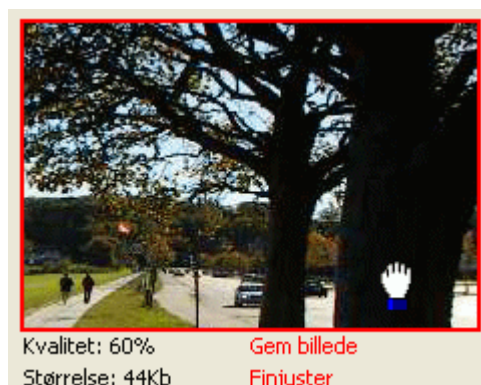
Ved manuel optimering åbner Mediator følgende dialogboks.



ImageOptimizer åbner billederne et efter et og lader dig vælge format og kvalitet for hvert enkelt. For hvert billede åbnes 9 miniaturebilleder, der viser dig, hvordan de forskellige komprimeringsniveauer påvirker billedet.

Det øverste miniaturebillede til venstre viser det originale billede. De andre 8 viser komprimerede versioner med en billedkvalitet fra 90 % til 20 %.

Miniaturebillederne viser kun et udsnit af billedet. Du kan flytte billedet i miniaturevisningen ved at trække i det.



- Du kan få vist en større udgave af det komprimerede billede ved at dobbeltklikke på det ønskede miniaturebillede. Klik på , eller tryk på **Esc** for at vende tilbage til ImageOptimizer.

Brug originalt billede: For at gå til næste billede uden at optimere det nuværende kan du klikke på 'Brug originalt billede' under vinduet i øverste venstre hjørne.

Gem billede: For at gemme en af de komprimerede versioner kan du klikke på 'Gem billede'. En optimeret kopi af billedet placeres i mappen Optimized.

Finjuster: For at finde den helt rigtige komprimeringsfaktor til billedet kan du markere det miniaturebillede, du synes bedst om, og klikke på 'Finjuster' nedenunder for at få vist 8 nye komprimeringsfaktorer, der ligger inden

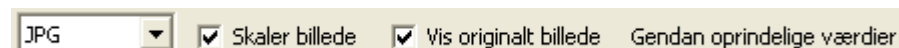
for 10 % af den første komprimeringsfaktor. Marker et miniaturebillede, og klik på 'Finjuster' igen for at zoome yderligere ind med 8 nye komprimeringsfaktorer, der kun adskiller sig fra hinanden med 1 %. Du kan gemme billedet når som helst under denne proces.

Juster kvalitet: Du kan også bruge skydeknappen 'Juster kvalitet' til at ændre komprimeringsgraden. Når du markerer et af miniaturebillederne, vises skydeknappen nederst i ImageOptimizer. Træk knappen frem eller tilbage for at ændre billedkvaliteten i det valgte miniaturebillede. Klik på 'Gem billede' for at oprette en kopi af billedet i mappen Optimized eller på 'Finjuster' for at opdatere alle 8 miniaturer med komprimering.



Menuindstillinger

Menulinjen i ImageOptimizer indeholder følgende indstillinger:



Format: Vælg mellem JPG og PNG. Hvis et billede benytter en gennemsigtig farve, kan du kun vælge PNG, idet JPG-formatet ikke håndterer gennemsigtige farver særligt godt.

Skalér billede: ImageOptimizer skalerer dit billede til samme størrelse som det billedobjekt eller den knap, der bruger det i Mediator. Fjern markeringen, hvis du ikke ønsker at skalere billedet.

 Hvis du har brugt det samme billede flere gange i objekter af forskellig størrelse i projektet, vil ImageOptimizer optimere billedet til en størrelse, der sikrer optimal kvalitet for alle objekter, der bruger billedet.

Vis originalt billede: Når denne indstilling er valgt, vises det originale billede i øverste venstre hjørne.

Gendan oprindelige værdier: Klik her for at nulstille komprimeringsværdierne i miniaturebillederne til 90-20 % i kvalitet.

Afslutning af ImageOptimizer

- Du kan lukke ImageOptimizer, før du har optimeret alle billederne i projektet, ved at klikke på knappen **Luk** .

Optimering til cd-rom-eksport

Der er en række punkter, du bør være opmærksom på i designfasen for at kunne optimere projektet til distribution via cd-rom. Dette emne er relevant for projekter, der skal eksporteres med metoden Cd-rom (uden installation), dvs. uden installation på slutbrugers harddisk.

Dataoverførselshastigheden er lavere for en cd-rom end for en harddisk. Du bør derfor være opmærksom på, at du ikke kan opnå den samme ydeevne ved kørsel fra en cd-rom som under test fra en harddisk.

Den anden faktor, der sandsynligvis vil påvirke ydeevnen, er søgetiden. Dette er den tid, det tager at gå fra ét spor på cd'en til et andet, f.eks. under søgning efter alle de filer, der skal bruges til at vise en Mediator-side. Søgetiden er som regel en del kortere på en cd-rom end på en harddisk. Du kan begrænse den samlede søgetid ved at begrænse det antal filer, der skal indlæses, når der vises en ny side, for eksempel ved at aktivere indstillingen 'Indlæs ved vis'. Yderligere oplysninger om denne egenskab finder du under "Objektegenskaber: egenskaber for grafik".

Hvis dette kan blive et problem, er det en god idé at oprette et prøveprojekt, der indeholder alle de elementer, der kan nedsætte ydeevnen, eksportere det til cd-rom og teste det under realistiske betingelser, inden du kommer for langt med designet af projektet.

 *Fordel projektets indhold på flere sider, når det er muligt. Det er langt bedre at oprette nye sider og fordele indholdet end at placere et stort antal objekter på et lille antal sider. Det reducerer ikke blot den mængde data, der skal indlæses ved visning af hver ny side, men giver som regel også et bedre overblik over projektet. Det aktive sideadministrationssystem i Mediator sikrer, at et stort antal sider ikke påvirker ydeevnen i negativ retning.*

Datamapper i store cd-rom-projekter



I dette emne beskrives det, hvordan du kan kontrollere mappestrukturen til datafiler i store cd-rom-projekter.

Når du eksporterer projektet til cd-rom, kopieres alle filer (billeder, lyde, videoer osv.), som du har anvendt i projektet, til en mappe med navnet Data på cd-rom'en. Når projektet afvikles på slutbrugerens pc, læses filerne fra denne mappe direkte på cd-rom'en.

Denne metode er udmærket til de fleste projekter, men ved meget store projekter med tusindvis af datafiler vil det have en negativ indflydelse på den hastighed, programmet afvikles med. Jo flere datafiler, der er i mappen Data, jo længere tid tager det Mediator at finde og åbne en specifik fil i mappen.

Du kan imidlertid løse dette problem og strukturere dine filer og mapper på samme tid ved at oprette undermapper i mappen Data.

Du kan f.eks. placere alle billedfilerne i en undermappe med navnet Billeder, alle lydfilerne i en undermappe med navnet Lyde osv.



Her har vi oprettet fire undermapper, men du kan bruge så mange, du ønsker, og navngive dem i henhold til deres indhold eller lignende.

Du kan gøre det på følgende måde:

- Gem dit .md8-dokument i en tom mappe på harddisken.
- I denne mappe opretter du den ønskede mappestruktur (f.eks. en undermappe til billeder, en anden til lyde osv.). Hvis du ønsker det, kan du endda oprette undermapper i undermapperne.
- Placer alle filerne (f.eks. billeder, lyde osv.) i de relevante undermapper, før du integrerer dem i Mediator-projektet. Dette sikrer, at alle stierne til filerne i projektet fører til en af disse undermapper.
- Når du har færdiggjort projektet, skal du eksportere det til cd-rom som normalt. Proceduren er beskrevet i detaljer under "Eksport til cd-rom (uden installation)".
- Når den eksporterede version er oprettet på harddisken, og cd'en ikke er brændt endnu, skal du slette indholdet af undermappen CDROM\Data, der blev oprettet på harddisken under eksporten, og erstatte det med indholdet af din projektmappe (dvs. den mappe på harddisken, hvor du placerede .md8-dokumentet og alle dataundermapper).
- Brænd cd-rom'en med indholdet af mappen CDROM.

Din mappestruktur vil nu blive bevaret, når slutbrugeren afvikler din præsentation fra cd-rom'en.

Bemærk:

- Hvis du under designfasen flytter filer fra en undermappe til en anden, skal du også ændre alle stinavnene til filerne i Mediator-projektet.
- Hvis du omdøber en af undermapperne, skal du også foretage de relevante ændringer for alle filer i den pågældende undermappe.
- Under designfasen kan du til enhver tid føje flere undermapper til din mappestruktur.
- Denne fremgangsmåde fungerer også hvis du har anvendt kommandoen Forbered | Ekstra datafiler til at føje flere eksterne filer (INI-filer, PDF-filer, databaser osv.) til projektet.

Eksport af projektet

Eksport: introduktion



Mediator giver dig mulighed for at eksportere projektet i forskellige formater, så det kan distribueres til andre brugere.

Hvilke eksportformater der er tilgængelige afhænger af dokumenttypen, dvs. **Standard**, **HTML** eller **Flash**.

Dokumenttypen defineres normalt, når dokumentet oprettes, men du kan når som helst vælge en anden dokumenttype ved at klikke på **Mediator-knappen** og vælge **Forbered | Egenskaber**. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

Bemærk, at hvis du ændrer dokumenttype fra Standard til HTML eller Flash, skal du kontrollere, at alle de elementer, objekter, handlinger og andre funktioner, du har brugt i projektet, faktisk understøttes i HTML- eller Flash-formatet.

Når det er muligt, informerer Mediator dig om alle eventuelle kompatibilitetsproblemer, når du eksporterer dit projekt.

Du kan finde en komplet liste over alle de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige for hver enkelt dokumenttype i Mediator, under emnet "Liste over funktioner i Mediator 9". Du kan også finde en detaljeret liste over de restriktioner, der gælder for HTML og Flash, under "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".



Hvis projektet refererer til eksterne data eller programfiler, skal du sikre dig, at Mediator medtager dem i den eksporterede version. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Når du har valgt dit foretrukne eksportformat, angivet en outputmappe og udfyldt de relevante dialogbokse, begynder Mediator med at kontrollere projektet. Hvis der ikke bliver fundet fejl, indsamler programmet alle de filer, projektet består af, opretter den eksporterede version og tilføjer Mediator Viewer, hvis det er nødvendigt.

Mediator Viewer er en begrænset version af Mediator, der giver slutbrugerne mulighed for at få vist projektet, når det er eksporteret. Den pakkes automatisk med projektet, når du eksporterer det til et andet format end HTML eller Flash. Ved eksport til HTML eller Flash er Mediator Viewer ikke nødvendig, fordi projektet vises i en internetbrowser.

Mediator gemmer den eksporterede version i den angivne outputmappe, hvorfra du kan kopiere den til det ønskede distributionsmedium.

Eksportformater

Følgende eksportformater er tilgængelige i Mediator:

- **Cd-rom (uden installation)**

Kun til projekter af typen Standard. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport til cd-rom (uden installation)".

- **Cd-rom (med installation)**

Kun til projekter af typen Standard. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport til cd-rom (med installation)".

- **Selvudpakkende EXE-fil**

Kun til projekter af typen Standard. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport som selvudpakkende EXE-fil".

- **Zip'N'Run**

Kun til projekter af typen Standard. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport som Zip'N'Run-fil".

- **HTML**

Kun til projekter af typen HTML. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport til HTML".

- **Flash**

Kun til projekter af typen Flash. Yderligere oplysninger finder du under "Eksport til Flash".

- **Kopier til mappe**

Til alle projekttyper. Yderligere oplysninger finder du under "Kopier til mappe-distribution".



Med "myMediator.com"-funktionen i uddannelsesversionen af Mediator kan du oprette en Flash-version af projektet og overføre den til Mediator School Server på én gang. Yderligere oplysninger finder du under emnet "myMediator.com".

Eksportfunktioner

Nogle af ovenstående eksportformater kan bruges med to funktioner:

- **Hurtig eksport**



Med hurtig eksport kan du eksportere projektet hurtigt ved hjælp af Mediators standardindstillinger.

- **Avanceret eksport**



Med avanceret eksport kan du angive forskellige eksportindstillinger i dialogboksen Avanceret eksport.

Eksport til cd-rom (uden installation)

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere dit projekt til cd-rom (eller et andet flytbart lagermedie) uden at vedlægge et installationsprogram.



Dette eksportformat er kun tilgængeligt ved avanceret eksport af projekter af typen Standard (og ikke HTML eller Flash). Du kan se, hvordan du kan ændre projektets dokumenttype, under "Dokumentegenskaber".

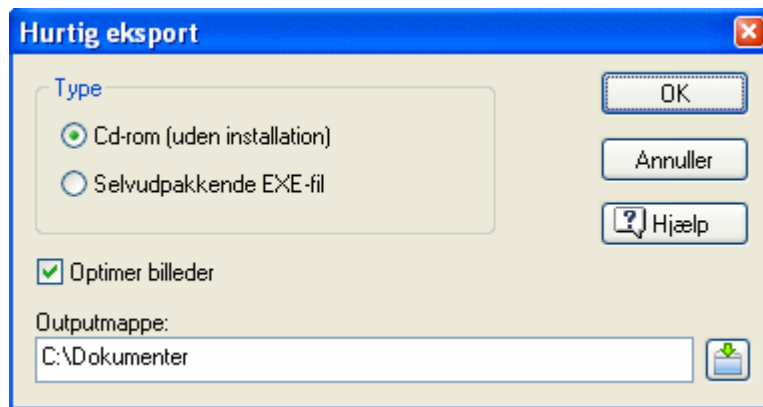
Med dette eksportformat kopieres samtlige projektfiler (.md8-fil, alle datafiler samt Mediator Viewer) til cd-rom'en, hvor de bliver liggende. Hvis brugeren vil køre projektet, skal han/hun lægge cd'en i computerens cd-rom-drev. Ingen af projektfilerne kopieres til slutbrugerens harddisk.

Dette eksportformat er derfor et godt valg til store projekter med mange billeder, videoer, lyde og så videre. Du kan få gode råd om funktionalitet og mappestruktur til meget store projekter under "Optimering til cd-rom-eksport".

Hvi du vil oprette en cd-rom med sit eget installationsprogram, så hele projektet kan installeres på slutbrugerens harddisk, skal du læse "Eksport til cd-rom (med installation)".

Hurtig eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Hurtig eksport**.
- Vælg **Cd-rom (uden installation)** i dialogboksen Hurtig eksport.



Du kan også åbne dialogboksen Hurtig eksport ved at trykke på Ctrl + Q.

- Marker afkrydsningsfeltet **Optimer billeder**, hvis Mediator automatisk skal optimere billederne i projektet.

Hvis projektet indeholder mange billeder, er det en god idé at lade Mediator optimere dem, da billeder ofte er større, end de behøver at være. Ved at optimere dem mindsker du projektets størrelse og maksimerer dets funktionalitet.

- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen CDROM i outputmappen og kopierer samtlige projektfiler, filer til automatisk start samt Mediator Viewer til mappen.

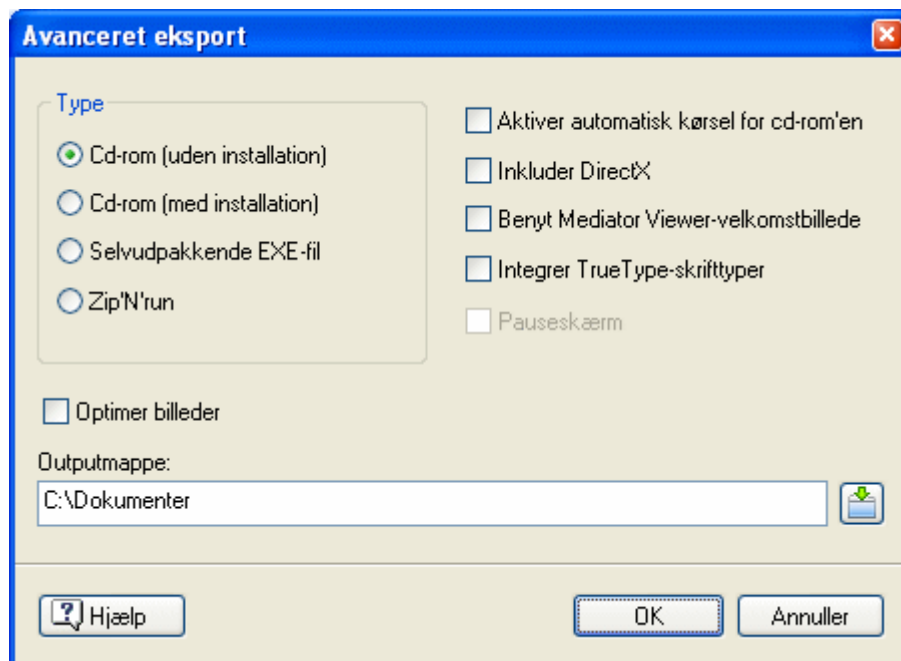
- Klik på **Åbn filmappe** for at se indholdet af mappen CDROM, når dialogboksen Eksport udført vises.
- Kopier alle filer og mapper fra mappen CDROM til roden af din cd med cd-brænderprogrammet.



- Distribuer cd'en til dine slutbrugere. Automatisk start er altid inkluderet på cd'en, og projektet startes derfor, så snart brugeren lægger cd'en i sit cd-rom-drev.

Avanceret eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Avanceret eksport**.
- Vælg **Cd-rom (uden installation)** i dialogboksen Avanceret eksport.



- Vælg de ønskede eksportindstillinger. Disse indstillinger er beskrevet under "Indstillinger for avanceret eksport".
- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen CDROM i din outputmappe og kopierer samtlige projektfiler, filerne til automatisk start (hvis denne funktion er valgt) samt Mediator Viewer til mappen.

- Klik på **Åbn filmappe** for at se indholdet af mappen CDROM, når dialogboksen Eksport udført vises.
- Kopier alle filer og mapper fra mappen CDROM til roden af din cd med cd-brænderprogrammet.
- Distribuer cd'en til dine slutbrugere.
 - Hvis du har inkluderet automatisk start på cd'en, startes projektet, så snart brugeren lægger cd'en i sit cd-rom-drev.
 - Hvis ikke, bør du instruere dine slutbrugere i at dobbeltklikke på 'Start.exe' for at starte projektet.

Eksport til cd-rom (med installation)

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere dit projekt til cd-rom (eller et andet flytbart lagermedie) med sit eget installationsprogram.



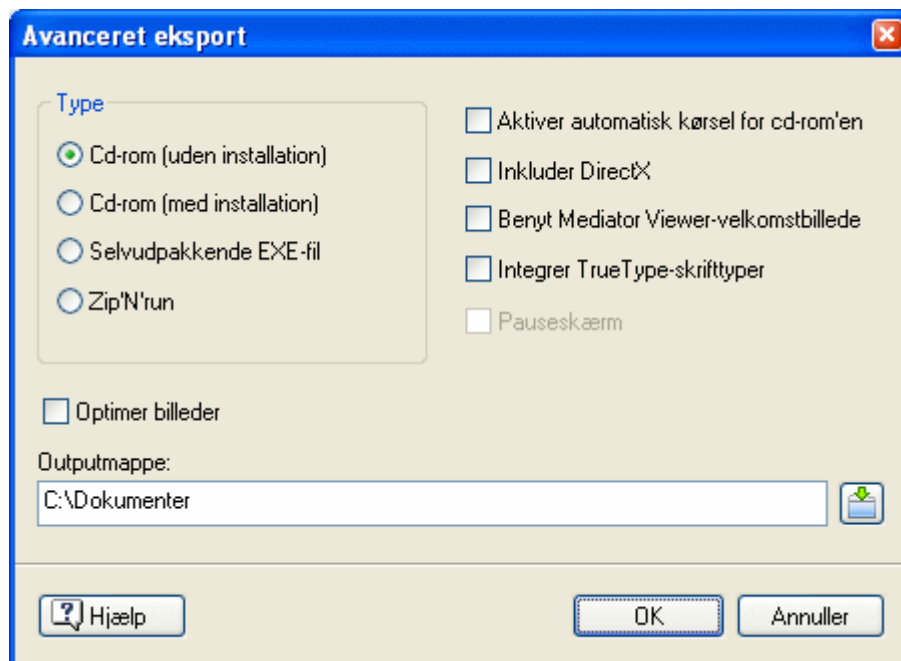
Dette eksportformat er kun tilgængeligt ved avanceret eksport af projekter af typen Standard (og ikke HTML eller Flash). Du kan se, hvordan du kan ændre projektets dokumenttype, under "Dokumentegenskaber".

Som med eksportformatet Cd-rom (uden installation) giver dette eksportformat dig mulighed for at oprette en cd-rom med samtlige projektfiler (.md8-fil, samtlige datafiler og Mediator Viewer) til distribution. Slutbrugeren skal imidlertid installere projektet på sin harddisk for at kunne se det.

Dette eksportformat er derfor velegnet til store projekter, hvor hurtig afvikling er vigtig.

Avanceret eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Avanceret eksport**.
- Vælg **Cd-rom (med installation)** i dialogboksen Avanceret eksport.



- Vælg de ønskede eksportindstillinger. Disse indstillinger er beskrevet under "Indstillinger for avanceret eksport".
- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen CDROM i din outputmappe, komprimerer projektet og gemmer det i denne mappe.

Mediator åbner herefter det separate modul InstallMaker, som opretter et installationsprogram til projektet. Du kan definere forskellige installationsindstillinger og tilpasse dialogboksens design og meddelelser under installationen. Yderligere oplysninger om InstallMaker finder du under "Brug af InstallMaker".

- Klik på **Luk** i den sidste dialogboks i InstallMaker, når installationsfilerne er oprettet.
- Klik på **Åbn filmappe** for at se indholdet af mappen CDROM, når dialogboksen Eksport udført vises.
- Kopier alle filer og mapper fra mappen CDROM til roden af cd'en med cd-brænderprogrammet.



- Distribuer cd'en til dine brugere, og instruer dem i at dobbeltklikke på 'Install.exe' for at installere projektet på harddisken.

Installationsprogrammet opretter en mappe til projektet på slutbrugerens harddisk samt to genvejsikoner under Start | Programmer: et til at køre projektet og et til at afinstallere det. Hvis brugeren klikker på ikonet Afinstaller, fjernes alle programfiler, datafiler, mapper og genveje vedrørende projektet.

Eksport som selvudpakkende EXE-fil

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere dit projekt som selvudpakkende EXE-fil.



Dette eksportformat er kun tilgængeligt for projekter af typen Standard (og ikke HTML eller Flash). Du kan se, hvordan du kan ændre projektets dokumenttype, under "Dokumentegenskaber".

Med dette eksportformat bliver alle projektets filer (.md8-filen, alle datafiler og Mediator Viewer) samlet i en enkelt selvudpakkende EXE-fil med projektets navn som filnavn. Hvis slutbrugeren dobbeltklikker på EXE-filen, bliver filerne ikke dekomprimeret, men derimod streamet og læst direkte fra EXE-filen. Dette sikrer en optimal afviklingshastighed uanset størrelsen af projektet.

Denne metode har to fordele:

- **Hastighed**
Projektet afvikles direkte fra EXE-filen. Der er ingen dekomprimering og dermed ingen ventetid.
- **Beskyttelse**
Idet alle billeder, lyde, videoer osv., der bliver brugt i projektet, er integreret i EXE-filen, er de ikke synlige for uvedkommende og kan dermed ikke kopieres.

Der er visse begrænsninger på denne eksportmetode:

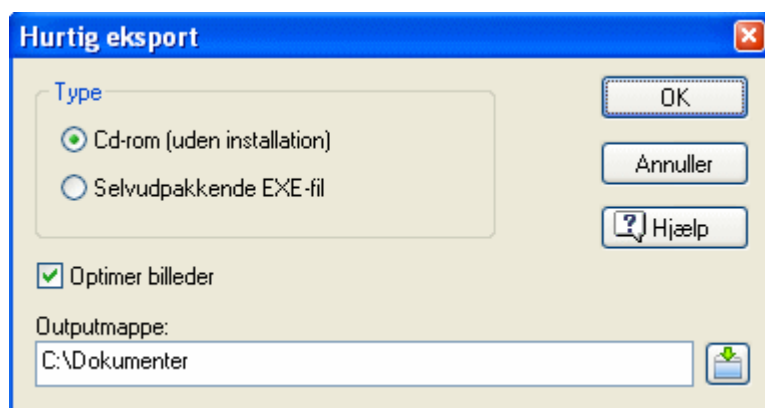
- Video- og lydfiler, der afspilles i Media Player-objektet, filer, der bruges med det integrerede dokumentobjekt, Flash-filer, der vises i Flash-objektet, samt databaser kan ikke åbnes direkte fra EXE-filen ved afvikling. Derfor integrerer Mediator dem ikke i EXE-filen, men kopierer dem separat til den samme mappe som EXE-filen. Hvis du opretter en EXE-fil til distribution via cd-rom og ikke har noget imod, at disse filtyper ikke er krypteret, kopierer du bare filerne såvel som EXE-filen til cd'en, hvor Mediator kan finde og anvende dem.
- Billedfiler indsat i tekstobjekter kan ikke åbnes direkte fra den eksporterede EXE-fil.
- Mediators 3D-effekter til side- og objektovergange kræver DirectX 9 eller nyere, herunder værktøjsbiblioteket Microsoft D3DX. Dette bibliotek findes som standard ikke i Windows Vista og installeres ikke af Windows Update. Mediator inkluderer DirectX 9 i den eksporterede EXE-fil, men programmet kan ikke integrere D3DX-biblioteket i filen. 3D-effekterne fungerer derfor kun på Windows Vista, hvis dette bibliotek allerede findes på computeren.



EXE-filen har det samme ikon som dit projekt. Du kan vælge et andet ikon, hvis du vil. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

Hurtig eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Hurtig eksport**.
- Vælg **Selvudpakkende EXE-fil** i dialogboksen Hurtig eksport.



Du kan også åbne dialogboksen Hurtig eksport ved at trykke på Ctrl + Q.

- Marker afkrydsningsfeltet **Optimer billeder**, hvis Mediator automatisk skal optimere billederne i projektet.
Hvis projektet indeholder mange billeder, er det en god idé at lade Mediator optimere dem, da billeder ofte er større, end de behøver at være. Ved at optimere dem mindsker du projektets størrelse og maksimerer dets funktionalitet.

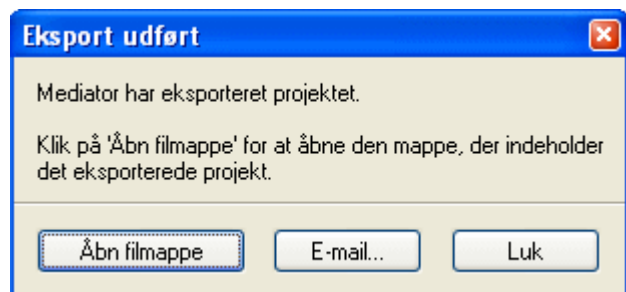
- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen EXE i outputmappen og kopierer EXE-filen (samt eventuelle andre datafiler, der ikke kan integreres i filen som beskrevet ovenfor) til mappen.

Dialogboksen Eksport udført vises.



- Klik på **Åbn filmappe** for at få vist indholdet af outputmappen.
- Du kan også klikke på **E-mail** for at sende EXE-filen med dit standard-e-mail-program.

Du kan nu sende EXE-filen til dine slutbrugere via e-mail eller placere den på din webside. Slutbrugeren skal bare dobbeltklikke på filen for at åbne projektet.

Avanceret eksport

Den eneste forskel på hurtig og avanceret eksport er, at du kan vælge forskellige eksportindstillinger i dialogboksen Avanceret eksport. Disse er beskrevet under "Indstillinger for avanceret eksport".

Oprettelse af en fil til automatisk kørsel

Hvis du vil distribuere EXE-filen på en cd-rom, kan du også oprette en fil til automatisk kørsel, så projektet automatisk startes, når slutbrugeren lægger cd'en i sit cd-rom-drev.

- Åbn Notesblok.
- Skriv følgende:
[autorun]

open=*dinfil.exe* (hvor *dinfil* er navnet på din EXE-fil)
- Gem filen med navnet Autorun.inf.
- Når du brænder din cd, placerer du filen i roden af cd'en sammen med EXE-filen.

Eksport som Zip'N'Run-fil

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere projektet som Zip'N'Run-fil.



Dette eksportformat er kun tilgængeligt ved avanceret eksport af projekter af typen Standard (og ikke HTML eller Flash). Du kan se, hvordan du kan skifte dokumenttype i projektet, under "Dokumentegenskaber".

Med dette eksportformat bliver alle projektfilerne (.md8-filen, alle datafiler og Mediator Viewer) komprimeret og gemt i en selvudpakkende EXE-fil (*.exe).

Det eneste, slutbrugeren skal gøre for at køre projektet, er at dobbeltklikke på EXE-filen. Hermed pakkes projektfilerne ud og lægges i en midlertidig mappe på harddisken, hvorfra projektet køres. Når brugeren afslutter projektet, slettes alle projektfiler bortset fra EXE-filen fra harddisken. Eftersom dekomprimeringen kan tage tid, bør du kun anvende dette eksportformat i forbindelse med mindre projekter på få megabyte.

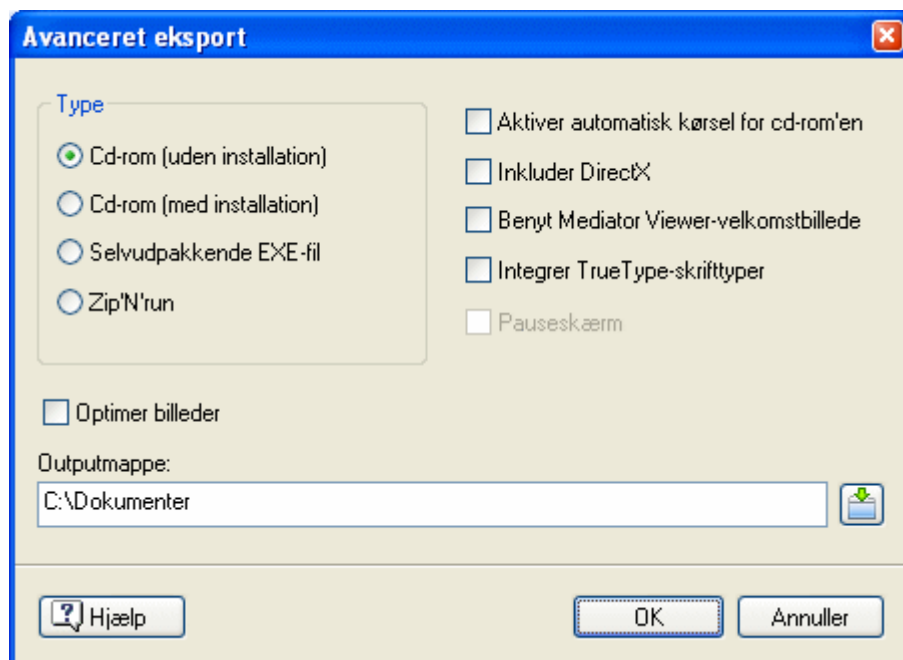
Fordelen ved denne metode er, at den krypterer alle filerne, også de ekstra datafiler, og dermed forhindrer uønsket adgang til dine data.



EXE-filen har det samme ikon som dit projekt. Du kan vælge et andet ikon, hvis du vil. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

Avanceret eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Avanceret eksport**.
- Vælg **Zip'N'Run** i dialogboksen Avanceret eksport.

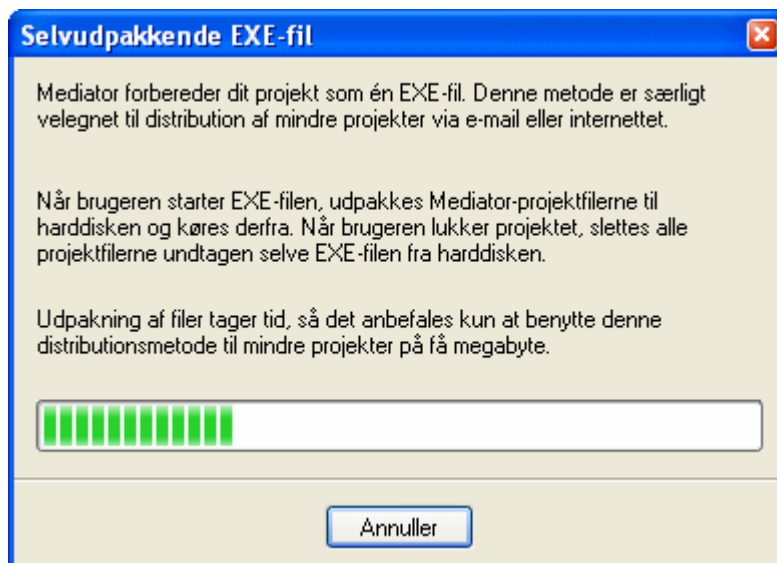


- Vælg de ønskede eksportindstillinger. Disse indstillinger er beskrevet under "Indstillinger for avanceret eksport".
- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

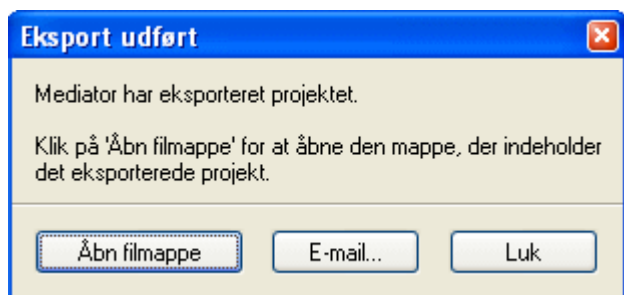
Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Klik på OK.

Følgende dialogboks åbnes.



Dialogboksen Eksport udført vises.



- Klik på **Åbn filmappe** for at få vist indholdet af outputmappen.
- Du kan også klikke på **E-mail** for at sende EXE-filen med dit standard-e-mail-program.

Du kan nu sende EXE-filen til dine slutbrugere via e-mail eller placere den på din webside. Slutbrugeren skal bare dobbeltklikke på filen for at åbne projektet.

Eksport til HTML

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere dit projekt til HTML.



Dette eksportformat er kun tilgængeligt for projekter af typen HTML (og ikke Standard eller Flash). Du kan se, hvordan du kan ændre projektets dokumenttype, under "Dokumentegenskaber".

Du kan finde en komplet liste over alle de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige ved eksport til HTML, under emnet "Liste over funktioner i Mediator 9". Du kan også finde en detaljeret liste over de restriktioner, der gælder for HTML, under "HTML-restriktioner".

Al den HTML-kode, Mediator producerer ved eksport til HTML, kontrolleres op mod W3C's HTML 4.01-standard.

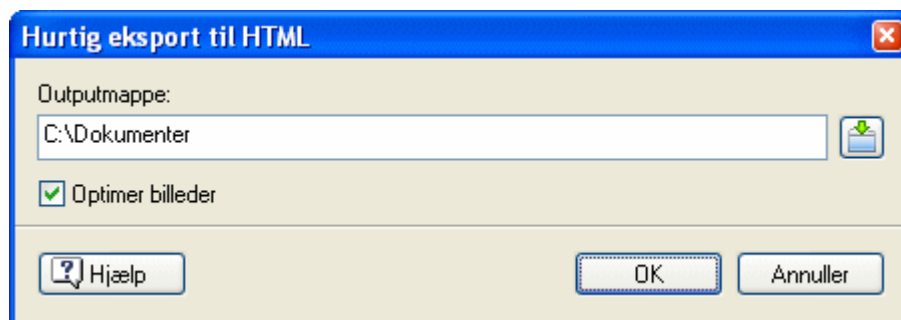
Dette sikrer, at alle almindelige browsere vil vise sidens indhold, som det skal se ud.

Bemærk dog, at dette kun gælder den kode, Mediator opretter. HTML-kode, som brugeren selv indsætter i projektet, f.eks. i HTML-objektet eller i META-koden HEAD (via Forbered | Egenskaber), kontrolleres ikke af Mediator. Brugeren er selv ansvarlig for at sikre, at denne kode er gyldig.

Når du eksporterer til HTML, indsættes alle nøgleord for siden (se "Sideegenskaber: fanen Generelt") i META-koden Keyword på HTML-siden. Den beskrivelse og de nøgleord, der gælder for hele projektet, (se "Dokumentegenskaber"), placeres i hovedfilen index.htm. Dialogboksen Dokumentegenskaber giver dig mulighed for at definere et ikon for HTML-projektet.

Hurtig eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Hurtig eksport**.



Du kan også åbne dialogboksen Hurtig eksport ved at trykke på **Ctrl + Q**.

- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

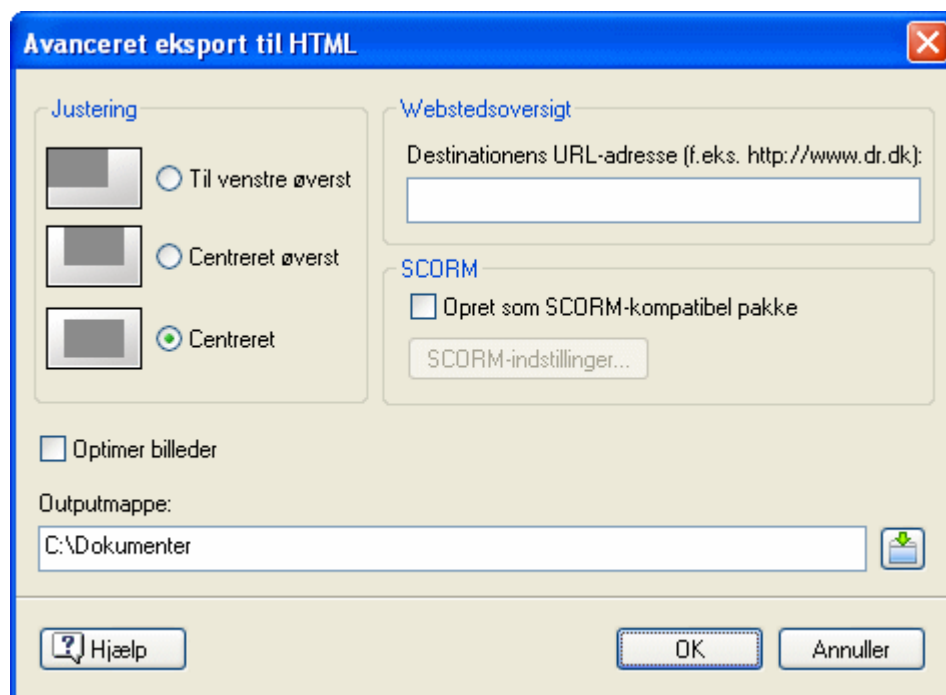
Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Marker afkrydsningsfeltet **Optimer billeder**, hvis Mediator automatisk skal optimere billederne i projektet.
Hvis projektet indeholder mange billeder, er det en god idé at lade Mediator optimere dem, da billeder ofte er større, end de behøver at være. Ved at optimere dem mindsker du projektets størrelse og maksimerer dets funktionalitet.
- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen HTML i outputmappen og gemmer projektet i mappen.

Avanceret eksport

Den eneste forskel på hurtig og avanceret eksport er, at du kan vælge forskellige eksportindstillinger i dialogboksen Avanceret eksport.



Justering: Vælg den position, projektet skal være i:

- I øverste venstre hjørne af browseren
- Øverst i midten af browseren
- I midten af browseren



Baggrundsfarven i browseren er den farve, du definerede under oprettelse af dokumentet. Du kan ændre den via Forbered | Egenskaber. Yderligere oplysninger finder du under "Dokumentegenskaber".

Webstedsoversigt: Med denne indstilling kan Mediator automatisk oprette en XML-oversigt for webstedet. XML-webstedsoversigter bruges til at forbedre websidernes synlighed over for søgemaskiner. De indeholder oplysninger om f.eks. ændringsintervaller, prioritet, oprettelsesdato og meget mere, som søgemaskinerne således kan slå op i i stedet for at skulle gennemse hele webstedet. Webstedsoversigten opbevares i en fil med navnet sitemap.xml, der gemmes i projektets rodmappe (dvs. samme sted som projektets hovedside).

Hvis du vil have oprettet en XML-webstedsoversigt, skal du indtaste URL-adressen på den mappe, HTML-projektet skal overføres til, i feltet 'Webstedsoversigt'.



Hvis du endnu ikke kender URL-adressen på den mappe, du vil overføre projektet til, eller hvis du beslutter at overføre projektet til en anden server, når du har eksporteret det og fået oprettet en webstedsoversigt, kan du redigere filen sitemap.xml manuelt og udskifte alle referencer til serverens URL-adresse med den nye, korrekte adresse.

SCORM: Indstillingerne i dette felt giver dig mulighed for at eksportere projektet som SCORM-kompatibelt kursus. Du kan finde en fuld beskrivelse af denne funktion under "Brug af SCORM".

Optimer billeder: Hvis dette afkrydsningsfelt markeres, startes det indbyggede program ImageOptimizer inden eksport, så du kan optimere dine billeder. Du kan finde yderligere oplysninger under "Optimering af billeder".

➤ Klik på OK.

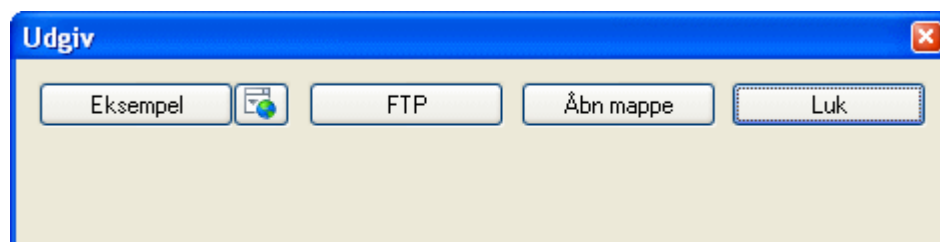


Eksportindstillingerne ved hurtig eksport er som følger:

- **Justering:** Projektet centrerer, hvis alle HTML-siderne har samme højde. Hvis ikke, placeres projektet centreret øverst i browseren.
- **Webstedsoversigt:** Der oprettes ikke en oversigt.

Afslutning af eksporten

Eksport af større projekter kan tage nogle minutter, men normalt er det gjort på sekunder. Når eksporten er overstået, vises følgende dialogboks.



Her har du følgende muligheder:

- Klik på **Eksempel** for at åbne HTML-hovedfilen i din standardbrowser. Hvis der er installeret flere browsere på computeren, kan du vælge en anden browser ved at klikke på ikonet til højre for denne knap.
- Klik på **FTP** for at overføre dit projekt med Mediator Upload Manager. Yderligere oplysninger finder du under "Mediator Upload Manager".
- Klik på **Åbn mappe** for at åbne mappen, der indeholder dine HTML-filer.
- Klik på **Luk** for at lukke dialogboksen. Hvis du lukker dialogboksen uden at overføre dine HTML-filer til internettet, kan du gøre det senere ved at åbne undermappen HTML og overføre indholdet med et FTP-program.

Eksport til Flash

I dette emne beskrives det, hvordan du kan eksportere dit projekt til Flash (SWF-filer).

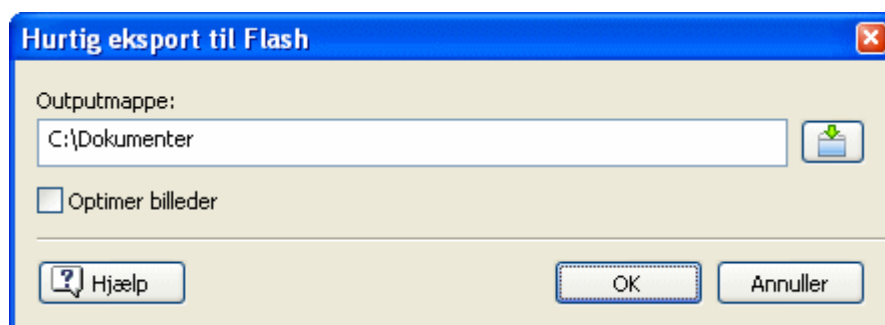


Dette eksportformat er kun tilgængeligt for projekter af typen Flash (og ikke Standard eller HTML). Du kan se, hvordan du kan ændre projektets dokumenttype, under "Dokumentegenskaber".

Du kan finde en komplet liste over alle de objekter, begivenheder og handlinger, der er tilgængelige ved eksport til Flash, under emnet "Liste over funktioner i Mediator 9". Du kan også finde en detaljeret liste over de restriktioner, der gælder for Flash, under "Flash-restriktioner".

Hurtig eksport

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | Hurtig eksport**.



Du kan også åbne dialogboksen Hurtig eksport ved at trykke på Ctrl + Q.

- Angiv en outputmappe. Som standard er dette den mappe, hvor projektet ligger.

Du kan angive en ny mappe eller klikke på knappen Gennemse  for at vælge en anden mappe.

- Marker afkrydsningsfeltet **Optimer billeder**, hvis Mediator automatisk skal optimere billederne i projektet.

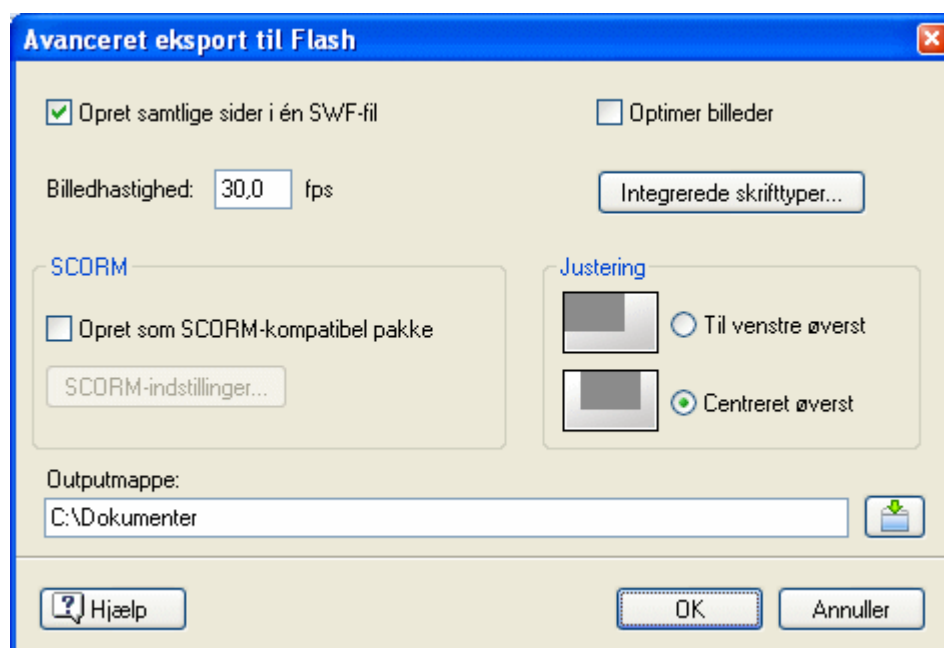
Hvis projektet indeholder mange billeder, er det en god idé at lade Mediator optimere dem, da billeder ofte er større, end de behøver at være. Ved at optimere dem mindsker du projektets størrelse og maksimerer dets funktionalitet.

- Klik på OK.

Mediator opretter undermappen Flash i outputmappen og komprimerer og gemmer projektet i mappen.

Avanceret eksport

Den eneste forskel på hurtig og avanceret eksport er, at du kan vælge forskellige eksportindstillinger i dialogboksen Avanceret eksport.



Opret samtlige sider i én SWF-fil: Hvis du markerer dette afkrydsningsfelt, kommer det eksporterede Flash-projekt til at bestå af én SWF-fil. Det vil dog også indeholde HTML- og Javascript-filer til at indlæse projektet og vise det i et browservindue. Hvis du har inkluderet MP3-lydfiler med streaming, inkluderes disse filer også separat. Dette gælder også for Flash-videofiler (.flv), der er tilknyttet video-objekter, da de ikke kan integreres i en SWF-fil.

Denne indstilling giver jævne og hurtigere sideovergange. Til gengæld skal slutbrugeren hente samtlige sider i projektet, selv hvis det kun er den første side, der skal vises.

Optimer billeder: Hvis dette afkrydsningsfelt markeres, startes det indbyggede program ImageOptimizer inden eksport, så du kan optimere dine billeder. Du kan finde yderligere oplysninger under "Optimering af billeder".

Billedhastighed: Brug dette felt til at angive det antal frames (billeder) pr. sekund (fps), Flash-filen skal bruge. Standardværdien er 30,0, hvilket sikrer en glidende afspilning.

Integrerede skrifttyper: Du kan se bort fra denne knap, hvis projektet kun bruger vestlige sprog, da de relevante tegnskrifttyper (Latin - Standard og Latin-1 supplement) er integreret som standard.

Hvis projektet derimod indeholder inputfelter og lister, hvor der kan blive brugt ikke-vestlige tegn, kan du klikke på denne knap og udvælge de tegn, der skal bruges, i stedet for at skulle integrere dem alle. Det er med til at mindske filstørrelsen.

- På listen i den nederste del af dialogboksen **Indstillinger for integration af skrifttyper i Flash** kan du vælge de tegn, der skal integreres, for hver enkelt af de skrifttyper, der er vist i den øverste del af dialogboksen. Hvis du nøjes med at medtage de tegn, der faktisk skal bruges, bliver filen mindre.

SCORM: Indstillingerne i dette felt giver dig mulighed for at eksportere projektet som SCORM-kompatibelt kursus. Du kan finde en fuld beskrivelse af denne funktion under "Brug af SCORM".

Justering: Vælg den position, projektet skal være i:

- I øverste venstre hjørne af browseren (justerbare rammer til højre og nederst)
- Øverst i midten af browseren (symmetrisk justerbare rammer på begge sider og nederst)
- Klik på OK.

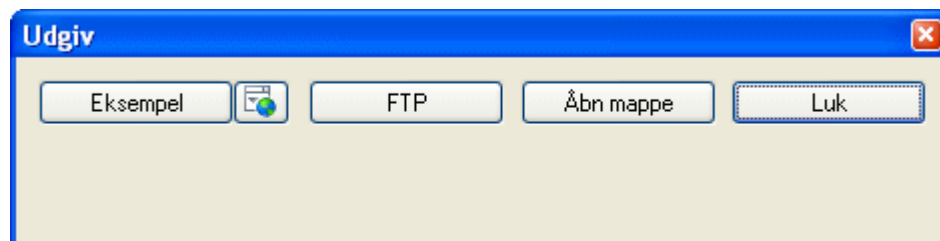


Eksportindstillingerne ved hurtig eksport er som følger:

- Billedhastighed = 30
- Justering = Øverst i midten
- Samtlige filer oprettes som én SWF-fil

Afslutning af eksporten

Eksport af større projekter kan tage nogle minutter, men normalt er det gjort på sekunder. Når eksporten er overstået, vises følgende dialogboks.



Her har du følgende muligheder:

- Klik på **Eksempel** for at åbne Flash-hovedfilen i din standardbrowser. Hvis der er installeret flere browsere på computeren, kan du vælge en anden browser ved at klikke på ikonet til højre for denne knap.
- Klik på **FTP** for at overføre dit Flash-projekt med Mediator Upload Manager. Yderligere oplysninger finder du under "Mediator Upload Manager".
- Klik på **Åbn mappe** for at åbne mappen, der indeholder dine Flash-filer.
- Klik på **Luk** for at lukke dialogboksen. Hvis du lukker dialogboksen uden at overføre dine Flash-filer til internettet, kan du gøre det senere ved at åbne undermappen Flash og overføre indholdet med et FTP-program.

Du kan starte Flash-projektet som webside i et browservindue ved at dobbeltklikke på filen index.htm.

Hvis du vil bruge Flash-projektet som banner på en eksisterende HTML-side, eller hvis du vil inkludere den som Flash-objekt i et andet Mediator-projekt, skal du dog bruge selve SWF-hovedfilen.

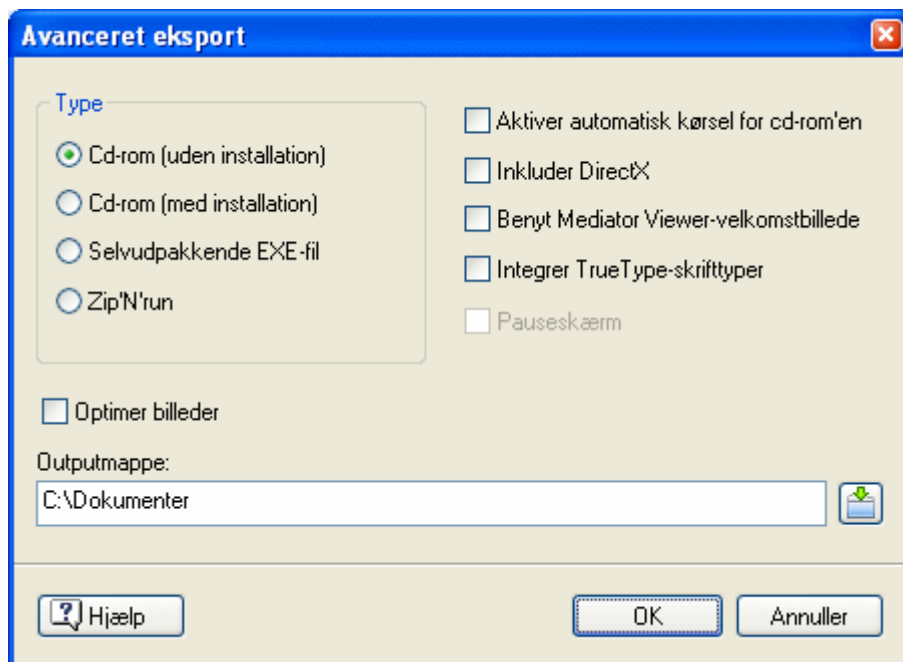
I begge tilfælde skal samtlige eksporterede filer placeres i den samme mappe.

 Hvis du åbner selve SWF-hovedfilen i webbrowseren (i stedet for containerfilen index.htm), skaleres Flash-objektet, så det fylder den tilgængelige plads helt ud. Det beholder ikke en bestemt størrelse, som det gør, når det vises på en HTML-side.

Indstillinger for avanceret eksport

I dette emne beskrives de tilgængelige eksportindstillinger ved avanceret eksport af projektet.

 Disse indstillinger er ikke relevante for eksport til HTML eller Flash eller eksport ved hjælp af Kopier til mappe.



Aktiver automatisk kørsel for cd-rom'en

Denne indstilling gælder kun for eksportformatet Cd-rom (uden installation).

- Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, startes projektet automatisk, når cd-rom'en læges i cd-rom-drevet. Dette kræver dog, at funktionen Automatisk start er slået til på brugerens pc.

Filerne Autorun.inf, Start.inf og Start.exe kopieres alle til cd-rom'en.



- Hvis du ikke markerer dette afkrydsningsfelt, eller slutbrugeren har deaktiveret Automatisk start, startes projektet ikke automatisk. Instruer dine brugere i at dobbeltklikke på Start.exe i roden af cd-rom'en for at starte projektet.

 Automatisk start er altid aktiveret ved Hurtig eksport.

Inkluder DirectX

Marker dette afkrydsningsfelt for at inkludere DirectX 9 i den eksporterede version. Dette sikrer, at slutbrugeren kan få vist 3D-sider og -overgangseffekter korrekt, selv om de har installeret en ældre version af DirectX på computeren.

 DirectX-filerne inkluderes altid ved Hurtig eksport.

Benyt Mediator Viewer-velkomstbillede

Marker dette afkrydsningsfelt for at vise et Mediator Viewer-velkomstbillede, mens projektet startes. Dette er kun relevant for eksportformatet Cd-rom (uden installation), hvor visning af velkomstbilledet kan få tiden til at gå under den mindre forsinkelse, mens filerne læses fra cd-rom'en eller et andet lagermedie.

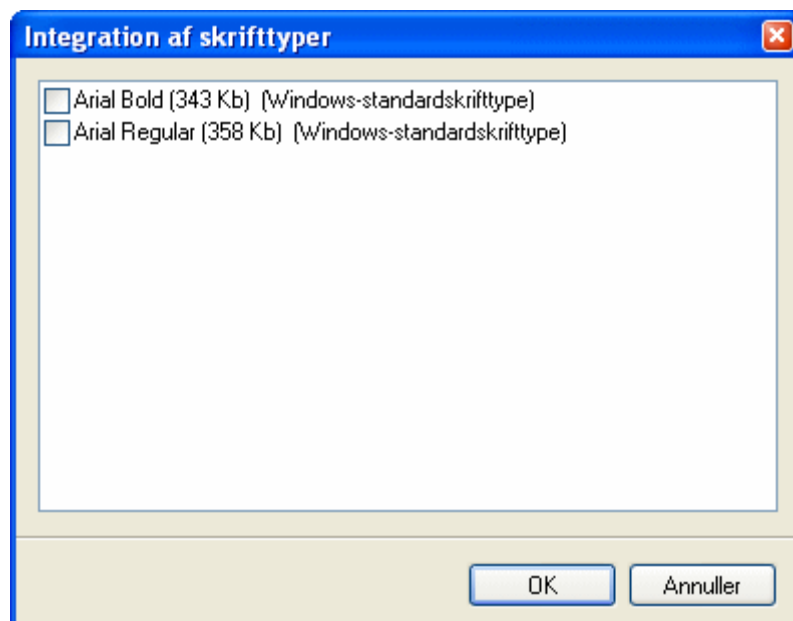


Denne indstilling er ikke valgt ved Hurtig eksport.

Integrer TrueType-skrifttyper

Marker dette afkrydsningsfelt for at inkludere de skrifttyper, der anvendes i projektet, i eksportversionen. Hvis du ikke integrerer skrifttyper, kan projektet se anderledes ud på slutbrugerens pc.

Mediator viser dialogboksen Integration af skrifttyper, hvis du vælger denne indstilling. Den viser alle de anvendte skrifttyper i projektet og lader dig vælge de skrifttyper, der skal integreres.



Nogle skrifttyper kan være omfattet af love om ophavsret. Vær også opmærksom på, at skrifttypefiler kan være meget store (Arial normal, fed eller kursiv fylder for eksempel cirka 1 MB).



Mediator integrerer altid skrifttyper ved Hurtig eksport.

Pauseskærm

Denne indstilling er kun relevant for eksportformatet Cd-rom (med installation).

Det giver slutbrugerne mulighed for at installere projektet som pauseskærm på computeren.

Optimer billeder

Hvis dette afkrydsningsfelt markeres, startes det indbyggede program ImageOptimizer inden eksport, så du kan optimere dine billeder. Hvis projektet indeholder mange billeder, er det en god idé at lade Mediator optimere dem, da billeder ofte er større, end de behøver at være. Ved at optimere dem mindsker du projektets størrelse og maksimerer dets funktionalitet.

Yderligere oplysninger finder du under "Optimering af billeder".

Kopier til mappe-distribution



Denne eksportmetode lader dig samle alle de billeder, lyde, videoer osv., du har brugt i projektet, i én mappe.

➤ Klik på **Mediator-knappen**.

- Vælg **Eksport | Kopier til mappe**.

Følgende dialogboks vises:



- Klik på OK for at kopiere alle filerne.

Alle de filer, du har brugt i din præsentation (inklusive MD8-projektfilen), kopieres nu og placeres i mappen ALLDATA, der som standard er placeret i din projektmappe.

myMediator.com



Skoler kan overføre Flash-projekter, de har oprettet i Mediator, til www.myMediator.com. Denne gratis service fra MatchWare lader undervisere og studerende overføre deres Flash-websider og herved vise deres arbejde frem for andre klasser, skoler, forældre osv.

Alle klasse- eller skolelicenser af Mediator leveres med adgang til 20 konti på [myMediator.com](http://www.myMediator.com). Du kan bruge en, to eller samtlige konti gratis. Enkeltstående skolelicenser giver adgang til én konto på [myMediator.com](http://www.myMediator.com).



Denne funktion er kun tilgængelig i uddannelsesversionen af Mediator.

Der ligger allerede mange projekter på [myMediator.com](http://www.myMediator.com). Du kan se dem alle på følgende adresse:

www.mymediator.com

Hvorfor myMediator.com?

Et af de oftest stillede spørgsmål er: "Hvor og hvordan kan jeg overføre klassens projekter?"

MatchWare stiller ikke blot gratis webplads til rådighed - med [myMediator.com](http://www.myMediator.com) er det også nemmere end nogensinde før at overføre og vedligeholde projekter.

Den største fordel ved [myMediator.com](http://www.myMediator.com) er, at der ikke kræves anden software end Mediator, og at du ikke behøver at have nogen teknisk viden om overførsel af projekter. Det eneste, du behøver, er et brugernavn og en adgangskode.



Kun præsentationer oprettet i Mediator og eksporteret til Flash kan overføres til [myMediator.com](http://www.myMediator.com). Der udføres automatisk eksport til Flash, når du vælger [myMediator.com](http://www.myMediator.com).

Administratorlogon og brugerlogon

Alle konti på [myMediator.com](http://www.myMediator.com) har to sæt brugernavne og adgangskoder: et til administratoren og et til brugeren.

- Med administratorens brugernavn og adgangskode kan du overføre og slette projekter samt ændre adgangskoder.
- Med brugerens brugernavn og adgangskode kan du kun overføre projekter.

Før en konto kan bruges, skal den aktiveres. Første gang du forsøger at overføre til din gratis konto, bliver du bedt om at aktivere kontoen. Aktivering kræver administratorbrugernavn og -adgangskode.

Aktivering foregår omgående, og der kan overføres umiddelbart efter.

Du kan aktivere dine konti direkte fra Mediator eller på følgende websted:

www.mymediator.com/activate

Hvis du forsøger at overføre et projekt til en konto, der endnu ikke er aktiveret, videresendes du til aktiveringssiden.



Konti på myMediator.com er gratis i et helt år efter aktivering.

Overførsel til myMediator.com

Når du eller dine elever/studerende har afsluttet projektet, kan I overføre det på følgende måde, når det er blevet gemt:

- Klik på **Mediator-knappen**.
- Vælg **Eksport | myMediator.com**.

Projektet eksporteres automatisk til Flash, og dialogboksen til logon vises:

The image shows a window titled "myMediator Upload". It contains two input fields: "Brugernavn:" and "Adgangskode:". Below these fields are three buttons: "Opdater eksisterende projekt", "Overfør hele projektet", and "Luk".

- Indtast brugernavn og adgangskode, og klik på **Overfør hele projektet** for at overføre samtlige projektfiler. Klik på **Opdater eksisterende projekt**, hvis I kun vil overføre de ændringer, der er foretaget siden den første overførsel. Første gang I overfører et projekt, skal I vælge 'Overfør hele projektet'.

The image shows a window titled "myMediator Upload". It displays "Overfører: Lyd.mp3" above a progress bar. Below the progress bar, it shows "14112 kb / 21073 kb". At the bottom, there is an "Annuller" button.

Projektet overføres til MatchWares server til skoleprojekter. Når overførslen er fuldført, åbnes browseren automatisk og går til myMediator.com:



Project Description

*Project Name:	
*Description:	Please give a short description of your project and how you made it. What software and tools did you use e.g. digital camera, scanner etc.
Author(s):	
Contact Email:	
*Age group:	-- Please Choose --
*Project Language:	-- Please Choose --
*Subject Area:	-- Please Choose --

* these fields must be filled in.

Her kan I indtaste oplysninger om jer selv, jeres klasse, projektet og så videre.

➤ Når I har udfyldt de nødvendige felter, skal I klikke på Fortsæt for at afslutte overførslen.

Brug af InstallMaker

I dette emne beskrives InstallMaker, det indbyggede modul, der giver dig mulighed for at oprette et installationsprogram til projektet, når du vælger at eksportere det med eksportformatet 'Cd-rom (med installation)'. Yderligere oplysninger om dette eksportformat finder du under "Eksport til cd-rom (med installation)".

Når du har valgt de ønskede eksportindstillinger i dialogboksen Avanceret eksport, starter Mediator InstallMaker, som opretter det installationsprogram, slutbrugerne skal køre for at installere projektet på en computer.

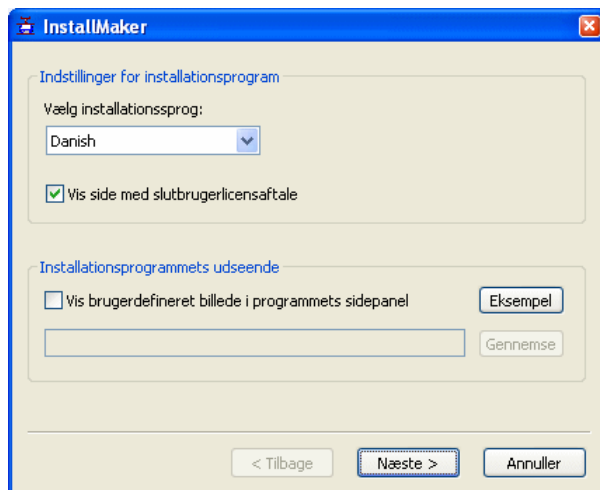
Standardindstillinger

Medmindre du ændrer indstillingerne, har det installationsprogram, InstallMaker opretter, følgende karakteristika:

- Det har et standardsidepanel.
- Det bruger standardmeddelelser og -tekststreng. Du kan imidlertid tilpasse disse meddelelser og strenge og endda oprette andre brugergrænseflader til dine installationsprogrammer. Se "Tilpasning af installationsmeddelelser" nedenfor.
- Der oprettes ikoner for start og afinstallation i den relevante undermappe under Start | Programmer.
- Når programmet først er installeret, bruger Windows de etiketter og ikoner for programmet, der er defineret i dialogboksen Dokumentegenskaber. Yderligere oplysninger finder du under Dokumentegenskaber.

Valg af installationssprog

Den første dialogboks i InstallMaker lader dig vælge det sprog, installationsprogrammet skal vises på, når slutbrugeren installerer projektet.



Vælg installationssprog: Brug pilen på listen til at få vist de mulige sprog. Vælg det foretrukne sprog til installationsprogrammet.

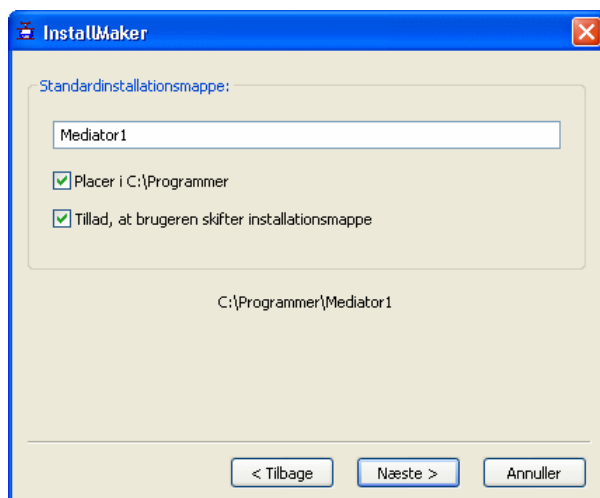
Vis side med slutbrugerlicensaftale: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis der skal vises en licensaftale ved start af installationen.

Vis brugerdefineret billede i programmets sidepanel: Marker dette afkrydsningsfelt for at bruge et brugerdefineret billede i installationsprogrammets sidepanel. Du kan angive billedet eller vælge det ved hjælp af knappen Gennemse.

- Klik på Næste.

Valg af installationsmappe

Den næste dialogboks, der vises, er Installationsmappe.

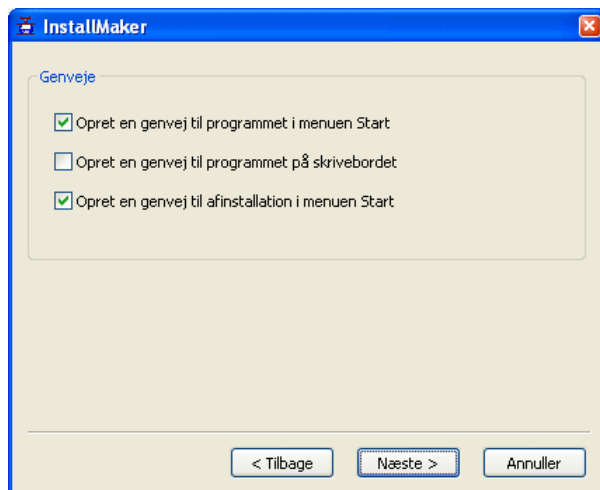


Standardinstallationsmappe: Dette felt angiver den mappe, hvor projektet installeres på slutbrugers computer.

- (Valgfrit) Marker afkrydsningsfeltet **Placer i C:\Programmer**, hvis installationsmappen skal oprettes under C:\Programmer på slutbrugers computer.
- (Valgfrit) Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet **Tillad, at brugeren skifter installationsmappe**, hvis slutbrugeren ikke skal kunne ændre den valgte mappe.
- Klik på Næste.

Valg af genveje til start og afinstallation

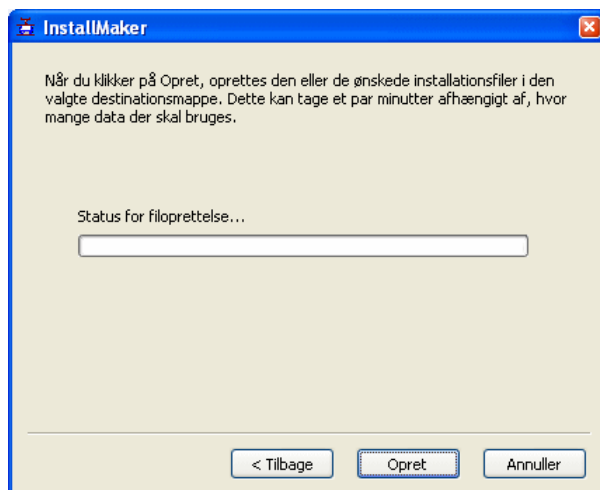
Dialogboksen Genveje lader dig angive, hvilke genveje der skal oprettes på slutbrugers computer.



- Marker afkrydsningsfelterne ud for de ønskede genveje, og klik på Næste.

Oprettelse af installationsprogrammet

Klik på Opret. InstallMaker viser en dialogboks med status for oprettelsen.



- Klik på Luk, når installationsfilerne er oprettet.

Du kan nu distribuere det eksporterede projekt.

Tilpasning af installationsmeddelelser

Mappen for InstallMaker (som regel ..\InstallMaker i Mediator-programmappen) indeholder sprogfiler med de standardmeddelelser og -strengte, der bruges i InstallMaker.

Filen English.ini indeholder f.eks. samtlige standardmeddelelser på engelsk.

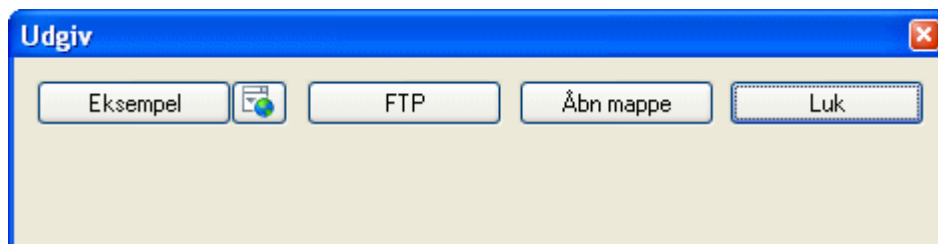
Du kan tilpasse en af disse filer ved hjælp af Notesblok eller oprette din egen fil ved at kopiere en af de eksisterende filer, redigere den og gemme den med et andet navn. Filen vises herefter på rullelisten i feltet 'Vælg installationssprog' i den første dialogboks i InstallMaker.

Mediator Upload Manager

For at hjælpe dig med at få dine HTML- og Flash-projekter ud på internettet så hurtigt og let som muligt har Mediator et indbygget FTP-program med navnet Mediator Upload Manager.

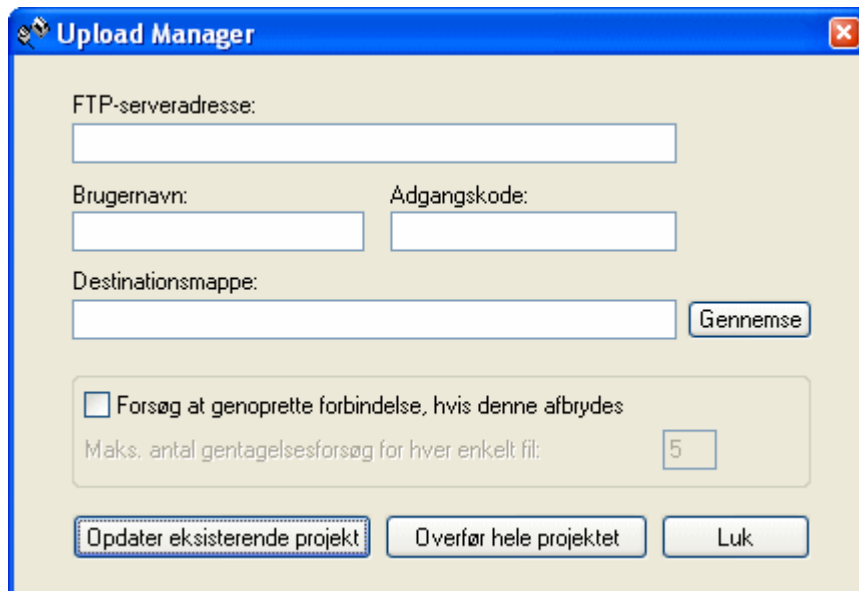
Start af Upload Manager

Før du kan bruge Upload Manager, skal du eksportere dit projekt til HTML eller Flash (yderligere oplysninger finder du under "Eksport til HTML" og "Eksport til Flash"). Når eksporten er udført, åbnes dialogboksen Udgiv:



- Klik på FTP for at starte Upload Manager.

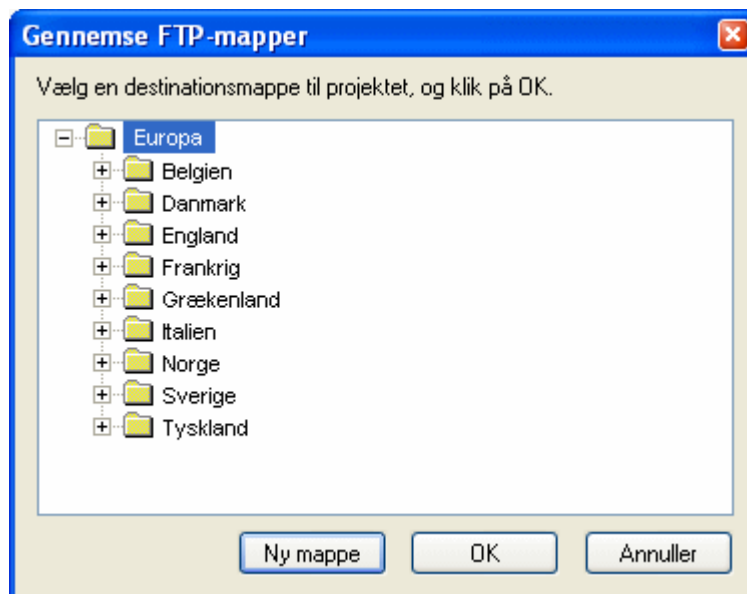
Dialogboksen Upload Manager vises:



- Angiv den FTP-adresse, du har fået af din internetudbyder, i feltet **FTP-serveradresse**.
- Angiv **Brugernavn** og **Adgangskode** i de respektive felter.

 Hvis du ikke har en FTP-adresse, et brugernavn og en adgangskode, eller hvis du har mistet dem, skal du kontakte din internetudbyder.

- Klik på knappen Gennemse ved siden af **Destinationsmappe** for at oprette forbindelse til serveren. Når du er online, kan du søge efter den mappe du ønsker at overføre til.

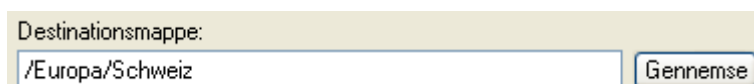


- Vælg den ønskede mappe, og klik på OK for at vende tilbage til dialogboksen Upload Manager.

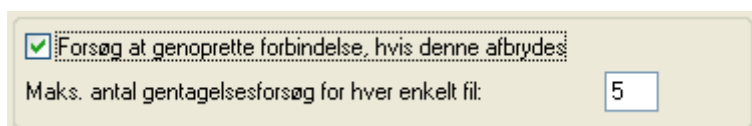
Hvis du ønsker at overføre projektet til en ny mappe, skal du klikke på Ny mappe for at oprette en ny mappe på serveren. Klik på OK for at vende tilbage til dialogboksen Upload Manager.



Du kan oprette en ny mappe hurtigt ved at indtaste en skråstreg (/) efterfulgt af navnet på den nye mappe i feltet Destinationsmappe.



Hvis din internetforbindelse ofte går ned, anbefaler vi, at du markerer afkrydsningsfeltet 'Forsøg at genoprette forbindelse, hvis denne afbrydes' i dialogboksen Upload Manager for at sikre en vellykket overførsel.

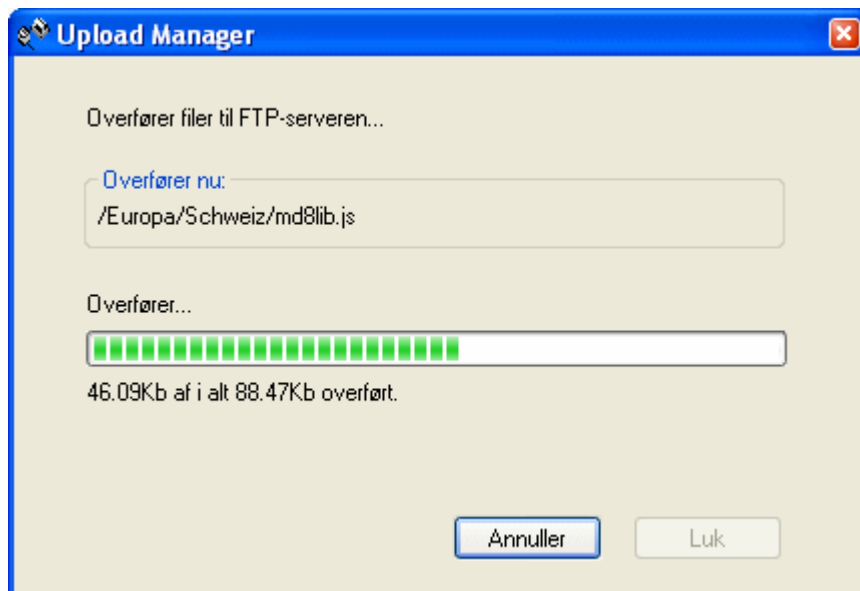


Du kan også angive det antal gentagelsesforsøg, Upload Manager skal foretage for hver enkelt fil. Hvis overførslen ikke lykkes efter det angivne antal forsøg, afbrydes forsøget.

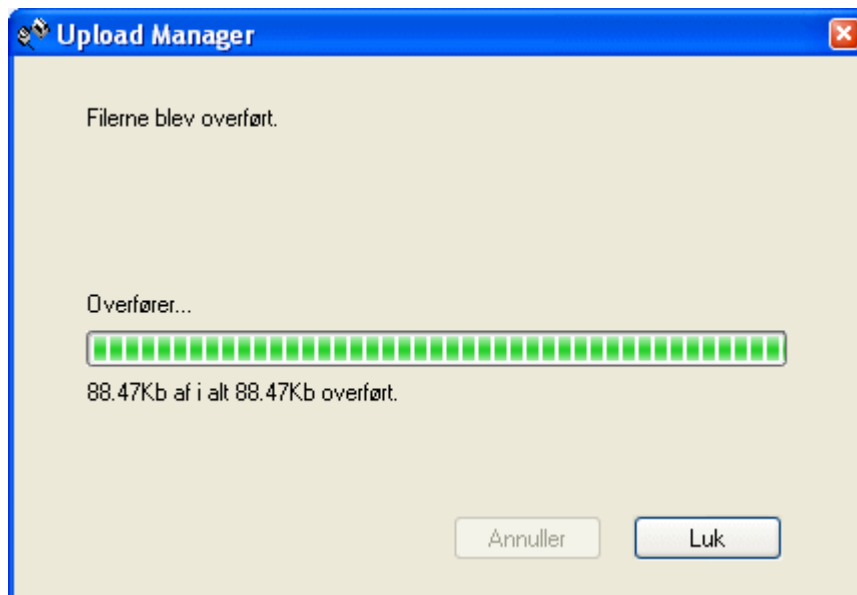
Overførsel af projektet

- Hvis det er første gang, du overfører projektet, skal du klikke på **Overfør hele projektet** for at oprette forbindelse til FTP-serveren og overføre samtlige filer.

Du kan følge status for overførslen i dialogboksen Overfør.



Hvis overførslen gennemføres uden fejl, vises nedenstående dialogboks:



- Klik på **Luk** for at vende tilbage til Mediator.

Upload Manager husker din FTP-adresse, dit brugernavn, din adgangskode og destinationsmappen. Hvis du foretager ændringer i projektet og ønsker at overføre det igen, kan du klikke på **Opdater eksisterende projekt** for kun at overføre de filer, der er blevet ændret siden seneste overførsel.

Fejlfinding

Sådan får du hjælp

Dokumentationen til Mediator forefindes som onlinehjælp i programmet samt i PDF-format i Mediator-installationsmappen.

Service Packs

Hvis du løber ind i et problem, du ikke kan løse ved hjælp af fremgangsmåderne under "Test af projektet", kan du kontrollere, at du har installeret den seneste Service Pack til Mediator. MatchWare udgiver jævnligt Service Packs med forbedringer og rettelser af de fejl, vores brugere har rapporteret om.

Du kan finde Service Packs til MatchWares produkter på følgende adresse:

<http://www.matchware.com/en/support/default.htm>



En truende deadline er den eneste gode grund til ikke at installere en Service Pack med det samme. En Service Pack kan ændre programmets nuværende funktionalitet, og du bør derfor altid teste projektet omhyggeligt efter installation.

FAQ-vidensbasen

Du kan få yderligere information i vores FAQ-vidensbase på følgende adresse:

<http://faq.matchware.com/en/>

Denne database besvarer de mest almindelige tekniske spørgsmål om MatchWares produkter og giver dig desuden mulighed for at sende kommentarer og spørgsmål til MatchWare.

MatchWares websted

MatchWares websted indeholder omfattende oplysninger om alle vores produkter samt selvstudier, skabeloner og anmeldelser. Indholdet opdateres jævnligt. Du kan se, hvad der findes lige nu, ved at besøge:

<http://www.matchware.com/en>

Fejlrapportering

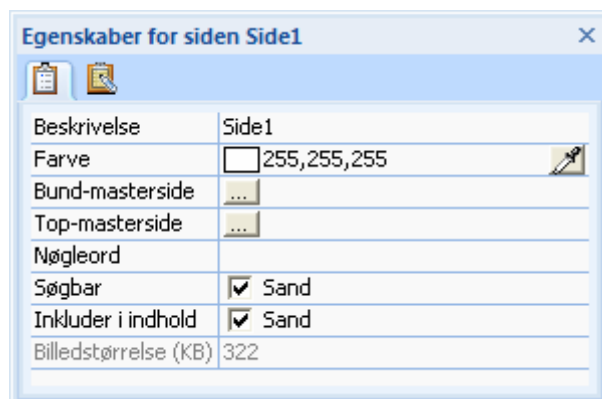
Du kan rapportere om problemer, programfejl eller andre fejl i Mediator ved at sende en meddelelse til MatchWare via vores FAQ-vidensbase:

<http://faq.matchware.com/en/>

MatchWare er registreret hos Windows® Quality Online Services. Hvis programmet går ned, indsamler Windows-fejlrapportering relevante produktdata og giver dig mulighed for automatisk at sende disse data videre til MatchWare.

Sider

Sideegenskaber: fanen Generelt



Beskrivelse: Dette felt giver dig mulighed for at indtaste en beskrivelse til din side udover dens navn. Du kan i dette felt bruge mellemrum og andre tegn, som ikke er tilladt i sidenavnet.

Som standard er feltet Beskrivelse identisk med sidenavnet.



Sidens navn ændres ikke, hvis du ændrer beskrivelsen.

Indholdet af feltet Beskrivelse bruges også på sidelisterne i de foruddefinerede dynamiske skabeloner Indhold, Indeks, Søg og Oversigt. Yderligere oplysninger om brug af disse skabeloner finder du under emnet "Brug af dynamiske skabeloner".

Farve: Hvis du vælger **Side | Sideopsætning | Farve** eller klikker i det farvede felt i dialogboksen Egenskaber, åbnes dialogboksen Farver, hvor du kan vælge baggrundsfarve til din side. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Højde: Dette felt vises kun, hvis dokumentet er af typen HTML. Det giver dig mulighed for at ændre højden af individuelle sider fra den standardhøjde, du valgte ved oprettelse af dokumentet. Bemærk, at du også kan gøre dette ved at trække underkanten af den pågældende side ned eller op, til siden har den ønskede størrelse.

Top-masterside og Bund-masterside: Mastersidefelterne viser navnene på de sider, som i øjeblikket er valgt som øverste og nederste masterside. Hvis et felt er tomt, er der ikke valgt en masterside. Du kan vælge eller ændre en masterside ved at klikke på knappen Gennemse for at få adgang til sidelisten. Du kan fjerne en masterside ved at slette referencen til siden i det pågældende mastersidefelt. Du kan læse mere om denne funktion under "Brug af mastersider".

Nøgleord: Du kan indtaste et eller flere ord, der beskriver siden, i dette felt. Du kan få vist disse nøgleord i lister af typen Indeks og Søgeord eller med de dynamiske skabeloner Indeks og Søg. Yderligere oplysninger om brug af disse skabeloner finder du under "Brug af dynamiske skabeloner". Hvis du vil indtaste flere ord, skal du placere et semikolon (;) mellem hvert ord. Du kan også knytte nøgleord til objekter.



Når du eksporterer din præsentation til HTML (se "Eksport til HTML"), indsættes alle nøgleord for siden i META-koden Keyword på HTML-siden.

Søgbar: Når du markerer dette afkrydsningsfelt, føjes alle ord på siden til Mediators liste Tekstsøgning. Du får adgang til denne liste med en liste af typen 'Søgeord' eller fra den dynamiske skabelon Søg. Tekst i objekter, hvor 'Søgbar' ikke er markeret, inkluderes ikke i listen Tekstsøgning.

Inkluder i indhold: Når du markerer dette afkrydsningsfelt, føjes beskrivelsen af siden til Mediators liste Indhold. Du får adgang til denne liste med en liste af typen 'Sideliste' eller fra den dynamiske skabelon Indhold. Sider, hvor 'Inkluder i indhold' ikke er markeret, inkluderes ikke på listen Indhold.

Billedstørrelse (KB): Her kan du se den samlede størrelse af billeder og animerede GIF'er på siden i kilobyte. Dette er nyttigt, når du opretter webprojekter, da det giver dig mulighed for at følge med i din sides samlede størrelse og dermed overførselstiden. Jo mindre størrelse, jo hurtigere vil siden blive indlæst.

HTML-filtypenavn: Dette felt vises kun, hvis dokumentet er af typen HTML. Standardfiltypenavnet 'html' er kun egnet til siden, hvis den indeholder ren HTML-kode. Hvis du har brugt HTML-objektet til at indsætte server side-script i projektet (ASP eller PHP), bør du ændre filtypenavnet for siden, så det afspejler dette. Yderligere oplysninger finder du under "HTML-objektet".

Sideegenskaber: fanen Noter

Du kan bruge fanen Noter i designfasen til at nedskrive kommentarer om siden, f.eks. dens formål eller andre nyttige oplysninger.

Værktøjer og objekter

Fælles egenskaber

Objektegenskaber: fanen Generelt

Fanen Generelt er tilgængelig for alle objekter i Mediator.

Bemærk dog, at de viste egenskaber afhænger af objekttypen. Der vises kun de egenskaber, der er relevante for den pågældende objekttype.



Navn: Dette felt indeholder standardnavnet til objektet. Objekter med tilknyttede filer har navnet på den første fil, der blev anbragt i objektet. I store projekter eller på sider med mange objekter er det en god idé at give objekterne beskrivende navne, som gør dem nemmere at identificere på objektlisten.

X, Y, Bredde, Højde: I disse felter kan du placere og skalere dine objekter med stor nøjagtighed; ned til én pixel. X og Y viser koordinaterne for det øverste venstre hjørne af objektet. Ved at klikke i disse felter og angive nye værdier kan du ændre objektets placering. Brug op- og ned-pilene til højre for at ændre koordinaterne en pixel ad gangen. Felterne Bredde og Højde bruges til at skalere objektet.

Yderligere oplysninger om disse fremgangsmåder finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".

Synlig: Brug denne indstilling til at vælge, om objektet i starten skal være synligt eller skjult. Du kan f.eks. skjule objektet, så det senere kan blive vist, når der indtræffer en bestemt begivenhed (f.eks. et museklik). Objekter er som standard synlige.

Lås: Hvis dette afkrydsningsfelt markeres, låses objektet i sin nuværende position.

Låsning af et objekt kan være nyttigt, hvis du skal have fat i objekter over eller under det:

- Hvis du har indsat et billede, et BumpMap eller et andet objekt som baggrund og ønsker at markere et eller flere objekter, som er indsat over det, kan du ved at låse baggrunden f.eks. trække et rektangel rundt om de øverste objekter for at markere dem, uden at baggrunden også markeres og flyttes ved en fejl.
- Det er normalt ikke muligt at markere et objekt, der er anbragt under et andet objekt, ved at klikke på det på siden. Låsning af det øverste objekt giver dig adgang til de objekter, som ligger under det.

Når et objekt er låst, kan du ikke markere det ved at klikke på det på siden. Den eneste måde at markere et låst objekt på er ved at klikke på det på objektlisten.

For at låse et objekt op skal du markere det på objektlisten og fjerne markeringen ud for 'Lås'.



At låse et objekt har ikke indflydelse på objektets funktion ved kørsel. Denne egenskabs eneste formål er at gøre designarbejdet lettere for dig.

Kollisionskontrol: Ved animering af objektet kan du med denne indstilling kontrollere, om det animerede objekt rammer andre objekter. Hvis 'Kollisionskontrol' er aktiveret for både det animerede objekt og det objekt, det rammer, aktiveres 'Kollision'-begivenheden. Denne begivenhed findes på listen over begivenheder for de fleste objekter.

Nøgleord: Du kan indtaste et eller flere ord, der beskriver objektet, i dette felt. Du kan få vist disse nøgleord i lister af typen Indeks og Søgeord eller fra de dynamiske skabeloner Indeks og Søg. Yderligere oplysninger om brug af disse skabeloner finder du under "Brug af dynamiske skabeloner". Hvis du vil indtaste flere ord, skal du placere et semikolon (;) mellem hvert ord. Du kan også knytte nøgleord til sider.

Søgbar: Denne egenskab er kun relevant for objekter, der indeholder tekst. Når du markerer dette afkrydsningsfelt, føjes alle ord i objektet til Mediators liste Tekstsøgning. Du får adgang til denne liste med en liste af typen 'Søgeord' eller fra den dynamiske skabelon Søg. Bemærk, at egenskaben 'Søgbar' også skal være aktiveret for siden, da teksten ellers ikke medtages.

Musegennemsigthed: De fleste objekter har denne egenskab. Som standard er egenskaben indstillet til Falsk, hvilket betyder, at objektet altid vil reagere på en hvilken som helst musebegivenhed, den er blevet tildelt (Museklik, Flyt ind i, Mus ned etc.). Hvis du indstiller egenskaben til Sand, ignorerer objektet alle musebegivenheder. Hvis objektet dækker et andet objekt, passerer musebegivenhederne derfor "gennem" det øverste objekt, som om det ikke var der, og påvirker de underliggende objekter. Hvis du indstiller egenskaben til Sand, fungerer Flash-projekter bedre, da objektet ikke hele tiden bliver kontrolleret for musebegivenheder.



Hvis du indstiller egenskaben 'Musegennemsigthed' til Sand for et objekt og efterfølgende definerer en musebegivenhed for objektet, vil egenskaben automatisk blive sat tilbage til Falsk.

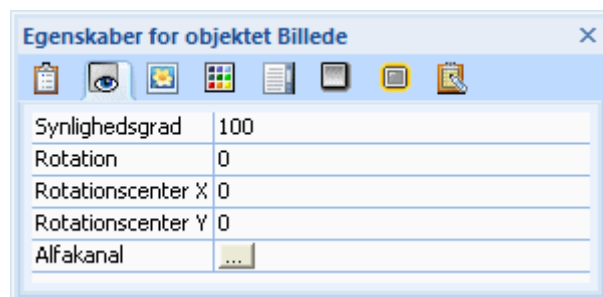
Vis værktøjstip: Du kan bruge denne indstilling til at få vist et lille værktøjstip om objektet efter en kort pause, når brugeren anbringer musemarkøren over objektet. Indstil egenskaben til Sand, og indtast teksten til værktøjstippet på fanen Noter i dialogboksen Egenskaber. Se "Objektegenskaber: fanen Noter". Denne egenskab er kun tilgængelig for relevante objekter og er ikke tilgængelig i dokumenter af typen HTML.

Tabulatorstop: Denne egenskab er kun tilgængelig for inputobjekter. Hvis du har to inputobjekter, kan du skifte mellem de to inputobjekter ved hjælp af tabulatortasten, hvis egenskaben er aktiveret. Hvis du har mere end to inputobjekter, fastlægges rækkefølgen af tabulatorstoppene ud fra rækkefølgen af inputobjekterne på objektlisten.

Objektegenskaber: fanen Synlighed

Fanen Synlighed giver dig kontrol over udseendet af visse Mediator-objekter. Du kan rotere objekter, indstille deres synlighedsgrad eller føje en alfakanal til objektet. Indholdet af fanen Synlighed varierer fra objekt til objekt, og visse objekter har ikke denne fane.

Dette er fanen Synlighed for et billede:



Synlighedsgrad: Brug dette felt til at indstille objektets synlighedsgrad. En værdi på 100 betyder, at objektet er 100 % synligt. En værdi på 0 betyder, at objektet er helt gennemsigtigt.



Gennemsigtige objekter og skjulte objekter er ikke det samme. De er begge usynlige, men gennemsigtige objekter (der ofte bruges som hotspots) kan stadig reagere på begivenheder, hvilket skjulte objekter ikke kan.

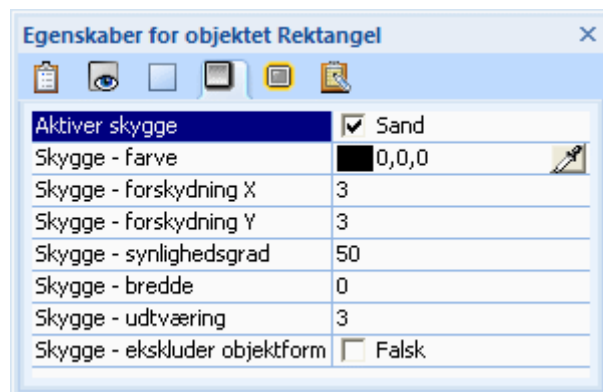
Rotation: Dette felt viser, hvor mange grader et objekt er blevet roteret. Du kan ændre rotationsvinklen ved at indtaste en ny værdi. Hvis objektet ikke skal roteres, skal du indtaste værdien 0. Yderligere oplysninger om rotation finder du under "Rotation af objekter".

Rotationscenter X og Rotationscenter Y: Du behøver ikke nødvendigvis at rotere et objekt ud fra dets midtpunkt. Du kan flytte omdrejningspunktet for rotationen ved at ændre disse værdier.

Alfakanal: Alfabilleder (alfakanaler) er eksterne gråtonede billeder, som giver objekter gennemsigtighed i forskellige former. Indtast en sti for at vælge en alfakanal, eller klik på knappen Gennemse for at få vist dialogboksen Åbn. Bemærk, at du i stedet for at indsætte en separat alfakanal på et billede kan vælge et billede, som allerede indeholder en integreret alfakanal. Yderligere oplysninger om alfakanaler finder du under "Brug af alfakanaler og BumpMaps".

Objektegenskaber: fanen Skygge

På fanen Skygge kan du kontrollere de skyggeeffekter, der anvendes på objektet.



Aktiver skygge: Marker dette afkrydsningsfelt for at slå skyggeeffekten til.

Skygge - farve: Klik på det farvede rektangel til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Skygge - forskydning X og Y: Her bestemmer du, hvor meget skyggen skal forskydes i forhold til objektet. Som standard er forskydningen sat til 3 x 3.

- Positive værdier forskyder skyggen til højre og ned.
- Negative værdier forskyder skyggen til venstre og op.

Skygge - synlighedsgrad: Her indstiller du synlighedsgraden for skyggen. Jo lavere værdi, jo mere gennemsigtig bliver skyggen. Standardværdien er 50.

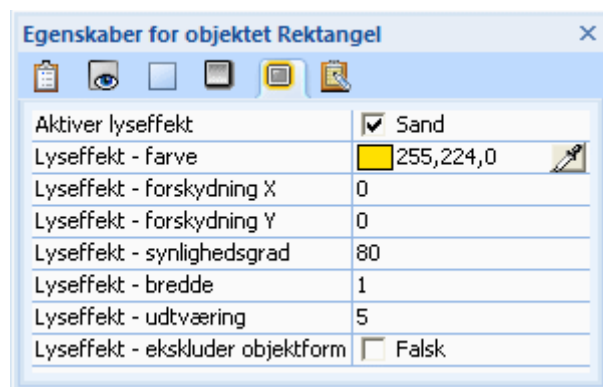
Skygge - bredde: Standardværdien er 0 (nul), hvilket betyder, at skyggen har samme størrelse som objektet.

Skygge - udtværing: Denne værdi bestemmer, hvor skarp kanten af skyggen er. Værdien 0 betyder helt skarp. Jo højere værdi, jo mere udtværet bliver skyggen.

Skygge - ekskluder objektform: Marker dette afkrydsningsfelt for at vise en skygge rundt om objektet, men ikke den del af skyggen, der ligger under objektet. Dette er kun nyttigt, hvis objektet er helt eller delvist gennemsigt.

Objektegenskaber: fanen Lyseffekt

På fanen Lyseffekt kan du kontrollere de lyseffekter, der anvendes på objektet.



Aktiver lyseffekt: Marker dette afkrydsningsfelt for at slå lyseffekten til.

Lyseffekt - farve: Klik på det farvede rektangel til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Lyseffekt - forskydning X og Y: Her bestemmer du, hvor meget lyseffekten skal forskydes i forhold til objektet.

- Positive værdier forskyder effekten til højre og ned.
- Negative værdier forskyder effekten til venstre og op.

Lyseffekt - synlighedsgrad: Her indstiller du synlighedsgraden for lyseffekten. Jo lavere værdi, jo mere gennemslagt bliver effekten. Standardværdien er 80.

Lyseffekt - bredde: Standardværdien er 0 (nul), hvilket betyder, at lyseffekten er 1 pixel større end objektet.

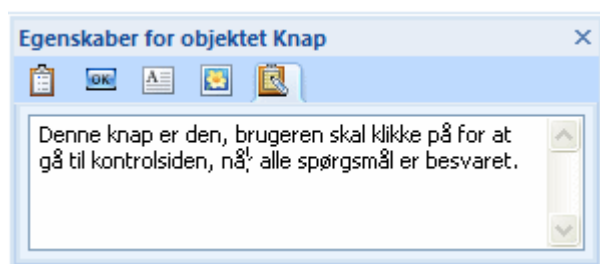
Lyseffekt - udtværing: Denne værdi bestemmer, hvor skarp kanten af lyseffekten er. Værdien 0 betyder helt skarp. Jo højere værdi, jo mere udtværet bliver effekten. Standardværdien er 5.

Lyseffekt - ekskluder objektform: Marker dette afkrydsningsfelt for at vise en lyseffekt rundt om objektet, men ikke den del af lyseffekten, der ligger under objektet. Dette er kun nyttigt, hvis objektet er helt eller delvist gennemslagt.

Objektegenskaber: fanen Noter

I designfasen kan du skrive noter til eget brug om et objekt eller en side på denne fane.

Der er ingen grund til at slette disse noter, når du eksporterer projektet, da de alligevel ikke er synlige for brugeren under kørsel.



Du kan også bruge denne fane til at få vist et lille værktøjstip om objektet efter en kort pause, når brugeren anbringer musemarkøren over objektet. Indtast teksten til værktøjstippet her, og indstil egenskaben 'Vis værktøjstip' på fanen Generelt til Sand. Se "Objektegenskaber: fanen Generelt". Bemærk, at denne egenskab kun er tilgængelig for relevante objekter og ikke er tilgængelig i dokumenter af typen HTML.

Billedobjekter

Hvis du eksporterer projektet til HTML, indsættes al den tekst, du indtaster på denne fane, i META-koden Alt for billedet i HTML-filen.

Du vil derfor se teksten som værktøjstip på HTML-siden, når brugeren flytter musemarkøren hen på billedet.

Objektegenskaber: egenskaber for grafik

Alle grafikobjekter (f.eks. billeder og BumpMaps) har følgende to indstillinger på den relevante fane i dialogboksen Egenskaber.

Indlæs ved vis

Hvis 'Indlæs ved vis' er markeret, indlæses objektfilen først i hukommelsen, når den bruges. Hvis indstillingen ikke er markeret, indlæses filen i hukommelsen, så snart siden vises. Markering af 'Indlæs ved vis' har både fordele og ulemper:

Fordel: Hvis du har mange store objekter på en side, tager det normalt længere tid at få vist siden, da alle grafikobjekterne (billeder og videoer) først skal åbnes. Du kan sætte hastigheden for sideskiftet op ved at markere 'Indlæs ved vis' for alle usynlige objekter.

Ulempe: Et objekt, hvor 'Indlæs ved vis' er markeret, tager længere tid at vise, da filen først skal åbnes fra harddisken eller en cd-rom. Længden af forsinkelsen afhænger af hastigheden på computeren.

Kan kasseres

Hvis 'Kan kasseres' er markeret, fjerner Mediator filen fra hukommelsen, så snart den bliver usynlig (f.eks. ved en Skjul-handling).

Fordel: Der frigøres hukommelse.

Ulempe: Filen skal åbnes, hver gang den vises.

Billede



I Mediator kan du indsætte mange forskellige typer billeder på siderne.

- Du kan indsætte et billede ved at vælge **Indsæt | Illustrationer | Billede** og trække en ramme med den ønskede størrelse ud på siden.

Når billedrammen er oprettet, åbnes dialogboksen Åbn.

- Marker det billede, du ønsker at indsætte i billedobjektet. Marker **Eksempel** i højre side af dialogboksen for at se et eksempel på den markerede billedfil.
- Klik på **Åbn** for at vælge den markerede fil.



I bunden af dialogboksen Åbn kan du se et felt, som indeholder de seneste stier, du har anvendt. Du kan blot klikke på stien til den mappe, du vil udvælge din billedfil fra.

Billedstørrelse

Når du har valgt det ønskede billede, åbnes dialogboksen **Juster billedstørrelse**. I denne dialogboks kan du vælge automatisk at justere størrelsen på billedrammen, så den passer til billedet. Du har to valgmuligheder:

- Klik på OK for at skalere billedrammen.



Hvis billedet er mere end dobbelt så højt eller dobbelt så bredt som siden, skalerer billedjusteringsfunktionen billedrammen til maksimalt dobbelt størrelse af siden. Den eneste måde, hvorpå du kan få vist et endnu større billede i billedrammen, er ved at rulle.

- For at bibeholde rammestørrelsen, som den er, skal du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet 'Tilpas rammestørrelsen til billedet' og klikke på OK.

De tre alternativknapper giver dig mulighed for at angive standardopsætningen for fremtidige billedimporter. Du kan få Mediator til følgende:

- At vise dialogboksen, hver gang et billede importeres
- Aldrig at vise dialogboksen og altid importere billederne i deres originale opløsning
- Aldrig at vise dialogboksen og altid skalere billederne til den oprettede ramme

Anvend som baggrundsbillede: Marker dette afkrydsningsfelt for automatisk at justere billedstørrelsen efter projektstørrelsen.

Du kan skalere billedet manuelt senere ved at trække i et af håndtagene. Brug hjørnehåndtagene for at opretholde billedets højde-bredde-forhold.



Billeder fra digitalkameraer og scannede billeder har som regel en meget højere opløsning, end Mediator har brug for. Du kan reducere Mediator-projektets samlede størrelse ved at bruge det indbyggede program ImageOptimizer til at komprimere billederne automatisk eller manuelt. Yderligere oplysninger finder du under "Optimering af billeder".

Hvis du selv vil skalere billederne med et billedredigeringsprogram, bør du give dem samme størrelse som billedobjektet i projektet. Kvaliteten bliver altid bedst, hvis billedet vises i sin oprindelige størrelse.

Billedegenskaber

Når billedet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med billeder:

- Du kan gendanne billedets oprindelige størrelse ved at vælge **Juster størrelse**.
Du kan trække i hjørnehåndtagene for at bevare højde-bredde-forholdet under skalering.
- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre billedobjektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på dit billede. Når du har fundet en effekt, kan du lide, kan du vælge den til billedet blot ved at klikke på den.
- Du kan bruge kommandoen **Effekter** til at ændre billedets udseende. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre billedets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for billeder. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for billeder i de næste emner.

Billedbeskrivelse

Hvis du vil eksportere til HTML og ønsker, at der vises en billedbeskrivelse, når brugeren bevæger markøren hen over et billede på HTML-siden, kan du indtaste denne beskrivelse på fanen **Noter** i dialogboksen **Egenskaber** for billedet.

Mediator indsætter teksten i META-koden Alt for billedet i HTML-filen under eksporten.

Billedegenskaber: fanen Billede

Hvis du klikker på fanen **Billede**, vises følgende dialogboks.



Sti: Dette felt viser dig stien til det billede, som du har valgt til dit billedobjekt. For at ændre stien (eller billedet) skal du klikke på knappen Gennemse ... for at få vist dialogboksen Åbn. Du kan også bare dobbeltklikke på billedrammen for at åbne denne dialogboks.

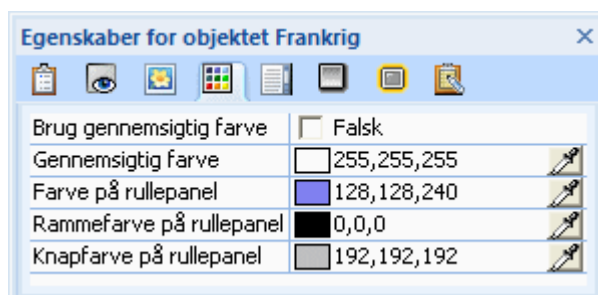
Side om side: Hvis du vælger 'Side om side', skaleres billedet ikke, men gentages i billedobjektet, så mange gange der er plads til det. Hvis billedet er større end billedobjektet, vil dele af billedet blive skåret af. På denne måde kan du bruge et meget lille billede til at oprette en baggrund for hele siden (f.eks. mursten eller lignende).

Antialiasering: Denne indstilling påvirker kun skalering af billeder. Den er ikke valgt som standard, men skalerede billeder ser ofte bedre ud med antialiasering - du kan teste effekten ved at slå den til og fra i designtilstand. Antialiasering bruger mere hukommelse end normal skalering.

Du kan finde en beskrivelse af indstillingerne **Indlæs ved vis** og **Kan kasseres** under emnet "Fælles egenskaber".

Billedegenskaber: fanen Farve

Hvis du klikker på fanen Farve, vises følgende dialogboks.



Indstillingerne for gennemsigtig farve lader dig vælge en farve i billedet, som du ønsker at gøre gennemsigtig.

Brug gennemsigtig farve: Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere effekten.

Gennemsigtig farve: Klik på det farvede felt til venstre i feltet, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Eksempler

- Hvis du har et billede omgivet af en ren farve, kan farven fjernes ved at vælge den som gennemsigtig farve.
- Når du arbejder med objekter, f.eks. et 3D-logo, som har en ren baggrundsfarve, kan du ved at bruge en gennemsigtig farve skabe illusionen af et flyvende logo.



Du kan kun vælge én farve som din gennemsigtige farve. Når du anvender en gennemsigtig farve, bruger billedet dobbelt så meget hukommelse som det samme billede uden gennemsigtig farve.

Farve på rullepanel: Kun relevant, hvis 'Aktiver rullepanel' er markeret på fanen Rulning. Dette angiver farven på dit rullepanel.

Rammefarve på rullepanel: Dette angiver farven på rullepanelets ramme.

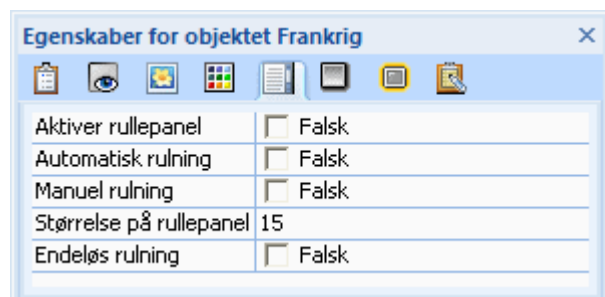
Knapfarve på rullepanel: Dette angiver farven på rullepanelets rulleknap og pileknapper.

Billedegenskaber: fanen Rul



Mediator understøtter brug af billeder, der kan rulles i. Det betyder, at du kan bruge billeder, der er større end selve billedobjektet eller endda siden, og lade brugeren rulle i billedet. Du kan bruge 360° panoramabilleder med endeløs rulning, der giver brugeren illusionen af at stå i midten af billedet.

Når du klikker på fanen Rul, åbnes følgende dialogboks:



Aktiver rullepanel: Hvis denne indstilling er aktiveret, får billedet rullepaneler. Hvis billedet er højere end rammen, tilføjes et lodret rullepanel, og hvis billedet er bredere end rammen, tilføjes et vandret rullepanel.

Du skal markere dette afkrydsningsfelt, hvis du vil se de områder af billedet, der ligger uden for rammen.

Du kan indstille, hvilken del af billedet, der skal være synlig fra starten (når siden åbnes). Brug rullepanelerne til at definere området i designtilstand. Når du gemmer projektet, gemmes oplysningerne om, hvilken del af billedet der skal være synlig, sammen med projektet. Hvis rullepanelerne ikke skal vises under kørsel, skal du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet, når du har foretaget alle de nødvendige justeringer.

Automatisk rulning: Hvis du aktiverer Automatisk rulning, ruller billedet automatisk, når musemarkøren er i nærheden af en billedkant. Jo tættere musen er på kanten, jo hurtigere ruller billedet. Denne indstilling kan kun vælges, hvis Manuel rulning er aktiveret (Mediator aktiverer automatisk Manuel rulning) og kan ikke bruges sammen med rullepaneler.

Manuel rulning: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, kan slutbrugeren bevæge sig i billedet ved at holde museknappen nede på billedet og trække i det. Denne indstilling kan aktiveres alene eller kombineret med de øvrige valgmuligheder.

Størrelse på rullepanel: Brug dette felt til at angive størrelsen af rullepanelet, når 'Aktiver rullepanel' er markeret.

Endeløs rulning: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, stopper rulningen ikke ved den venstre eller højre kant på billedet, men fortsætter rundt uden afbrydelse. Dette er særligt nyttigt, hvis du arbejder med 360° panoramabilleder, da du kan opnå en ægte panormaeffekt, hvor brugeren får illusionen af at stå i midten af et rum eller område udendørs og se sig omkring. Denne indstilling er ikke kompatibel med rullepaneler.



Du kan tilføje hotspots og hotspot-objekter til et panoramabillede. Når du ruller i billedet, følger dine hotspots med. Du kan derimod ikke bruge gennemsigtighed, gennemsigtige farver eller alfakanaler med rulning i billeder.

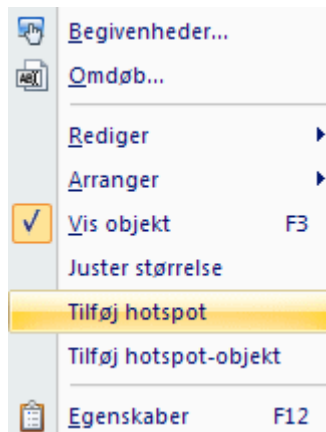
Muligheder med rulning

- Interaktive by- eller landkort. Du kan placere skjulte billeder på bykortet og få dem vist ved hjælp af hotspots. Når der klikkes på et bestemt sted på kortet, vises der specifikke oplysninger om det.
- 360° panoramabilleder. Skab spil, labyrinter eller interaktive jule-diasshows, hvor brugeren skal tage bestemte beslutninger for at komme videre.
- Interaktive fremvisninger af huse, bygninger etc., hvor du forbinder flere panoramabilleder med hotspots.

Hotspot

Et hotspot er et område i et billede, som kan reagere på begivenheder. Med hotspots kan du lave mange interaktive områder i det samme billede. Du kan endda bruge andre objekter (video, tekst etc.) som hotspots.

Når du højreklikker på et billede, ser du to valgmuligheder i billedets genvejsmenu kaldet **Tilføj hotspot** og **Tilføj hotspot-objekt**.



Tilføj hotspot

Hvis du vælger Tilføj hotspot, oprettes der et gennemsigtigt polygonobjekt. Yderligere oplysninger om polygoner finder du under afsnittet "Polygonobjektet". Polygonen kan flyttes og skaleres efter behov ved at dobbeltklikke på den. Polygonen er ikke skjult, men gennemsigtig og kan derfor reagere på begivenheder. Du kan føje begivenheder og handlinger til dit hotspot som for alle andre typer objekter.

Hotspottet (polygonen) oprettes som underobjekt til billedet.

- Du kan få vist den på objektlisten ved at klikke på +-tegnet foran billedet.



Hotspots understøttes ikke i projekter, der eksporteres til HTML eller Flash. Du kan dog placere et gennemsigtigt rektangel over objektet for at opnå den samme effekt.

Tilføj hotspot-objekt

Som nævnt ovenfor lader Mediator dig tilføje andre objekter som hotspots i et billede. For at definere et andet billede, en video, en knap eller et tekstobjekt som hotspot skal du først oprette objektet. Vælg herefter Tilføj hotspot-objekt i genvejsmenuen for det billede, du ønsker at føje hotspottet til. Objektlisten vises, og du kan vælge det ønskede hotspot-objekt.

Et hotspot-objekt betragtes som et underobjekt til det billede, det tilhører.

- Du kan få vist det på objektlisten ved at klikke på +-tegnet foran billedet.



At tilføje et objekt som hotspot i stedet for blot at oprette gennemsigtige hotspots giver dig mange nye muligheder. Du kan for eksempel bevæge et billede eller en tekst sammen med et billede, der rulles i.

Rektangel



I Mediator kan du oprette rektangler af enhver størrelse, form og farve.

- Du kan indsætte et rektangel på siden ved at vælge **Indsæt | Illustrationer | Rektangel** og trække en ramme med den ønskede størrelse ud på siden.

Egenskaber for rektangel

Når rektanglet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



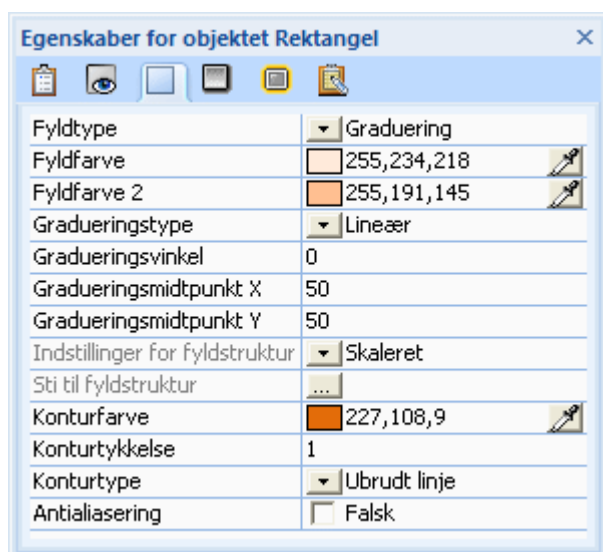
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med rektangler:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre rektanglets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på dit rektangel. Når du har fundet en effekt, du kan lide, kan du vælge den til rektanglet blot ved at klikke på den.
- Du kan bruge kommandoerne **Fyld**, **Kontur** og **Effekter** til at ændre rektanglets udseende. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre rektanglets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for rektangler. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for rektangler i det næste emne.

Rektangelegenskaber: fanen Rektangel

Hvis du klikker på fanen **Rektangel**, vises følgende dialogboks.



Fyldtype: Med denne egenskab kan du ændre rektanglets fyld (dvs. indhold). Du kan vælge mellem følgende:

- **Ingen fyld:** Denne indstilling gør rektanglet gennemsigtigt og er kun nyttig, hvis du vil oprette en simpel kontur eller et usynligt område.
- **Farve:** Med denne indstilling kan du vælge en farve til rektanglet.

- **Graduering:** Denne indstilling giver dig mulighed for at oprette forskellige typer farveovergange.
- **Struktur:** Denne indstilling giver dig mulighed for at vælge en struktur til rektanglet.

Fyldfarve: Klik på det farvede felt til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt graduering som fyldtype.

Fyldfarve 2: Brug dette felt til at vælge den anden farve til farveovergangen.

Gradueringsstype: Her kan du vælge mellem forskellige typer gradueringer og eksperimentere med dem.

Gradueringsvinkel: Denne indstilling gælder kun for lineære gradueringer. Den angiver, i hvilken retning farveovergangen foregår. En værdi på 0 betyder for eksempel, at gradueringen er lodret, og en værdi på 90 betyder, at den er vandret.

De følgende to egenskaber definerer koordinaterne for gradueringens midtpunkt. Ved radiale og rektangulære gradueringer er midtpunktet det sted, hvor gradueringens anden farve er stærkest.

Gradueringsmidtpunkt X: Dette angiver X-koordinaten for gradueringens midtpunkt.

Gradueringsmidtpunkt Y: Dette angiver Y-koordinaten for gradueringens midtpunkt.

Indstillinger for fyldstruktur: De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt struktur som fyldtype.

- **Skaleret:** Strukturbilledet skaleres, så det svarer til objektets størrelse.
- **Side om side:** Strukturbilledet bruges i sin oprindelige størrelse. Hvis det er nødvendigt, indsættes der flere strukturbilleder som brikker side om side, til de svarer til objektets størrelse.
- **Spejl brikker X:** Hver anden brik spejles om sin X-akse. Dette forhindrer lodrette hårde kanter.
- **Spejl brikker Y:** Hver anden brik spejles om sin Y-akse. Dette forhindrer vandrette hårde kanter.
- **Spejl brikker XY:** Hver anden brik spejles om både X- og Y-aksen. Dette forhindrer hårde kanter i begge retninger.

Sti til fyldstruktur: Angiver stien til det billede, der bruges som struktur.

Fanens nederste del indeholder indstillinger for kontur.

Konturfarve: Brug dette felt til at vælge konturfarve.

Konturtykkelse: Brug dette felt til at definere konturens tykkelse.

Konturtype: Du kan vælge en af de tilgængelige typer.

Antialiasing: Antialiasing giver rektanglet en mere glat kontur. Marker dette felt for at bruge antialiasing til rektanglet. Bemærk, at effekten kun er synlig, hvis rektanglet roteres.

Polygon



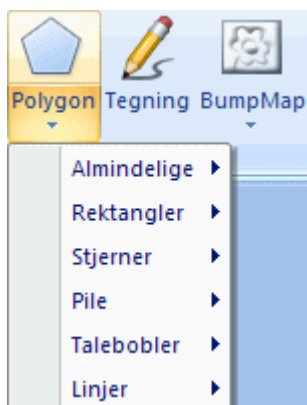
Mediator giver dig mulighed for at oprette polygoner samt kurver, linjer, cirkler, pile og så videre.

Proceduren for indsætning af en polygon er ikke den samme som for andre objekter:

➤ Vælg **Indsæt** | **Illustrationer** | **Polygon**.

Du har to muligheder:

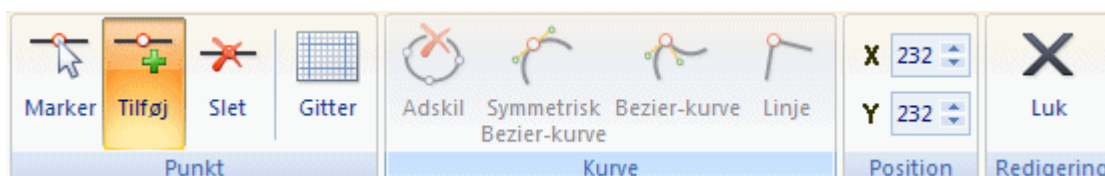
- Hvis du klikker på pilen i den nederste del af ikonet, kan du gennemse et galleri af foruddefinerede polygoner og vælge det, du synes bedst om.



Når du har fundet en form, du kan lide, kan du klikke på den og derefter trække en ramme til polygonen ud på siden.

- Hvis du klikker på den øverste del af ikonet, kan du selv designe en form på siden.

Fanen **Rediger**, der er specifik for polygoner, vises i højre side af båndet. Du er nu i polygonredigeringstilstand.



Ikonet **Tilføj punkt** aktiveres som standard og lader dig oprette en polygon ved at placere punkter på siden.

- Du kan placere et punkt ved ganske enkelt at flytte musemarkøren hen til den position, hvor du ønsker at placere det, og derefter klikke med venstre musetast.

Der vises et hvidt punkt med en rød kant.



- Klik et andet sted på siden for at indsætte det næste punkt.

Det første punkt, du indsatte, skifter nu farve til grå, og det senest indsatte punkt har nu den røde kant for at vise, at det nu er aktiveret. En blå linje forbinder de to punkter. Dette er alt, hvad du behøver at gøre, hvis du ønsker at oprette en lige linje eller en pil.



- (Valgfrit) Fortsæt med at indsætte punkter på siden efter behov.
- Hvis det er nødvendigt, kan du fortryde den eller de seneste ændringer ved at klikke på **Fortryd** på værktøjslinjen Hurtig adgang.
- (Valgfrit) Du kan forbinde endepunkterne (og derved oprette en polygon) ved at klikke på det første punkt, du placerede. Mediator spørger dig, om du vil forbinde endepunkterne. Bekræft dette ved at klikke på Ja.

Det er først, når du placerer det sidste punkt, at du afgør, om du vil oprette en linje, en polygon eller et kurvet objekt. Hvis du forlader redigeringstilstanden uden at forbinde endepunkterne, oprettes der en linje.

- Klik på **Redigering** | **Luk**, eller vælg **Luk** i genvejsmenuen for at afslutte redigeringen, når du er færdig.



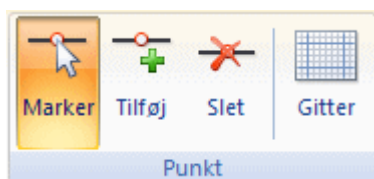
Hvis du afslutter redigering og herefter klikker på Fortryd, annulleres alle de ændringer, du har foretaget i polygonobjektet, siden du påbegyndte redigeringen af det.

- Du kan redigere polygonen senere ved at dobbeltklikke på den.

De værktøjer, der bruges til redigering af polygoner, er beskrevet nedenfor.

➤ Du kan se, hvad et bestemt ikon gør, ved at holde musemarkøren over det, til der vises et værktøjstip.

Med ikonerne i gruppen **Punkt** kan du placere de punkter, der udgør polygonen.



Med ikonet **Marker** kan du markere et eksisterende punkt (der skifter farve fra grå til hvid med en rød kant). Du kan herefter flytte det ved at trække i det.

Du kan markere flere punkter på følgende måder:

- Hold **Ctrl**-tasten nede, mens du klikker på de punkter, du vil markere.
- Hold **Skift**-tasten nede, mens du klikker på to punkter. Alle punkter mellem de to, du har klikket på, markeres.
- Tryk på **Ctrl + A** for at markere alle punkter.
- Hold venstre musetast nede, og træk et rektangel ud på siden. Alle punkter inden for rektanglet markeres nu.



Klik på **Tilføj** for at tilføje et nyt punkt. Vær opmærksom på, at det vil blive tilføjet **efter** det markerede punkt (det hvide punkt med rød kant).

Du kan indsætte et punkt mellem to eksisterende punkter ved at markere begge punkter, klikke på Tilføj og derefter klikke på det sted, hvor du ønsker at indsætte det nye punkt.



Du kan slette et punkt ved at markere det og klikke på ikonet **Slet**.



Du kan aktivere gitteret med ikonet **Gitter**. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af gitteret".

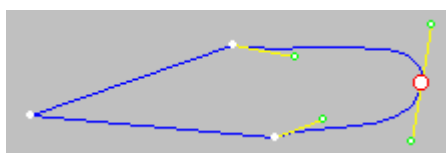
Den næste gruppe ikoner giver dig mulighed for at oprette kurver i stedet for lige linjer.



Ikonet **Adskil** er kun tilgængeligt, hvis du allerede har lukket polygonen. Du kan åbne den ved at markere et punkt og klikke på dette ikon. Polygonen åbnes ved det valgte punkt og konverteres til en linje, og der tilføjes et nyt punkt. På denne måde kan du ændre polygoner til linjer eller pile.



Ikonet **Symmetrisk Bezier-kurve** er kun aktiveret, når der er markeret mindst ét punkt. Det giver dig mulighed for at konvertere de skarpe hjørner mellem linjerne til bløde kurver. Hvis der kun er markeret ét punkt, vil det se således ud:



Ved det markerede punkt kan du se en gul linje - en såkaldt tangent. Ved at trække i eller flytte de grønne punkter i en af enderne af tangenten kan du ændre kurven. Hvis du strækker et af de grønne punkter, vil kurven flade ud ved det valgte punkt og flyttes længere væk. Hvis du flytter punktet, vil tangenten vende, og kurven bliver skarpere på den ene side af det valgte punkt og blødere på den anden.

I modsætning til kommandoen Bezier-kurve, som er beskrevet nedenfor, giver Symmetrisk Bezier-kurve mulighed for at ændre kurven på **begge** sider af det markerede punkt på samme tid. Dette giver dig en komplet kurve uden nogen hjørner eller vinkler. Som du kan se, får de øvrige punkter også en tangent. Disse er imidlertid kun "halvtangenter" og fungerer derfor kun i én retning.



Kommandoen **Bezier-kurve** ligner kommandoen Symmetrisk Bezier-kurve en del, men den lader dig ændre **begge** side af kurven uafhængigt af hinanden. Dette giver dig muligheden for at oprette mange forskellige former (med kurver, skarpe vinkler, hjørner etc.). Hvis der kun er markeret ét punkt, har kommandoen Bezier-kurve en effekt, som ser således ud:



I modsætning til den effekt, man opnår med kommandoen Symmetrisk Bezier-kurve, forbliver polygonens form her uændret, og tangenterne er placeret oven på polygonens linjer som vist ovenfor. For at oprette kurver kan du trække i eller dreje tangenterne som beskrevet for kommandoen Symmetrisk Bezier-kurve. Afprøv selv disse funktioner for at se forskellen på dem.



Med ikonet **Linje** kan du fjerne de kurver, du har oprettet. Marker et (eller flere) punkter på kurven, og klik på dette ikon for at nulstille samtlige kurver til de oprindelige lige linjer.

Endelig har du mulighed for at placere et punkt med stor nøjagtighed ved at indtaste dets koordinater i felterne **X** og **Y**.



Klik på **Luk** for at acceptere samtlige ændringer og afslutte redigering af polygonen.

Polygonegenskaber

Når polygonen er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



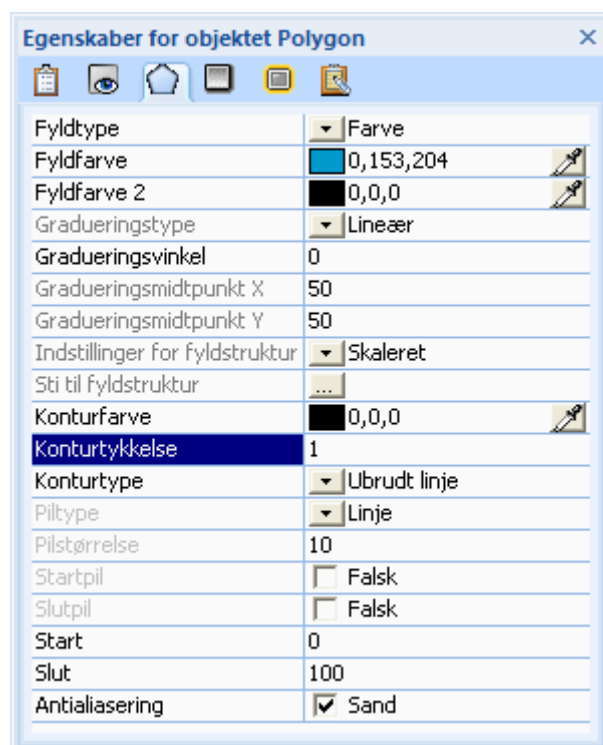
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med polygoner:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre polygonens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på polygonen. Når du har fundet en effekt, kan du lide, kan du vælge den til knappen blot ved at klikke på den.
- Du kan bruge kommandoerne **Fyld**, **Kontur** og **Effekter** til at ændre polygonens udseende. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre polygonens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for polygoner. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for polygoner i det næste emne.

Polygonegenskaber: fanen Polygon

Hvis du klikker på fanen Polygon, vises følgende dialogboks.



Fyldtype: Denne egenskab giver dig mulighed for at ændre polygonens fyld (dvs. indhold). Den er kun relevant, når du arbejder med lukkede polygoner, ikke linjer eller pile. Du kan vælge mellem følgende:

- **Ingen fyld:** Dette gør polygonen gennemsigtig. Indstillingen er kun nyttig, hvis du vil oprette en simpel kontur eller et usynligt område.
- **Farve:** Denne indstilling giver dig mulighed for at vælge en farve til polygonen.
- **Graduering:** Denne indstilling lader dig oprette forskellige typer farveovergange.
- **Struktur:** Denne indstilling giver dig mulighed for at give polygonen struktur.

Fyldfarve: Klik i den farvede firkant til venstre for feltet, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt graduering som fyldtype.

Fyldfarve 2: Brug dette felt til at vælge den anden farve til farveovergangen.

Gradueringstype: Her kan du vælge mellem forskellige typer gradueringer og eksperimentere med dem.

Gradueringsvinkel: Denne indstilling gælder kun for lineære gradueringer. Den angiver, i hvilken retning farveovergangen foregår. En værdi på 0 betyder for eksempel, at gradueringen er lodret, og en værdi på 90 betyder, at den er vandret.

De følgende to egenskaber definerer koordinaterne for gradueringens midtpunkt. Ved radiale og rektangulære gradueringer er midtpunktet det sted, hvor gradueringens anden farve er stærkest.

Gradueringsmidtpunkt X: Dette angiver X-koordinaten for gradueringens midtpunkt.

Gradueringsmidtpunkt Y: Dette angiver Y-koordinaten for gradueringens midtpunkt.

Indstillinger for fyldstruktur: De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt struktur som fyldtype.

- **Skaleret:** Strukturbilledet skaleres, så det svarer til objektets størrelse.
- **Side om side:** Strukturbilledet bruges i sin oprindelige størrelse. Hvis det er nødvendigt, indsættes der flere strukturbilleder som brikker side om side, til de svarer til objektets størrelse.
- **Spejl brikker X:** Hver anden brik spejles om sin X-akse. Dette forhindrer lodrette hårde kanter.

- **Spejl brikker Y:** Hver anden brik spejles om sin Y-akse. Dette forhindrer vandrette hårde kanter.
- **Spejl brikker XY:** Hver anden brik spejles om både X- og Y-aksen. Dette forhindrer hårde kanter i begge retninger.

Sti til fyldestruktur: Angiver stien til det billede, der bruges som struktur.

Fanens nederste del indeholder indstillinger for kontur.

Konturfarve: Brug dette felt til at vælge konturfarve.

Konturtykkelse: Brug dette felt til at definere konturens tykkelse.

Konturtype: Du kan vælge en af de tilgængelige typer. Vælg Ingen kontur for at gøre polygonens kontur usynlig. Denne funktion kan være meget nyttig, hvis du ønsker at bruge din polygon som hotspot (et usynligt område, som har samme funktionalitet som ethvert andet objekt).

Piltype: Pileindstillingerne er kun tilgængelige, når der arbejdes med linjer (åbne polygoner). Piltype giver dig mulighed for at vælge den ønskede pilespids.

Pilstørrelse: Brug dette felt til at angive pilstørrelsen.

Startpil og **Slutpil:** Disse felter bruges til at angive, i hvilken ende pilespiden skal være. Du kan vælge begge ender. Marker afkrydsningsfelterne for at slå indstillingerne til og fra. Linjen opdateres med det samme.

De næste to felter, **Start** og **Slut**, giver dig muligheden for dynamisk at "forstørre" eller "formindske" en linje eller en kurve ved at kun at vise segmenter af linjen eller kurven.

Start: Dette felt bestemmer det punkt i polygonens kontur, hvorfra konturen skal være synlig. Værdien i dette felt er udtrykt i procent af konturens samlede længde. Standardværdien er 0, hvilket vil sige, at konturen er synlig helt fra start.

Slut: Dette felt bestemmer det punkt i polygonens kontur, hvorfra konturen ikke længere er synlig. Værdien i dette felt er udtrykt i procent af konturens samlede længde. Standardværdien er 100, hvilket vil sige, at konturen er synlig fra startpunktet til slutpunktet. Ved at indstille de to egenskaber kan du f.eks. øge først slutværdien og derefter startværdien for en tyk kurve, hver gang brugeren klikker på en knap, og dermed skabe illusionen af en orm, der kryber langs kurven.

Antialiasing: Antialiasing udjævner kanterne på din polygon. Vælg denne indstilling for at bruge antialiasing på polygonobjektet.

Tegning



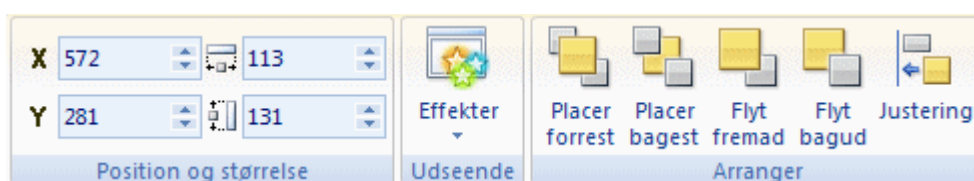
Tegneværktøjet er et meget kraftfuldt indbygget værktøj, som giver dig mulighed for at tegne alle mulige former ved hjælp af avancerede redigeringsfunktioner.

Selv om du kan eksportere dine tegninger fra tegneværktøjet til forskellige filformater, oprettes de altid som vektorgrafik. I modsætning til bitmap-grafik (f.eks. JPG-filer), som danner billeder af en lang række pixels, danner vektorgrafik (f.eks. EMF- eller WMF-filer) billeder ved at beskrive deres geometriske former, linjer og kurver. Denne teknik gør det muligt at skalere vektorgrafik, uden at billedets detaljer går tabt. Vektorgrafik er frem for alt interessant for Flash-projekter på grund af den forholdsvis lille filstørrelse.

Du kan få en fuld beskrivelse af tegneværktøjets mange funktioner i afsnittet "Brug af tegneværktøjet" i afsnittet "Design af projektet".

Egenskaber for tegneobjektet

Når tegningen er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



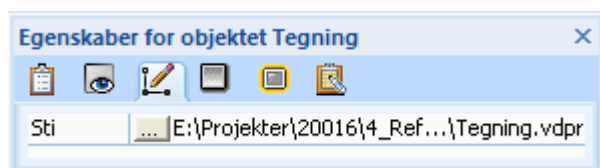
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med tegninger:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre tegningens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan bruge kommandoen **Effekter** til at bruge skygge- og lyseffekter eller indstille synlighedsgraden for tegneobjektet. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre tegneobjektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for tegneobjekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for tegneobjekter i det næste emne.

Tegningsegenskaber: fanen Tegning

Når du klikker på fanen **Tegning**, åbnes følgende dialogboks:



Sti: Dette felt viser stien til den tegning, du har oprettet med tegneværktøjet. For at ændre stien (eller tegningen) skal du klikke på knappen **Gennemse** ... for at få vist dialogboksen **Åbn** eller indtaste en ny sti.

BumpMap

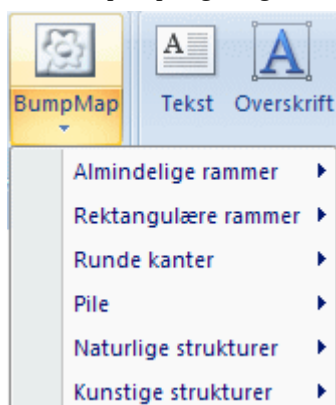


BumpMap-objekter giver dine eksisterende objekter et 3D-udseende. Du kan finde en detaljeret beskrivelse af de effekter, der kan opnås med BumpMaps, under afsnittet "Brug af alfakanaler og BumpMaps".

- Du kan indsætte et BumpMap på siden ved at vælge **Indsæt | Illustrationer | BumpMap**.

Du har to valgmuligheder:

- Hvis du klikker på den øverste del af ikonet, kan du vælge en BumpMap-fil på harddisken.
- Hvis du klikker på pilen i den nederste del af ikonet, kan du gennemse et galleri af foruddefinerede BumpMaps og vælge det, du synes bedst om.



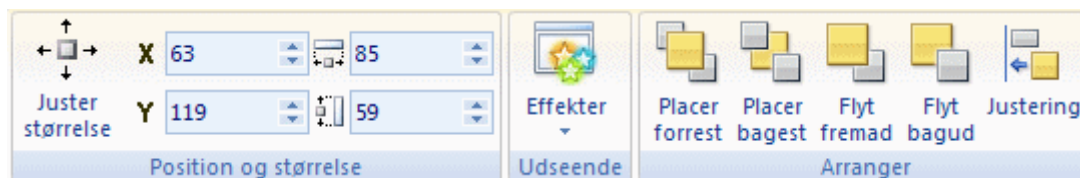
- Træk en firkantet ramme på siden til dit BumpMap på samme måde som med almindelige billedobjekter.



Du kan kun bruge gråtonede billeder (8 bit) som BumpMaps.

BumpMap-egenskaber

Når dit BumpMap er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med BumpMaps:

- Du kan gendanne den oprindelige størrelse for dit BumpMap ved at vælge **Juster størrelse**.
Du kan trække i hjørnehåndtagene for at bevare højde-bredde-forholdet under skalering.
- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre BumpMap-objektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan bruge kommandoen **Effekter** til at ændre gennemsigtigheden for dit BumpMap. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre placeringen eller justeringen for dit BumpMap ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for BumpMaps. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for BumpMaps i det næste emne.

BumpMap-egenskaber: fanen BumpMap

Hvis du klikker på fanen BumpMap, vises følgende dialogboks.



Sti: Dette felt viser stien til det gråtonede billede, som du har valgt ved oprettelsen af dit BumpMap-objekt. For at ændre stien (eller billedet) skal du klikke på knappen Gennemse [...] for at få vist dialogboksen Åbn.

Synlighedsgrad: Brug dette felt til at angive, hvor gennemsigtigt objektet skal være. En synlighedsgrad på 100 betyder, at objektet er 100 % synligt. En værdi på 0 betyder, at objektet er totalt gennemsigtigt.



Gennemsigtige objekter og skjulte objekter er ikke det samme. De er begge usynlige, men gennemsigtige objekter (der ofte bruges som hotspots) kan stadig reagere på begivenheder, hvilket skjulte objekter ikke kan.

Side om side: Hvis du vælger 'Side om side', skaleres dit BumpMap ikke, men gentages i rammen, så mange gange der er plads til det. Hvis det pågældende BumpMap er større end rammen, vil dele af det blive skåret af. På denne måde kan du bruge et meget lille BumpMap til at oprette en 3D-overflade til hele siden.

Du kan finde en beskrivelse af indstillingerne **Indlæs ved vis** og **Kan kasseres** under emnet "Fælles egenskaber".

Ingen skalering, venstre: Angiver det antal pixels fra venstre kant af det pågældende BumpMap, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, øverst: Angiver det antal pixels fra øverste kant af det pågældende BumpMap, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, højre: Angiver det antal pixels fra højre kant af det pågældende BumpMap, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, nederst: Angiver det antal pixels fra nederste kant af det pågældende BumpMap, der ikke skal skaleres.

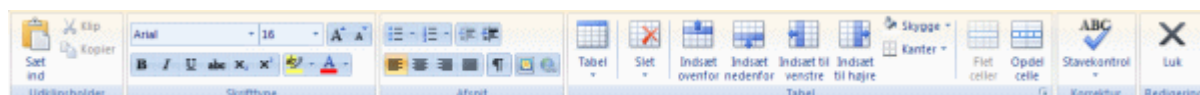
Tekst



Tekstobjektet giver dig mulighed for at skrive og formatere tekst, oprette opstillinger med punktegn eller tal/bogstaver, indsætte tabeller, definere hyperlinks og gøre mange andre ting med teksten.

- Du kan oprette et tekstobjekt ved at vælge **Indsæt | Tekst | Tekst** og trække en firkantet ramme med den ønskede størrelse ud på siden.

Når du slipper museknappen, åbnes fanen **Rediger**, der er specifik for tekstobjektet, i højre side af båndet.



- Du kan nu skrive tekst, indsætte tekst fra Udklipsholder eller importere tekst fra en RTF- eller TXT-fil (sidstnævnte i ASCII-format) ved hjælp af genvejsmenuen.
- Hvis det bliver nødvendigt, kan du klikke på **Fortryd** på værktøjslinjen Hurtig adgang for at fortryde den eller de seneste handlinger.
- Når du er færdig med at redigere teksten, skal du klikke på **Redigering | Luk**, trykke på **Esc** eller bare klikke uden for tekstfeltet.



Hvis du afslutter tekstredigering og herefter klikker på Fortryd, annulleres alle de ændringer, du har foretaget i tekstobjektet, siden du påbegyndte redigeringen af det.

- Hvis du senere vil redigere teksten, kan du dobbeltklikke på tekstobjektet.



Hvis tekstobjektet er gennemsigtigt (dvs. ikke har baggrundsfarve), bruges sidens baggrundsfarve som baggrund ved redigering. Hvis tekstfarven er den samme som baggrundsfarven, er dette upraktisk. Du kan løse dette problem på to måder:

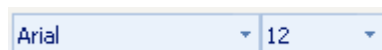
- Ved at trykke på **Ctrl** og dobbeltklikke på objektet for at redigere det med den baggrundsfarve, der senest blev defineret for tekstobjektet.
- Ved at trykke på **Skift** og dobbeltklikke på objektet for at redigere teksten på en hvid baggrund.

Tekstredigering i Mediator fungerer på samme måde som i de fleste tekstbehandlingsprogrammer, og mange af nedenstående kommandoer vil sikkert virke bekendte. Nogle af kommandoerne findes også på den mini-værktøjslinje, der vises, når du markerer tekst med musen.

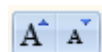
- Du kan se, hvad et bestemt ikon gør, ved at holde musemarkøren over det, indtil der vises et værktøjstip.



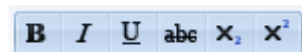
Du kan markere alt indholdet i tekstobjektet ved at trykke på **Ctrl + A**.



Med disse felter kan du se og ændre **skrifttypen** og **skriftstørrelsen** for den aktuelt markerede tekst.



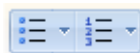
Med disse ikoner kan du øge og mindske **skriftstørrelsen**. Hvis der er markeret tekst, øges (eller mindskes) bogstavernes størrelse.



Med disse ikoner kan du indstille og fjerne **formatering** på den sædvanlige måde. Du kan gøre de markerede tegn til hævet eller sænket skrift ved at klikke på det relevante ikon.



Med det første af disse ikoner kan du ændre **baggrundsfarven** for den markerede tekst, så den ser ud til at være fremhævet med en overstregningstusch. Med det andet ikon kan du ændre selve tekstfarven.



Med disse ikoner kan du oprette **opstillinger med punkttegn og tal/bogstaver**. Anbring markøren i det pågældende afsnit eller ved starten af en ny linje, og klik på det relevante ikon. Hvis du klikker på pilen ved siden af ikonet, kan du vælge mellem forskellige typer punkttegn og tal/bogstavformater. Hvis du klikker på ikonet igen, fjernes formateringen.



Brug disse ikoner til at øge eller mindske **indrykningen** af det markerede afsnit.



Med disse ikoner kan du **justere** det aktuelle afsnit i tekstobjektet. Du kan justere det efter venstre margin, centrere det, justere det efter højre margin eller justere det, så både venstre og højre margin er lige.



Hvis du klikker på dette ikon, vises alle særlige **mærker** og **symboler** i tekstobjektet, f.eks. linjeskift og mellemrum. Klik på ikonet igen for at skjule symbolerne.

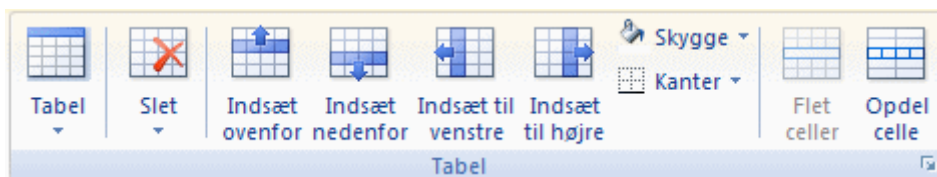


Klik på dette ikon for at indsætte et **billede** i tekstobjektet.



Klik på dette ikon for at konvertere den markerede tekst til et **hypertekstobjekt**. Du kan læse mere om hypertekstobjekter under emnet "Hypertekstobjektet". Hvis du klikker på ikonet Hyperlink igen, fjernes hyperlinket, og teksten nulstilles til normal tekst.

Den næste gruppe ikoner vedrører tabeller.



- Du kan indsætte en tabel i tekstobjektet ved at klikke på ikonet **Tabel** og vælge, hvor mange rækker og kolonner der skal være. Tabellen indsættes ved markørens position. Du kan ændre højden af tabellens rækker eller bredden af dens kolonner ved at trække i delelinjerne mellem rækkerne eller kolonnerne. Du kan tilføje og fjerne rækker og kolonner senere ved hjælp af Indsæt-kommandoerne.
- Du kan slette hele tabellen ved at klikke på den øverste del af ikonet **Slet**.
- Du kan slette den eller de markerede celler, rækker eller kolonner ved at klikke på pilen i den nederste del af ikonet **Slet** og vælge den relevante kommando.
- Du kan indsætte en række eller kolonne ved at placere markøren på indsætningspunktet og vælge den relevante **Indsæt**-kommando.
- Du kan ændre baggrundsfarven for den eller de markerede celler ved at vælge **Skygge** og vælge den foretrukne farve.
- Du kan tilføje og fjerne kanter eller ændre deres farve ved at vælge **Kanter**.

Du kan også ændre cellernes skygge- og kantfarve ved at klikke på diagonalpilen nederst til højre i gruppen Tabel for at åbne dialogboksen **Kanter og skygge for tabel**.



Du kan vælge en baggrundsfarve til alle celler i tabellen eller kun de markerede celler. Du kan også give tabellens venstre, højre, øverste og nederste kant en bredde og farve eller gøre det samme for hver af de markerede celler. Hvis du vil beholde den aktuelle kantbredde, skal du bare lade feltet Bredde stå tomt. På samme måde kan du bevare de aktuelle farver ved at lade farvefelterne stå uændret (en diagonallinje på hvid baggrund).

- Du kan flette celler ved at markere dem og vælge **Flet celler**.
- Du kan dele en celle i to ved at markere den og vælge **Opdel celle**.



Endelig kan du foretage stavekontrol af teksten i tekstobjektet ved at vælge **Stavekontrol**. Hvis du klikker på den nederste del af ikonet, kan du vælge et andet sprog og indstille stavekontrollens funktion. Yderligere oplysninger om denne funktion finder du under "Brug af stavekontrollen".



Klik på **Luk** for at gemme dine ændringer og afslutte tekstredigering.

Tekstegenskaber

Når tekstobjektet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



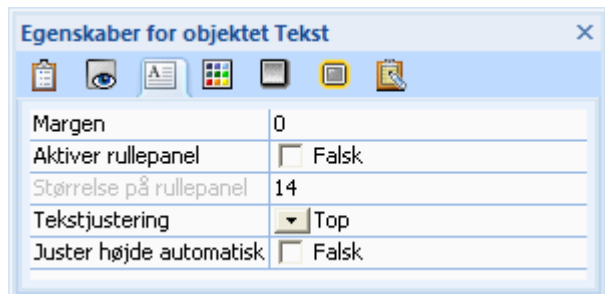
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med tekst:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre tekstobjektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på tekstobjektet. Når du har fundet en effekt, kan du lide, kan du vælge den til tekstobjektet blot ved at klikke på den.
- Du kan bruge kommandoerne under **Baggrund**, **Ramme** og **Effekter** til at ændre tekstobjektets udseende. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".
- Du kan ændre tekstobjektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen Formater kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for tekstobjekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for tekstobjekter i de næste emner.

Tekstegenskaber: fanen Tekst

Hvis du klikker på fanen Tekst, vises følgende dialogboks.



Enhedsskrifttyper til Flash: Denne egenskab er kun tilgængelig, hvis dokumentet er af typen Flash. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under afsnittet "Oprettelse af et dokument". Hvis egenskaben er indstillet til Sand, kan du kun bruge Flash-systemskrifttyperne Arial, Times New Roman og Courier New til tekstobjektet, når du eksporterer til Flash. Du bør derfor udskifte andre skrifttyper med en af disse skrifttyper.

Du bør anvende enhedsskrifttyper:

- Når du anvender en lille skriftstørrelse, som risikerer at se utydelig ud (på grund af antialiasing)
- For at reducere omfanget af de eksporterede filer (eftersom det ikke er nødvendigt at integrere skrifttyperne)

Begrænsninger ved enhedsskrifttyper til Flash:

- Under kørsel af projektet skaleres de rykvis, hvilket giver en hakkende effekt i stedet for en jævn skalering.
- De understøtter ikke synlighedsgrad.
- Ved større skriftstørrelser fremstår de muligvis ikke så tydeligt som integrerede skrifttyper.

Margen: Angiver mellemrummet mellem rammen på tekstobjektet og selve teksten. Margen angives i pixels.

Aktiver rullepanel: Marker dette afkrydsningsfelt for at tilføje et rullepanel i højre side af tekstobjektet.

Størrelse på rullepanel: Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du har markeret 'Aktiver rullepanel'. Her kan du angive bredden af dit rullepanel.

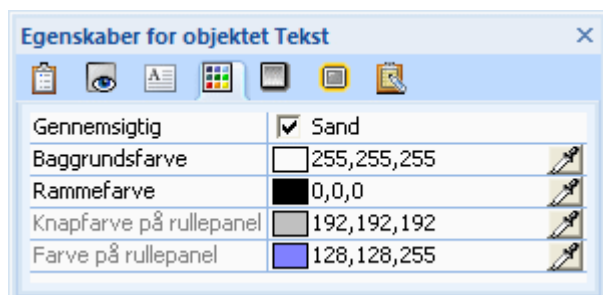
Du kan finde en beskrivelse af yderligere designindstillinger for rullepanelet under "Tekstegenskaber: fanen Farve".

Tekstjustering: Klik i dette felt for at indstille den lodrette justering af teksten i tekstobjektet.

Juster højde automatisk: Klik i dette felt for at justere højden af rammen efter teksthøjden.

Tekstegenskaber: fanen Farve

Denne dialogboks giver dig mulighed for at ændre farveindstillingerne for et tekstobjekt. Bemærk, at disse egenskaber påvirker selve tekstobjektets farve, ikke farven af den tekst, der findes i tekstobjektet. Du kan definere tekstfarven, når du redigerer teksten. Du kan finde en beskrivelse af tekstredigeringsværktøjet under "Tekstobjektet".



Gennemsigtig: Denne indstilling er valgt som standard, hvilket betyder, at tekstobjektet ikke har en baggrundsfarve, og at man derfor kun ser selve teksten. Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet for at se den valgte baggrundsfarve.

Baggrundsfarve: Du kan ændre baggrundsfarven på et tekstobjekt ved at klikke på det farvede rektangel til venstre i feltet eller ved at bruge pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve"

Rammefarve: Klik på det farvede rektangel til venstre, eller brug pipetten til at ændre farven på tekstobjektets ramme. Rammen er ikke synlig, hvis afkrydsningsfeltet 'Gennemsigtig' er markeret.

De næste to menupunkter vedrører tekstobjektets rollepanel. De er kun tilgængelige, hvis indstillingen 'Aktiver rollepanel' på fanen Tekst er valgt.

Knapfarve på rollepanel: Brug dette felt til at vælge en farve til rulleknappen og de to pileknapper i rollepanelet.

Farve på rollepanel: Brug dette felt til at vælge en farve til selve rollepanelet.

Hypertekst



Et hypertekstobjekt er et ord eller en sætning i et tekstobjekt, som har de samme interaktive muligheder som ethvert andet objekt.

Dette betyder, at tekst, som er defineret som hypertekst, kan reagere på begivenheder som f.eks. Museklik, Flyt ind i, Højre ned m.v., og objektet kan derfor bruges til at aktivere en handling.

Det kan for eksempel vise en anden beskrivende tekst, et billede, oprette sideskift, starte en video etc. Det er muligt at tilføje nøjagtig samme funktionalitet til et hypertekstobjekt som til en knap.

Hypertekstobjekter kan kun oprettes under tekstredigering. Når du definerer et hypertekstobjekt i et tekstobjekt, bliver det et underobjekt til tekstobjektet. For at se et hypertekstobjekt på objektlisten skal du klikke på +- symbolet foran det primære tekstobjekt. Yderligere oplysninger om denne fremgangsmåde finder du under "Brug af objektlisten".

Sådan oprettes et hypertekstobjekt

Du kan definere et hypertekstobjekt i et tekstobjekt på følgende måde:

- Dobbeltklik på tekstobjektet for at redigere det.

Du kan finde en fuld beskrivelse af tekstredigeringsværktøjet under "Tekstobjektet".

- Marker det eller de ord, som skal defineres som hypertekst.

Du har nu flere valgmuligheder:

- Klik på ikonet **Hypertekst**  i gruppen Afsnit
- Vælg **Hypertekst | Aktiver** i genvejsmenuen
- Tryk på **Ctrl + H**.

Dette konverterer den markerede tekst til et hypertekstobjekt, hvilket betyder, at det nu kan reagere på begivenheder.

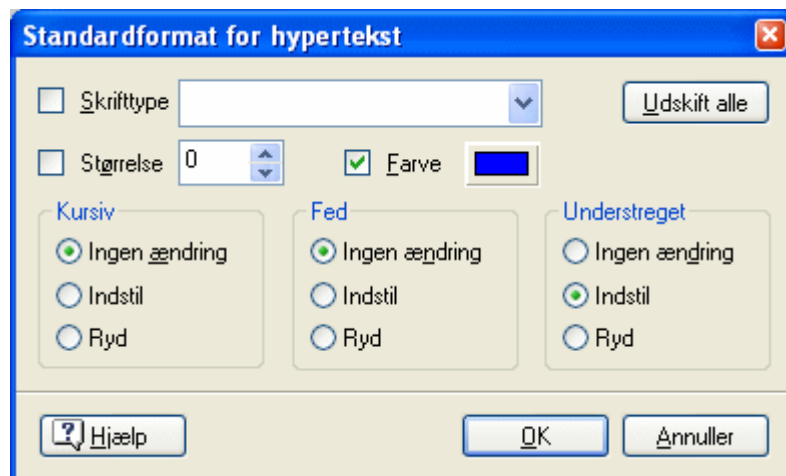
- Du kan definere begivenheder og handlinger for hyperteksten ved at vælge **Hypertekst | Begivenheder** i genvejsmenuen for hyperteksten.



Du kan også anbringe musemarkøren over hypertekstobjektet, trykke på Ctrl (musemarkøren ændrer form til en hånd) og klikke på objektet for at åbne dialogboksen *Begivenheder*.

Så snart du forlader tekstredigering, vil hypertekstobjektet have samme egenskaber som ethvert andet Mediator-objekt.

Det tredje menupunkt i genvejsmenuen til hypertekstobjektet, **Standardformat for hypertekst**, lader dig angive et standardformat.



- Hvis du vælger **Ingen ændring**, beholder hyperteksten de nuværende indstillinger for kursivering, fed skrift eller understregning.
- **Indstil** bruger den pågældende formatering (f.eks. kursiv, fed eller understreget) til hypertekstobjektet.
- **Ryd** fjerner den pågældende formatering fra hypertekstobjektet.

Du kan også vælge skrifttype, skriftstørrelse og farve til teksten ved at vælge værdi og derefter markere afkrydsningsfeltet til venstre for det pågældende menupunkt for at bruge det.

Knappen **Udskift alle** giver dig mulighed for at anvende de valgte indstillinger til alle dine eksisterende hypertekstobjekter.

Sådan deaktiveres et hypertekstobjekt

Du kan konvertere et hypertekstobjekt tilbage til normal tekst på følgende måde:

- Dobbeltklik på tekstobjektet for at redigere det.
- Anbring musemarkøren i hyperteksten, og gør et af følgende:
 - Klik på ikonet **Hypertekst**  i gruppen Afsnit
 - Vælg **Hypertekst | Deaktiver** i genvejsmenuen
 - Tryk på **Ctrl + H**.



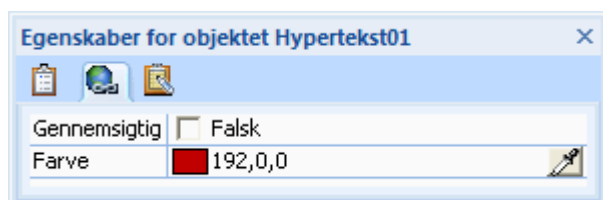
Du kan også markere hypertekstobjektet på objektlisten og slette det. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af objektlisten".

Hypertekstegenskaber

Du kan bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for hypertekstobjekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for hypertekstobjekter i det næste emne.

Hypertekstegenskaber: fanen Hypertekst

Hvis du klikker på fanen Hypertekst, vises følgende dialogboks.



Gennemsigtig: Når denne indstilling er valgt, har hypertekstobjektet ikke sin egen baggrundsfarve, men vises med den samme baggrund som resten af teksten.

Farve: Her vælger du en farve til hypertekstobjektets baggrund. Klik på det farvede rektangel til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

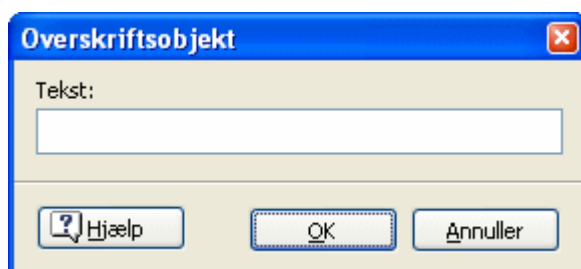
Bemærk, at den valgte baggrundsfarve ikke er synlig, mens tekstobjektet redigeres.

Overskrift



Hvis du kun skal bruge én linje tekst som overskrift på en side, kan du bruge et overskriftsobjekt i stedet for et tekstobjekt. En af fordelene ved overskriften er, at den kan roteres.

- Du kan oprette en ny overskrift ved at vælge **Indsæt | Tekst | Overskrift** og trække en firkantet ramme ud på siden til overskriften.
- Indtast overskriften i den dialogboks, der åbnes.



Overskriftsteksten justeres, så den passer til den definerede ramme.

Egenskaber for overskrift

Når overskriften er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med overskrifter:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre overskriftens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".

Teksten tilpasses altid, så den udfylder hele objektet.

Hvis du vil tilpasse teksten til den nærmeste skriftstørrelse, skal du højreklikke på overskriftsobjektet og vælge en af følgende indstillinger:

- **Juster højde** for at skalere objektet, men bevare dets bredde
- **Juster bredde** for at skalere objektet, men bevare dets højde
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på overskriften. Når du har fundet en effekt, du kan lide, kan du vælge den til overskriften blot ved at klikke på den.

- Du kan bruge kommandoerne **Fyld**, **Kontur** og **Effekter** til at ændre overskriftens udseende. Yderligere oplysninger finder du under "Ændring af udseende".



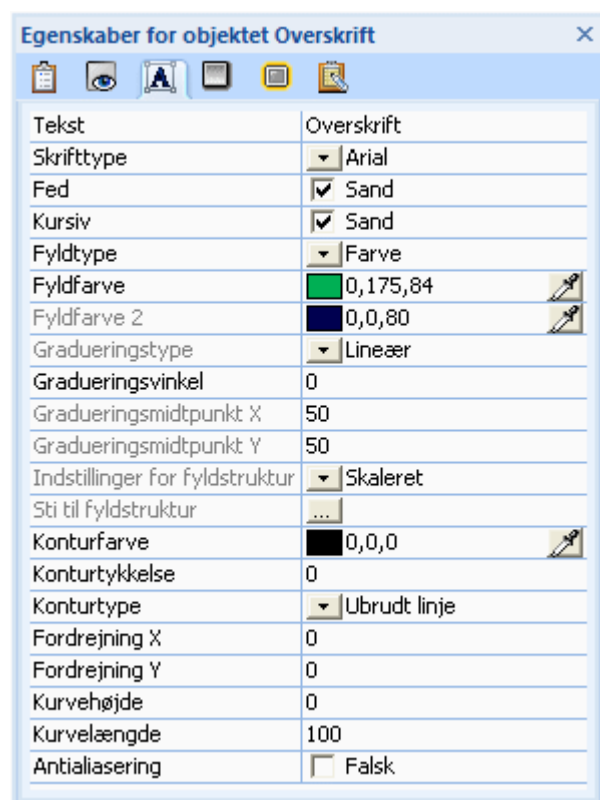
Ud over skygge- og lyseffekter kan du vælge transformeringseffekter til overskriften, så den fordrejes eller bøjes.

- Du kan ændre skrifttypen og dens attributter for overskriften ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Skrifttype**.
- Du kan ændre overskriftens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for overskrifter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for overskrifter i det næste emne.

Egenskaber for overskrift: fanen **Overskrift**

Hvis du klikker på fanen **Overskrift**, vises følgende dialogboks.



Tekst: Indtast eller rediger overskriftsteksten. Du kan også dobbeltklikke på selve objektet.

Skrifttype: Dette felt definerer skrifttypen til overskriften. Klik på den sorte pil ved siden af skrifttypens navn for at få vist en liste over tilgængelige skrifttyper.

Fed: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis teksten skal være **fed**.

Kursiv: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis teksten skal *kursiveres*.

Fyldtype: Med denne egenskab kan du ændre overskriftens fyld (dvs. indhold). Du kan vælge mellem følgende:

- **Ingen fyld:** Denne indstilling gør overskriften gennemsigtig.
- **Farve:** Med denne indstilling kan du vælge en farve til overskriften.
- **Graduering:** Denne indstilling giver dig mulighed for at oprette forskellige typer farveovergange.
- **Struktur:** Denne indstilling giver dig mulighed for at vælge en struktur til overskriften.

Fyldfarve: Klik på det farvede felt til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt graduering som fyldtype.

Fyldfarve 2: Brug dette felt til at vælge den anden farve til farveovergangen.

Gradueringstype: Her kan du vælge mellem forskellige typer gradueringer og eksperimentere med dem.

Gradueringsvinkel: Denne indstilling gælder kun for lineære gradueringer. Den angiver, i hvilken retning farveovergangen foregår. En værdi på 0 betyder for eksempel, at gradueringen er lodret, og en værdi på 90 betyder, at den er vandret.

De følgende to egenskaber definerer koordinaterne for gradueringsens midtpunkt. Ved radiale og rektangulære gradueringer er midtpunktet det sted, hvor gradueringsens anden farve er stærkest.

Gradueringsmidtpunkt X: Dette angiver X-koordinaten for gradueringsens midtpunkt.

Gradueringsmidtpunkt Y: Dette angiver Y-koordinaten for gradueringsens midtpunkt.

Indstillinger for fyldstruktur: De følgende egenskaber er kun relevante, hvis du har valgt struktur som fyldtype.

- **Skaleret:** Strukturbilledet skaleres, så det svarer til objektets størrelse.
- **Side om side:** Strukturbilledet bruges i sin oprindelige størrelse. Hvis det er nødvendigt, indsættes der flere strukturbilleder som brikker side om side, til de svarer til objektets størrelse.
- **Spejl brikker X:** Hver anden brik spejles om sin X-akse. Dette forhindrer lodrette hårde kanter.
- **Spejl brikker Y:** Hver anden brik spejles om sin Y-akse. Dette forhindrer vandrette hårde kanter.
- **Spejl brikker XY:** Hver anden brik spejles om både X- og Y-aksen. Dette forhindrer hårde kanter i begge retninger.

Sti til fyldstruktur: Angiver stien til det billede, der bruges som struktur.

Konturfarve: Brug dette felt til at vælge konturfarve.

Konturtykkelse: Brug dette felt til at definere konturens tykkelse.

Konturtype: Du kan vælge en af de tilgængelige typer.

Fordrejning X: Fordrejer teksten i overskriften vandret (værdien kan indstilles fra -100 til 100). Positive værdier indsnævrer den øverste del, mens negative værdier indsnævrer den nederste del.

Fordrejning Y: Fordrejer teksten i overskriften lodret (værdien kan indstilles fra -100 til 100). Positive værdier indsnævrer den venstre del, mens negative værdier indsnævrer den højre del.

Kurvehøjde: Tilføjer teksten i overskriften en lodret kurve (værdier fra -100 til 100).

Kurvelængde: Definerer kurvens "frekvens" (værdier fra -400 til 400). Standardværdien på 100 giver én komplet kurve i vandret retning.

Antialiasing: Antialiasing giver teksten en mere glat kontur. Denne indstilling er valgt som standard.

Media Player



Media Player-objektet lader dig afspille video og lyd i et Media Player-vindue, der indsættes på siden.



Media Player-objektet er ikke tilgængeligt i dokumenter af typen Flash. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument". Du kan dog bruge video-objektet til at vise en video i et dokument af typen Flash.

Hvis du vil integrere en video direkte på Mediator-siden, skal du bruge video-objektet. Video-objektet har også andre fordele sammenlignet med Media Player-objektet. Yderligere oplysninger finder du under "Video-objektet".

Sammenlignet med video-objektet har Media Player følgende fordele:

- Det understøtter samtlige almindelige Windows-formater, herunder streaming-filformaterne ASF, WMV (video) og WMA (lyd).
- Det er tilgængeligt i dokumenter af typen HTML.
- Det giver mulighed for at bruge en skydeknap til lyd og video og har indbyggede lydkontroller.
- Det giver mulighed for at bruge mærker i mediefilerne til at sikre perfekt synkronisering med andre interaktive elementer.



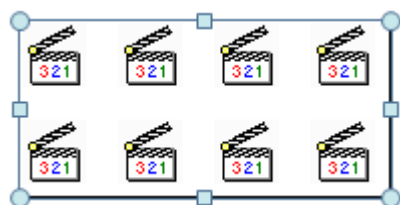
Media Player-objektet i Mediator bruger altid den nyeste version af Windows Media Player, der er installeret på computeren. Dette skal være version 9 eller nyere. Langt de fleste af de systemkonfigurationer, Mediator understøtter, inkluderer allerede Media Player, men det kan alligevel være en god idé at minde dine slutbrugere om, at de kan hente det fra Microsoft Download Center, hvis det er nødvendigt.

- Du kan indsætte et Media Player-objekt på siden ved at vælge **Indsæt | Medieklip | Media Player** og trække en firkantet ramme ud på siden.

Dialogboksen Åbn vises, og du kan vælge den video- eller lydfil, du vil bruge.

- Brug eksempelfunktionen i højre side af dialogboksen for at være sikker på, at du vælger den rigtige fil.

Når du lukker dialogboksen Åbn, ser Media Player-objektet således ud:



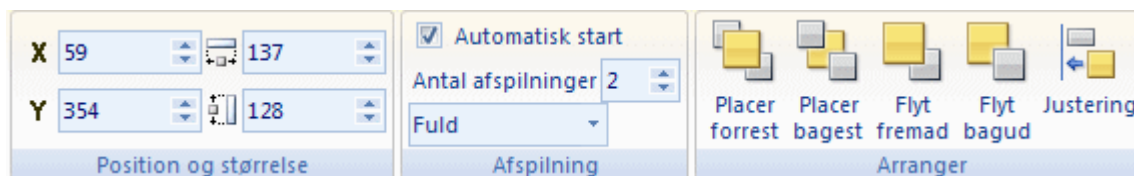
Media Player-objektet er faktisk blot en ramme til et eksternt program (Windows® Media Player), og du kan derfor ikke se den fil, du har valgt, før du tester din præsentation. Dette betyder også, at du ikke kan se, om størrelsen af det oprettede Media Player-objekt er tilfredsstillende. Du må justere størrelsen manuelt senere. I modsætning til video-objektet kan du nemlig ikke justere Media Player-objektet automatisk.

Media Player-objektet skal være stort nok til at kunne omfatte både indholdet og navigationslinjen. Hvis du f.eks. har en videostørrelse på 320 x 240, bruger Media Player 9 og har aktiveret visning af navigationslinjen, bliver du nødt til at give objektet størrelsen 320 x (240 + 64). Dette sikrer, at videoen passer præcist. Videoens højde-bredde-forhold opretholdes dog altid, også selv om størrelsen af det definerede objekt ikke præcist passer til videoen. Hvis det sker, fyldes den "tomme" plads omkring videoen med sorte striber.

Husk, at hvis du animerer objekter eller bruger detaljerede vis/skjul-effekter samtidig med, at der afspilles en video, får du ikke samme ydeevne, som hvis videoen blev afspillet for sig selv, da Mediator skal afvikle alle disse handlinger sideløbende med hinanden.

Egenskaber for Media Player-objekt

Når Media Player-objektet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med Media Player-objekter:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre Media Player-objektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan redigere objektets egenskaber **Automatisk start**, **Antal afspilninger** og **Grænsefladetilstand**. Du kan finde en beskrivelse af disse egenskaber under det næste emne.
- Du kan ændre objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen Formater kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for Media Player-objekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for Media Player-objektet i det næste emne.

Brug af streaming-video og -lyd

Media Player-objektet lader dig benytte streaming-video og -lyd i både offline- og onlineprojekter.

Fordelen ved streaming er, at afspilningen af lyd eller video kan begynde, så snart der er hentet en lille mængde data. Resten hentes under afspilningen.

Når du bruger Media Player-objektet i et onlineprojekt, anbefaler vi, at du benytter et af disse formater. Du kan konvertere dine eksisterende mediefiler til ASF eller WMV med Windows® Media Encoder, som du gratis kan hente fra Microsoft Download Center.



Hvis du vil medtage en WMA-lydfil i projektet uden at vise det Media Player-objekt, der afspiller den, kan du bare flytte objektet ud i arbejdsområdets ikke-synlige del. Du kan stadig afspille og kontrollere lyden som altid.

Brug af mærker (cue-punkter) i mediefiler



ASF- og WMV-filer indeholder nogen gange mærker (også kaldet cue-punkter), som Mediator kan registrere og reagere på.

Et mærke identificerer en nøjagtig position i filen.



Mærke ramt-begivenheden er specifik for Media Player-objektet og udløses, hver gang et sådant mærke rammes.

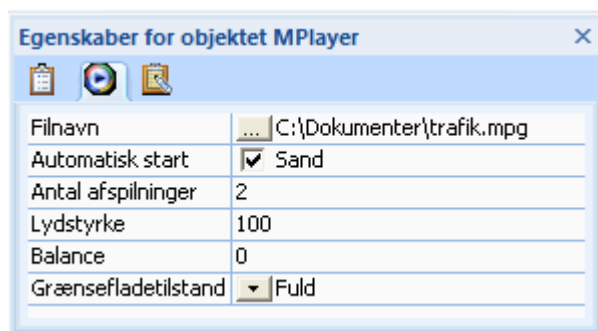
Med denne begivenhed kan du synkronisere handlingerne i dit projekt helt perfekt. Du kan sikre, at et billede vises på det helt nøjagtige tidspunkt, få en animation til at starte ved en høj tone eller få vist en forklaring i rette tid.

Du kan indsætte mærker i en ASF-fil ved hjælp af Media File Editor, som er en del af Windows Media Encoder.

Navnet på det senest ramte mærke gemmes i egenskaben **CurrentMarkerName** i Media Player-objektet. CurrentMarkerName er en skrivebeskyttet egenskab og er derfor ikke tilgængelig i dialogboksen Egenskaber. Som alle andre egenskaber kan du dog få adgang til den via handlingen Indstil egenskab ved at indtaste navnet på objektet, et punktum samt navnet på egenskaben, dvs. MPlayer.CurrentMarkerName, som vist nedenfor.

Egenskaber for Media Player-objekt: fanen Media Player

På denne fane kan du justere afspilningsindstillingerne og indholdet i Media Player-vinduet.



Filnavn: Viser den valgte fil. Klik på knappen Gennemse [...] for at vælge en anden fil.

Media Player-objektet kan bruges til afspilning af streaming-video og -lyd i projekter, der skal eksporteres til HTML. Det fungerer uden at skulle modificeres i Microsoft Internet Explorer og Mozilla Firefox.

Automatisk start: Starter den valgte fil automatisk. Dette afkrydsningsfelt er som standard markeret.

Antal afspilninger: Indikerer, hvor mange gange den valgte fil skal afspilles. Hvis værdien sættes til 0 (nul), bliver filen afspillet igen og igen og starter forfra, så snart den når slutningen.

Lydstyrke: Bruges til at bestemme lydstyrken for den valgte fil. Værdien kan være fra 100 til 0 (%), hvor 100 er fuld lydstyrke, mens 0 er ingen lyd.

Balance: Bruges til at justere lydbalancen for den valgte fil. Standardværdien på 0 (nul) angiver, at lyden bliver balanceret ligeligt mellem højre og venstre højttaler. En værdi på -100 indikerer, at lyden udelukkende spilles i venstre højttaler, mens en værdi på 100 indikerer, at lyden udelukkende spilles i højre højttaler.

Grænsefladetilstand: Denne egenskab bruges til at bestemme udseendet af Media Player-vinduet. Du kan vælge en af følgende værdier:

- **Ingen:** Media Player vises uden nogen kontrolelementer. Det eneste synlige vindue er selve videovinduet.
- **Mini:** Media Player vises med videovinduet samt et statusvindue og kontrolelementerne Afspil/Pause, Stop, Slå fra og Lydstyrke.
- **Fuld:** Dette er standardindstillingen. Udover videovinduet vises Media Player med statusvindue, søgelinje og kontrolelementerne Afspil/Pause, Stop, Forrige, Næste, Slå fra, Hurtig fremspoling, Hurtig tilbagespoling og Lydstyrke.

Video



Mediator giver dig mulighed for at integrere video-objekter på siden, så du kan vise forskellige typer video.



Video-objektet er ikke tilgængeligt i dokumenter af typen HTML. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under "Oprettelse af et dokument". Du kan dog bruge Media Player-objektet til at få vist video i et dokument af typen HTML.

Video-objektet understøtter video i formaterne AVI og MPG til dokumenter af typen Standard. Andre formater, f.eks. WMV, fungerer muligvis i testtilstand, men understøttes ikke ved kørsel. Hvis du vil inkludere en WMV-video i et dokument af typen Standard, skal du i stedet bruge Media Player-objektet.

Det eneste format, der understøttes til dokumenter af typen Flash, er FLV. Du kan eventuelt konvertere AVI- og MPG-videoer til FLV ved hjælp af et af de freeware-værktøjer, der findes på internettet.

Sammenlignet med Media Player-objektet har video-objektet følgende fordele:

- Det kan, med visse restriktioner, bruges i dokumenter af typen Flash. Yderligere oplysninger finder du under "Flash-restriktioner".

- Videorammens størrelse kan tilpasses automatisk, så den passer perfekt til videoen.
- Videoen kan afspilles, mens der vises andre objekter oven på den.
- Objektet er integreret på siden og kan derfor forsynes med overgangseffekter og special effects, f.eks. rotation.
- Du kan indsætte en video på siden ved at vælge **Indsæt | Medieklip | Video** og trække en firkantet ramme ud på siden.

Når du har oprettet videorammen, åbnes dialogboksen **Åbn**.

- Vælg den video, du vil placere i video-objektet. Du kan vælge mellem de videoformater, der understøttes af filtypen "Videofiler". Marker **Eksempel** i højre side af dialogboksen for at se et eksempel på den markerede videofil. Brug knapperne øverst til at afspille, afbryde eller stoppe videoen.
- Klik på **Åbn** for at vælge den markerede fil.

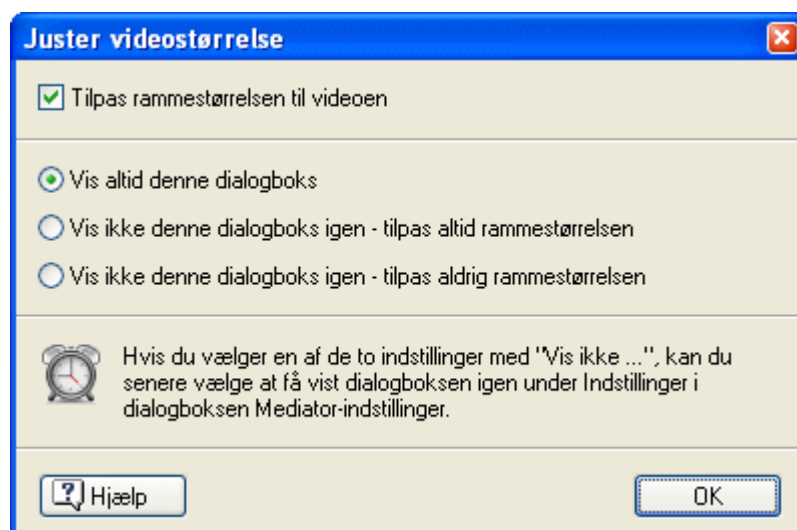


*I bunden af dialogboksen **Åbn** kan du se et felt, som indeholder de seneste stier, du har anvendt. Du kan blot klikke på stien til den mappe, du vil udvælge din videofil fra.*

Videostørrelse

Når du har valgt videoen, åbnes dialogboksen **Juster videostørrelse**. Denne dialogboks giver dig mulighed for automatisk at justere størrelsen på videorammen til at passe med videoen. Du har to muligheder:

- Klik på OK for at skalere videorammen.
- Hvis du vil beholde rammen som den er, skal du fjerne markeringen ud for 'Tilpas rammestørrelsen' og klikke på OK.



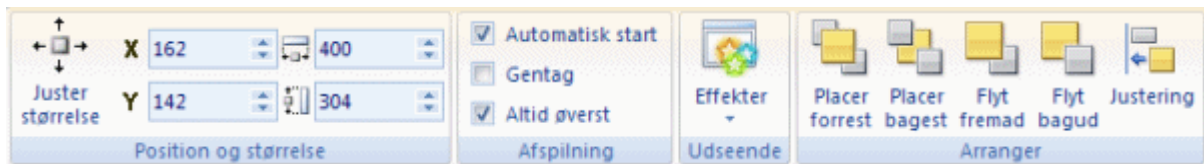
Det anbefales altid at afspille videoer i deres originale størrelse.

De tre alternativknapper giver dig mulighed for at angive standardopsætningen for fremtidige videoimporter. Du kan få Mediator til følgende:

- At vise dialogboksen, hver gang en video importeres
- Aldrig at vise dialogboksen og altid importere videoerne i deres originale opløsning
- Aldrig at vise dialogboksen og altid skalere videoerne til den oprettede ramme

Videoegenskaber

Når videoen er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



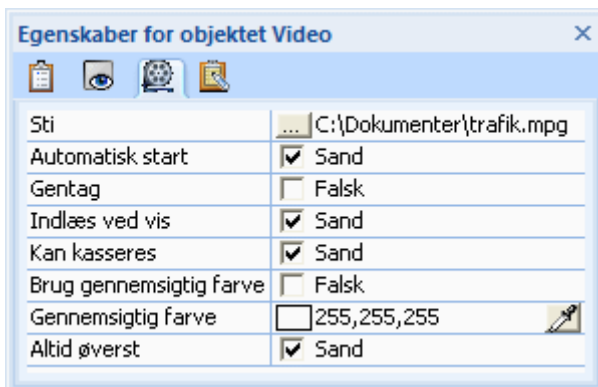
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med videoer:

- Du kan gendanne den oprindelige størrelse for videoen ved at vælge **Juster størrelse**.
Du kan trække i hjørnehåndtagene for at bevare højde-bredde-forholdet under skalering.
- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre videoens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan ændre egenskaberne **Automatisk start**, **Gentag** og **Altid øverst** for videoen. Du kan finde en beskrivelse af disse egenskaber i det næste emne.
- Du kan bruge kommandoen **Effekt** til at rotere video-objektet. Yderligere oplysninger finder du under "Rotation af objekter". Bemærk, at egenskaben 'Altid øverst' automatisk deaktiveres, hvis du roterer et video-objekt.
- Du kan ændre videoens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for videoer. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for videoer i det næste emne.

Videoegenskaber: fanen **Video**

Hvis du klikker på fanen **Video**, vises følgende dialogboks.



Sti: Dette felt viser stien til den video, som du har valgt i dialogboksen **Åbn**. Klik på knappen **Gennemse** [...] for at vælge en anden video.

Automatisk start: Hvis afkrydsningsfeltet 'Automatisk start' er markeret, startes videoen, så snart siden vises. Ellers afspilles videoen ikke, før en Start-handling aktiverer den. Indtil da vises det første billede i videoen i video-objektet.

Gentag: Hvis afkrydsningsfeltet 'Gentag' er markeret, gentages videoen, indtil en Stop-handling standser den, eller siden forlades. Hvis feltet ikke er markeret, stopper videoen efter første afspilning og viser herefter det sidste billede i videoen.

Du kan finde en beskrivelse af indstillingerne **Indlæs ved vis** og **Kan kasseres** under emnet "Fælles egenskaber".

Brug gennemsigtig farve: Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere effekten.

Gennemsigtig farve: Klik på det farvede rektangel, eller brug pipetten til at vælge den farve, som du ønsker at gøre gennemsigtig. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve". Denne visuelle effekt er ikke så god på almindelige videoer som på billeder, medmindre du ønsker at have "huller" i videoen forskellige steder under

afspilningen! Selv om mange videoer ser ud til at indeholde flader med samme farve, vil de ofte bestå af adskillige næsten identiske farver.



Du kan kun vælge én farve som gennemsigtig farve. Når du bruger gennemsigtig farve, bruger videoen dobbelt så meget hukommelse som den samme video uden gennemsigtig farve.

Altid øverst: Når dette afkrydsningsfelt er markeret, ligger videoen altid foran andre objekter. Det kræver meget mindre processorkraft at afspille videoen, når denne indstilling er valgt, og du bør derfor kun deaktivere den, hvis du virkelig har brug for at anbringe andre objekter over videoen.



Special effects på video-objektet fungerer kun, når 'Altid øverst' er deaktiveret. Hvis computeren ikke kan afspille videoen, når 'Altid øverst' er deaktiveret, genaktiverer Mediator automatisk indstillingen inden afspilning af videoen (hvilket medfører, at eventuelle special effects ikke bliver vist).

Husk, at hvis du animerer objekter eller bruger detaljerede vis/skjul-effekter samtidig med, at der afspilles en video, får du ikke samme ydeevne, som hvis videoen blev afspillet for sig selv, da Mediator skal afvikle alle disse handlinger sideløbende med hinanden.

Animeret GIF



Med animeret GIF-objektet kan du vise animerede GIF-filer.

- Du kan indsætte et animeret GIF-objekt på siden ved at vælge **Indsæt | Medieklip | Animeret GIF** og klikke på det sted på siden, hvor objektet skal indsættes.

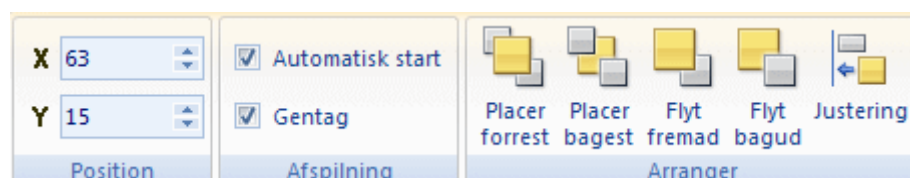
Du behøver ikke at trække en firkantet ramme ud på siden, når du arbejder med animerede GIF-objekter, da animerede GIF'er altid beholder deres oprindelige størrelse. I modsætning til billeder og videoer kan animerede GIF'er ikke skaleres.

Dialogboksen Åbn vises.

- Vælg den animerede GIF, du vil bruge. Marker **Eksempel** i højre side af dialogboksen for at få vist et eksempel på animationen. Brug knapperne øverst til at afspille, afbryde eller stoppe den animerede GIF.

Egenskaber for animeret GIF

Når det animerede GIF-objekt er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



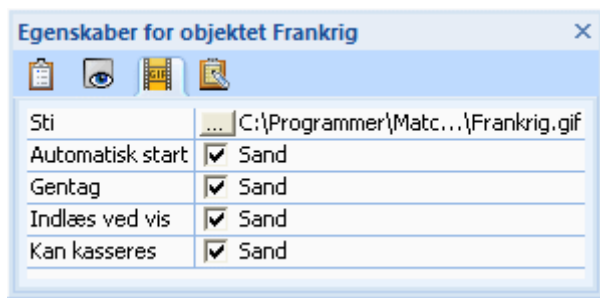
Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med animerede GIF-objekter:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position** til at ændre det animerede GIF-objekts position. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter".
- Du kan redigere objektets egenskaber **Automatisk start** og **Gentag**. Du kan finde en beskrivelse af disse egenskaber under det næste emne.
- Du kan ændre objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for animerede GIF-objekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for animerede GIF-objekter i det næste emne.

Egenskaber for animeret GIF: fanen Animeret GIF

Hvis du klikker på fanen **Animeret GIF**, vises følgende dialogboks.



Sti: Angiver stien til den valgte animerede GIF-fil. Du kan angive en ny sti manuelt eller vælge en fil ved at klikke på knappen Gennemse ...

Automatisk start: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, startes animationen, så snart siden er indlæst i hukommelsen. Ellers venter den på en Start-handling, før den startes. Indtil da vises det første billede i det animerede GIF-objekt.

Gentag: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, gentages afspilningen af den animerede GIF, indtil den afbrydes af en Stop-handling, eller siden forlades. Hvis feltet ikke er markeret, stopper den animerede GIF efter den første afspilning og viser herefter det sidste billede i den animerede GIF.

Du kan finde en beskrivelse af indstillingerne **Indlæs ved vis** og **Kan kasseres** under emnet "Fælles egenskaber".

Flash



Flash-objektet giver dig mulighed for at vise Flash-filer (*.swf-filer) på siden.

- Du kan indsætte et Flash-objekt på siden ved at vælge **Indsæt | Mediekлип | Flash** og trække en firkantet ramme ud på siden.

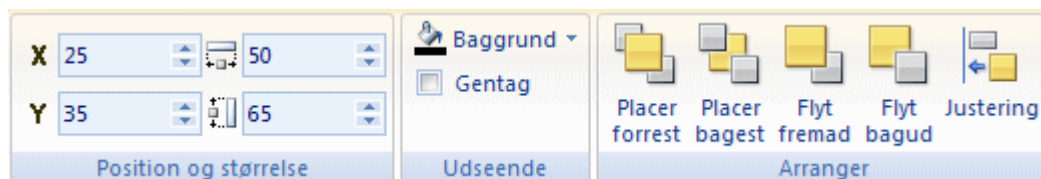
Dialogboksen Åbn vises. Du kan her vælge den Flash-fil, du ønsker at benytte. Du kan vælge en Flash-fil fra harddisken eller en URL-adresse (website).



Flash-objektet har visse begrænsninger, når der skal eksporteres til Flash. Yderligere oplysninger finder du under "Flash-restriktioner".

Egenskaber for Flash-objekt

Når Flash-objektet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med Flash-objekter:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre Flash-objektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan ændre egenskaben **Gentag** og bruge kommandoen **Baggrund** til at indstille en baggrundsfarve til Flash-objektet. Du kan finde en beskrivelse af disse egenskaber i det næste emne.
- Du kan ændre Flash-objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for Flash-objekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for Flash-objekter i det næste emne.

Flash-objektets begivenheder



Flash-objektet har kun tre begivenheder: **Ved vis**, **Ved skjul** og den særlige Flash-begivenhed **Ved ny tilstand**.

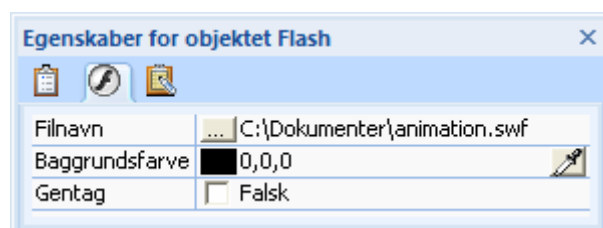
Denne begivenhed udløses, hver gang der sker en ændring i den markerede Flash-fils tilstand. Ved indlæsning og afspilning af Flash-filen kan tilstanden have fem forskellige værdier:

- 0 = Indlæser (Loading)
- 1 = Ikke startet (Uninitialized)
- 2 = Indlæst (Loaded)
- 3 = Interaktiv (Interactive)
- 4 = Færdig (Complete)

Du kan programmere, at en given handling skal udløses alt efter, hvilken tilstand Flash-objektet er i.

Egenskaber for Flash-objekt: fanen Flash

Hvis du klikker på fanen Flash, vises følgende dialogboks.



Filnavn: Angiver stien til den valgte Flash-fil. Du kan indtaste stien manuelt eller vælge en Flash-fil ved at klikke på knappen Gennemse ...

Baggrundsfarve: Hvis objektrammen er større end den valgte Flash-fil, bliver Flash-filen skaleret proportionelt, til den fylder rammen ud, hvilket betyder, at Flash-filen altid bevarer det samme højde-bredde-forhold.

De områder af Flash-objektet, der er tomme, vises med den valgte baggrundsfarve. Klik på farvefeltet, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Valg af farve".

Gentag: Nogle Flash-filer, primært af ældre dato, begynder forfra, når de er færdige. Hvis du ikke aktiverer denne indstilling, stopper Flash-filen ved den sidste billedramme efter første afspilning.

Knap

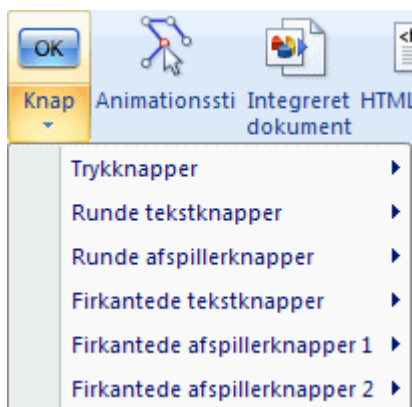


Det er hurtigt og nemt at oprette knapper i Mediator.

- Du kan indsætte en knap på siden ved at vælge **Indsæt | Kontrollementer | Knap**.

Du har to valgmuligheder:

- Hvis du klikker på den øverste del af ikonet, kan du oprette en standardknap.
- Hvis du klikker på pilen i den nederste del af ikonet, kan du gennemse et galleri af foruddefinerede knapper og vælge en af dem.



- Træk en rektangulær ramme ud på siden til knappen.

Hvis du opretter en standardknap, skifter Mediator straks til redigeringstilstand, så du kan ændre standardknapteksten. I modsat fald kan du skifte til redigeringstilstand ved at dobbeltklikke på knappen.



- Skriv knapteksten. Hvis du har brug for mere end én linje, kan du trykke på **Ctrl + Enter** ved afslutningen af den første linje.
- Tryk på **Enter** eller **Esc** for at afslutte redigeringen, når du er færdig, eller klik et vilkårligt sted uden for knappen.

Knapegenskaber

Når knappen er indsat og markeret på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med knapper:

- Du kan skalere knapobjektet til størrelsen af billedet på knappen ved at vælge **Juster størrelse**.
- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre knappens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på knappen. Når du har fundet en effekt, kan du vælge den til knappen blot ved at klikke på den.
- Du kan formatere knapteksten ved hjælp af ikonerne for skrifttype og attributter i gruppen **Skrifttype**.
- Du kan ændre knappens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for knapper. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for knapper i de næste emner.



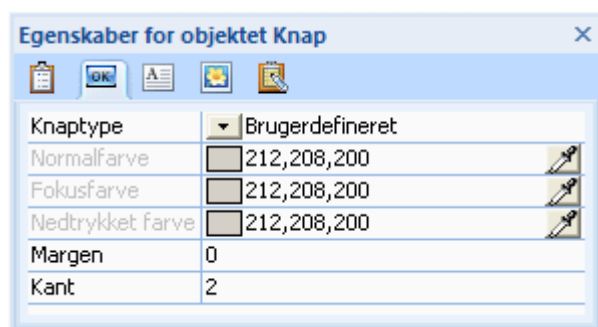
Hvis du har oprettet en knap, som du ønsker at kunne genbruge (inklusive begivenheder og handlinger), kan du trække den **fra objektlisten** til den ønskede kategori i Brugerområde i multimediekataloget. Du kan herefter trække den direkte fra multimediekataloget og bruge den på andre sider.



Du kan også gøre knappen til din standardknaptype ved at vælge **Rediger | Definer som standardobjekt** i genvejsmenuen. Det betyder, at alle knapper, du opretter herefter, automatisk arver standardknappens egenskaber, begivenheder og handlinger.

Knapegenskaber: fanen Knap

Hvis du klikker på fanen Knap, vises følgende dialogboks.



Knapttype: Denne egenskab bestemmer knappens type, som kan være **Normal** eller **Brugerdefineret**. Som standard er knappens type indstillet til Normal.

Forskellene mellem de to knaptyper er følgende:

- **Normal:** Med denne knaptypen kan du bruge de tre farvefelter under 'Knapttype' til at vælge forskellige farver afhængigt af knappens tilstand.

De tre mulige tilstande er: "Normal" (når musemarkøren ikke er på knappen), "Fokus" (når musemarkøren er på knappen) og "Nedtrykket" (når knappen klikkes eller aktiveres).

Ved hjælp af fanen Billede kan du også placere et billede på knappen. Dette billede vises på midten af knappen i hver af de tre tilstande. Yderligere oplysninger finder du under "Knapegenskaber: fanen Billede".

- **Brugerdefineret:** Hvis du vælger Brugerdefineret, forsvinder knappens farve og ramme, og kun teksten er tilbage. Du skal nu klikke på fanen Billede og vælge billeder til hver af de tre knaptilstande (Normal, Fokus, Nedtrykket).

Den midterste del af dialogboksen indeholder de tre farvefelter for knaptypen Normal, der er beskrevet ovenfor.

Normalfarve: Standardfarven for knappen, før der klikkes på den. Klik på det farvede rektangel i venstre side af feltet, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Fokusfarve: Den farve, knappen skifter til, når musemarkøren placeres på knappen.

Nedtrykket farve: Den farve, knappen skifter til, når der klikkes på den.

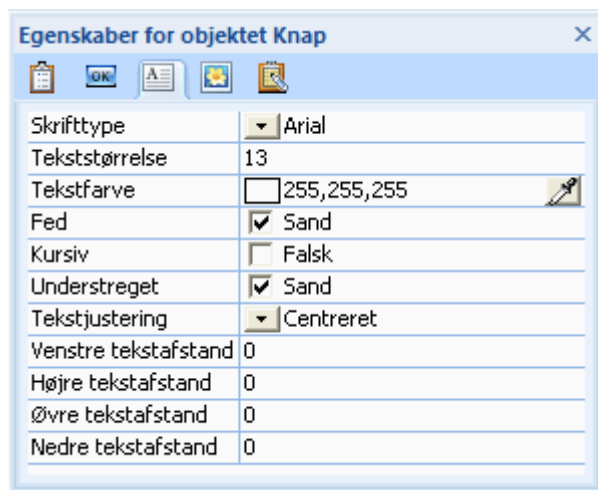
Den nederste del af dialogboksen indeholder to yderligere designindstillinger til knapper af typen Normal.

Margen: Hvis du har placeret et billede på en knap, kan du her fastlægge antallet af pixels mellem knappens og billedets kanter.

Kant: Dette felt vedrører knappens 3D-effekt. Mediator opnår denne tredimensionale effekt ved at give den øvre kant og venstre side af knappen en lysere farvenuance end knappens overflade og de andre to sider en mørkere nuance. Du kan gøre denne 3D-effekt større eller mindre ved at redigere værdien i feltet Kant.

Knapegenskaber: fanen Tekst

Fanen Tekst indeholder følgende formateringsindstillinger, der vedrører knapteksten.



Skrifttype: Dette felt definerer skrifttypen til knapteksten. Klik på den sorte pil ved siden af navnet på skrifttypen for at få vist en liste over tilgængelige skrifttyper.

Tekststørrelse: Dette angiver skriftstørrelsen for knapteksten. Klik på feltet, og indtast en værdi, eller brug piletasterne til at ændre den viste værdi.

Tekstfarve: Klik på det farvede rektangel til venstre, eller brug pipetten til at vælge en tekstfarve. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Fed-Kursiv-Understreget: Marker afkrydsningsfeltet ud for et af disse menupunkter for at vælge den tilsvarende attribut til knapteksten.

Tekstjustering: Klik på dette felt for at vælge en af de tilgængelige justeringsmuligheder for knapteksten.

De næste fire indstillinger fastlægger antallet af pixels mellem knappens og knaptekstens kanter. Ved at bruge disse indstillinger kan du sikre dig, at knapteksten ikke overlapper noget af knappens kantgrafik.

Venstre tekstafstand: Antallet af pixels mellem knappens venstre kant og knapteksten. Du kan også bruge denne egenskab til at undgå, at knapteksten er så tæt på knappens kant, at den ville være vanskelig at læse.

I nedenstående eksempel er egenskaben 'Venstre tekstafstand' blevet sat til 30 for at gøre plads til det grafiske element i venstre side af knappen.



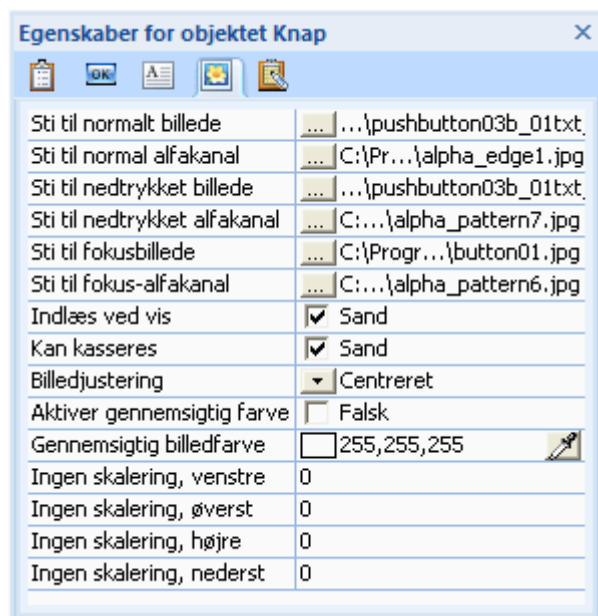
Højre tekstafstand: Antallet af pixels mellem knappens højre kant og knapteksten.

Øvre tekstafstand: Antallet af pixels mellem knappens øvre kant og knapteksten.

Nedre tekstafstand: Antallet af pixels mellem knappens nedre kant og knapteksten.

Knapegenskaber: fanen Billede

Hvis du klikker på fanen Billede, vises følgende dialogboks.



De første to egenskaber, **Sti til normalt billede** og **Sti til normal alfakanal**, lader dig vælge billeder, der skal vises på din knap. Som du kan se, er der to forskellige stifelter: et til billedet og et til en ekstern alfakanal. Disse egenskaber har en lidt forskellig betydning afhængigt af, om knappen er af typen Normal eller Brugerdefineret. Yderligere oplysninger om knaptyper finder du under Knapens egenskaber: fanen Knap.

- Hvis knaptypen er Normal, vises det billede, du vælger her, altid på knappen, uanset knappens tilstand. Billedet bevarer sit højde-bredde-forhold (det strækkes med andre ord ikke, så det fylder hele knappen).
 - Hvis knaptypen er Brugerdefineret, vises det billede, du vælger her, når knappen er i normal tilstand (når musemarkøren ikke er på knappen). Højde-bredde-forholdet bevares ikke, hvilket betyder, at Mediator skalerer billedet, så det fylder hele knappens ramme. Hvis du ønsker at bevare billedets originalstørrelse, skal du højreklikke på knappen og vælge **Juster størrelse** i genvejsmenuen.
- Klik på knappen Gennemse [...] for at åbne dialogboksen Åbn og vælge det ønskede billede.

Formålet med en alfakanal er beskrevet under "Brug af alfakanaler og BumpMaps". I korte træk bruges den til at give billedet på knappen en gennemsigtig effekt. Du behøver ikke at anvende en alfakanal, så hvis du ikke ønsker en gennemsigtig effekt, skal dette felt være tomt.

De følgende fire indstillinger er kun tilgængelige, hvis du har valgt knaptypen Brugerdefineret på fanen Knap.

- **Sti til nedtrykket billede** og **Sti til nedtrykket alfakanal** lader dig vælge det billede og den alfakanal, som skal anvendes, når der klikkes på knappen.
- **Sti til fokusbillede** og **Sti til fokus-alfakanal** lader dig vælge det billede og den alfakanal, som skal anvendes på knappen, når den har fokus (når du flytter musemarkøren hen på knappen uden at klikke på den).

Bemærk, at i stedet for at føje en separat alfakanal til det normale billede, det nedtrykkede billede og fokusbilledet, kan du vælge billeder med integrerede alfakanaler. Du kan også kombinere et sådant billede med en ekstra alfakanal.

Du kan finde en beskrivelse af indstillingerne **Indlæs ved vis** og **Kan kasseres** under emnet "Fælles egenskaber".

Billedjustering: Brug dette felt til at fastsætte billedets placering på knappen. Billedjustering kan kun ske, når der arbejdes med normale knapper. Billeder, der vises på brugerdefinerede knapper, skales til at udfylde hele billedrammen, og justeringsindstillingen bliver derfor irrelevant.

Aktiver gennemsigtig farve: Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere denne effekt.

Gennemsigtig billedfarve: Klik på det farvede rektangel, eller brug pipetten til at vælge den farve, du vil gøre gennemsigtig. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve". På normale knapper (med et billede) kan du bruge denne funktion til at oprette gennemsigtige områder. På brugerdefinerede knapper kan du bruge den til at oprette ikke-rektangulære knapper (runde, trekantede, stjerneformede etc.).



På brugerdefinerede knapper kan du kun vælge én farve, som findes på alle billeder på knappen.

De følgende fire indstillinger er kun aktuelle for brugerdefinerede knapper. De giver dig mulighed for at fastlægge antallet af pixels fra hver kant, som ikke skal skaleres, når du ændrer knappens størrelse. Hermed undgår du, at grafik på kanterne af knappen bliver forvrænget, hvilket ellers ville forekomme, når du ændrer på knapstørrelsen, f.eks. for at gøre plads til en længere knaptekst.

Ingen skalering, venstre: Angiver det antal pixels fra venstre kant af knappen, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, øverst: Angiver det antal pixels fra øverste kant af knappen, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, højre: Angiver det antal pixels fra højre kant af knappen, der ikke skal skaleres.

Ingen skalering, nederst: Angiver det antal pixels fra nederste kant af knappen, der ikke skal skaleres.

Se f.eks. nedenstående knap:



Hvis du trækker i den uden at justere nogen dens skaleringsegenskaber, får du et resultat som vist nedenfor. Venstre sides grafik er forvrænget, knapteksten overlapper delvist grafikken, og knappens afrundede hjørner er blevet ujævne.



Strækker du den derimod efter at have indstillet 'Ingen skalering, venstre' og 'Ingen skalering, højre' til 25 samt 'Ingen skalering, øverst' og 'Ingen skalering, nederst' til 12, får du et langt bedre resultat.



Denne teknik virker selvfølgelig kun godt, hvis knappen har et centralt område, som kan strækkes, uden at det går synligt ud over kvaliteten.



Hvis billedet på din knap er blevet skaleret til at fylde hele knappen og dermed ikke har den originale størrelse, kan du bruge de nævnte egenskaber til at annullere skaleringen til venstre, øverst, til højre eller nederst. Hvis dit billedes originalstørrelse for eksempel er meget mindre end knappens størrelse, kan du ved at indstille 'Ingen skalering, venstre' og 'Ingen skalering, øverst' til billedets originale bredde og højde, få en stor knap, som næsten er usynlig, bortset fra billedet i øverste venstre hjørne.

Animationssti



Animationssti-objektet giver dig mulighed for at oprette en sti og animere et eller flere objekter langs denne sti ved hjælp af Animer-handlingen.

Animationsstier oprettes på nøjagtigt samme måde som polygoner. Begge værktøjer forbinder punkter ved hjælp af lige linjer eller kurver. Du kan finde en komplet beskrivelse af oprettelsesproceduren under "Polygonobjektet".

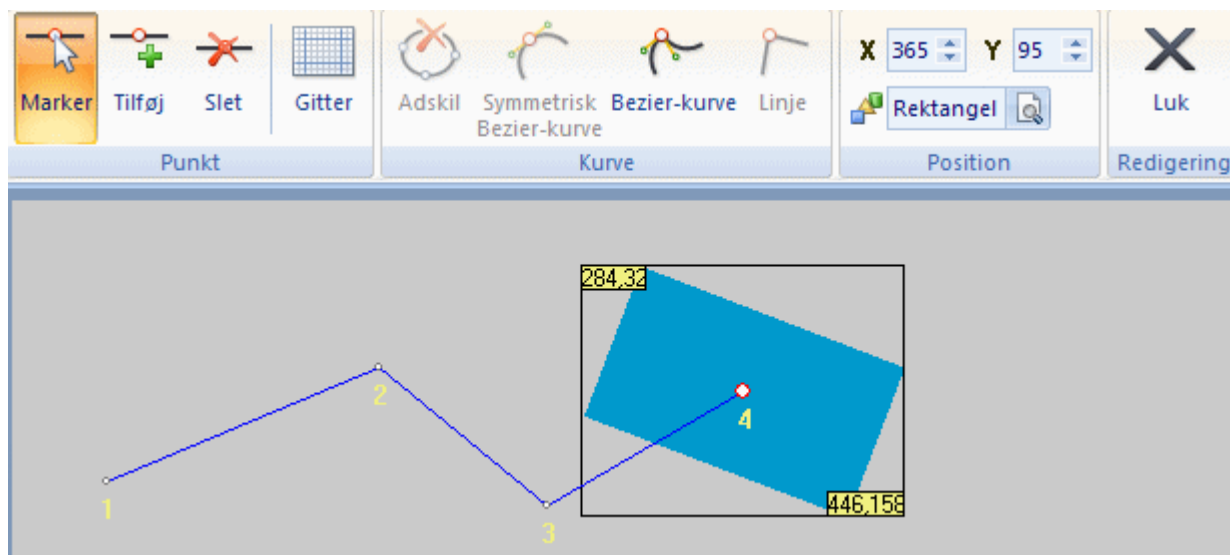


Du kan oprette en løkke ved at forbinde animationsstiens endepunkter og dermed lukke den.

Fanen **Rediger** for animationsstien er næsten identisk med den samme fane for polygonobjektet. Den eneste forskel er feltet **Gennemse objekt**, hvor du kan se, hvordan det objekt, du vil animere, kommer til at se ud ved hvert enkelt punkt i animationsstien.

Hvert punkt i animationsstien er i midten af det animerede objekt.

- Klik på knappen **Gennemse objekt**, og vælg det ønskede objekt på listen.
- Klik på ikonet **Marker**, og klik derefter på punkterne i animationsstien efter tur.



Hvis du vil bruge animationsstien til mere end ét objekt, kan du ganske enkelt markere de øvrige objekter i feltet Gennemse, når du har set animationen af det første objekt.

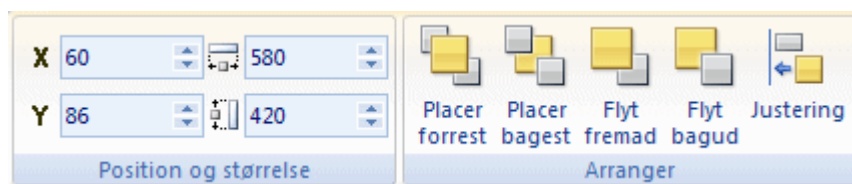
Når du definerer en Animer-handling for et objekt, kan du vælge, om animationsstien skal være **fast** eller **relativ** i forhold til objektet:

- Vælger du det første, bevæger objektet sig hen til animationsstiens begyndelse og følger den herefter.
- Vælger du det andet, kan du vælge, om animationsstien skal **starte fra** eller **slutte ved** objektets nuværende position. Hele stien flyttes derefter, så dens start- eller slutpunkt falder sammen med objektets position.

Du kan finde en komplet beskrivelse af disse egenskaber under "Animer".

Egenskaber for animationssti

Når animationsstien er indsat og markeret på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med animationsstier:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre animationsstiens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan ændre animationsstiens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for animationsstier. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber".

Integreret dokument



Det integrerede dokumentobjekt lader dig placere et browservindue i dit projekt for at få vist en ekstern fil. Filen vises derfor, som om den var integreret i Mediator-siden.



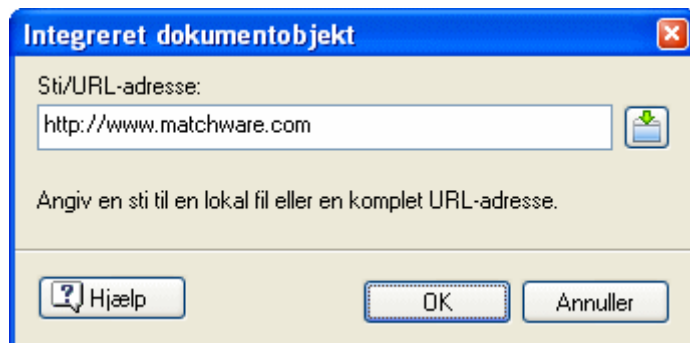
Det integrerede dokumentobjekt kan ikke benyttes i dokumenter af typen HTML eller Flash. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under "Oprettelse af et dokument".



Hvis du vil have vist en URL-adresse eller en fil i et separat browservindue, skal du ikke bruge det integrerede dokumentobjekt. Brug i stedet Weblink-handlingen.

- Vælg **Indsæt | Kontrolelementer | Integreret dokument**, og træk en ramme til det integrerede dokumentobjekt ud på siden.

Dialogboksen Integreret dokumentobjekt vises.



Det integrerede dokumentobjekt kan åbne og vise websider, webbaserede dokumenter og filer, der understøtter Active Document-standarden. Programmer, der understøtter denne funktion, inkluderer Adobe Acrobat®, Microsoft® Word, Microsoft® Excel, Microsoft® PowerPoint m.fl. Du kan også bruge objektet til at vise billeder (online eller offline), hente filer eller programmer etc.

Sti/URL-adresse: Indtast adressen på en website, et webdokument eller en sti til en fil på din harddisk. Du kan også klikke på knappen Gennemse  for at vælge en fil.

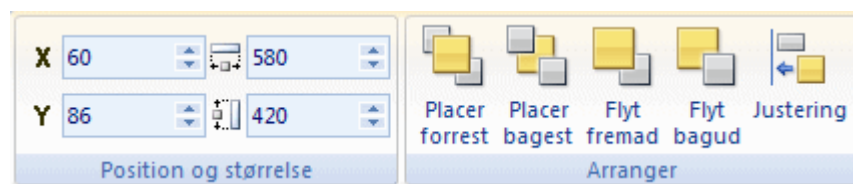
Hvis projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du kun indtaste filnavnet og filtypenavnet, ikke stien. Vælg herefter **Forbered | Ekstra datafiler** for at føje filen (og eventuelle andre påkrævede filer) til projektet, så Mediator kan inkludere den ved eksport af projektet. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Bemærk:

- Integrerede dokumentobjekter vises i et browservindue i Internet Explorer. Internet Explorer er en del af Windows, og browservinduet vil derfor blive åbnet på alle computere, uanset om Internet Explorer er standardbrowser på den pågældende computer eller ej. Hvis du bruger det integrerede dokumentobjekt til at vise almindeligt brugte filer (f.eks. Flash-filer og PDF-filer), kan du godt gå ud fra, at slutbrugeren har den påkrævede plug-in (f.eks. Flash Player eller Adobe Acrobat Reader) installeret i browseren. Hvis du bruger mere usædvanlige filtyper, bør du give brugeren et hyperlink til en website, hvor det relevante plug-in kan hentes.
- Når det integrerede dokumentobjekt bruges til at vise et websted eller et webdokument, opretter Mediator automatisk forbindelse til internettet ved hjælp af slutbrugers standardindstillinger, selv hvis det integrerede dokumentobjekt er skjult.

Egenskaber for det integrerede dokumentobjekt

Når det integrerede dokumentobjekt er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre det integrerede dokumentobjekts position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".

- Du kan ændre objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for integrerede dokumentobjekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for integrerede dokumentobjekter i det næste emne.

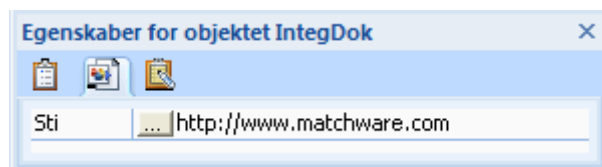
Begebenhed for det integrerede dokumentobjekt



Dokument indlæst-begivenheden er specifik for det integrerede dokumentobjekt og udløses, så snart et websted eller webdokument er hentet, eller når det billede eller dokument, der vises i dokumentet, er helt indlæst.

Egenskaber for integreret dokument: fanen Integreret dokument

Når du klikker på fanen Integreret dokument, åbnes følgende dialogboks:



Denne fane indeholder kun ét felt, nemlig stien til den webside eller det dokument, der skal vises.

Du kan indtaste adressen på en webside eller et webbaseret dokument. Du kan også klikke på knappen Gennemse [...] for at vælge en fil.

Hvis projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du kun indtaste filnavnet og filtypenavnet, ikke stien. Vælg herefter **Forbered | Ekstra datafiler** for at føje filen (og eventuelle andre påkrævede filer) til projektet, så Mediator kan inkludere den ved eksport af projektet. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

HTML



HTML-objektet bruges til problemfri integration af HTML-kode på Mediator-siden.

Objektet er kun tilgængeligt i dokumenter af typen Standard eller HTML. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument".

I dokumenter af typen Standard har HTML-objektet de samme begrænsninger, som når man kører en HTML-side lokalt på computeren. Man kan f.eks. ikke bruge server side-scripts som ASP og PHP i et HTML-objekt i et dokument af typen Standard.

Objektets stærke sider kommer bedst til udtryk i dokumenter af typen HTML, da det giver dig mulighed for at indsætte alle typer HTML-kode i dit HTML-projekt i Mediator, også JavaScript-, PHP- eller ASP-kode.

For at kunne bruge server side-scripts som PHP og ASP skal du overføre det eksporterede projekt til en webserver, der understøtter server side-scripts.

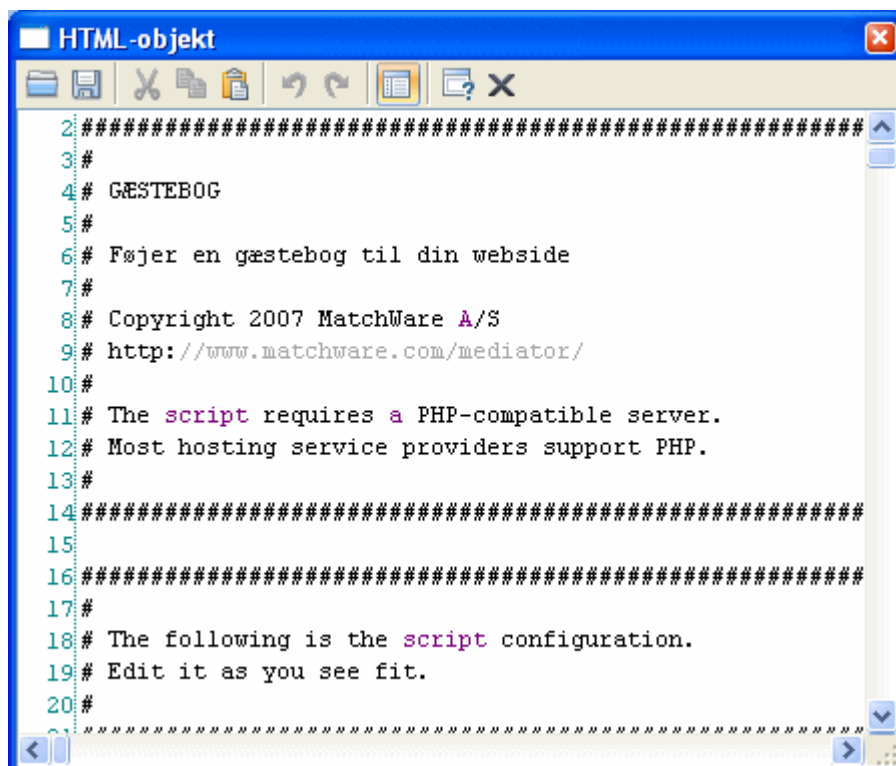
- Du kan indsætte et HTML-objekt på siden ved at vælge **Indsæt | Kontrolelementer | HTML-objekt**.

Du har to valgmuligheder:

- Hvis du klikker på den øverste del af ikonet, kan du oprette dit eget HTML-objekt.
- Hvis du klikker på pilen i den nederste del af ikonet, kan du gennemse et galleri med foruddefinerede HTML-objekter.

- Træk en firkantet ramme ud på siden til HTML-objektet.

Dialogboksen HTML-objekt vises.



Du kan skalere dialogboksen efter behov ved at trække i en af kanterne med musen.

Du har nu flere muligheder:

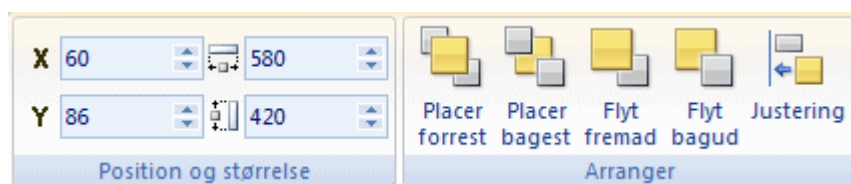
- Du kan indlæse et eksisterende foruddefineret eller brugerdefineret HTML-objekt ved at klikke på ikonet **Åbn HTML-objekt** til venstre. Når du har fundet det ønskede objekt, skal du åbne det i dialogboksen HTML-objekt ved at klikke på **Åbn** eller dobbeltklikke på objektets navn.
- Du kan indsætte kode i dialogboksen.
- Du kan gemme eventuelle ændringer, du har foretaget af foruddefinerede eller brugerdefinerede objekter, ved at klikke på ikonet **Gem HTML-objekt** . På denne måde kan du overskrive et eksisterende brugerdefineret objekt eller oprette et nyt.
- Du kan også slette et eksisterende brugerdefineret objekt ved at højreklikke på det i dialogboksen Åbn HTML-objekt eller Gem HTML-objekt og vælge **Slet**.

Bemærk:

- HTML-objektets indhold bør være inden for koden <body>. Kontroller derfor, at der ikke er indhold uden for koden <body>, når du indtaster eller indsætter kode.
- Hvis du inkluderer PHP- eller ASP-kode i HTML-objektet, kræver de fleste webhoteller, at websiden omdøbes til det korrekte filtypenavn (.php eller .asp). Du kan gøre dette ved at ændre egenskaben 'HTML-filtypenavn' i dialogboksen Egenskaber for siden. Yderligere oplysninger finder du under "Sideegenskaber: fanen Generelt".

Egenskaber for HTML-objekt

Når HTML-objektet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre HTML-objektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan ændre objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen **Formater** kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for HTML-objekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber".

Inputobjekt



Inputobjekter kan bruges på mange forskellige måder, men tjener grundlæggende to formål:

- at vise information til brugeren
 - at modtage information fra brugeren
- Vælg **Indsæt | Kontrollementer | Inputobjekt**, og træk en firkantet ramme ud på siden til inputobjektet.
- (Valgfrit) Indtast den tekst, der først skal vises i inputobjektet. Hvis du skal bruge mere end én linje, kan du trykke på **Ctrl + Enter** ved afslutningen på den første linje. Når du er færdig, skal du trykke på **Enter** eller **Esc** eller klikke et vilkårligt sted uden for inputobjektet for at afslutte redigeringen.



Inputobjektet har visse begrænsninger ved eksport til HTML eller Flash. Yderligere oplysninger finder du under "HTML-restriktioner" og "Flash-restriktioner".

Her er to typiske eksempler på brug af inputobjektet:

Visning af information til brugeren: For at vise dags dato opretter du et inputobjekt (f.eks. med navnet Input01). Kombiner en Indstil egenskab-handling med sidebegivenheden Ved start. Vælg objektet Input01 i feltet Objekt for Indstil egenskab-handlingen og egenskaben Text i feltet Egenskab. Marker afkrydsningsfeltet 'Værdi som udtryk', og indtast udtrykket @Date i feltet.

Du kan også bruge Indstil egenskab til at indsætte et heltal eller et decimaltal, som du har gemt i en variabel, i inputobjektet. Vælg inputobjektet i feltet Objekt og egenskaben Value i feltet Egenskab. Marker afkrydsningsfeltet 'Værdi som udtryk', og indtast navnet på variabelen i feltet.

Modtagelse af information fra brugeren: Hvis du vil anvende brugerens navn i projektet, kan du bede vedkommende om at skrive sit navn i et inputobjekt (f.eks. Input02). Du kan nu få adgang til brugerens navn ved at referere til inputobjekts egenskab Text. I dette tilfælde ville det være Input02.Text. Du kan bruge denne værdi i en variabel eller bruge den direkte i et udtryk.

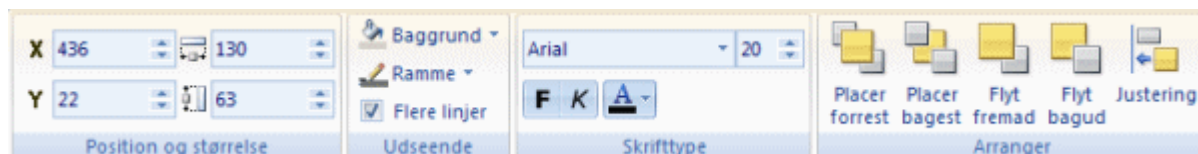
Hvis du vil læse et tal fra et inputobjekt, kan du referere til egenskaben Value (f.eks. Input02.Value i vores eksempel).

Du kan også få vist indholdet af et array i et inputobjekt eller bruge værdien af et inputobjekt i et array.

Yderligere oplysninger om variabler, arrays og udtryk finder du under "Brug af projektvariabler" og Brug af udtryk".

Egenskaber for inputobjektet

Når inputobjektet er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med inputobjekter:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre inputobjektets position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".

- Du kan bruge kommandoerne **Baggrund** og **Ramme** til at ændre inputobjektets udseende.
- Afkrydsningsfeltet **Flere linjer** angiver, om inputobjektet må indeholde mere end én linje tekst. Marker afkrydsningsfeltet, hvis brugeren skal kunne indtaste mere end én linje tekst eller importere en ekstern tekstfil i inputobjektet.
- Du kan ændre inputobjektets skrifttype og tekstattributter med kommandoerne i gruppen **Skrifttype**.
- Du kan ændre objektets placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen Formater kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for inputobjekter. Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for inputobjekter i de næste emner.

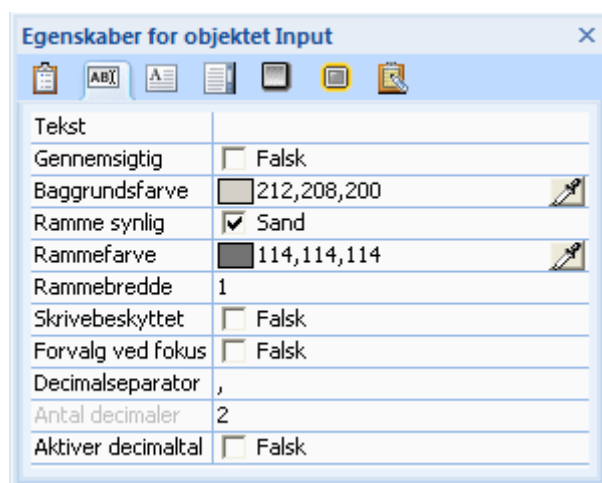
Begivenheder for inputobjektet

Disse to begivenheder kan bruges til at kontrollere indholdet af inputobjektet.

-  **Ved stop**-begivenheden udløses, når brugeren trykker på Enter-tasten eller klikker på et andet objekt. Dette lader dig afvikle handlinger baseret på hele indholdet af inputobjektet.
-  **Ved ændring**-begivenheden udløses derimod, hver gang indholdet af inputobjektet ændres. Dette giver dig fuldstændig kontrol over brugerens input. Du kan f.eks. vise en fejlmeddelelse, hvis der indtastes et forkert tegn, begrænse antallet af mulige tegn i inputobjektet etc.

Egenskaber for inputobjekt: fanen Input

Når du klikker på fanen Input, åbnes følgende dialogboks:



Egenskaber for objektet Input	
Tekst	
Gennemsigtig	☐ Falsk
Baggrundsfarve	212,208,200 
Ramme synlig	☒ Sand
Rammefarve	114,114,114 
Rammebredde	1
Skrivebeskyttet	☐ Falsk
Forvalg ved fokus	☐ Falsk
Decimalseparator	,
Antal decimaler	2
Aktiver decimaltal	☐ Falsk

Tekst: Denne egenskab viser standardindholdet af inputobjektet.

Gennemsigtig: Marker dette afkrydsningsfelt for at gøre baggrunden gennemsigtig. Medmindre inputobjektet er skrivebeskyttet (se nedenfor), er baggrunden synlig, så snart du vælger inputobjektet.

Baggrundsfarve: Brug dette felt til at vælge en baggrundsfarve. Klik på det farvede felt til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Ramme synlig: Bestemmer, om inputobjektet skal have en ramme.

Rammefarve: Brug dette felt til at vælge en rammefarve.

Rammebredde: Brug dette felt til at indstille rammebredden (hvis rammen er synlig).



Hvis du vælger samme farve til baggrunden og rammen, kan du bruge rammebredden til at angive en "margen" for inputobjektets indhold.

Skrivebeskyttet: Hvis du markerer dette afkrydsningsfelt, kan slutbrugeren kun læse inputobjektet, ikke skrive i det.

Forvalg ved fokus: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis inputobjektets indhold skal markeres, når der klikkes på objektet.

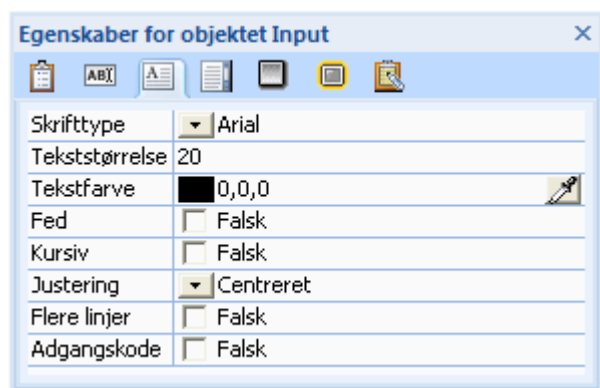
Decimalseparator: Her kan du angive, hvilket decimaltegn du vil bruge i inputobjekter, der skal vise decimaltal.

Aktiver decimaltal: Marker dette afkrydsningsfelt for at tillade decimaltal.

Antal decimaler: Brug dette felt til at angive antallet af decimaler.

Egenskaber for inputobjekt: fanen Tekst

Når du klikker på fanen Tekst, åbnes følgende dialogboks:



I denne dialogboks kontrollerer du udseendet af inputobjektets tekst.

Skrifttype: Her bestemmer du, hvilken skrifttype der bruges i inputobjektet. I modsætning til et tekstobjekt bruger inputobjektet altid samme skrifttype og formatering.

Tekststørrelse: Brug dette felt til at angive tekststørrelsen.

Tekstfarve: Brug dette felt til at vælge skriftfarve. Klik på det farvede felt til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Fed/Kursiv: Formaterer inputobjektets tekst som fed og/eller kursiv.

Justering: Brug dette felt til at justere teksten vandret.

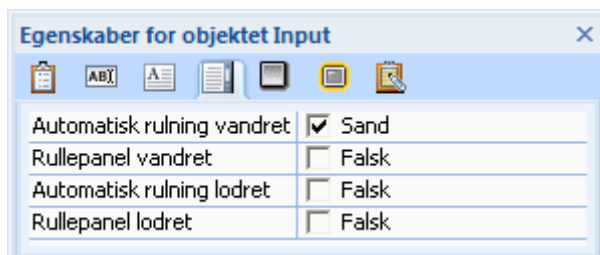
Flere linjer: Giver inputobjektet mulighed for at indeholde flere linjer. Hvis denne indstilling er aktiveret, kan brugeren indtaste flere linjer tekst, eller der kan importeres eksterne tekstfiler til inputobjektet.

Adgangskode: Gør det muligt at skjule inputobjektets indhold ved at udskifte det med stjerner. Du kan kun bruge denne indstilling, hvis 'Flere linjer' er deaktiveret.

Enhedsskrifttyper til Flash: Denne egenskab er kun tilgængelig for dokumenter af typen Flash. Hvis den indstilles til Sand, kan du vælge mellem de tre indbyggede Flash-skrifttyper (Arial, Times New Roman og Courier New). Disse skrifttyper skal ikke integreres, hvilket mindsker størrelsen af den eksporterede fil. Det er en god idé altid at bruge enhedsskrifttyper ved eksport til Flash.

Egenskaber for inputobjekt: fanen Rul

Når du klikker på fanen Rul, åbnes følgende dialogboks:



Automatisk rulning vandret: Hvis du bruger et inputobjekt til at få input fra brugeren, men ikke ved, hvor mange tegn du kan forvente, kan du markere dette afkrydsningsfelt for at tillade, at brugerinputtet overstiger længden af inputobjektet, hvis brugeren f.eks. skal indtaste en sti til en billedfil.



Hvis du læser en tekst på flere linjer (indstillingen 'Flere linjer' er valgt på fanen Tekst), skal du sikre dig, at markeringen i dette felt er fjernet. Ellers vises teksten som én lang linje uden linjeskift.

Automatisk rulning lodret: Denne indstilling er nyttig, når inputobjektet bruges til at indlæse en tekstfil. Inputobjektet foretager de nødvendige tekstombrydninger, så teksten passer så godt som muligt i inputobjektet.

Rullepanel vandret / lodret: Du kan vælge altid at anvende rullepaneler vandret og lodret. Hvis en af disse indstillinger vælges, aktiveres det pågældende rullepanel for inputobjektet, også selvom det ikke er nødvendigt.

Du kan ikke ændre størrelse eller farve på rullepaneler i inputobjekter på samme måde som i tekstobjekter.

Vigtigt: Hvis du markerer afkrydsningsfelterne 'Rullepanel' og 'Automatisk rulning', muliggøres rulning, men det bliver også muligt at indlæse tekstfiler, der er større end inputobjektet, i inputobjektet.

Hvis du ikke markerer 'Automatisk rulning', stopper inputobjektet med at læse fra tekstfilen, når inputobjektet er fyldt. Resten af filen indlæses ikke.

Liste



Listeobjektet bruges til at oprette lister (over f.eks. biler, produkter, lande etc.), hvor slutbrugerne kan vælge en af flere muligheder. Afhængigt af, hvad brugeren vælger, kan du vise en anden side eller åbne en webside.



Listeobjektet har visse begrænsninger ved eksport til Flash. Yderligere oplysninger finder du under "Flash-restriktioner". Objektet er ikke tilgængeligt i dokumenter af typen HTML. Yderligere oplysninger om de forskellige dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument".

➤ Vælg **Indsæt | Kontrollementer | Liste**, og træk en ramme ud på siden til listeobjektet.



Hvis du vil indsætte en side af typen *Indhold*, *Indeks* eller *Oversigt* i projektet eller konfigurere en *tekstsøgning*, der omfatter hele dokumentet, kan du anvende en af de færdiglavede dynamiske skabeloner *Indhold*, *Indeks*, *Oversigt* eller *Søg*. Vælg den ønskede skabelon, når siden oprettes. Yderligere oplysninger om disse skabeloner finder du under "Brug af dynamiske skabeloner".

Egenskaber for liste

Når listen er indsat på siden, åbnes fanen **Formater** i højre side af båndet.



Fanen **Formater** indeholder de mest almindelige procedurer, man kan udføre med lister:

- Du kan bruge felterne i gruppen **Position og størrelse** til at ændre listens position og størrelse. Yderligere oplysninger finder du under "Flytning af objekter" og "Skalering af objekter".
- Du kan vælge forskellige foruddefinerede udseender ved at gennemse galleriet i gruppen **Udseende** (klik på knappen **Mere** nederst til højre i galleriet for at få vist alle valgmuligheder) og løbende se den effekt, de har på listen. Når du har fundet en effekt, du kan lide, kan du vælge den til listen blot ved at klikke på den.
- Du kan bruge kommandoerne **Baggrund**, **Ramme** og **Effekter** til at ændre listens udseende.
- Du kan ændre skrifttypen og dens attributter for listen ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Skrifttype**.
- Du kan ændre listens placering eller justering ved hjælp af kommandoerne i gruppen **Arranger**. Yderligere oplysninger finder du under "Arrangering af objekter" og "Justering af objekter".

Udover fanen Formater kan du også bruge dialogboksen **Egenskaber** til at få vist og finjustere alle de egenskaber, der er relevante for lister. Det er her, du kan vælge, hvilken type liste du vil oprette, og indtaste listedataene.

Yderligere oplysninger om de egenskaber, der er fælles for alle objekter, finder du under emnet "Fælles egenskaber". Du kan læse mere om de særlige egenskaber for lister i de næste emner.

Begivenhed for liste



Ved valg-begivenheden er specifik for lister. Den udløses, hver gang brugeren foretager et valg på listen, så du kan undersøge, hvad der valgt, og udløse den eller de relevante handlinger.

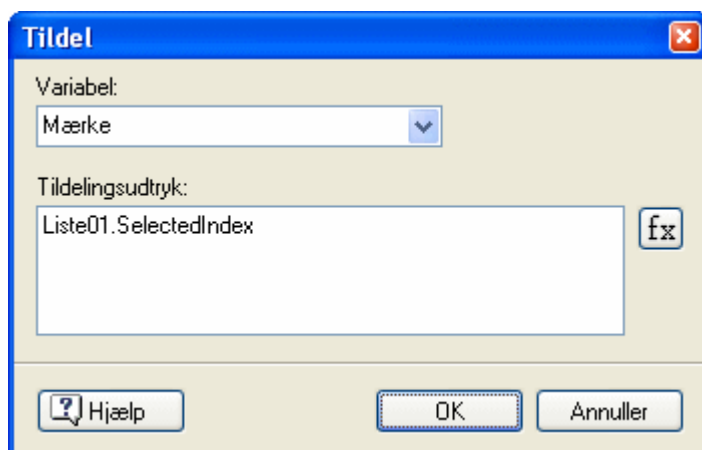
Listeobjektet har også to "usynlige" egenskaber: **SelectedIndex** og **SelectedString** (begge **skal** være på engelsk).

De bruges til at læse eller indstille, hvad der er valgt på listen:

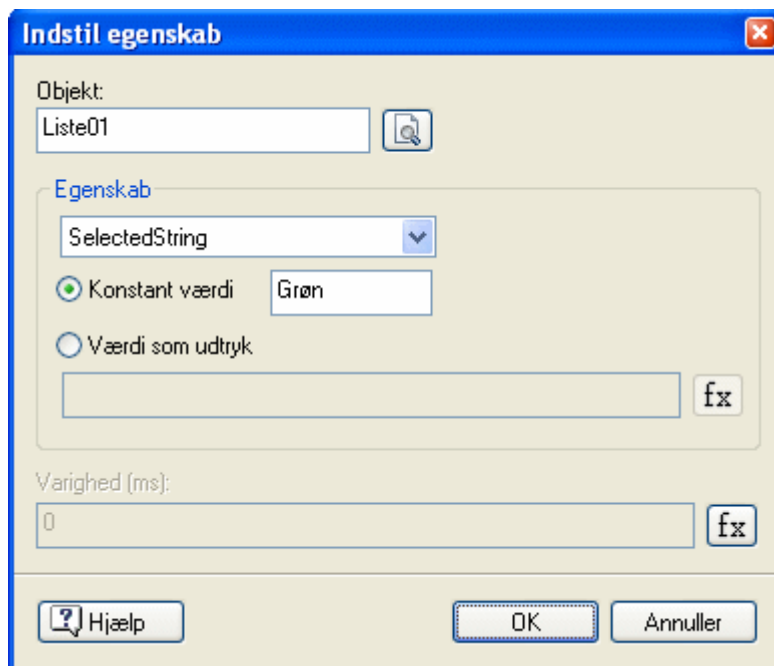
- **SelectedIndex** indeholder nummeret på den valgte mulighed startende med 0 for den første mulighed, 1 for den næste osv.
- **SelectedString** indeholder værdien (den faktiske tekst) for den valgte mulighed.

Eksempel: Hvis du har oprettet en liste over bilmærker i Liste01, og det tredje mærke på listen er Aston Martin, vil SelectedIndex for Liste01 have værdien 2 (idet listen starter med 0, 1, 2), og SelectedString for Liste01 vil have værdien "Aston Martin".

Du kan for eksempel knytte nummeret på muligheden til en variabel med navnet 'Mærke' ved hjælp af en Tildel-handling på følgende måde:



Du kan også bruge Indstil egenskab-handlingen til at foretage et valg. Hvis du f.eks. vil fremtvinge valget af elementet Grøn på Liste01, skal du udfylde dialogboksen Indstil egenskab på følgende måde:



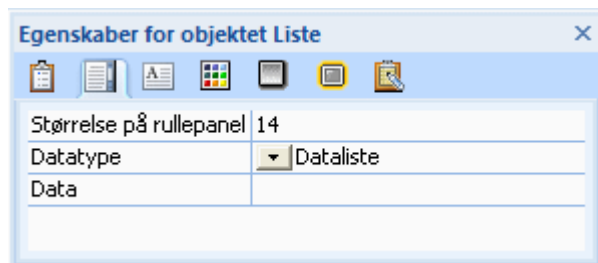
Du kan også få vist indholdet af et array i en liste eller bruge værdien for listen i et array.

Yderligere oplysninger om variabler, arrays og udtryk finder du under "Brug af projektvariabler" og Brug af udtryk".

Egenskaber for liste: fanen Liste



Når du klikker på fanen Liste, åbnes følgende dialogboks:



Størrelse på rullepanel: Her angiver du bredden af listens rullepanel i pixel. Der anvendes automatisk et rullepanel til listen, hvis det er nødvendigt.

Datatype: Lader dig vælge den type liste, du ønsker at oprette. Der er fem forskellige typer at vælge mellem:

- **Dataliste:** En liste med alle de data, du manuelt har indtastet i feltet Data. Se beskrivelsen af feltet Data nedenfor.
- **Sideliste:** En liste med alle sider i projektet (undtagen de sider, du har udeladt ved at deaktivere 'Inkluder i indhold' i dialogboksen Egenskaber for den pågældende side). De viste navne på listen er ikke sidernes navne, men de beskrivelser, du har angivet i feltet Beskrivelse i dialogboksen Egenskaber for de pågældende sider. Yderligere oplysninger finder du under "Sideegenskaber: fanen Generelt".
- **Nøgleordliste:** En liste, der indeholder alle nøgleord i projektet. Du kan føje nøgleord til sider og objekter. Yderligere oplysninger om indtastning af nøgleord finder du under "Sideegenskaber: fanen Generelt" og "Objektegenskaber: fanen Generelt".
- **Søgeordliste:** En liste, der indeholder alle de nøgleord, du har føjet til projektet, samt al den tekst, der vises i projektets sidebeskrivelser, tekstobjekter, overskriftsobjekter og knapper. Teksten medtages kun, hvis egenskaben 'Søgbar' er indstillet til Sand for både objektet og den side, det tilhører. Du kan bruge søgningsstyring (**Gennemse | Søg | Søgningsstyring**) til at udelade ubetydelige ord (den, og, det etc.) fra søgningen. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af søgningsstyring".

- **Oversigtsliste:** En liste over alle de sider, der har været besøgt. Denne kan bruges til at lade brugerne gå tilbage til en tidligere besøgt side eller se, hvor de har været i større projekter.



Mediator indeholder færdiglavede dynamiske skabeloner, som anvender de sidste fire listetyper Indhold, Indeks, Søg og Oversigt, og du kan vælge disse ved oprettelse af en ny side. Yderligere oplysninger om brug af disse skabeloner finder du under "Brug af dynamiske skabeloner".

Data: Brug dette felt til at oprette din egen liste. Du skal have valgt 'Dataliste' under Datatype for at kunne skrive i dette felt. Elementerne på listen skal adskilles med semikolon og uden mellemrum, f.eks.

Anders;Birthe;Claus;Daniel.



Hvis der skal indtastes større datamængder, kan det anbefales at oprette listen i en teksteditor, f.eks. WordPad, i stedet for at skrive direkte i feltet. Skriv ordene på én linje, adskil dem med semikolon, og kopier derefter linjen over i feltet Data. Hvis du på et senere tidspunkt vil ændre listen, kopierer du bare hele indholdet af feltet Data over i WordPad igen, redigerer i det og indsætter det i feltet igen.

Anvendelsesmuligheder

Du kan bruge din egen dataliste til at definere sidenavne (de rigtige sidenavne, ikke beskrivelserne) og skifte til den valgte side - eller definere filer (f.eks. billedfiler) og knytte disse til bestemte objekter.

Du kan også bruge lister til at give brugeren forskellige navigationsmuligheder i projektet. Denne type liste er ikke så let at konfigurere som de foruddefinerede sider, men den giver stor fleksibilitet.

Hver gang du ønsker at give brugeren en række valgmuligheder, er en liste det rigtige valg.

Egenskaber for liste: fanen Tekst



Når du klikker på fanen Tekst, åbnes følgende dialogboks:

Skrifttype: Vælg den skrifttype, du vil bruge på listen.

Tekststørrelse: Brug dette felt til at indstille skriftstørrelsen.

Tekstfarve: Brug dette felt til at vælge tekstfarve. Klik på det farvede felt til venstre, eller brug pipetten. Yderligere oplysninger finder du under "Valg af farve".

Fed - Kursiv - Understreget: Vælg, hvordan teksten skal formateres.

Valgt tekstfarve: Brug dette felt til at vælge tekstfarven til det element, brugeren har markeret på listen.

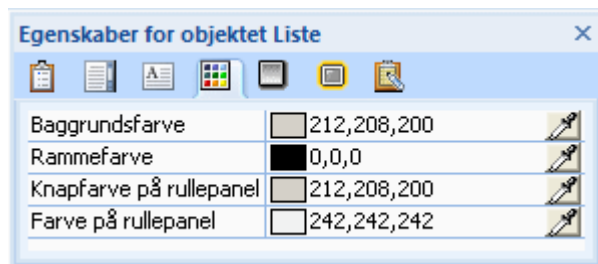
Valgt baggrundsfarve: Brug dette felt til at vælge baggrundsfarven til det element, brugeren har markeret på listen.

Enhedsskrifttyper til Flash: Denne egenskab er kun tilgængelig for dokumenter af typen Flash. Hvis den indstilles til Sand, kan du vælge mellem de tre indbyggede Flash-skrifttyper (Arial, Times New Roman og Courier New). Disse skrifttyper skal ikke integreres, hvilket mindsker størrelsen af den eksporterede fil. Det er en god idé altid at bruge enhedsskrifttyper ved eksport til Flash.

Egenskaber for liste: fanen Farve



Når du klikker på fanen Farve, åbnes følgende dialogboks:



Baggrundsfarve: Brug dette felt til at vælge en baggrundsfarve til listen. Sørg for, at denne farve står i tydelig kontrast til tekstfarven (se Egenskaber for liste: fanen Tekst).

Rammefarve: Brug dette felt til at vælge en farve til listens ramme. Hvis du vil have en usynlig ramme, kan du vælge den samme farve som baggrundsfarven.

Knapfarve på rullepanel - Farve på rullepanel: Brug dette felt til at vælge farver til rullepanelet og dets knapper. Husk, at der automatisk tilføjes et rullepanel, hvis det er nødvendigt. Farverne bør være farver, der harmonerer med baggrundsfarven.

ActiveX

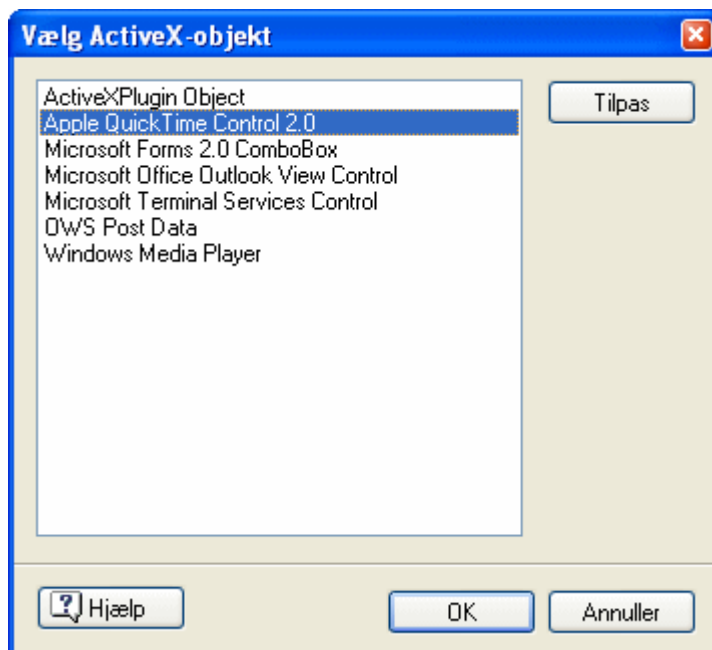


ActiveX-objektet bruges til at indsætte ActiveX-objekter i projektet.

Et ActiveX-objekt er et programmodul, der kan udføre en bestemt opgave, f.eks. afspille en video, vise en tekst, vise billeder etc. Som alle andre Mediator-objekter har ActiveX-objekter egenskaber, der kan redigeres. Du kan bruge de tusinder af køreklare ActiveX-objekter, der allerede findes, eller oprette din egne. ActiveX-objekter kan oprettes med forskellige programmeringsværktøjer, f.eks. Visual Basic og C++.

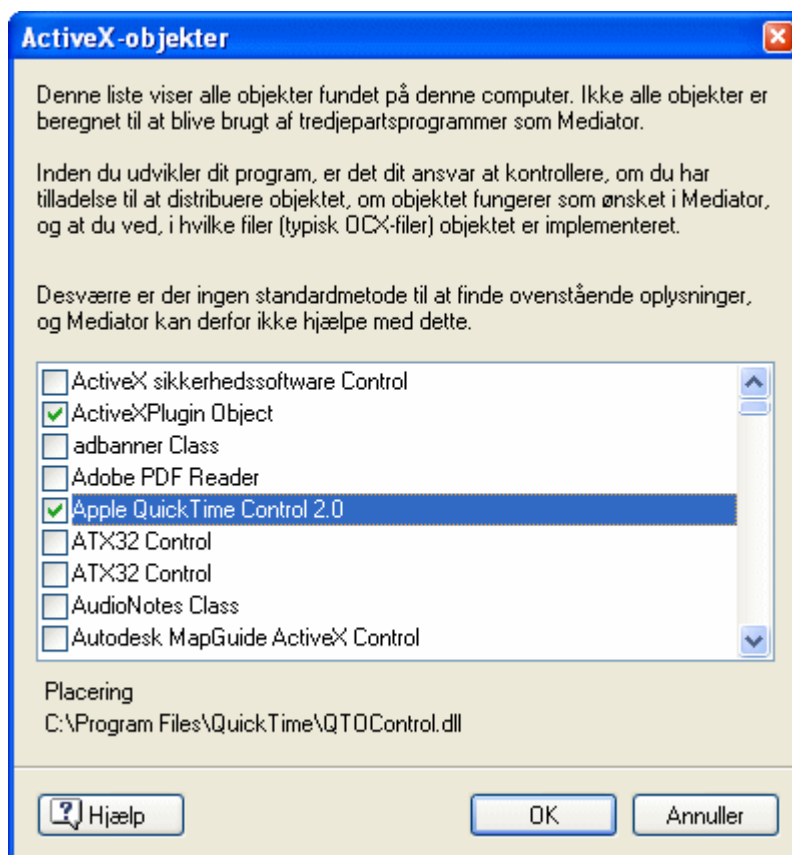
➤ Du kan indsætte et ActiveX-objekt i projektet ved at vælge **Indsæt | Kontrollementer | ActiveX**.

Dialogboksen Vælg ActiveX-objekt vises.



- (Valgfrit) Klik på **Tilpas** for at tilpasse ActiveX-objekter, der ikke er vist i dialogboksen Vælg ActiveX-objekt.

Dialogboksen ActiveX-objekter vises.



- Vælg et objekt ved at markere afkrydsningsfeltet ud for det, og klik på OK.

Objektet føjes til dialogboksen Vælg ActiveX-objekt.

- Klik på OK for at bekræfte, og træk en firkantet ramme ud på siden til ActiveX-objektet.



Dialogboksen ActiveX-objekter viser alle de objekter, der er fundet på computeren. At et objekt findes på listen betyder ikke, at det er designet til at fungere i Mediator, eller at du har lov til at distribuere det. Du bør

derfor kun vælge ActiveX-objekter, du kender, og som du har tilladelse til at distribuere. Det er dit ansvar at sikre, at du ikke overtræder gældende lov om ophavsret, der beskytter det anvendte ActiveX-objekt.

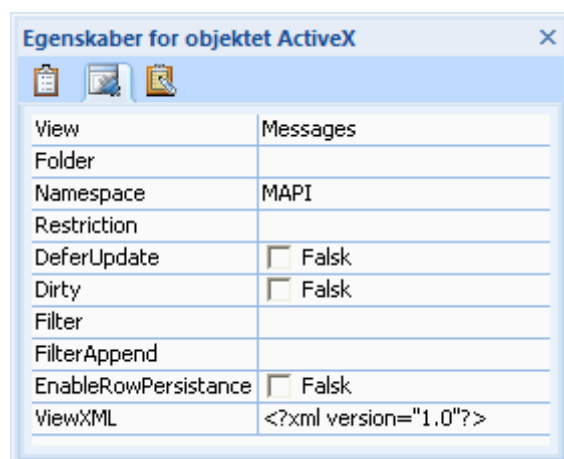
Når du bruger scripts og ActiveX-objekter, bør du også sikre dig, at alle de nødvendige filer er inkluderet i den eksporterede version af projektet.

Egenskaber for ActiveX-objekt

Som alle andre Mediator-objekter har ActiveX-objekter egenskaber, der kan redigeres fra dialogboksen Egenskaber i Mediator.

Du kan finde en beskrivelse af de egenskaber, der er fælles for alle Mediator-objekter, under emnet "Fælles egenskaber".

ActiveX-objekter er forskellige, og de specifikke egenskaber for hvert enkelt objekt er derfor også forskellige.



Mange ActiveX-objekter har desuden deres egen dialogboks med ActiveX-egenskaber.

- Du kan åbne dialogboksen Egenskaber for et ActiveX-objekt ved at højreklikke på objektet og vælge **Egenskaber for ActiveX**.

Handling for ActiveX-objekter



ActiveX-handlingen er unik for ActiveX-objekter.

Det er en standardgrænseflade, der returnerer en strengværdi fra ActiveX-objektet, når den registrerer en begivenhed. Forskellige ActiveX-objekter returnerer forskellige værdier.

Du kan få adgang til returnerværdien fra ActiveX-begivenheden gennem objektet ved hjælp af punktnotation (f.eks. ActiveX.Begivenhed).

I de fleste tilfælde bruges en Hvis-Så-Ellers-handling til at bestemme, hvilken type begivenhed det drejer sig om.



Begivenheder



Begivenheder og handlinger er grundpillen for al aktivitet i et Mediator-projekt.

En begivenhed er noget, der kan ske med en side eller et objekt. Man kan f.eks. klikke på et objekt, bevæge musemarkøren hen over det, højreklikke på det og så videre. En handling er noget, der udløses af en begivenhed. Det kan f.eks. være, du vil have vist en anden side eller afspille en lyd, når der udløses en bestemt begivenhed.

Alle de begivenheder, der er tilgængelige for den side eller det objekt, der er markeret i øjeblikket, findes i venstre side af dialogboksen Begivenheder. Begivenheder gør intet på egen hånd, men skal kombineres med handlinger i dialogboksen Begivenheder.

Du kan finde yderligere oplysninger om, hvordan du kombinerer begivenheder med handlinger, under "Brug af begivenheder og handlinger".



De tilgængelige begivenheder afhænger af dokumenttypen. Dokumenter af typen HTML eller Flash har ikke så mange tilgængelige begivenheder som dokumenter af typen Standard. Yderligere oplysninger om dokumenttyper finder du under emnet "Oprettelse af et dokument". Du kan desuden finde en komplet liste over alle de begivenheder, der er tilgængelige for hver enkelt dokumenttype, under "Liste over funktioner i Mediator 9".

De fleste objekter i Mediator har adgang til de samme begivenheder, men visse objekter har specifikke begivenheder, der kun er tilgængelige for de pågældende objekter.

Visse begivenheder, f.eks. Ved side klar, findes omvendt kun for sider.

I dette emne beskrives samtlige tilgængelige begivenheder opdelt i fire kategorier:

- Begivenheder, der er tilgængelige for sider og objekter
- Begivenheder, der kun er tilgængelige for sider
- Begivenheder, der kun er tilgængelige for objekter
- Begivenheder, der kun er tilgængelige for bestemte objekter

Begivenheder, der er tilgængelige for sider og objekter



Museklik

Denne begivenhed indtræffer, når der klikkes med venstre musetast.

Museklik er den mest anvendte begivenhed. Du kan bruge den til at registrere klik på knapper, hypertekstobjekter m.v. og reagere på det.



Mus ned

Denne begivenhed indtræffer, når venstre musetast holdes nede på objektet.

Du kan bruge Mus ned-begivenheden til at udløse handlinger, som kun skal være aktiveret, så længe musetasten holdes nede, f.eks. afspilning af lyd eller visning af et billede.



Mus op

Denne begivenhed indtræffer, når venstre musetast slippes efter en Mus ned-begivenhed på et objekt.

Denne begivenhed bruges mest til at afbryde en handling aktiveret med Mus ned.

Højreklik

Denne begivenhed indtræffer, når der klikkes med højre musetast.

Den kombineres ofte med Vis-handlingen for at åbne en menu eller øvrige elementer, som du ønsker at vise.

Højre ned

Denne begivenhed indtræffer, når højre musetast holdes nede på objektet.

Du kan bruge Højre ned-begivenheden til at udløse handlinger, som kun skal være aktiveret, så længe musetasten holdes nede, f.eks. afspilning af lyd eller visning af et billede.

Højre op

Denne begivenhed indtræffer, når højre musetast slippes efter en Højre ned-begivenhed på et objekt.

Denne begivenhed bruges mest til at afbryde en handling aktiveret med Højre ned.

Dobbeltklik på mus

Denne begivenhed indtræffer, når der dobbeltklikkes med venstre musetast.

Du kan bruge den i stedet for et enkelt klik til handlinger, der oftest udløses med et dobbeltklik, f.eks. få vist et billede i højere opløsning, starte en tælling eller starte et tredjepartsprogram fra Mediator.

Højre dobbeltklik

Denne begivenhed indtræffer, når der dobbeltklikkes med højre musetast.

Den bruges på samme måde som Dobbeltklik på mus.

Ved start

Denne begivenhed indtræffer, når et objekt, f.eks. en video eller en ressource starter, eller et inputobjekt aktiveres. Den indtræffer også, når Mediator skifter til en ny side. Til sammenligning udløses Ved side klar-begivenheden senere, når alle objekter er indlæst og vist korrekt.



Generelt bør du anvende Ved side klar, men Ved start kan bruges, for eksempel hvis du ønsker at afspille musik eller lyd, mens siden opbygges.

Ved stop

Denne begivenhed indtræffer, når et objekt, f.eks. en video eller en ressource, stopper, eller et inputobjekt forlades. Ved stop-begivenheden indtræffer også, når en side stoppes, dvs. når du forlader siden.

Ved stop bruges ofte til at vise en tekst, når en video stopper, eller afspille en melodi, når en anden melodi eller video stopper.

Begivenheder, der kun er tilgængelige for sider

Ved side klar

Denne begivenhed indtræffer efter en Gå til side-handling, så snart alle objekter på den nye side er indlæst og vist.

Ved side klar bruges ofte til at starte en tidslinje, aktivere et inputobjekt eller afspille musik.

Ved musebevægelse

Denne begivenhed indtræffer, når musen bevæges.

Eksempel: En præsentation på en messe afspiller musik for at tiltrække kunder. Når en kunde bevæger musen, går præsentationen til introduktionssiden.

Ved tast ned

Denne begivenhed indtræffer i samme øjeblik, som der trykkes på en tast på tastaturet.

Yderligere oplysninger om håndtering af tastaturbegivenheder finder du under "Brug af tastaturbegivenheder".

Ved tast op

Denne begivenhed indtræffer, når en tast, der har været trykket ned, slippes.

Begivenheder, der kun er tilgængelige for objekter

Flyt ind i

Denne begivenhed indtræffer, når musen flyttes *ind i* et synligt objekt.

Flyt ind i bruges ofte med Indstil markør-handlingen for at ændre musemarkøren fra en pil til en hånd. Den kan også anvendes med Vis-handlingen, for eksempel til at vise en beskrivende tekst, når musen flyttes ind i et billedobjekt.

Flyt ud af

Denne begivenhed indtræffer, når musen flyttes *ud af* et synligt objekt.

Flyt ud af bruges ofte til at annullere den handling, som er foretaget med Flyt ind i. Den kan for eksempel bruges til at ændre musemarkøren fra en hånd tilbage til en pil eller fjerne en beskrivende tekst ved hjælp af Skjul-handlingen.

Ved vis

Denne begivenhed indtræffer, når et skjult objekt vises via Vis-handlingen.

Anvend Ved vis på et objekt, som bliver vist ofte og måske starter en tidslinje, når det vises.

Forestil dig, at flere forskellige brugerhandlinger kan vise et objekt, og du ønsker at afspille en lyd, hver gang det vises: Ved hjælp af Ved vis behøver du kun at placere Lyd-handlingen på det viste objekt i stedet for alle de objekter, som kan aktivere visningen.

 Ved vis-begivenheden er ikke det samme som Vis-handlingen. Du kan ikke indsætte Ved vis efter en anden begivenhed.

Ved skjul

Denne begivenhed indtræffer, når et synligt objekt skjules ved hjælp af Skjul-handlingen.

Ved skjul har samme anvendelsesmuligheder som Ved vis. Hvis et objekt kan skjules ved flere forskellige handlinger, vil det ofte være hensigtsmæssigt at sætte den ønskede handling direkte på objektet med Ved skjul i stedet for på alle de objekter, som kan aktivere skjulningen.

 Ved vis-begivenheden er ikke det samme som Vis-handlingen. Du kan ikke indsætte Ved vis efter en anden begivenhed.



Slip på

Denne begivenhed indtræffer, når et andet objekt slippes på objektet. Slip på efterfølges ofte af en Hvis-Så-Ellers-handling, der kontrollerer, hvilket objekt der blev sluppet.

Slip på er velegnet til interaktive spil og computerbaseret undervisning. Opret online-puslespil. Slip et flag på det land, det hører til. Slip et bogholderiudtryk på det korrekte sted i et regnskab. Byg et hus med forskellige komponenter. Og så videre!



Kollision

Denne begivenhed indtræffer, når to objekter rammer hinanden under en animation. Egenskaben 'Kollisionskontrol' skal være aktiveret for begge objekter.

Brug denne begivenhed til at afspille en lyd, når to objekter støder sammen, starte en ny animation, få objekterne til at eksplodere og så videre.

Begivenheder, der kun er tilgængelige for bestemte objekter



Mærke ramt

Denne begivenhed er specifik for Media Player-objektet. Den udløses, når programmet støder på et mærke (i den video- eller lydfil, der afspilles i Media Player). Du kan indsætte mærker i en fil ved hjælp af et særligt program, f.eks. Media File Editor, der findes i Windows Media Encoder. Yderligere oplysninger finder du under "Media Player-objektet".

Brug denne begivenhed til at få vist billeder eller tekst på bestemte tidspunkter under afspilning af musik eller video. Du kan også starte en animation eller andre handlinger.



Dokument indlæst

Denne begivenhed er specifik for det integrerede dokumentobjekt. Den udløses, så snart indlæsningen af webstedet, billedet eller det webbaserede dokument er udført. Yderligere oplysninger finder du under "Integreret dokument-objektet".

Brug denne begivenhed til at afspille en lyd, der informerer brugeren om, at overførslen er udført, starte en animation, når overførslen er udført, få fuld kontrol over online-tidslinjer og så videre.



Ved valg

Denne begivenhed er specifik for listeobjektet. Den udløses, hver gang brugeren vælger et element på listen, så du kan kontrollere det og udløse den eller de relevante handlinger. Yderligere oplysninger finder du under "Listeobjektet".



Ved ændring

Denne begivenhed er specifik for inputobjektet. Den udløses, hver gang der indtastes eller slettes et tegn i et inputobjekt. Det giver dig fuld kontrol over inputobjektets indhold, da du kan kontrollere indholdet, hver gang der indtræffer en ændring. Yderligere oplysninger finder du under "Inputobjektet".



Ved ny tilstand

Denne begivenhed er specifik for Flash-objektet. Den udløses, hver gang der sker en ændring af Flash-filens tilstand. du kan finde en liste over de mulige tilstande under "Flash-objektet".



ActiveX

ActiveX-begivenheden er specifik for ActiveX-objektet. Yderligere oplysninger finder du under "ActiveX-objektet".

Handlinger

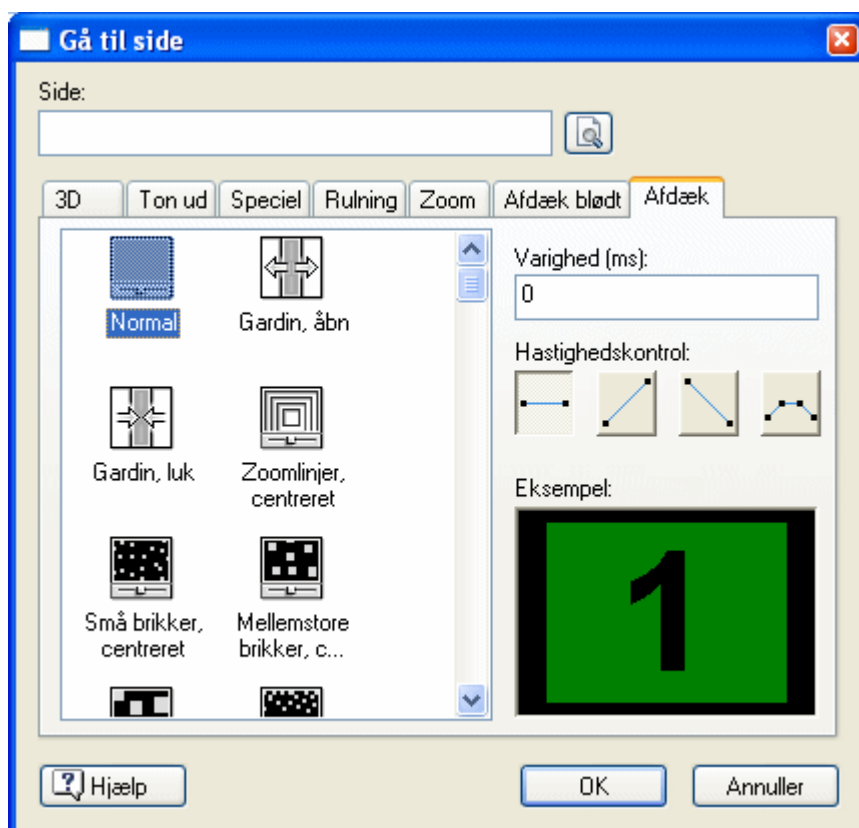
Standard

Gå til side (fanen Standard)

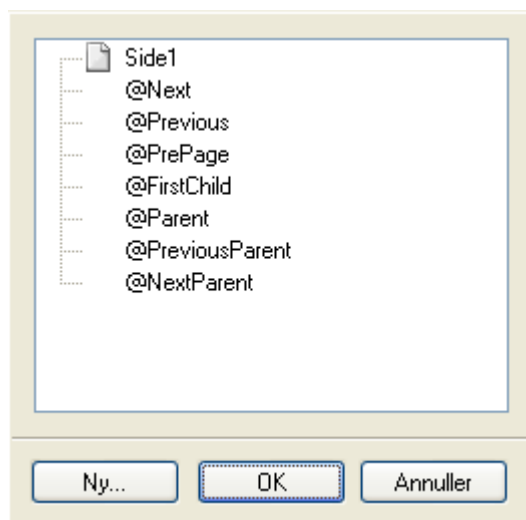


Dialogboksen Gå til side giver dig mulighed for at skifte til en anden side i projektet.

Så snart du slipper Gå til side-handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Gå til side.



Hver gang du trækker en Gå til side-handling ind i det aktive felt, åbnes der automatisk en sideliste. Denne sideliste indeholder alle tilgængelige sider samt nogle specielle sider, der er beskrevet nedenfor. På billedet er der kun én normal side (Side1).



- Vælg den side, du vil skifte til, og luk dialogboksen ved at klikke på OK.

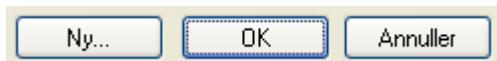


Hvis du dobbeltklikker på siden, lukkes sidelisten automatisk.

- Du kan vælge en anden side i en eksisterende Gå til side-handling ved at dobbeltklikke på handlingen i det aktive felt. Dialogboksen åbnes, og du kan nu klikke på knappen Gennemse  ved siden af feltet 'Side' for at åbne sidelisten.

Du kan også slippe Gå til side-handlingen i det aktive felt, før du opretter den side, som du ønsker at gå til.

- Du kan oprette en ny side ved at klikke på 'Ny' i sidelisten under Gå til side.



Den nye side indsættes på sidelisten og vælges som den side, du ønsker at skifte til.



Du kan også bruge variabler i feltet 'Side'. Hermed kan du f.eks. gå til en side, som en bruger tidligere har valgt i sidemenuen og som derved blev gemt i en variabel. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Brug af de specielle @sider

Navnene på de specielle sider i Sideskift-sidelisten starter alle med et @, og hver har en speciel funktion.

Yderligere oplysninger om sider og undersider finder du under "Brug af sidelisten".

@Next: Skifter til den næste side på samme niveau i sidelisten. Hvis @Next eksempelvis er tilknyttet en hovedside, vil den skifte til den næste hovedside og springe alle undersider over. Hvis @Next derimod er tilknyttet en underside, vil den gå videre til næste underside på samme niveau i sidelisten - forudsat at begge undersider er tilknyttet samme hovedside.

@Previous: Skifter til den foregående side på samme niveau i sidelisten (hovedside til hovedside, underside til underside, m.v.). Hvis @Previous eksempelvis er tilknyttet en hovedside, vil den skifte til den foregående hovedside og springe alle undersider over. Hvis @Previous derimod er tilknyttet en underside, vil den gå tilbage til den foregående underside på samme niveau i sidelisten - forudsat at begge undersider er tilknyttet samme hovedside.

@PrePage: Går tilbage til den senest viste side. Da denne funktion kan anvendes på forskellige sideniveauer (hovedsider, undersider, under-undersider m.v.), kan du springe mellem adskillige niveauer ved at bruge denne funktion. Ved brug af denne funktion flere gange fungerer den som oversigtsliste, hvilket giver dig mulighed for at gå tilbage til de sidst viste sider i omvendt rækkefølge. Det maksimale antal tidligere sider, som der kan refereres til, er 19.

@FirstChild: Skifter til den første underside for den pågældende side, hvilket vil sige den første af de sider, som er indsat som underside under den aktuelle side.

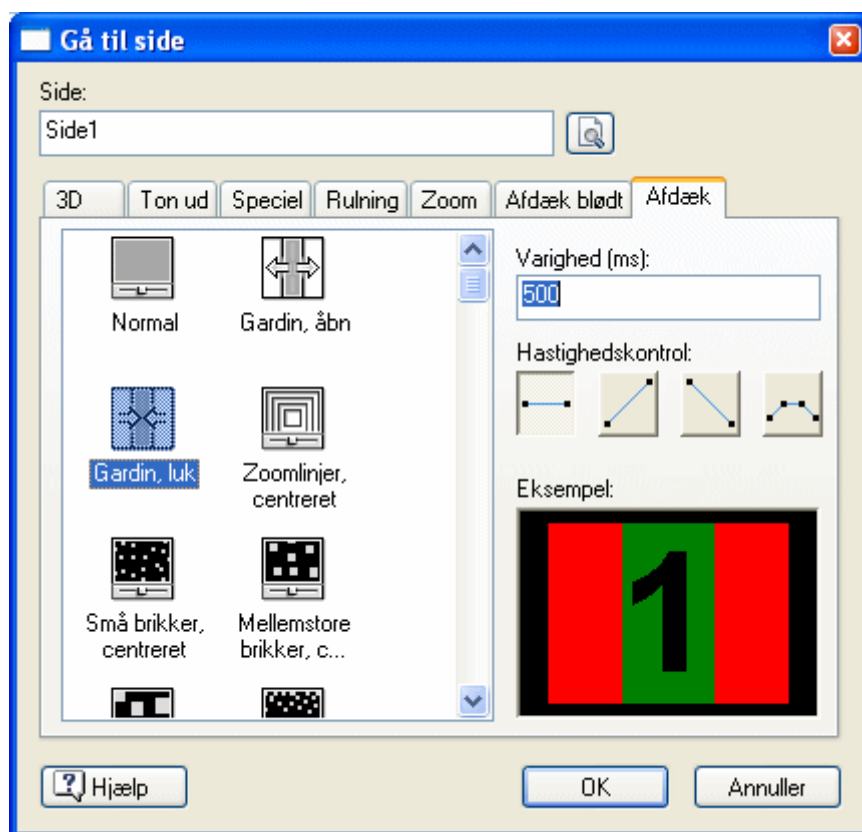
@Parent: Skifter fra en underside til dens hovedside (hvor hovedsiden er en side et niveau højere end det nuværende, dvs. underside skifter til hovedside, under-underside skifter til underside osv.).

@PreviousParent: Skifter fra en underside til sidelistsens forrige hovedside.

@NextParent: Skifter fra en underside til sidelistsens næste hovedside.

Valg af sideskifteeffekt

Når du har valgt en side, kommer du tilbage til dialogboksen Gå til side. Navnet på siden vises nu i feltet 'Side'. De resterende felter bruges til at indstille de øvrige forhold omkring sideskiftet ved at vælge effekter.



Effekter er opdelt i forskellige kategorier.

- Klik på en fane over effekterne for at se, hvilke effekter der er til rådighed i de enkelte kategorier.
- Klik på en effekt for at se et eksempel på siden i vinduet Eksempel i nederste højre hjørne. Hvis du vælger Normal på fanen Afdæk, vil dit sideskift ske uden nogen effekter.

Bemærk:

- Mediator indeholder ægte 3D-effekter til brug ved sideskift. Disse Direct 3D-sideovergange fungerer på alle computere med grafikort, der understøtter Direct 3D 9.0 (standard på de fleste moderne pc'er). Hvis et Mediator-projekt vises på en computer uden Direct 3D 9.0, bruges der en normal overgang.
- HTML- og Flash-dokumenter har ikke så mange tilgængelige sideovergange som dokumenter af typen Standard.



Hvis dit dokument ofte skifter til den samme side, vil det være en god ide at bruge effekten Tilfældig. Denne effekt vælger en tilfældig effekt fra alle effektkategorier undtagen Afdæk og findes på fanen Speciel.

Varighed: I dette felt angiver du den nøjagtige længde af effekten. Tiden angives i millisekunder for at give højst mulig præcision (1.000 millisekunder = 1 sekund). Hver effekt har sin egen standardvarighed (mellem 200 og 2.000 millisekunder), men du kan frit angive den ønskede længde på effekten.



Du kan bruge variabler og udtryk i feltet Varighed. Du kan f.eks. angive en variabel i stedet for en fast værdi. Når handlingen aktiveres, vil variabelens aktuelle værdi blive aflæst og brugt som varighed. Du kan ændre variabelens værdi under et sideskift. Dette har ikke indflydelse på det igangværende sideskift, men gælder for alle efterfølgende sideskift med samme variabel. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Hastighedskontrol: De fire ikoner under 'Hastighedskontrol' symboliserer effektens acceleration.

Du har fire accelerationseffekter at vælge mellem: Ingen, Acceleration, Deceleration og Kombineret. Nogle effekter ser bedre ud med en bestemt type acceleration end andre. Eksperimenter selv for at finde ud af, hvilken acceleration du foretrækker for forskellige effekter.



= Ingen acceleration



= Acceleration



= Deceleration



= Acceleration, derefter deceleration

Oprettelse af dine egne effekter



Dette afsnit er primært henvendt til øvede brugere, men princippet bag oprettelse af effekter er meget enkelt.

Forestil dig et gråtonet billede, som bruges til at afgøre, hvordan den nye side skal vises: De pixels på den nye side, der svarer til sorte områder på det gråtonede billede, vil blive vist først, mens pixels, der svarer til hvide områder på det gråtonede billede, vil blive vist sidst. De pixels på den nye side, der svarer til grå farver i det gråtonede billede, vil blive vist efter, hvor mørke de grå farver er (dvs. pixels, som svarer til mørkere områder, bliver vist før pixels, som svarer til lysere områder). Du kan angive varigheden for hele effekten i dialogboksen Gå til side.

Hvis du f.eks. opretter et gråtonet effektbillede, der kun indeholder sorte og hvide områder, vil de områder på den nye side, der svarer til de sorte områder i det gråtonede billede, blive vist straks. Når den tid, som du har angivet i feltet Varighed (eksempelvis 2000 millisekunder), er gået, vil de områder på den nye side, der svarer til de hvide områder i det gråtonede billede, blive vist.

Hvis dit effektbillede indeholder et farveforløb fra sort til hvidt (sort øverst og hvidt i bunden), vil sideskiftet starte øverst og fortsætte nedad i en løbende effekt.

- Du kan se nogle færdige effekter oprettet med gråtonede billeder på fanen Afdæk i dialogboksen Gå til side.

De gråtonede billeder, som anvendes til effekterne, findes i mappen Billedeffekter i Mediator-installationsmappen. Hvis du vil oprette dine egne effekter, kan du med fordel se på nogle af de gråtonede billeder i denne mappe og se effekterne i Mediator (billederne i mappen hedder det samme som den effekt, de hver især giver).

På denne måde får du en god fornemmelse for, hvordan et gråtonet billede skal se ud for at skabe netop den effekt, du ønsker.

Du kan oprette dit eget effektbillede i Mediator på følgende måde:

- Opret et nyt billede i et billedredigeringsprogram som gråtonet 8 bit (256 gråtoner), eller åbn et eksisterende 8 bit gråtonet billede.

Størrelsen og formatet er ikke relevant, da Mediator automatisk omdanner billedet til en passende dokumentstørrelse. Vi anbefaler, at du bruger det almindelige 4x3-format (320 x 240 eller 640 x 480 pixels).

- Gem billedet som JPG (f.eks. mineffekt.jpg) i mappen Billedeffekter i Mediator-installationsmappen. Du bør komprimere billedet, så det er så lille som muligt. Kvaliteten af et effektbillede er ikke det afgørende for selve effektens kvalitet.

Næste gang du starter Mediator, kan du finde din effekt på fanen Afdæk med et særligt ikon  over det. Din effekt vil have det samme navn som billedfilen.



Du kan anvende alfakanaler som effektbilleder.

Vis/Skjul (fanen Standard)

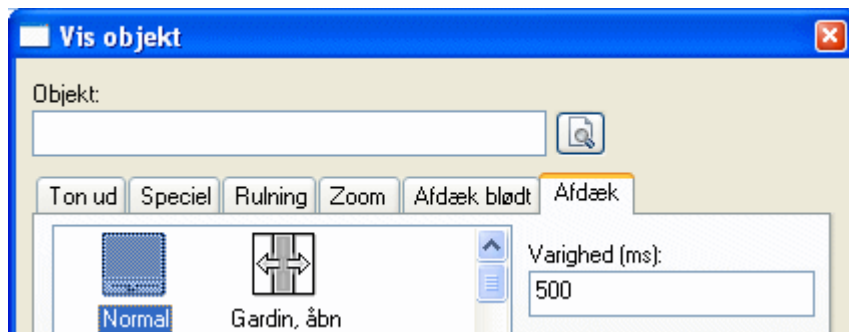
Vis



Vis-handlingen bruges til at vise objekter, som har været skjult på siden. Denne handling er kun relevant for skjulte (usynlige) objekter.

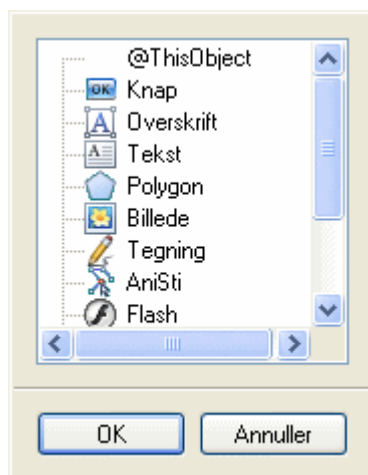
Når du slipper Vis-handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Vis.

Denne dialogboks er næsten identisk med dialogboksen Sideskift, som vi udførligt beskrev under emnet "Gå til side".



Forskellen er, at du med denne dialogboks ikke skal vælge en ny side, men derimod det objekt, du vil vise.

- Klik på knappen Gennemse  ved siden af feltet 'Objekt' for at få vist objektlisten.
- Marker det objekt, du vil have vist.



De fleste af effekterne er de samme som i dialogboksen Gå til side.

- Klik på en effekt for at få vist et eksempel på den i vinduet Eksempel.
- Klik på OK, når du har valgt en effekt og eventuelt ændret hastighed og varighed.

Skjul



Skjul-handlingen bruges til at skjule objekter, der er synlige på siden. Skjul-handlingen er kun relevant for objekter, der er synlige ved projektets start eller bliver synlige i løbet af projektet.

Når du slipper Skjul-handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Skjul. Denne dialogboks er identisk med dialogboksen Vis.

- Klik på knappen Gennemse  ved siden af feltet 'Objekt' for at få vist objektlisten.
- Marker det objekt, du vil have skjult.

Effekterne er de samme som i dialogboksen Vis.

- Klik på en effekt for at få vist et eksempel på den i vinduet Eksempel.
- Klik på OK, når du har valgt en effekt.



Gennemsigtige objekter og skjulte objekter er ikke det samme. De er begge usynlige, men gennemsigtige objekter (der ofte bruges som hotspots) kan stadig reagere på begivenheder, hvilket skjulte objekter ikke kan.

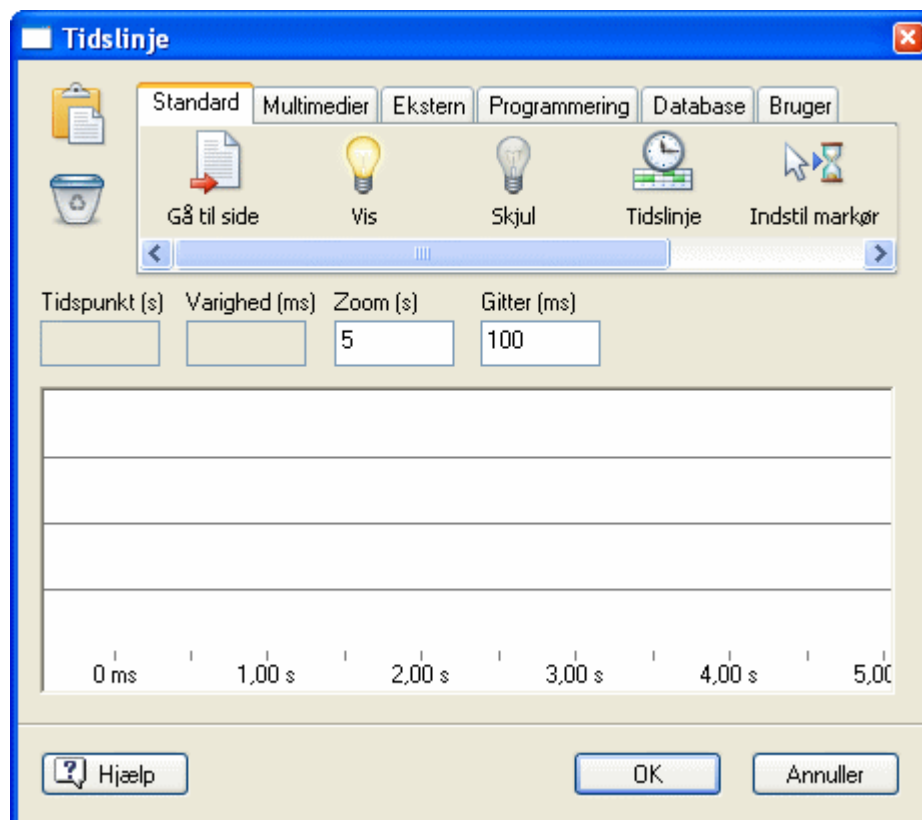
Tidslinje (fanen Standard)



Tidslinjen bruges til at starte handlinger i en bestemt rækkefølge eller efter et bestemt tidsrum.

Som alle andre handlinger startes tidslinjen med en begivenhed, f.eks. Museklik. Man kan ved hjælp af tidslinjen f.eks. skifte til en anden side efter nogle sekunder (velegnet til automatiske diasshows) eller bruge den til mere komplekse opgaver, f.eks. at vise og skjule flere objekter løbende, mens der afspilles musik.

Når du har sluppet tidslinjen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks. Den minder meget om dialogboksen Begivenheder.



Det vandrette felt øverst indeholder de samme handlinger som i dialogboksen Begivenheder.

Der vises også det samme ikon for Udklipsholder  og papirkurv  til venstre for handlingsfeltet. Under handlingsfeltet er der fire nye tidsfelter, som vi vil beskrive kort.

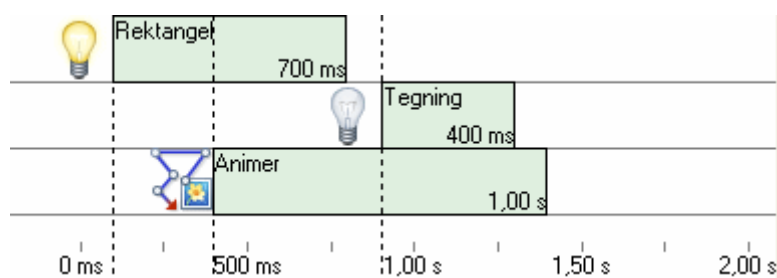
Det store hvide felt i midten er den egentlige tidslinje. Den indeholder flere såkaldte "spor", der giver et bedre overblik over de forskellige handlinger, der placeres på tidslinjen. Hvis du vil have vist flere spor eller udvide tidslinjen, kan du trække i dialogboksens sider eller hjørner (eller bruge rullepanelerne).

- Du kan placere en handling på tidslinjen ved at trække den ned fra handlingsfeltet.

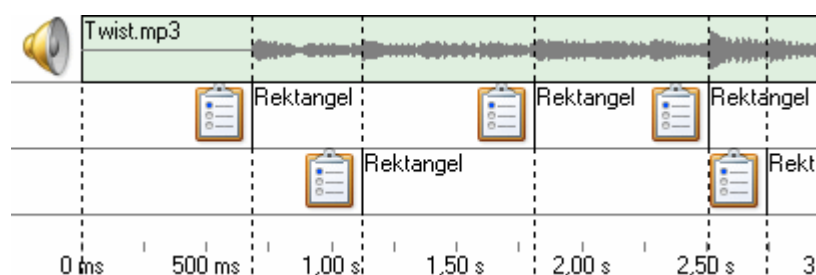
Som i dialogboksen Begivenheder åbnes der særlige dialogbokse for de fleste handlinger.

- Udfyld dialogboksen, og klik på OK for at komme tilbage til tidslinjen.

Den tid, der er afsat til handlingen, vises på tidslinjen som en skygge i det pågældende spor, hvor det er relevant (Gå til side, Vis/skjul etc.). Visse handlinger har ikke en varighed.



Når du trækker en Lyd-handling ind på tidslinjen, vises lyden med en bølge. Dette gør det nemt at synkronisere andre handlinger med lyden. Du kan f.eks. indspille tale og tilføje visuelle effekter senere og bruge bølgen til at finde de nøjagtige steder, hvor handlingerne skal indsættes. Denne teknik fungerer bedst, hvis lyden er forholdsvis kort og indeholder pauser og kraftige udslag, der er lette at identificere.



- Hvis du senere vil ændre indstillingerne for en handling, kan du bare dobbeltklikke på dens ikon for at åbne dialogboksen for handlingen.

De fire felter over tidslinjen hjælper dig til at placere handlingerne så nøjagtigt som muligt.

Tidspunkt (s)	Varighed (ms)	Zoom (s)	Gitter (ms)
1,00	500	5	100

Tidspunkt (s): I dette felt angives den forsinkelse, den markerede handling skal starte efter.

Varighed: Dette felt viser, hvor længe den markerede handling varer.

➔ Avanceret Du kan bruge variabler og udtryk i feltet Varighed. Du kan f.eks. angive en variabel i stedet for en fast værdi. Når handlingen aktiveres, vil variabelens aktuelle værdi blive aflæst og brugt som varighed. Du kan ændre variabelens værdi under en handling. Dette har ikke indflydelse på den igangværende handling, men gælder for alle efterfølgende handlinger med samme variabel. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Zoom (s): I dette felt bestemmer du, hvor stor en del af tidslinjen (i millisekunder) der skal være synlig. Ved at øge zoom-faktoren bliver det lettere at bevare overblikket over mange handlinger. Når du skal synkronisere handlinger med en lyd, giver det omvendt en mere detaljeret visning af bølgen, hvis du mindsker zoom-faktoren.

Gitter (ms): Her kan du indstille, hvor fintmasket tidslinjen skal være (i millisekunder).

- Eksempel 1: Hvis du har indstillet gitteret til 100 (millisekunder), kan du placere handlingerne ved f.eks. 1.100 eller 1.200 sekunder, men ikke ved f.eks. 1.150 sekunder.
- Eksempel 2: Hvis du har indstillet gitteret til 10 (millisekunder), kan du placere handlingerne på tidslinjen med interval helt ned til 0,01 sekund (10 millisekunder = 0,01 sekund).

Gitteret er praktisk, når du vil starte to handlinger på nøjagtigt samme tid eller placere flere handlinger efter hinanden med nøjagtigt samme interval.

Ved synkronisering af handlinger gør en lav gitterværdi det nemmere at placere handlingerne mere præcist.

Hvis handlinger placeres på samme tidspunkt på tidslinjen, aktiveres de i tilfældig rækkefølge. Efterlad derfor et ganske lille hul mellem handlingerne, hvis det er vigtigt for dig, hvilken rækkefølge de startes i.

Markering af handlinger

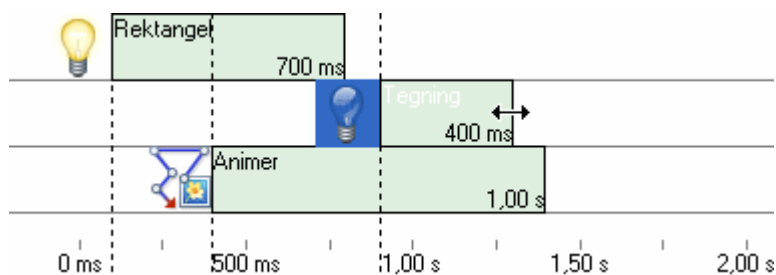
- Du kan markere en handling på tidslinjen ved at klikke på den én gang.
- Du kan markere flere handlinger på én gang ved at holde Ctrl-tasten nede, mens du klikker på hver handling.

Flytning af handlinger

- For at flytte en eller flere handlinger på tidslinjen skal du først markere dem og derefter trække dem til det ønskede sted på tidslinjen (slip Ctrl-tasten, men hold venstre musetast nede, mens du flytter handlingerne).

Ændring af varigheden af en handling

- Marker handlingen på tidslinjen, og hold derefter musemarkøren over enden af det farvede spor, til den ændres til en pil.



- Træk kanten af sporet i den ønskede retning.



Hvis du vil ændre varigheden af flere handlinger på én gang, skal du markere dem alle og trække i kanten af en af dem.

Du kan naturligvis også dobbeltklikke på handlingen og ændre varigheden fra dialogboksen (f.eks. Gå til side, Vis/skjul etc.)

Hvis du har brugt en variabel i stedet for en fast værdi i feltet Varighed, kan du også ændre varigheden af handlingen ved at ændre variabelens værdi.

Klipning, kopiering eller sletning af handlinger

- Du kan **klippe** handlinger fra tidslinjen og placere dem i Udklipsholder ved at markere de handlinger, der skal klippes, holde Skift nede på tastaturet og trække dem til ikonet Udklipsholder  i øverste venstre hjørne af tidslinjen. Slip handlingerne, når markøren er over ikonet Udklipsholder.

Du kan også højreklikke på de markerede handlinger og vælge **Klip** i genvejsmenuen.

- Du kan **kopiere** handlinger ved at trække dem til ikonet Udklipsholder  (musemarkøren ændres til et +). Handlingerne bliver på tidslinjen, men anbringes også i Udklipsholder, hvor de bliver, til du erstatter dem med noget andet.

Du kan også højreklikke og vælge **Kopier** i genvejsmenuen.

- Du kan **slette** markerede handlinger ved at trykke på Delete-tasten eller trække handlingerne til papirkurven



Du kan også højreklikke på de markerede handlinger og vælge **Slet** i genvejsmenuen.

Når du sletter handlinger, fjernes de fra tidslinjen og placeres ikke i Udklipsholder. Du kan gendanne slettede handlinger ved at vælge **Fortryd** på værktøjslinjen Hurtig adgang.

Indsætning af handlinger

- Flyt musemarkøren til ikonet Udklipsholder , klik, og træk handlingerne tilbage på tidslinjen (musemarkøren ændres til et +).

Du kan også højreklikke på tidslinjen og vælge **Indsæt**.

Lagring af handlinger på fanen Bruger

Lige som Udklipsholder i Windows kan Udklipsholder i dialogboksen Tidslinje kun bruges til midlertidig opbevaring. Elementer, der gemmes i Udklipsholder, går tabt, så snart der placeres noget andet på den, eller når computeren lukkes.

Du kan imidlertid gemme handlinger permanent på fanen Bruger i dialogboksen Tidslinje på følgende måde:

- Klik på fanen Bruger længst til højre i dialogboksen Tidslinje.
- Træk de markerede handlinger til fanen Bruger.

Sådan genbruger du gemte handlinger:

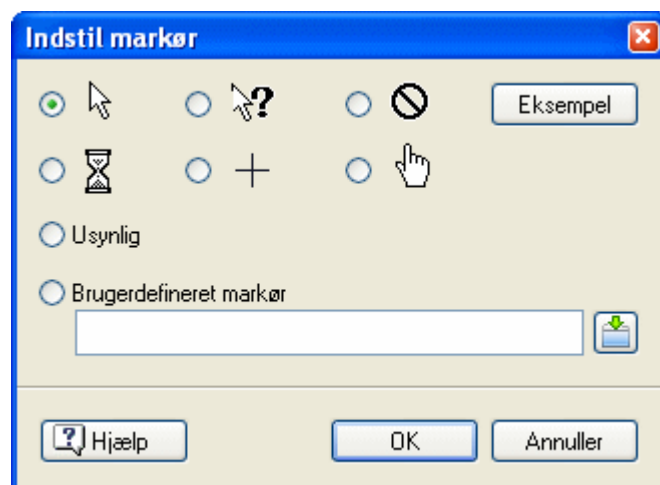
- Åbn dialogboksen Begivenheder eller Tidslinje for den side eller det objekt, du er ved at programmere.
- Træk handlingerne fra fanen Bruger ind i det aktive felt.

Indstil markør (fanen Standard)



Denne handling giver dig mulighed for at ændre musemarkørens udseende.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Indstil markør.



Usynlig: Markøren forsvinder.

Normal: Den normale markør. Brug denne indstilling til at ændre markøren tilbage til det oprindelige udseende.

Hjælp: Ændrer markøren til et spørgsmålstegn.

Stop: Ændrer markøren til et stoptegn (kan bruges til at udpege områder, der ikke reagerer på museklik).

Vent: Ændrer markøren til det kendte timeglas.

Kors: Ændrer markøren til et kvadratisk kors.

Hånd: Ændrer markøren til den klassiske pegende hånd.

Du kan også vælge en **brugerdefineret** markørfil (*.cur eller *.ani):

- Klik på knappen Gennemse  for at åbne dialogboksen Åbn, og vælg markøren.



Kun Normal og Hånd er tilgængelige, når du arbejder med HTML- eller Flash-projekter. Ved eksport til disse formater returneres markøren til sin standardform efter hvert sideskift.

Flyt markør (fanen Standard)



Denne handling lader dig flytte musemarkøren til et hvilket som helst sted på skærmen.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Flyt markør.

I felterne **X** og **Y** angiver du koordinaterne for den position, du vil flytte markøren til. Det er imidlertid ofte hurtigere at bruge værktøjet **Vælg** (se nedenfor).

Varighed: Angiv den tid (i millisekunder), det skal tage for markøren at bevæge sig fra den aktuelle position til den netop valgte. Hastigheden afhænger selvfølgelig af, hvor langt markøren er fra punktet, når handlingen udføres.



Du kan bruge variabler og udtryk i feltet **Varighed**. Du kan f.eks. angive en variabel i stedet for en fast værdi. Når handlingen aktiveres, vil variabelens aktuelle værdi blive aflæst og brugt som varighed. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Hvis du klikker på knappen **Vælg**, ændres musemarkøren til et kors. Klik herefter på det sted på skærmen, hvor markøren skal flyttes hen. De tilsvarende X- og Y-værdier skrives automatisk i felterne.



Mediator ignorerer alle andre begivenheder og handlinger, så længe markøren flyttes.

Afslut (fanen Standard)



I den eksporterede version af projektet lukker Afslut projektet.

I testtilstand vender du tilbage til designtilstand.

Multimedier

Indstil egenskab (fanen Multimedier)



Indstil egenskab-handlingen lader dig ændre en af egenskaberne for et vilkårligt objekt under afvikling af projektet.

Du kan se en liste over de egenskaber, der kan indstilles for hvert enkelt objekt, i appendikset "Egenskaber for objekter i Mediator".

Når du slipper Indstil egenskab-handlingen i det aktive felt i dialogboksen Begivenheder, vises følgende dialogboks:

Objekt: Vælg det objekt, du vil ændre en egenskab for.

Egenskab: Vælg den ønskede egenskab (klik på pilen for at vælge på en liste over de egenskaber, der gælder for objektet (på engelsk)).

Konstant værdi: De fleste egenskaber bruger talværdier, f.eks. Width og Height, og du kan ændre værdien ved at indtaste en ny værdi i dette felt. Hvis du har valgt en farveegenskab (Color, Glow, Shadow), vises en farveknapp:



➤ Dobbeltklik på knappen for at åbne standarddialogboksen Farver og vælge den ønskede farve.

Værdi som udtryk: Brug dette felt til at angive den nye værdi for egenskaben som variabel eller udtryk. I dette felt kan du referere til en af det valgte objekters egne egenskaber eller til et andet objekts egenskab ved at bruge notationen *Objekt.Egenskab*, hvor *Objekt* er navnet på objektet, og *Egenskab* er navnet på egenskaben.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatører, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Eksempel 1: For at ændre bredden af et objekt (billede) til det samme som bredden af et andet objekt (rektangel) udfyldes dialogboksen Indstil egenskab således:

Indstil egenskab

Objekt: Billede

Egenskab: Width

☐ Konstant værdi 82

☒ Værdi som udtryk: Rektangel.Width

Varighed (ms): 0

Hjælp OK Annuller

Eksempel 2: For at ændre højden af et objekt (rektangel) til det samme som bredden af et andet objekt (billede) udfyldes dialogboksen Indstil egenskab således:

Indstil egenskab

Objekt: Rektangel

Egenskab: Height

☐ Konstant værdi 113

☒ Værdi som udtryk: Billede.Width

Varighed (ms): 0

Hjælp OK Annuller

Eksempel 3: For at ændre værdien af en egenskab gentagne gange, hver gang en bruger klikker på en knap, udfyldes feltet 'Værdi som udtryk' efter formelen *Objekt.Egenskab + værdi* (hvor *værdi* kan være en fast værdi, en variabel, eller indholdet af et inputobjekt).

☒ Værdi som udtryk Rektangel.Width+100	☒ Værdi som udtryk Rektangel.Width+X	☒ Værdi som udtryk Rektangel.Width+Input.Text
--	--	---

Varighed (ms): I feltet Varighed kan du angive, hvor lang tid egenskabsændringen skal vare. Varigheden angives i millisekunder (1.000 millisekunder = 1 sekund).

Du kan også bruge variabler og udtryk i feltet Varighed. Du kan f.eks. angive en variabel eller indholdet af et inputobjekt i stedet for en fast værdi.

Varighed (ms): 2000	Varighed (ms): Tid	Varighed (ms): Input.Text
------------------------	-----------------------	------------------------------

I det øjeblik handlingen aktiveres, læses variabelens eller udtrykkets aktuelle værdi og bruges som varighed. Du kan ændre variabelen eller udtrykket, mens handlingen afvikles. Dette betyder ikke noget for den nuværende handling, men gælder for alle efterfølgende handlinger, der bruger den samme variabel.

Eksempel: Hvis du vil flytte et objekt til en anden X-position (gemt i en variabel) og vil sikre dig, at hastigheden altid er den samme, uanset hvor langt den nye X-position er fra den aktuelle position, kan du bruge forskellen mellem de to X-værdier som varighed (evt. ved at multiplicere eller dividere den med en passende faktor).

Ændring af flere egenskaber

For hver Indstil egenskab-handling kan du ændre én egenskab foret objekt på siden.

Hvis du ønsker at ændre flere egenskaber på det samme objekt, trækker du ganske enkelt flere Indstil egenskab-handlinger ind i feltet og vælger det samme objekt, men forskellige egenskaber.



Du kan også overveje at bruge Animationsspor-handlingen. Med denne handling kan du vælge samtlige egenskaber på én gang.



Hvis du afvikler flere Indstil egenskab-handlinger med fast varighed på et objekt, og dernæst afvikler en Indstil egenskab-handling med en varighed på 0 på det samme objekt, vil de igangsatte Indstil egenskab-handlinger blive stoppet. Undgå dette ved at indstille varigheden af den nye handling til 1 millisekund.

Animer (fanen Multimedier)



Animer-handlingen lader dig bevæge objekter hen over skærmen.

Før en animation kan finde sted, skal du have defineret den animationssti, objektet skal følge. Yderligere oplysninger finder du under "Animationssti-objektet".

Så snart du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:

Objekt, der skal animeres: Her vælger du det objekt, du ønsker at animere. Klik på knappen Gennemse , og vælg objektet på objektlisten.

Animationssti: Her vælger du den animationssti, objektet skal følge. Klik på knappen Gennemse, og vælg animationsstien på objektlisten. Det forudsætter selvfølgelig, at du allerede har oprettet en animationssti, objektet kan følge. Hvis du kun har oprettet én animationssti, vises den automatisk i feltet.

Varighed: Her indstiller du animationens varighed i millisekunder (1.000 millisekunder = 1 sekund). Denne varighed er uafhængig af hastighedskontrollen, som beskrives nedenfor.

 **Avanceret** Du kan bruge variabler og udtryk i feltet Varighed. Du kan f.eks. angive en variabel i stedet for en fast værdi. Når animationen aktiveres, vil variabelens aktuelle værdi blive aflæst og brugt som varighed. Du kan ændre variabelens værdi under en animation, men dette påvirker kun efterfølgende animationer med samme variabel. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Under feltet Varighed er der fire alternativknapper. Hver af disse vælger forskellige typer animation. Den type, du vælger, bestemmer startpunktet for animationen:

- **Normal:** Objektet følger animationsstien slavisk. Når animationen starter, "springer" objektet fra sin aktuelle position til det første punkt i animationsstien. Herefter følger objektet animationsstien fra det første punkt til det sidste punkt. Springet kan virke unaturligt, og denne form for animation bruges derfor oftest, hvis objektet er skjult, når animationen starter. Du kan markere afkrydsningsfeltet 'Vis objekt automatisk' for automatisk at vise et skjult objekt, når animationen begynder.
- **Brug objekt som første animationspunkt:** Objektets aktuelle position bruges som udgangspunkt for animationen. Det betyder, at det første punkt i animationsstien faktisk bliver punkt nummer to, fordi objektet først flyttes fra sin aktuelle position til begyndelsen af animationsstien. Når objektet når det første punkt på animationsstien, fortsætter det langs denne. Tiden i feltet Varighed angiver tiden fra objektets første bevægelse, til det når enden af animationsstien.
- **Flyv til objektposition:** Her forskydes animationsstiens position, så animationen ikke finder sted, hvor animationsstien faktisk er anbragt, men parallelforskuet. Du skal forestille dig, at det er animationsstien, der er parallelforskuet, således at den ender i objektets aktuelle position. Det medfører, at objekter kan "flyve" ind på skærmen, idet de følger animationsstien og stopper nøjagtig på det punkt, hvor du oprindeligt anbragte dem. Denne indstilling bruges normalt, når objektet starter med at være skjult.
- **Flyv fra objektposition:** Igen er animationsstien parallelforskuet. Animationsstien er placeret, således at objektet starter fra dets nuværende position og herefter følger stien. Denne indstilling kan bruges til at få objekter til at "flyve" ud af skærmen og anvendes oftest, når objektet er synligt, før animationen starter.

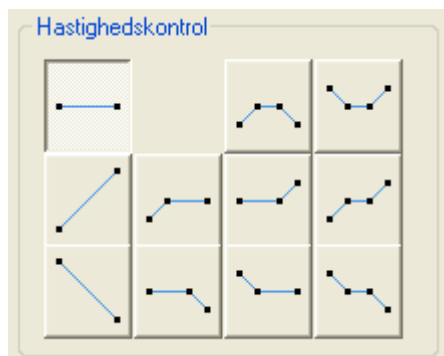
Baglæns: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis animationen skal starte fra sidste punkt i den markerede animationssti og ende i det første punkt. Denne funktion er nyttig, hvis du ønsker at animere et objekt frem og tilbage langs en kompleks linje eller kurve, eller hvis du vil animere flere objekter fra begge sider af skærmen langs den samme type animationssti.

Gentag: Med denne indstilling startes animationen igen, så snart objektet når slutningen af animationsstien.

Vis objekt automatisk: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, vises skjulte objekter automatisk, når animationen starter. Dette er nyttigt, hvis du har flere skjulte objekter på siden, som du vil animere et efter et - eller hvis du vil animere objekter langs en animationssti, der starter uden for skærmen.

Følg animationsstiens vinkel: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, roterer det animerede objekt i samme retning (vinkel) som animationsstiens punkter. Derfor følger objektet ikke blot animationsstien, men roterer også i samme retning. I de fleste tilfælde vil dette få animationen til at se mere naturlig ud.

Hastighedskontrol: Denne gruppe kontrolelementer angiver accelerationen af animationen. Som standard er animationshastigheden konstant.



Hastighedsknapperne repræsenterer objektets acceleration og deceleration i animationen.

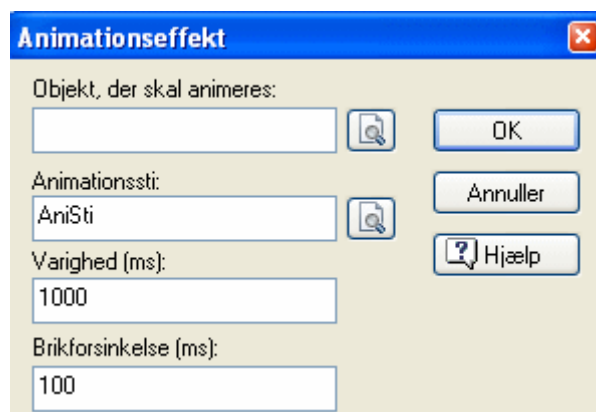
- En vandret linje betyder, at hastigheden ikke ændres.
 - En stigende linje betyder, at objektet accelererer.
 - En faldende linje betyder, at objektet decelererer.
- Klik på den hastighedsknap, der får din animation til at fremtræde bedst muligt.

Animationseffekt (fanen Multimedier)



Med Animationseffekt-handlingen kan du animere et objekt tværs over skærmen, mens det splittes op i små stykker, også kaldet brikker.

Når du trækker Animationseffekt-handlingen ned i det aktive felt, vises dialogboksen Animationseffekt. Den øverste halvdel af denne ses her:



Objekt, der skal animeres: Her vælger du det objekt, du vil animere. Klik på knappen Gennemse , og vælg objektet på objektlisten.

Animationssti: Her vælger du den animationssti, objektet skal følge. Klik på knappen Gennemse, og vælg animationsstien på objektlisten. Hvis du kun har oprettet én animationssti, vises den automatisk i dette felt.

Varighed: Her indtaster du animationstiden for hver brik. Værdien angives i millisekunder (1.000 millisekunder = 1 sekund). Varigheden er uafhængig af hastighedskontrollen.

Du kan bruge variabler og udtryk i feltet Varighed. Du kan f.eks. angive en variabel i stedet for en fast værdi. Når animationseffekten aktiveres, vil variabelens aktuelle værdi blive aflæst og brugt som varighed. Du kan ændre variabelens værdi under en animationseffekt, men dette påvirker kun efterfølgende animationseffekter med samme variabel. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Brikforsinkelse: Hver brik animeres langs animationsstien. Her indtaster du forsinkelsen mellem hver brik i millisekunder.

Definition af brikstørrelse

Indstillingerne under 'Brikstørrelse' afhænger af, hvilken type objekt der skal animeres.

Tekstbaserede objekter

Hvis du har valgt et tekstbaseret objekt (overskrift eller tekst), ser 'Brikstørrelse' ud som følger:

Linje: Klik her for at animere det valgte tekstobjekt én linje ad gangen (dette virker kun med tekstobjekter med flere linjer, da en overskrift jo kun består af én linje).

Ord: Klik her for at animere det valgte tekstobjekt et ord ad gangen.

Bogstav: Klik her for at animere det valgte tekstobjekt ét tegn ad gangen.



For at få tekst til at blive vist ét tegn ad gangen uden at animere tegnene kan du oprette en animationssti, der kun består af ét punkt. Vælg herefter 'Bogstav' og 'Flyv til objekt' i dialogboksen Animationseffekt.



Lyseffekt og skygge deaktiveres, mens animationseffekten er aktiv. Så snart animationseffekten er færdig, gendannes lyseffekt og skygge.

Andre objekter

Hvis du har valgt andre typer objekter eller grupper, ser 'Brikstørrelse' ud som følger:

Når animationseffekten udløses, opdeles det valgte objekt eller gruppen i brikker, og hver brik animeres nu langs den valgte animationssti. Her kan du vælge størrelsen af de brikker, objektet eller gruppen skal opdeles i.

Bredde: Indstiller bredden af brikkerne i pixel.

Højde: Indstiller højden af brikkerne i pixel.

Medmindre du vælger indstillingen Tilfældig, vises brikken i øverste venstre hjørne først, derefter den anden brik i øverste række, derefter tredje brik i øverste række og så fremdeles. Dernæst vises første brik i anden række, anden brik i anden række osv.

Opdeling af objekter i brikker

Antallet af pixels i 'Brikstørrelse' bruges til at opdele objektet i brikker fra venstre mod højre og oppefra og ned. Hvis objektets størrelse målt i pixels ikke kan divideres med værdierne i felterne med brikstørrelse (og resultatet derfor ikke bliver et helt tal), bliver den nederste række og/eller højre kolonne af brikker større end de andre brikker.

Animationseffekter ser bedst ud, når alle brikker har samme størrelse. Derfor er det som regel en god idé at tage sig tid til at beregne en højde og bredde, som fungerer for objektet:

- Undersøg størrelsen af objektet i dialogboksen Egenskaber (Højde og Bredde på fanen Generelt).
- Vælg en passende størrelse til brikkerne ved at finde et tal, længden og bredden af objektet kan divideres med uden rest.
- Indtast denne brikstørrelse i dialogboksen Animationseffekt.

Definition af effekten

I højre side af dialogboksen definerer du animationseffekten.

Flyv til objekt (vis): Marker dette afkrydsningsfelt, hvis du vil vise et usynligt objekt eller animere et objekt, der befinder sig uden for siden. Objektet opdeles i brikker og animeres én brik ad gangen. Når animationen er forbi, forbliver objektet synligt på siden.

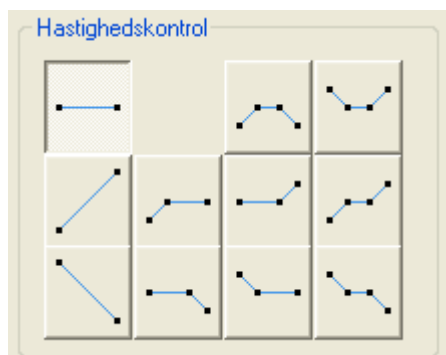
Flyv fra objekt (skjul): Marker dette afkrydsningsfelt, hvis du vil skjule et synligt objekt eller animere et objekt væk fra siden. Objektet opdeles i brikker og animeres én brik ad gangen. Når animation af hver brik er forbi, forbliver brikken skjult.

Flyt objekt: Marker dette afkrydsningsfelt, hvis du vil animere et objekt, der allerede er synligt på siden. Objektet opdeles i brikker og animeres én brik ad gangen. Når animationen er forbi, forbliver objektet synligt på siden.

Tilfældig: Hvis du ikke markerer dette afkrydsningsfelt, animeres brikkerne én ad gangen startende i øverste venstre hjørne eller med det første bogstav eller ord eller den første linje. Markeres feltet, animeres brikkerne i tilfældig rækkefølge.

Definition af hastigheden

Den nederste del af dialogboksen giver dig mulighed for at indstille effektens hastighed på nøjagtigt samme måde som med Animer-handlingen. Yderligere oplysninger finder du under "Animer".



Beregning af den samlede varighed

Animationseffektens samlede varighed kan beregnes på følgende måde:

$$[(\text{antal brikker} - 1) \times \text{brikforsinkelse}] + \text{varighed}$$

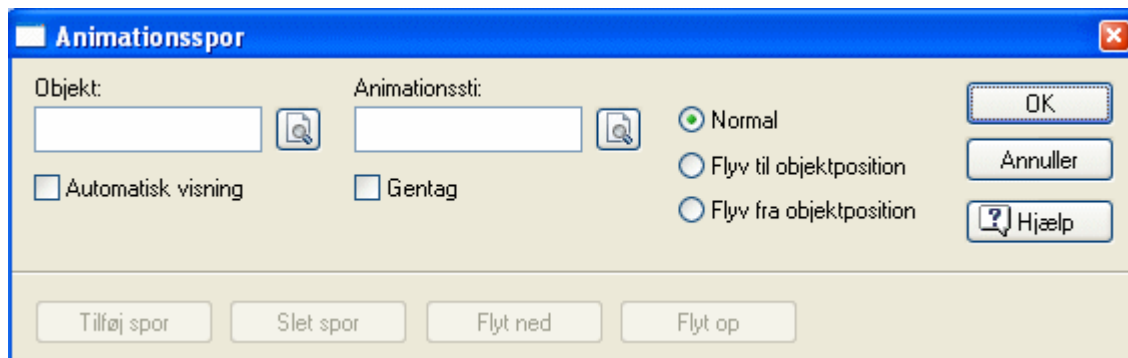
Animationsspor (fanen Multimedier)



Animationsspor-handlingen giver dig fuldstændig kontrol over dine objekters position under en animation. Den giver dig også mulighed for at ændre en eller flere objekttegenskaber på én gang, også under animation af et objekt. Yderligere oplysninger om de tilgængelige egenskaber finder du i "Appendiks 2: egenskaber for objekter i Mediator".

Når du slipper Animationsspor-handlingen i dialogboksen Begivenheder, åbnes dialogboksen Animationsspor.

Den øverste del af dialogboksen ser således ud:



- Vælg det objekt, hvis egenskaber du vil ændre, i feltet **Objekt**.
- Vælg den animationssti, det valgte objekt skal følge, i feltet **Animationssti**.

Det er ikke nødvendigt at vælge en animationssti. Du kan bruge Animationsspor-handlingen til at ændre egenskaberne for det valgte objekt uden at animere det.

Automatisk visning: Hvis objektet er skjult, bliver det vist, når animationen starter

Gentag: Gentager animationen uendeligt

Normal: Normal animation (starter ved det første animationspunkt)

Flyv til ...: Animationen slutter ved objektets aktuelle position

Flyv fra ...: Animationen starter ved objektets aktuelle position

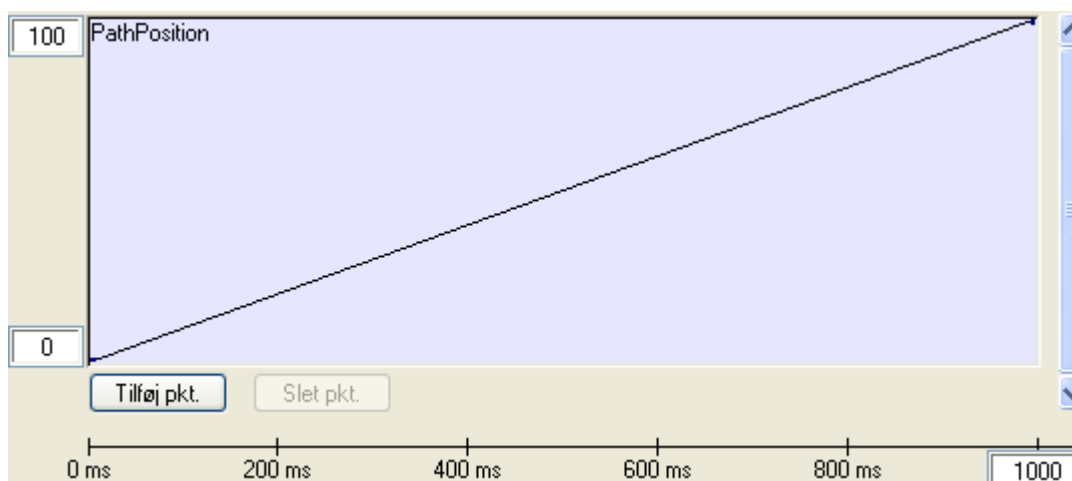
Brug af PathPosition-spor

Når du vælger en animationssti, spørger Mediator, om du vil tilføje et "PathPosition-spor".

Med et PathPosition-spor kan du animere et objekt frem og tilbage langs en animationssti. Du kan indstille den samlede tid for animationen og bestemme, hvornår og hvor på animationsstien du vil vende eller afbryde animationen.

- Hvis du klikker på Nej, animeres objektet langs den valgte animationssti ved hjælp af den valgte metode (Normal, Flyv til eller Flyv fra) og i den tid, der er valgt nederst i dialogboksen Animationsspor.
- Hvis du klikker på Ja, tilføjes der et PathPosition-spor.

PathPosition-sporet ser således ud:



 Husk, at du kan skalere de fleste dialogbokse i Mediator ved at trække i dialogboksens sider.

PathPosition-sporet (og alle andre spor, der tilføjes med Animationsspor-handlingen) har to felter mærket 0 og 100 til venstre. Disse felter viser animationsstiens start- og slutpunkter i procent, hvor 0 er stiens første punkt, og 100 er dens sidste punkt.

Nederst til højre i dialogboksen vises den tildelte tid (som standard 1000 ms). Du kan ændre tiden ved at klikke i feltet og indtaste en ny værdi. Tidslinjen nederst i dialogboksen viser den tid, der bruges til animationen.

PathPosition-sporet indeholder to vektorpunkter forbundet med en opadgående linje. Et PathPosition-vektorpunkt er et referencepunkt (ikke et punkt på animationsstien), der viser, hvor det animerede objekt befinder sig på animationsstien i procent.

De to vektorpunkter er som standard altid placeret ved 0 og 100, men du kan ændre dette, hvis du vil. Når vektorpunkterne er placeret ved 0 og 100, animeres objektet fra det første punkt på animationsstien til det sidste. Du kan imidlertid tilføje flere vektorpunkter for at sænke eller hæve hastigheden på animationen, vende den om eller afbryde den midlertidigt.

Tilføjelse af vektorpunkter

➤ Klik på **Tilføj pkt.** for at anbringe et nyt vektorpunkt på sporet.

Markøren ændres til et kryds, og du kan nu klikke på et vilkårligt sted på sporet for at indsætte et nyt vektorpunkt. Vektorpunktet vises som en gul prik på sporet mellem de to vektorpunkter, der allerede er placeret.

- Hvis linjen mellem to vektorpunkter stiger, fortsætter animationen langs animationsstien.
- Hvis linjen mellem to vektorpunkter falder, er animationen vendt om.
- Hvis linjen mellem to vektorpunkter er vandret, er animationen midlertidigt afbrudt.



Jo stejlere linjen mellem to vektorpunkter er, jo hurtigere bevæger animationen sig i det pågældende tidsrum.

Det er ofte umuligt at indsætte vektorpunktet, præcis hvor det skal være. Du kan kontrollere vektorpunktets position med stor nøjagtighed ved at indtaste placeringsværdierne manuelt i felterne under sporet. Værdierne angives i millisekunder (1000 ms = 1 sekund).

454	#	73
-----	---	----

Det venstre felt angiver vektorpunktets placering i tid (X-aksen). Det højre felt angiver i procent, hvor tæt animationssporet er på slutpunktet (Y-aksen).

Markering og redigering af vektorpunkter

Når du indsætter et nyt vektorpunkt, vises det med gult for at angive, at det er markeret.

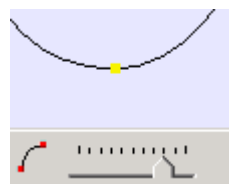
- Du kan markere et andet vektorpunkt blot ved at klikke på det, så det bliver gult.
- Klik på punktet med museknappen, og hold den nede for at trække det (op, ned, til højre eller til venstre) til den ønskede position på sporet.

Du kan også ændre vektorpunktets position manuelt. Når vektorpunktet er markeret, vises dets placeringsværdier og kurveindstillinger nederst i dialogboksen.

		482	#	18
--	--	-----	---	----

Du kan ændre værdierne i disse to felter ved at klikke i felterne og indtaste de nye værdier manuelt.

Med kurveværktøjet kan du indstille animationens acceleration og deceleration.



- Du kan gøre dette ved at markere et vektorpunkt og trække i skyderen for at ændre animationssporets form. Herved ændres animationens accelerationsparametre.

Sletning af vektorpunkter

- Du kan slette et vektorpunkt ved at markere det og klikke på **Slet pkt.** Du kan ikke fortryde sletning af et vektorpunkt.

Ændring af animationens varighed

Du kan ændre animationens samlede varighed i tidsfeltet (i nederste højre hjørne af dialogboksen). Klik i feltet, og indtast den samlede varighed i millisekunder (1000 ms = 1 sekund).

Vektorpunkternes placering er ikke fast, men proportionel i forhold til den angivne varighed. Når du ændrer den samlede varighed, fordeles de vektorpunkter, du har indsat i samtlige spor (både PathPosition- og egenskabsspor) proportionelt i forhold til den nye varighed.

Eksempel:

Din animations samlede varighed er 1000 ms. Du har indsat vektorpunkter ved 250, 500 og 750 (dvs. ved $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ og $\frac{3}{4}$ af den samlede varighed).

Du ændrer nu varigheden til 4000 ms. Vektorpunkterne flyttes til henholdsvis 1000, 2000 og 3000 (stadig $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ og $\frac{3}{4}$ af den samlede varighed).



Den samlede varighed gælder ikke kun for ét spor, men for alle tilføjede spor (PathPosition- og egenskabsspor). Hvis du ændrer varigheden, påvirker det derfor alle tilføjede spor og vektorpunkter.

Brug af egenskabsspor

Handlingen Animationsspor giver dig også mulighed for at ændre en eller flere egenskaber for et objekt under kørslen.

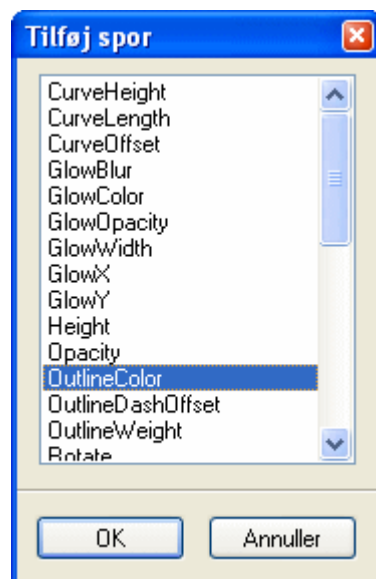
Med ganske få undtagelser (f.eks. strengegenskaber som stinavne eller filnavne) er alle de objekttegenskaber, der vises i dialogboksen Egenskaber, også tilgængelige som egenskabsspor.

Du kan føje så mange egenskabsspor til handlingen Animationsspor, som du vil, men du kan kun ændre egenskaberne for ét objekt med hver Animationsspor-handling. Hvis du vil ændre egenskaberne for flere objekter på én gang, skal du trække en ny Animationsspor-handling ind i det aktive felt og vælge et andet objekt.



- Du kan tilføje et egenskabsspor ved at klikke på knappen **Tilføj spor.**

Afhængigt af, hvilket objekt du har valgt, vises følgende dialogboks:



- Vælg en egenskab på listen, og klik på OK for at føje egenskabssporet til dialogboksen Animationsspor.

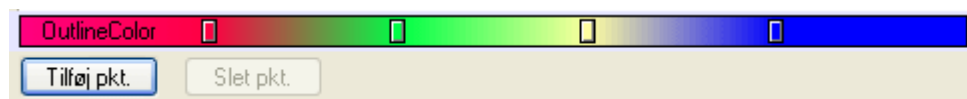
Egenskabernes navne vises på engelsk. Du kan finde en oversigt over samtlige egenskaber for objekter i Mediator med både danske og engelske navne i appendiks 2.



Du behøver ikke tilføje et PathPosition-spor for at tilføje egenskabsspor.

Egenskabssporets udseende og standardværdier afhænger af den valgte egenskab:

- Hvis du vælger en egenskab, der omhandler **farve** (Color, Color2, FillColor, FillColor2, ShadowColor, GlowColor etc.), tilføjes der et farvespor.



- Hvis du vælger **Height** eller **Width**, tilføjes der et spor med minimumværdien 4 og en maksimumværdi på det dobbelte af dokumentstørrelsen, dvs. den maksimale størrelse af objekter i Mediator.
- **Opacity**-spor har værdier fra 0 til 100 (procent).
- **Size**-sporet (hvor du kan ændre Height og Width proportionelt) har værdier fra 1 til 200.

Tilføjelse af vektorpunkter

Når du har valgt et egenskabsspor, bliver knappen Tilføj pkt. tilgængelig.

Et vektorpunkt er et tidsreferencepunkt, der angiver, hvornår og hvordan den valgte egenskab ændres.

- Klik på **Tilføj pkt.** for at tilføje et nyt vektorpunkt.

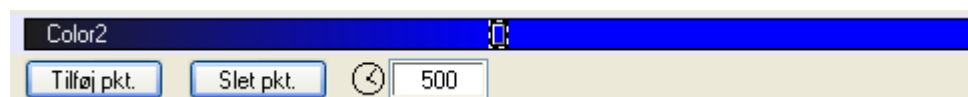
Markøren ændres til et kryds, og du kan nu klikke på et vilkårligt sted på sporet for at indsætte et nyt vektorpunkt.

Arbejde med farverelaterede spor

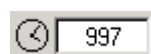
Nedenstående beskrivelse gælder for alle farverelaterede spor.

Når du indsætter et vektorpunkt på sporet, åbnes dialogboksen Farver, hvor du kan vælge den ønskede farve.

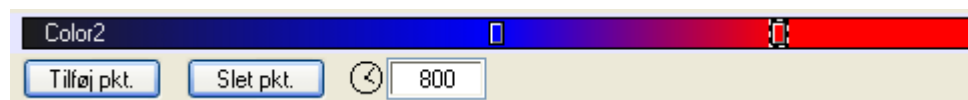
Farvesporet ændres, og du kan se overgangen fra den ene farve til den anden. Jo længere fra hinanden du indsætter vektorpunkterne, jo længere tid tager overgangen.



Når du har indsat vektorpunktet, kan du ændre tidsindstillingen ved at markere vektorpunktet og trække det til den ønskede position eller indtaste værdien manuelt i tidsfeltet.



- Klik på Tilføj pkt. for at indsætte et nyt vektorpunkt på farvesporet.



Arbejde med andre spor

Alle vektorpunkter, du indsætter på sporet, vises med en gul prik.

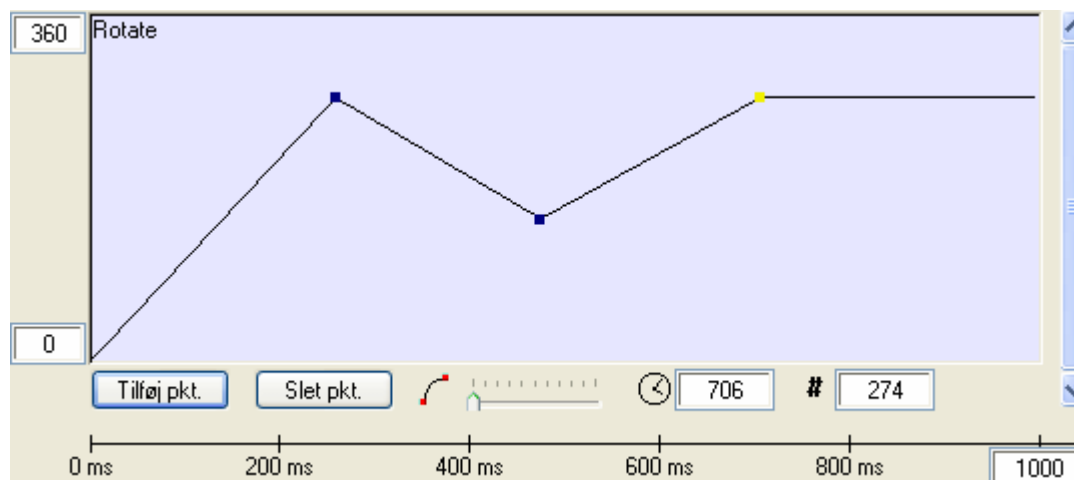
Vektorpunktets position og egenskabsændring vises i de to felter under sporene.



Det venstre felt viser vektorpunktets tidsplacering i millisekunder (X-aksen). Det højre felt er egenskabsændringen (Y-aksen).

Når du har indsat vektorpunktet, kan du ændre tids- og egenskabsindstillingen ved at markere vektorpunktet og trække det til den ønskede position eller indtaste værdien manuelt i felterne.

- Klik på Tilføj pkt. igen for at indsætte et nyt vektorpunkt på sporet.



- Hvis linjen mellem to vektorpunkter stiger, øges egenskabens værdi.
- Hvis linjen mellem to vektorpunkter falder, mindskes egenskabens værdi.
- Hvis linjen mellem to vektorpunkter er vandret, er egenskabens værdi uændret.

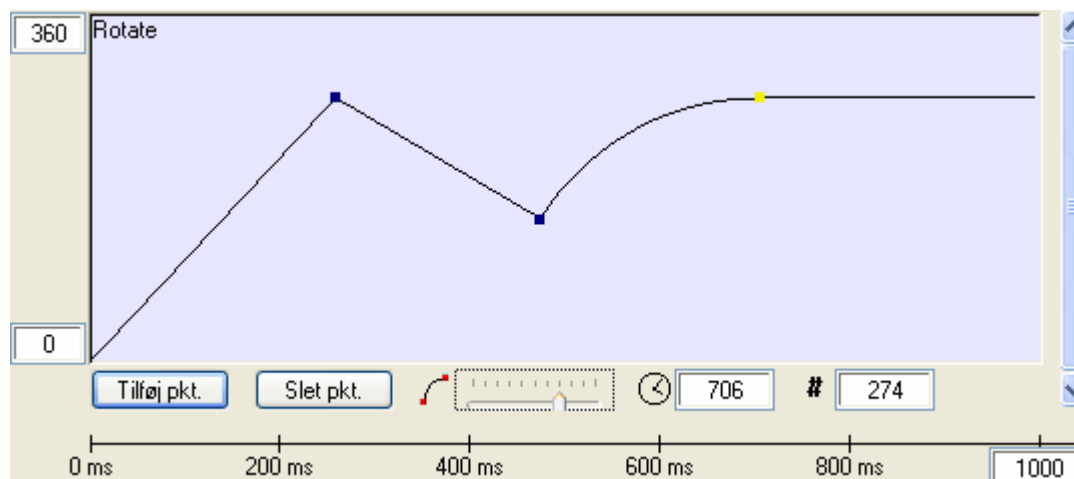


Jo stejlere linjen mellem to vektorpunkter er, jo hurtigere ændres egenskaben i det pågældende tidsrum.

Med kurveværktøjet kan du indstille animationens acceleration og deceleration.



- Du kan gøre dette ved at markere et vektorpunkt og trække i skyderen for at ændre animationssporets form. Herved ændres accelerationsparametrene.



Flytning og sletning af spor

- Du kan slette et spor ved at markere det og klikke på **Slet spor**. Du kan ikke fortryde sletning af et spor.

Når du har tilføjet mere end ét spor, bliver knapperne Flyt op og Flyt ned tilgængelige. Du kan bruge dem til at flytte et spor op eller ned i dialogboksen Animationsspor for at få et bedre overblik.

Lyd (fanen Multimedier)



Med denne handling kan du afspille og stoppe en lyd. Så snart du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes dialogboksen Lyd:



Du kan også trække lyde direkte fra kategorien Lyde i multimediekataloget. Der oprettes herefter automatisk en lydhandling, der placeres i dialogboksen Begivenheder for den side eller det objekt, du trak lyden hen til. Du kan høre et eksempel på lyden ved at holde musemarkøren over den i multimediekataloget. Yderligere oplysninger finder du under "Multimediekatalogets indhold".

➤ Klik på knappen Gennemse  for at vælge den lydfil, du vil afspille.

Mediator understøtter lyd i følgende formater: Wave (*.wav), MIDI (*.mid) og MPEG3 (*.mp3). Hvis du vil indsætte en WMA-lyd i projektet, skal du i stedet bruge Media Player-objektet.

Gentag: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, gentages lyden, til den afbrydes af f.eks. en anden lydhandling.

Afbryd nuværende MIDI-lyd: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, stoppes alle MIDI-filer, der i øjeblikket afspilles. Medmindre computeren understøtter afspilning af flere MIDI-lyde samtidig, kan Mediator kun afspille én MIDI-lyd ad gangen.

Afbryd nuværende Wave-lyd: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, stoppes alle Wave-filer, der i øjeblikket afspilles. Hvis eksisterende Wave-lyde ikke stoppes, afspilles samtlige aktive lyde samtidig, og Mediator blander lyden.



MP3-formatet er faktisk en komprimeret Wave-fil. For at stoppe en *.mp3 fil skal du bruge 'Afbryd nuværende Wave-lyd'.

Anvend streaming (kun muligt ved eksport til Flash): Hvis dette afkrydsningsfelt ikke er markeret, hentes lyden, så snart siden med lydhandlingen vises. Hvis det derimod er markeret, hentes lyden først, når lydhandlingen udløses. Ved at markere feltet vil du dermed kunne forbedre din Flash-præsentation, hvis du har flere lydhandlinger på siden, specielt hvis de ikke nødvendigvis skal afspilles alle sammen.

Der er dog to begrænsninger i Flash Player, som påvirker denne indstilling:

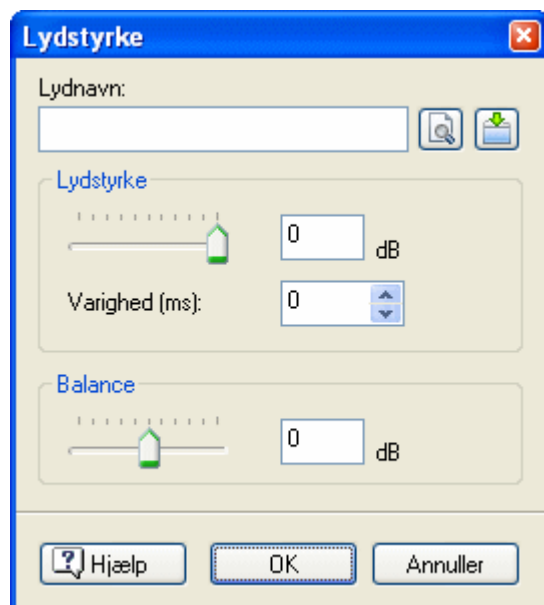
- Du kan kun anvende streaming til MP3-lyd.
- Lyd, der streames på denne måde, kan ikke gentages (ved at aktivere indstillingen 'Gentag').

Buffer (s): Er sat til 4 sekunder, der normalt burde være tilstrækkeligt. Hvis projektet imidlertid bruger en lyd samtidig med en processorkrævende effekt, der varer mere end 3-4 sekunder, kan du undgå huller i afspilningen af lyden ved at øge størrelsen af bufferen.

Lydstyrke (fanen Multimedier)



Lydstyrke-handlingen giver dig mulighed for at kontrollere lydstyrken og balancen for alle lyde.



Lydnavn: Vælg den lyd, du vil justere. Lyden kan være en lydfil, et video-objekt eller en lydresource.

Lydressourcer og video-objekter er lette at vælge - åbn blot objektlisten som normalt.

Med lydfiler skal du indtaste filnavnet **uden** stien. Hvis du f.eks. afspiller lydfilen "'c:\data\lyde\sang.wav'", skal du skrive "sang.wav". Du kan også gøre dette med lydfiler, der er startet på en anden side.



Hvis der kun er én lydkilde på siden, vælges denne automatisk.

Lydstyrke: Brug dette felt til at angive det nye lydstyrkeniveau. Du kan indtaste niveauet manuelt eller bruge skydeknappen. Skalaen går fra 0 til -100, hvor 0 er uændret, og -100 slår lyden helt fra.



Nogle musikfiler og lyde er optaget ved så lav en lydstyrke, at lyden måske forsvinder længe før -100. Lydstyrke måles i decibel, som er en logaritmisk skala, ikke en lineær. -50 er derfor ikke det samme som at skrue halvt ned for lyden. For at halvere lydstyrken skal du indstille Lydstyrke til omkring -12.

Varighed: I dette felt angiver du, hvor lang tid det skal tage at skifte fra den nuværende lydstyrke til den nye lydstyrke (i millisekunder).

Balance: Her kan du indstille balancen mellem de to højttalere. Dette virker kun med stereolyd.

Anvendelsesmuligheder

- Justering af lydstyrke for lyde og musik.
- Justering af flere lyde til samme lydstyrke.
- Reduktion af baggrundsmusik, når en anden lyd (f.eks. tale) afspilles, og tilbagevenden til normal lydstyrke, når den anden lyd er færdig.
- Understregning af bevægelser på skærmen (et objekt bevæger sig fra venstre mod højre på skærmen, og lyden følger efter for at give en stereoeffekt).



Lydstyrkehandlingen kan kun anvendes i forbindelse med lyde, som allerede er blevet startet. Hvis du f.eks. vil skrue ned for lydstyrken, skal du først bruge Lyd-handlingen og derefter Lydstyrke-handlingen. Når disse handlinger er blevet placeret i dialogboksen Begivenheder, opnår du det ønskede resultat ved at udløse Lydstyrke-handlingen lige efter Lyd-handlingen.

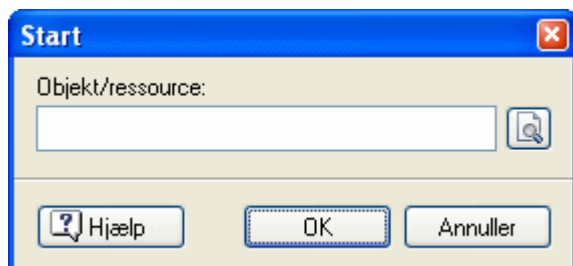
Start/Stop/Pause (fanen Multimedier)

Start



Med denne handling kan du starte en video, en animeret GIF, en ressource eller et inputobjekt.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



- Klik på knappen Gennemse  for at åbne objektlisten og vælge det objekt, der skal startes.

Stop



Med denne handling kan du stoppe en video, en animeret GIF, en ressource eller et inputobjekt. I modsætning til Pause-handlingen spoler Stop-handlingen en video eller GIF tilbage til start.

- Klik på knappen Gennemse for at åbne objektlisten og vælge det objekt, der skal stoppes.

Pause



Brug Pause til midlertidigt at afbryde en video, en animeret GIF eller en ressource.

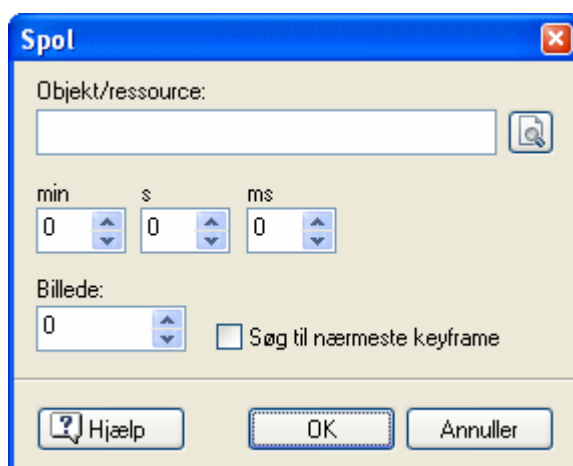
- Klik på knappen Gennemse for at åbne objektlisten og vælge det objekt, der skal afbrydes.

Spol (fanen Multimedier)



Ved hjælp af denne handling kan du spole frem eller tilbage i en video eller en animeret GIF.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



- Klik på knappen Gennemse  ved siden af feltet 'Objekt/ressource' for at åbne objektlisten og vælge den ønskede video eller GIF.

min - s - ms: I disse tre felter kan du angive det nøjagtige tidspunkt i objektet, der skal spoles til (i minutter, sekunder og millisekunder).

Billede: En video består af en masse enkeltbilleder (også kaldet "frames"). Med denne indstilling kan du spole til et bestemt billede. Du kan evt. bruge et af de freeware-værktøjer, der findes på internettet, til at finde videoens rammehastighed.

Søg til nærmeste keyframe: Hvis du ikke har brug for at spole til et bestemt billede eller tidspunkt, går spoling ofte hurtigere med denne indstilling. De fleste videoer består ikke kun af keyframes ("hele billeder"), men også af mellembilleder, der kun gemmer informationer om ændringer fra den sidst viste keyframe. Dette gøres for at minimere størrelsen af en video, da hver 10. eller 12. billede i en video er en keyframe. Med denne indstilling kan computeren bruge keyframes med det samme i stedet for at skulle generere billedet ud fra mellembillederne.

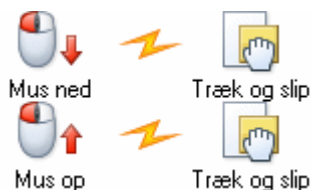
Træk og slip (fanen Multimedier)



Du kan give slutbrugeren mulighed for at trække og slippe objekter, mens projektet kører. Dette sætter dig i stand til at oprette projekter med mere interaktivitet, f.eks. puslespil, interaktive spil, computerbaseret undervisningsmateriale og så videre.



Træk og slip-handlingen bruges ofte med begivenhederne *Mus ned* og *Mus op* samt systemvariablen *@ThisObject* for at referere til objektet. Du kan finde denne kombination på fanen *Bruger* i dialogboksen *Begivenheder*.



Når du slipper Træk og slip-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



Objekt, der skal trækkes: Vælg det objekt der skal kunne trækkes (og slippes) ved at klikke på knappen Gennemse og vælg objektet på objektlisten.



Denne handling kan ikke bruges til alle objekter. Kun de relevante objekter vises på objektlisten.

Træk: Marker dette afkrydsningsfelt for at lade det valgte objekt blive trukket, så længe den tilknyttede begivenhed er aktiv. For det meste bruges *Mus ned*-begivenheden, hvilket vil sige, at brugeren kan flytte objektet, så længe venstre museknap holdes nede.

Slip: Marker dette afkrydsningsfelt for at slippe objektet, når den tilknyttede begivenhed indtræffer. For det meste bruges *Mus op*-begivenheden (kombineret med *Mus ned*). I det øjeblik musetasten slippes, bliver det trukne objekt også sluppet.

Skift: Hvis dette afkrydsningsfelt er markeret, trækkes objektet, når der udløses en bestemt handling. Objektet slippes igen, når handlingen gentages. Skift er specielt beregnet til Museklik-begivenheden, så brugeren kan klikke på objektet for at trække det og klikke på det igen for at slippe det.

Træk ikke uden for vindue: Objektet kan ikke bevæges uden for siden (Mediator-vinduet), men stoppes, når sidekanten nås. Hvis dette afkrydsningsfelt ikke er markeret, kan brugeren slippe objekter uden for siden (og ikke trække dem tilbage). Dette kan være upraktisk, og det anbefales derfor i de fleste tilfælde at lade dette afkrydsningsfelt være markeret.

Læg trukket objekt forrest: Så snart et objekt trækkes, placeres det foran alle andre objekter. På denne måde forsvinder et trukket objekt ikke bag andre objekter på siden.



Det objekt, Træk og slip-handlingen bruges på, er som regel det objekt, du har valgt under 'Objekt, der skal trækkes' (hvis der klikkes på et bestemt rektangel, trækkes dette rektangel). Systemvariablen @ThisObject kan så bruges til at vælge objektet. Det er dog også muligt at klikke på ét objekt og trække et andet.

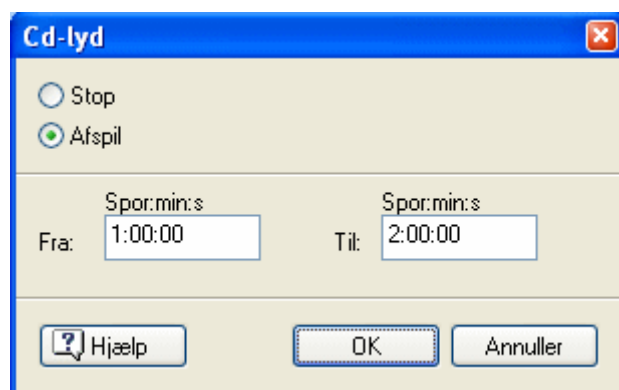


Hvis det objekt, du trækker, skal gå tilbage til udgangspositionen i visse situationer, skal du gemme dets originale X- og Y-værdier i variabler, før det trækkes. Du vil dermed kunne flytte det tilbage med Indstil egenskab-handlingen.

Cd-lyd (fanen Multimedier)



Cd-lyd-handlingen giver dig mulighed for at afspille lydspor fra en cd, så du kan inkludere lyde eller musik af høj kvalitet i projektet. Denne handling kræver dog, at Mediator kan læse fra cd-rom-drevet, og er derfor ikke egnet til brug med eksportformatet "Cd-rom (uden installation)".



Stop / Afspil: Cd-lyd-handlingen lader dig starte eller stoppe afspilningen. Vælg den ønskede funktion.

Fra / Til: I dette felt kan du angive, hvor mange numre du vil høre, ved at angive det nøjagtige starttidspunkt og sluttidspunkt i formatet "spor:minutter:sekunder".

Eksempler:

- 1:00:00 til 2:00:00 (standardindstillingen) betyder, at hele det første nummer på cd'en afspilles.
- 2:01:22 til 4:03:52 betyder, at cd'en skal afspilles fra 1 minut og 22 sekunder inde i spor 2 til 3 minutter og 52 sekunder inde i spor 4.

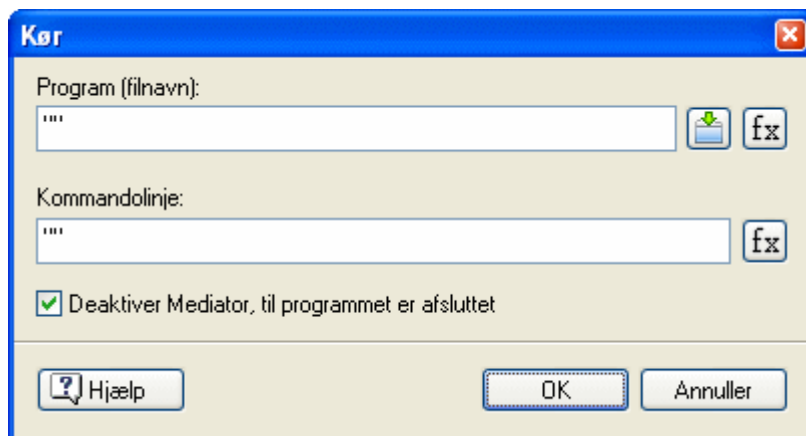
Ekstern

Kør (fanen Ekstern)



Kør-handlingen lader dig starte andre programmer direkte fra Mediator.

Når du slipper Kør-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



Program (filnavn): Indtast den fuldstændige sti og navnet på det program, der skal køres, eller klik på knappen Gennemse  for at åbne dialogboksen Åbn.

For programmer der er en del af Windows, f.eks. WordPad eller Paint, behøver du ikke angive den fuldstændige sti, men kan nøjes med at skrive navnet på den pågældende EXE-fil uden filtypenavnet (f.eks. "write" eller "mspaint").

Bemærk, at du kan bruge tekstudtryk med en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner etc., i dette felt.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatoren, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Hvis du vil eksportere projektet, skal du sikre dig, at slutbrugerne har adgang til programmet.

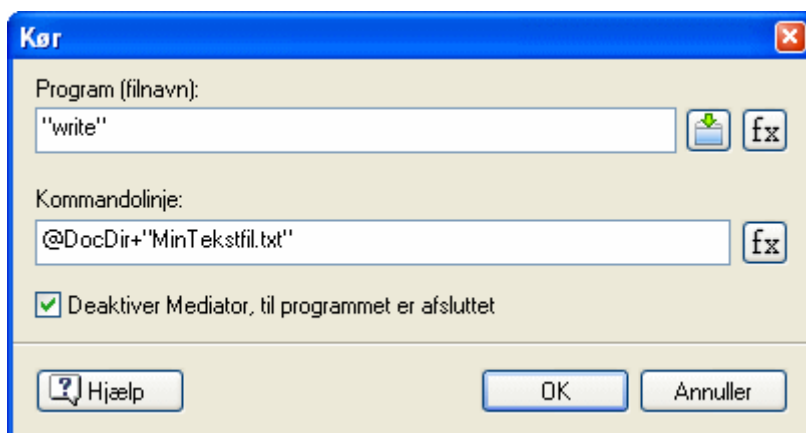
- Brug **Forbered | Ekstra programfiler** inden eksporten for at føje hovedprogramfilen (.exe) og eventuelle yderligere påkrævede .dll-filer til projektet. Derved sikrer du, at Mediator inkluderer programfilen (eller -filerne) ved eksport.
- I stedet for at angive den fuldstændige sti kan du bruge systemvariablen **@ProgramDir** til at referere til hovedprogramfilen. Derved sikrer du, at Mediator søger efter den i programmappen.

Yderligere oplysninger om dette finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Kommandolinje: Her angiver du parametrene for den fil, der skal åbnes, dvs. stien og filnavnet.

Du kan også bruge tekstudtryk i dette felt.

For at åbne tekstfilen MinTekstfil.txt, der er placeret i samme mappe som MD8-filen, med WordPad, skal dialogboksen f.eks. udfyldes således:



Hvor Program (filnavn) = "write" (du behøver ikke angive en sti til WordPad, eftersom Mediator automatisk genkender programmet), og Kommandolinje = @DocDir + "MinTekstfil.txt"

Deaktiver Mediator, til programmet er afsluttet: Her kan du vælge at skjule Mediator, så længe det andet program kører. Mediator vises først igen, når programmet afsluttes (enten automatisk eller manuelt).

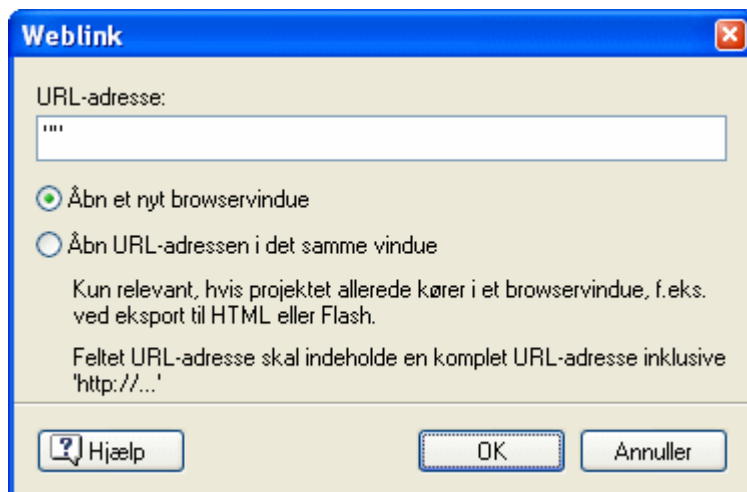
I praksis burde det ikke være nødvendigt at anvende denne indstilling, medmindre du har en særlig grund til at gøre det. Hvis programmet åbnes maksimeret, bliver Mediator-vinduet alligevel skjult under det, til brugeren lukker programmet. Hvis programmet åbnes i et mindre vindue, placeres Mediator-vinduet i baggrunden.

Weblink (fanen Ekstern)



Weblink-handlingen lader dig vise webdokumenter og andre datafiler.

Når du slipper Weblink-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



- For at oprette et link til en webside skal du indtaste URL-adressen mellem anførselstegnene i feltet URL-adresse. Bemærk, at du skal indtaste en fuldstændig URL-adresse, der begynder med "http://".

Alternativknapperne er kun relevante for HTML- og Flash-projekter, som allerede kører i et browservindue. De lader dig vælge, om du vil:

- åbne den valgte webside i et nyt browservindue eller
- vise den valgte webside i det samme browservindue.



Du kan bruge tekstudtryk med en blanding af fast tekst (som du skal sætte i anførselstegn), variabler, funktioner etc., i feltet URL-adresse. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Du kan også bruge en weblink-handling til at åbne en mappe eller en fil på computeren ved at angive den korrekte sti med skråstreger mellem anførselstegnene, f.eks. "C:/" eller "C:/Dokumenter/fugl.gif".

Hvis projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du nøjes med at indtaste filnavnet og filtypenavnet mellem anførselstegnene, ikke stien. Du skal også sikre dig, at Mediator medtager filen i den eksporterede version ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

INI-fil (fanen Ekstern)



INI-fil-handlingen lader dig gemme information til senere brug. Du kan blandt andet:

- Gemme stillinger/pointtal/værdier fra spil, opgaver eller lignende på harddisken (således at man f.eks. ved skoleopgaver og computerundervisningsmoduler ikke altid skal starte forfra).
- Gemme indholdet af dine projektvariabler, når du skifter mellem to eller flere Mediator-dokumenter.

- Læse data, der er gemt i databaselignende strukturer med et tekstbehandlingsprogram.

En INI-fil er en ren tekstfil og kan derfor oprettes og læses af ethvert tekstbehandlingsprogram. Den nemmeste måde at oprette en INI-fil på er at bruge Notesblok, der som standard findes på alle Windows-computere. INI-filer gemmes som ASCII-filer. Husk at give filerne filtypenavnet '.ini', så de ikke automatisk kommer til at hedde '.txt'.

INI-filens struktur

En INI-fil består af et eller flere afsnit. Hver afsnitsoverskrift står i firkantede parenteser, f.eks. [Afsnit]. Hvert afsnit indeholder en eller flere poster (antallet af poster kan variere fra afsnit til afsnit). Hver post kan få tildelt sin egen værdi.

Eksempel:

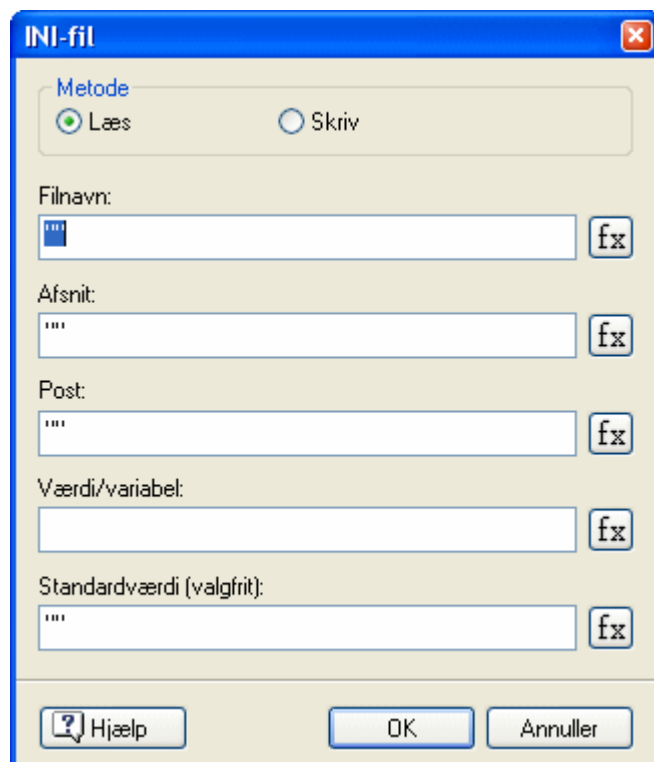
```
[Første afsnit]
Første post = værdi1
Anden post = værdi1
...
```

```
[Andet afsnit]
Første post = værdi2
Anden post = værdi2
Tredje post = værdi2
```

Brug af dialogboksen INI-fil

I dialogboksen INI-fil kan du oprette, læse og skrive til INI-filer.

De forskellige felter i dialogboksen lader dig vælge det afsnit og den post, der skal læses eller skrives i.



Du kan bruge tekstvariable og udtryk i alle felter i denne dialogboks. Du kan bruge knappen **Udtryk**  til at oprette disse udtryk. Vær opmærksom på, at alle faste tekststreng skal stå i anførselstegn. Hvis du ikke bruger anførselstegn, vil dit input blive opfattet som navnet på en variabel. Du kan anvende en kombination af variable, systemvariable, tal, objekttegenskaber i notationen *Objekt.Egenskab*, funktioner og fast tekst (husk at bruge anførselstegn), alle forbundet med operatore. Det resulterende udtryk skal være et tekstudtryk.

Yderligere oplysninger om variable og udtryk finder du under "Brug af projektvariable" og Brug af udtryk".

Læs / Skriv: Du kan enten læse fra en INI-fil (Læs) eller skrive til den (Skriv). Hvis du forsøger at skrive til en INI-fil, der ikke eksisterer, vil Mediator automatisk oprette den.

Filnavn: Her indtaster du filnavnet på INI-filen samt dens sti. Hvis du ikke indtaster en sti, skal INI-filen ligge i samme mappe som MD8-filen. Brug systemvariabelen @TempDir, hvis INI-filen skal placeres i en midlertidig mappe for brugeren, f.eks. @TempDir + "Filnavn.ini".

Hvis du har oprettet en INI-fil, der skal medtages i den eksporterede version af projektet, skal du tilføje den manuelt ved hjælp af **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Afsnit: Angiv det afsnit i INI-filen, der skal læses fra eller skrives til. De firkantede parenteser skal ikke medtages, kun navnet på afsnittet. Hvis du anvender metoden Skriv, og der ikke findes et afsnit med det angivne navn, oprettes det automatisk.

Post: Angiv den post i afsnittet, der skal læses fra eller have tildelt en værdi. Hvis du anvender metoden Skriv, og der ikke findes en post med det angivne navn, oprettes den automatisk.

Værdi/variabel:

Med metoden Skriv: Indtast den værdi, der skal tildeles til den post, som blev valgt ovenfor. Værdien kan være en fast tekststreng, indholdet af en tekstvariabel eller et tekstudtryk med notationen *Objekt.Egenskab*, f.eks. indholdet af et inputobjekt. Hvis variabelen ikke er en tekstvariabel, skal du bruge funktionen STRING til at konvertere den til tekst.

Med metoden Læs: Indtast navnet på den tekstvariabel, INI-fil-handlingen skal tildele indholdet af den angivne post. Hvis du læser et tal fra INI-filen, skal du tildele tallet til en tekstvariabel og bruge Tildel-handlingen til at konvertere den fra tekst til et heltal eller decimaltal. Bemærk, at du ikke kan bruge notationen *Objekt.Egenskab* i dette felt, når der læses fra en INI-fil. Hvis du f.eks. vil læse indholdet af posten og overføre det til et inputobjekt, skal du først tildele indholdet til en tekstvariabel og derefter bruge handlingen Tildel eller Indstil egenskab for at overføre indholdet af variabelen til inputobjektet.

Standardværdi (valgfrít)

Dette felt er kun tilgængeligt ved brug af metoden Læs.

Hvis den valgte post i INI-filen ikke har en værdi eller ikke eksisterer, tildeles den variabel, der er valgt i feltet Værdi/variabel, den standardværdi, der er angivet her. Dette sikrer, at variabelen altid har en værdi. Feltet Standardværdi behøver ikke at blive udfyldt. Du kan blot lade de to anførselstegn stå.



De INI-filer, INI-fil-handlingen refererer til, er ganske almindelige INI-filer, som du finder overalt i Windows-installationer. INI-filer i Mediator er derfor underlagt de samme begrænsninger som INI-filer i Windows: Hver enkelt fil **må højst fylde 32 KB**, og ingen post må **overskride 256 tegn**.

Hvis der skrives data til en INI-fil, der får filen til at overskride disse begrænsninger, ignoreres de overskydende data. Det samme gælder, hvis du forsøger at læse fra en INI-fil, der ikke overholder begrænsningerne, så kontroller, at dine INI-filer ligger inden for disse begrænsninger.

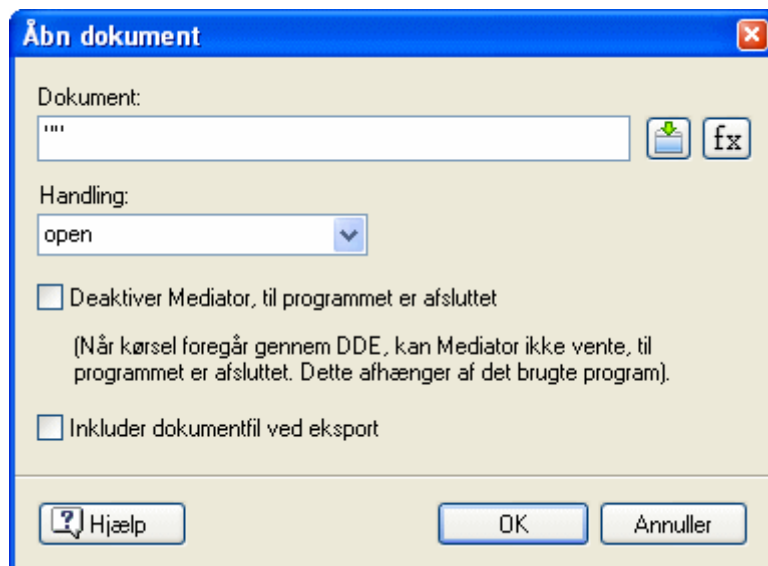
Åbn dokument (fanen Ekstern)



Åbn dokument lader dig oprette, åbne og udskrive eksterne datafiler.

De tilgængelige muligheder afhænger af, hvilket program der er tilknyttet filtypenavnet (f.eks. bmp, doc, xls, md8 osv.) på computeren.

Når du slipper Åbn dokument-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



Dokument: Indtast filnavnet mellem anførselstegnene. Husk at angive filtypenavnet.

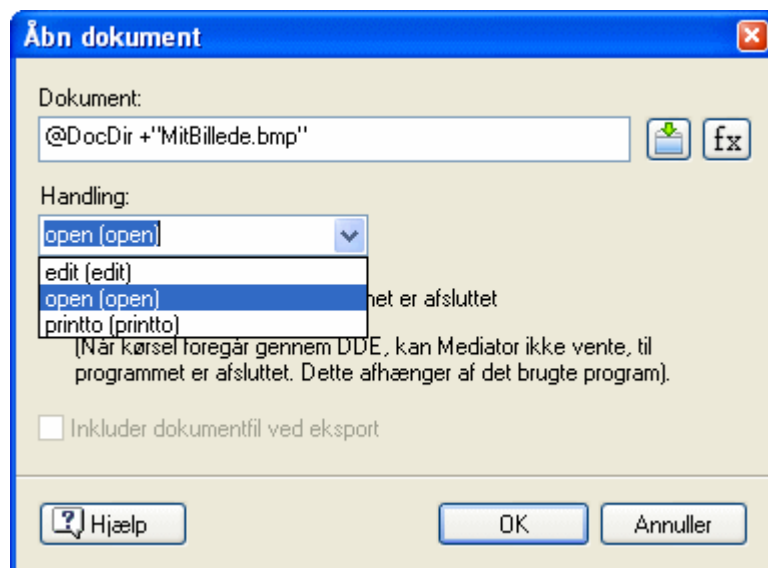
Du kan også anvende tekstudtryk med en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner osv., f.eks. @DocDir + "MitBillede.bmp"

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatører, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Handling: Så snart du angiver filtypen i feltet Dokument, viser feltet Handling de tilgængelige muligheder for den pågældende filtype på denne computer.

De mest almindelige handlinger er Åbn, Ny og Udskriv.

Det program, der er tilknyttet det pågældende filtypenavn, kan være et andet på slutbrugerens computer, og du bør derfor kun anvende disse almindelige handlinger. Du skal også sikre dig, at slutbrugerne overhovedet har et program, som kan åbne den valgte filtype. Åbn dokument-handlingen virker kun sammen med filer, der er tilknyttet et program på slutbrugerens computer.



Vælg den ønskede indstilling på listen.

Deaktiver Mediator, til programmet er afsluttet: Her kan du vælge at skjule Mediator, så længe det andet program kører. Mediator vises først igen, når programmet afsluttes (enten automatisk eller manuelt).

I praksis burde det ikke være nødvendigt at anvende denne indstilling, medmindre du har en særlig grund til at gøre det. Hvis programmet åbnes maksimeret, bliver Mediator-vinduet alligevel skjult under det, til brugeren lukker programmet. Hvis programmet åbnes i et mindre vindue, placeres Mediator-vinduet i baggrunden.

Inkluder dokumentfil ved eksport: Hvis du vil eksportere og distribuere projektet, kan du sikre dig, at Mediator inkluderer dokumentet i den eksporterede version ved at markere dette afkrydsningsfelt.

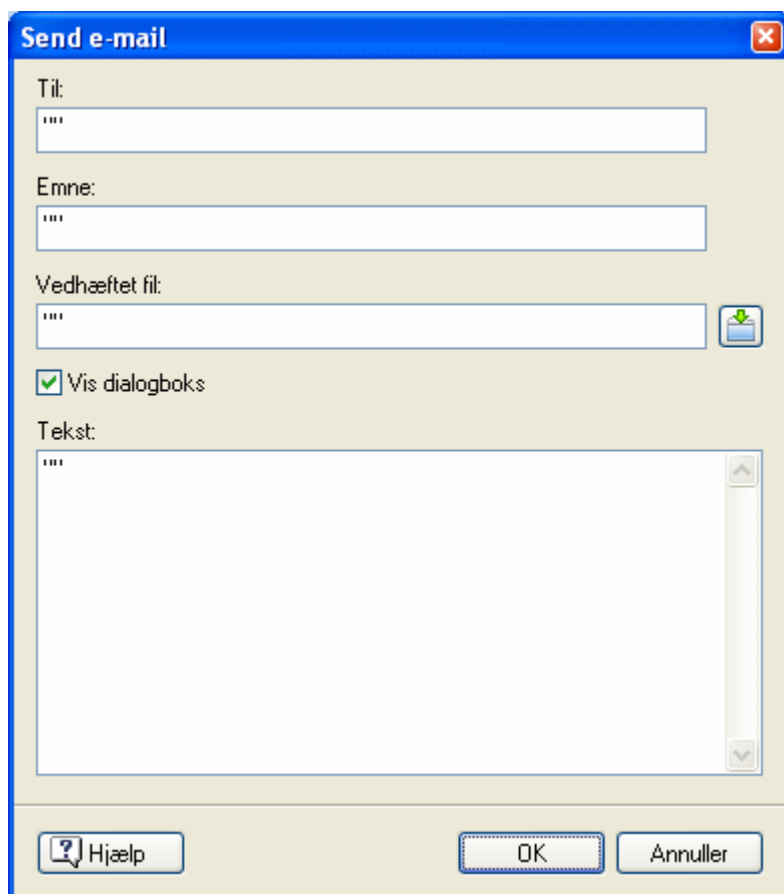
Hvis du har brugt et udtryk til at angive dokumentets placering, skal du dog inkludere det manuelt ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

E-mail (fanen Ekstern)



E-mail-handlingen lader dig oprette en ny e-mail-meddelelse i slutbrugerens standard-e-mail-program.

Når du slipper E-mail-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



The image shows a 'Send e-mail' dialog box with a blue title bar and a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several input fields: 'Til:' (To), 'Emne:' (Subject), and 'Vedhæftet fil:' (Attachment), each with a text box and a small icon to its right. Below these is a checkbox labeled 'Vis dialogboks' (Show dialog box) which is checked. At the bottom is a large text area labeled 'Tekst:' (Text). At the very bottom are three buttons: 'Hjælp' (Help) with a question mark icon, 'OK', and 'Annuller' (Cancel).

Du kan udfylde alle felterne i denne dialogboks eller lade nogen af dem stå tomme.

Til: Indtast e-mail-adressen mellem anførselstegnene. Hvis du skal indtaste mere end én e-mail-adresse, skal du adskille dem med semikolon (mitnavn@mig.net;ditnavn@dig.com).

Emne: Indtast emnet for e-mailen mellem anførselstegnene.

Vedhæftet fil: Hvis du vil vedhæfte en fil i meddelelsen, kan du indtaste stien til filen eller klikke på knappen Gennemse  til at finde den.

Vis dialogboks: Hvis denne indstilling deaktiveres, placeres den færdige e-mail-meddelelse i slutbrugerens udbakke uden at blive vist til slutbrugerens først. Slutbrugerens kan selvfølgelig åbne sin udbakke og se e-mail-meddelelsen.

Tekst: Indtast indholdet af e-mailen mellem anførselstegnene.

→ Avanceret Du kan bruge tekstudtryk med en blanding af fast tekst (som du skal sætte i anførselstegn), variabler, funktioner etc., i samtlige felter i denne handling. Dette åbner mulighed for, at indholdet i de forskellige felter afhænger af det input, som kommer under kørsel af projektet. Hvis du anvender forskellige variabler til at oprette en adresse eller andet indhold, kan du bruge styretegnene '\r\n' til tvungne linjeskift og '+' til at kombinere variabler og styretegn. Yderligere oplysninger om variabler og udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Hvis du vedhæfter en fil, og projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du nøjes med at indtaste filnavnet og filtypenavnet mellem anførselstegnene, ikke stien. Du skal også sikre dig, at Mediator medtager filen i den eksporterede version ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Åbn MD8-dokument (fanen Ekstern)

→ Avanceret

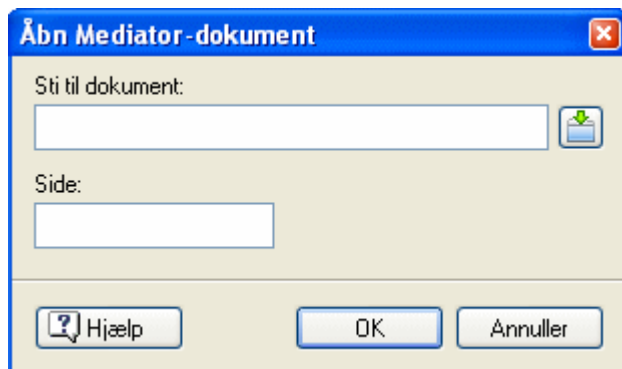


Denne handling gør det muligt at skifte til et andet Mediator-dokument under kørslen. Hvis de to dokumenter har samme layout, vil overgangen fra det ene dokument til det andet praktisk talt ske, uden at man lægger mærke til det.



Så snart du skifter til det andet dokument, lukker Mediator det aktuelle dokument. Det betyder, at alle værdier, der er gemt i variabler, slettes. Hvis du vil have adgang til dem fra det nye dokument eller beholde dem til senere brug, skal du først gemme dem i ekstern fil, f.eks. en INI-fil, som du til enhver tid kan åbne. Yderligere oplysninger finder du under INI-fil.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



Sti til dokument: Her kan du indtaste navnet på det Mediator-dokument, der skal åbnes, eller vælge det ved at klikke på knappen Gennemse  får at få vist dialogboksen Åbn.

Hvis du bruger flere Mediator-dokumenter i det samme projekt, skal du placere dem alle i den samme mappe og blot angive navnet på dokumentet (med filtypenavn, men uden sti) i feltet. På denne måde kan Mediator finde det dokument, du refererer til.

Når du eksporterer projektet til cd-rom, inkluderer Mediator ikke automatisk eventuelle andre Mediator-dokumenter, du har brugt. Du skal manuelt kopiere disse Mediator-dokumenter og deres datafiler til den mappe, der indeholder Mediator-hoveddokumentet, inden du brænder cd-rom'en. Du kan også bruge kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** til at gøre dette, men det er ikke særligt praktisk ved store projekter med mange datafiler. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Side: Her kan du indtaste den side i det specificerede Mediator-dokument, du ønsker at åbne. Du skal indtaste sidenavnet manuelt og kontrollere, at det er 100 % korrekt. Hvis du ikke angiver en side, åbner Mediator det nye Mediator-dokument på første side i dets sideliste.



For at gøre springet fra det ene dokument til det andet så flydende som muligt er det god idé at sørge for, at den side, du kommer fra, og den side, du springer til, er identiske - f.eks. med den samme menu.



Denne handling anbefales kun, hvis du har en særlig grund til at holde dine Mediator-dokumenter adskilt, eller hvis du altid bruger den samme computer til at køre dine projekter, da du således slipper for problemer med dokumentstier. I alle andre tilfælde er det bedre at flette de enkelte Mediator-dokumenter til ét dokument eller at oprette en enkelt Mediator-fil fra bunden i flerbrugertilstand. Yderligere oplysninger finder du under emnerne "Fletning af dokumenter" og "Brug af flerbrugertilstand".

Rapport (fanen Ekstern)



Rapport-handlingen bruger input fra slutbrugeren til at oprette en ekstern outputfil (en rapport).

Her er et par anvendelsesmuligheder:

- Lad brugeren udfylde bestillingsformularer, interessekuponer, spørgeskemaer etc.
- Eksporter indtastede data og skærbilleder til en separat fil.



Der findes en køreklar Udskriv side-kombination med handlingerne Rapport og Åbn dokument på fanen Brug i dialogboksen Begivenheder.

Brug af Rapport-handlingen

Forestil dig, at dit projekt beder slutbrugeren om at foretage forskellige valg, som alle bliver gemt i variabler. Du vil derefter gerne give brugeren mulighed for at udskrive en professionelt udseende formular med sine valg eller sende dem til dig via e-mail.

- Brug først dit tekstbehandlingsprogram til at designe den ønskede formular, og gem den som RTF-fil (Rich Text Format). Du kan bruge dit firmas brevhoved, placere et billede af dig selv eller dit firmalogo på formularen, skrive en introduktion, indsætte beskrivende tekst osv. Det visuelle design af formularen er fuldstændig op til dig.

Denne formular kaldes inputfilen.

I det følgende forudsætter vi, at projektet spørger brugeren efter vedkommendes fornavn og efternavn og gemmer navnene i to variabler kaldet Fornavn og Efternavn.

- Du kan nu definere, præcis hvor i RTF-filen du vil have brugerens navne placeret, ved at bruge særlige koder til at bestemme positionen for hvert felt.

Disse koder består af variabelens navn med et %-tegn på begge sider, f.eks. %Fornavn%.

For at eksportere værdierne fra variablerne Fornavn og Efternavn i Mediator til inputfilen (og dermed oprette en outputfil) skal du først definere, hvor i inputfilen du vil have Mediator til at placere værdierne.

Din inputfil (der er oprettet i et tekstbehandlingsprogram) kunne se sådan ud:

Mit navn er %Fornavn% %Efternavn%

Når Mediator kører Rapport-handlingen, indsætter den brugerens valg i RTF-filen på de steder, hvor du har bestemt, de skal være. Outputfilen gemmes som en formular, som slutbrugeren kan udskrive eller sende til dig via e-mail.

Hvis brugeren i vores eksempel indtaster Morten som Fornavn og Andersen som Efternavn, vil outputfilen se således ud:

Mit navn er Morten Andersen



For at udskrive outputfilen kan du placere en Kør- eller Åbn dokument-handling efter Rapport-handlingen. Yderligere oplysninger finder du under emnet "Udskrivning af tekst og billeder".

Bemærk:

- Ved at bruge variabler og %-koder kan du, ud over værdier og billeder, også eksportere tekst og andet indhold fra andre eksterne filer ved midlertidigt at gemme oplysningerne i variabler og eksportere dem til RTF-filen.
- Hvis du vil placere et skærbillede af den nuværende Mediator-side i outputfilen, skal du indtaste kommandoen **%#ThisPage,80,60%** i inputfilen på det sted, hvor du vil have indsat skærbilledet. 80 og 60 angiver bredden og højden af billedet i millimeter. Du kan indtaste andre værdier.

Brug af dialogboksen Rapport

Når du slipper Rapport-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:

Som du kan se, er der ikke mange indstillinger i dialogboksen. Det meste af arbejdet skal gøres uden for Mediator i dit tekstbehandlingsprogram.

Inputfil: Indtast den fuldstændige sti og navnet på den RTF-fil, du har oprettet, eller klik på knappen Gennemse  for at vælge filen via dialogboksen Åbn. Denne fil danner grundlag for outputfilen.

Hvis projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du sikre dig, at Mediator inkluderer filen i den eksporterede version, ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Outputfil: Indtast navnet på den færdige formular, Rapport-handlingen skal oprette. Hvis du ikke angiver en sti, gemmes filen i den samme mappe som inputfilen.

Du kan bruge tekstudtryk med en kombination af fast tekst (der skal stå i anførselstegn), variabler, funktioner etc. i dette felt, hvis udtrykket opretter en gyldig fuldstændig sti og et filnavn. Du kan f.eks. bruge en variabel til at lade brugeren angive stien under kørsel eller bruge systemvariablen @TempDir til at placere outputfilen i en midlertidig mappe på slutbrugerens computer.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Filhandlinger (fanen Ekstern)



Med filhandlingerne kan du oprette, læse og skrive til tekstfiler.

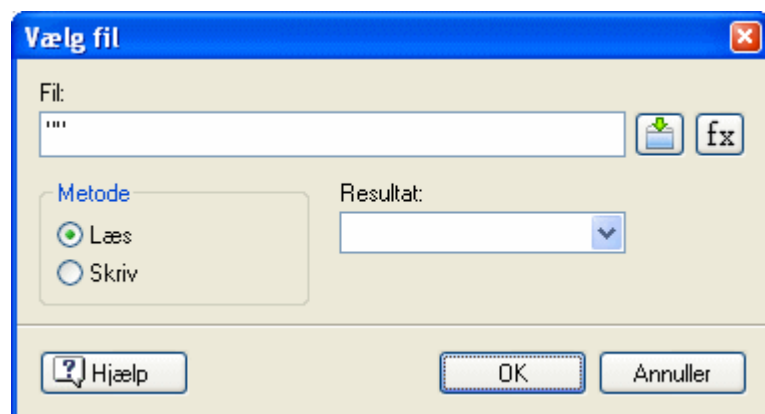
Disse handlinger er nyttige, når du vil gemme oplysninger til senere brug, har en lang tekst, du vil have indlæst i et inputobjekt, eller måske vil oprette en batchfil, som du senere vil afvikle med Kør-handlingen.

Filhandlingerne er ret simple og er beskrevet nedenfor.

Vælg fil



Med Vælg fil-handlingen angiver du, om du vil læse en fil eller skrive til den. Når du slipper handlingen i det aktive felt, vises følgende dialogboks:



Du skal altid vælge en fil, før du kan benytte handlingerne Læs fil og Skriv til fil.

Fil: Indtast stien til og navnet på filen, eller klik på knappen Gennemse  for at få vist dialogboksen Åbn.

Du kan bruge tekstudtryk med en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner osv. i dette felt.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatoren, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Hvis projektet skal eksporteres og distribueres til andre brugere, skal du ikke angive den fuldstændige sti, men kun angive filnavnet og en passende systemvariabel, f.eks. @TempDir. På denne måde kan du sikre dig, at den mappe, du refererer til, faktisk findes på destinationscomputeren. Hvis du læser fra en eksisterende fil, skal du også sikre dig, at Mediator inkluderer den i den eksporterede version, ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Metode: Vælg, om du ønsker at læse (Læs) en eksisterende fil eller skrive (Skriv) til den. Hvis du har valgt at skrive til en fil, der ikke eksisterer, opretter Mediator den automatisk.

Resultat: Her kan du angive en boolesk variabel (Sand/Falsk), som får værdien Sand, hvis Vælg fil-handlingen udføres uden fejl. På denne måde kan du få Mediator til at reagere på eventuelle fejl.

Læs fil



Læs fil-handlingen læser teksten fra den ASCII-fil, der er angivet under Vælg fil, og anbringer den i en Mediator-variabel.

Strengvariabel: Vælg den tekstvariabel, indholdet af den eksterne fil skal tildeles til. Klik på pilen for at vælge variablen på en liste, eller indtast den manuelt.



Hvis du ikke har oprettet en variabel endnu, skal du gøre dette ved hjælp af **Side | Programmering | Variabler**.

Nederst i dialogboksen kan du angive, om der kun skal læses én linje fra tekstfilen (**Enkelt linje**), eller om hele filen skal læses (**Til slutning af fil**).

Resultat: Her kan du angive en boolesk variabel (Sand/Falsk), som får værdien Sand, hvis Læs fil-handlingen udføres uden fejl. På denne måde kan du kontrollere, at samtlige data er læst, før du bruger dem et andet sted i projektet. Du kan desuden få Mediator til at reagere på eventuelle fejl.

Skriv til fil



Skriv til fil-handlingen lader dig skrive tekst til den ASCII-fil, der er valgt under Vælg fil. Du kan skrive enkelte ord, sætninger eller indholdet af en variabel til tekstfilen.

Udtryk, der skal skrives: Indtast hele tekstudtrykket i dette felt. Du kan bruge en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner osv.

Resultat: Her kan du angive en boolesk variabel (Sand/Falsk), som får værdien Sand, hvis Skriv til fil-handlingen udføres uden fejl. På denne måde kan du få Mediator til at reagere på eventuelle fejl.

Slet fil



Hvis du ikke ønsker at gemme en tekstfil efter afslutningen af projektet, men vil slette den, kan du bruge Slet fil-handlingen til dette.

Fil: Angiv stien til og navnet på den fil, som du vil slette. Du kan bruge en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner osv.

Resultat: Her kan du angive en boolesk variabel (Sand/Falsk), som får værdien Sand, hvis Slet fil-handlingen udføres uden fejl. På denne måde kan du få Mediator til at reagere på eventuelle fejl.

Programmering

Tildel (fanen Programmering)



Med Tildel-handlingen kan du tildele en variabel en ny værdi, kombinere to tekstvariabler, trække én heltalsvariabel fra en anden, konvertere et decimaltal til tekst, ændre en boolesk værdi fra Sand til Falsk og meget mere.

Når du slipper handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:

Variabel: Vælg den variabel, der skal tildeles en ny værdi. Du kan indtaste variabelens navn manuelt eller vælge den på listen over tilgængelige variabler. Ved at vælge den på listen undgår du eventuelle stavefejl.

Du kan også bruge Tildel-handlingen til at indstille egenskaben for et objekt dynamisk ved at indtaste et udtryk med notationen *Objekt.Egenskab* i feltet på samme måde som i Indstil egenskab-handlingen. Du kan se en liste over de egenskaber, der kan indstilles for hvert enkelt objekt, i appendikset "Egenskaber for objekter i Mediator".

Tildelingsudtryk: Den nye værdi, som skal tildeles den ovenfor valgte variabel, angives her.

Afhængigt af, hvilken type variabel der er tale om, kan udtrykket være tal, tekst eller en boolesk værdi (sand/falsk).

Hvis du vil tildele variabelen en fast tekststreng, skal denne stå i anførselstegn ("som her"). Tekst, der ikke står i anførselstegn, bliver opfattet som en variabel, som Mediator bør kunne finde.

Du kan også bruge variabler i feltet 'Tildelingsudtryk'. Den variabel, du bruger, skal være af samme type som den valgte variabel i feltet 'Variabel'. Du kan med andre ord kun tildele en heltalsværdi til en heltalsvariabel, en tekststreng til en tekstvariabel, en boolesk værdi til en boolesk variabel og så videre.

Bemærk, at du kan ændre variabelens type ved hjælp af tildelingsfunktioner.

Du kan f.eks. konvertere værdien af en tekstvariabel til en heltalsværdi ved at anbringe INT-funktionen foran tekstvariablen, der skal stå i parentes, dvs. INT (variabel).

Her er en oversigt over de tilgængelige konverteringsfunktioner:

- For at konvertere tekst- eller decimaltalværdier til heltal: **INT** (variabel)
- For at konvertere tekst- eller heltalsværdier til decimaltal: **FLOAT** (variabel)
- For at konvertere heltals eller decimaltalværdier til tekst: **STRING** (variabel)



Du kan tildele værdien af en heltalsvariabel til en tekstvariabel. Når heltalsvariablen er konverteret til tekst, kan den ikke længere bruges i beregninger.

Du kan også anvende en kombination af variabler, systemvariabler, tal, objekttegenskaber i notationen *Objekt.Egenskab*, funktioner og fast tekst i anførselstegn, alle forbundet med operatorer (se emnet "Brug af operatorer"). Tekstvariabler kombineres med et +-tegn.

Knappen **Udtryk fx** giver dig mulighed for at opbygge denne type udtryk. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Her kombinerer vi variablerne Tekst1 og Tekst2 med teksten "Mor dig godt!" og tildeler kombinationen til variabelen FuldTekst.

Hvis-Så-Ellers (fanen Programmering)



En af de vigtigste programmeringsfunktioner i Mediator er brug af betingelser.

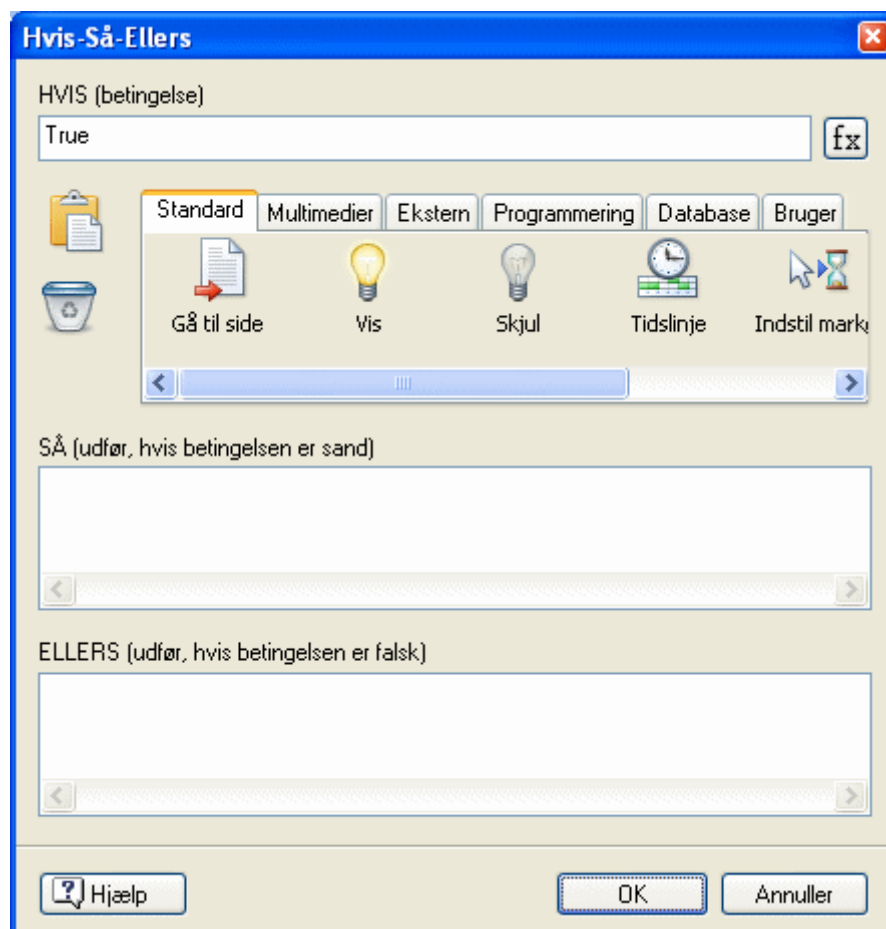
Sagt på en anden måde:

HVIS betingelsen er opfyldt,

SÅ bliver valgmulighed 1 udført,

ELLERS bliver valgmulighed 2 udført.

Når du trækker Hvis-Så-Ellers-handlingen ind i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



HVIS (betingelse): Her definerer du den betingelse, der udløser valgmulighed 1 eller 2 afhængigt af, om den er opfyldt (sand) eller ej.

For at kontrollere, om betingelsen er opfyldt (sand), skal du angive et udtryk, f.eks. **SVAR = 30, $x + y + z > 36$** eller **NAVN = "Peter"**, hvor SVAR, x, y, z og NAVN alle er variabler.

Dette felt accepterer en hvilken som helst kombination af variabler, systemvariabler, objekttegenskaber i notationen *Objekt.Egenskab*, funktioner, fast tekst og operatorer, hvilket giver dig komplet kontrol over dine handlinger.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatorer, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".



En fast tekst, som du vil indsætte i et udtryk, skal placeres mellem anførselstegn ("som her"). Tekst, som ikke indsættes med anførselstegn, bliver opfattet som en variabel.

SÅ (udfør, hvis betingelsen er sand): I dette felt kan du placere den eller de handlinger (du kan endda bruge en tidslinje eller en ressource), som skal udløses, hvis betingelsen er sand.

Betingelsen er sand, hvis udtrykket i feltet HVIS er sandt. Hvis en sand betingelse ikke skal føre til nogen handling, kan du lade feltet stå tomt.

ELLERS (udfør, hvis betingelsen er falsk): I dette felt kan du placere den eller de handlinger, som skal udløses, hvis betingelsen er falsk. Hvis en falsk betingelse ikke skal føre til nogen handling, kan du lade feltet stå tomt.

Løkke/Afbryd (fanen Programmering)

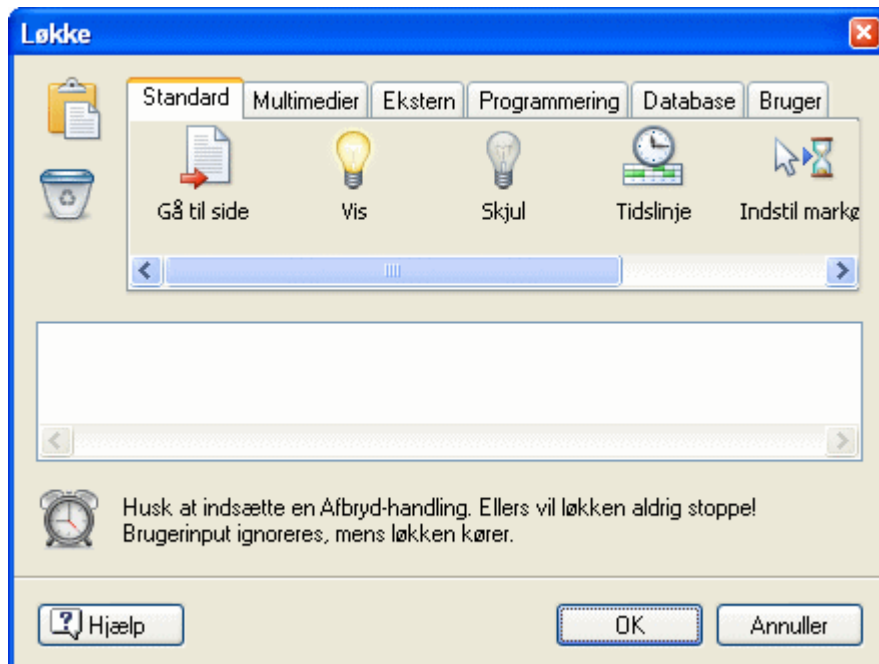
→ Avanceret

Løkke



Løkke-handlingen lader dig gentage en handling eller en række handlinger så hurtigt som muligt, til den stoppes af Afbryd-handlingen.

Når du slipper Løkke-handlingen i det aktive felt, åbnes følgende dialogboks:



I princippet kan du bruge alle tilgængelige handlinger, men Løkke-handlingen er kun relevant, når du arbejder med variabler i en Hvis-Så-Ellers-struktur - som i al klassisk programmering.

Vigtigt: Så længe Løkke-handlingen kører, reagerer Mediator ikke på andre interaktive begivenheder. Den eneste måde at stoppe en Løkke-handling på er at bruge en Afbryd-handling (se nedenfor).

En Løkke-handling er ikke det samme som en handling, der gentager en anden handling et antal gange i løbet af en given periode. Ønsker du at gentage en handling et antal gange, anbefaler vi, at du bruger en Tidslinje-ressource (se Tidslinje).



Du kan også bruge en Løkke-handling, hvis du vil starte flere handlinger efter hinanden i en ressource og være sikker på, at hver handling afsluttes, før den næste startes. Træk en tom Løkke-handling ind i dialogboksen Ressourcer fra dialogboksen Begivenheder, indsæt de ønskede handlinger, og indsæt en Afbryd-handling til slut (uden en betingelse).

Anvendelsesmuligheder

- Gentagelse af de samme handlinger med forskellige værdier, f.eks. for at øge en tællerværdi med én. Afbryd løkken, når tælleren har nået en bestemt værdi.
- Automatisering af de samme handlinger for forskellige objekter.
- Start af de samme handlinger fra forskellige steder (med afbrydelse af løkken uden betingelser). Træk Løkke-handlingen ind i dialogboksen Ressourcer med kopiering og indsætning.

Afbryd



Med denne handling stopper du Løkke-handlingen. Den gentagelse, Løkke-handlingen har startet, stoppes med andre ord.

Afbryd-handlingen har ingen parametre, og der vises derfor ikke en dialogboks, når du slipper handlingen i det aktive felt. Da Mediator ikke reagerer på begivenheder, så længe Løkke-handlingen kører, bør du altid bruge en Afbryd-handling sammen med en Løkke-handling.

Afbryd-handlingen bruges normalt i en Hvis-Så-Ellers-handling, som bestemmer, hvornår løkken skal afbrydes (for eksempel efter et bestemt antal gentagelser, når en tæller når en bestemt værdi).

Underprocedure (fanen Programmering)

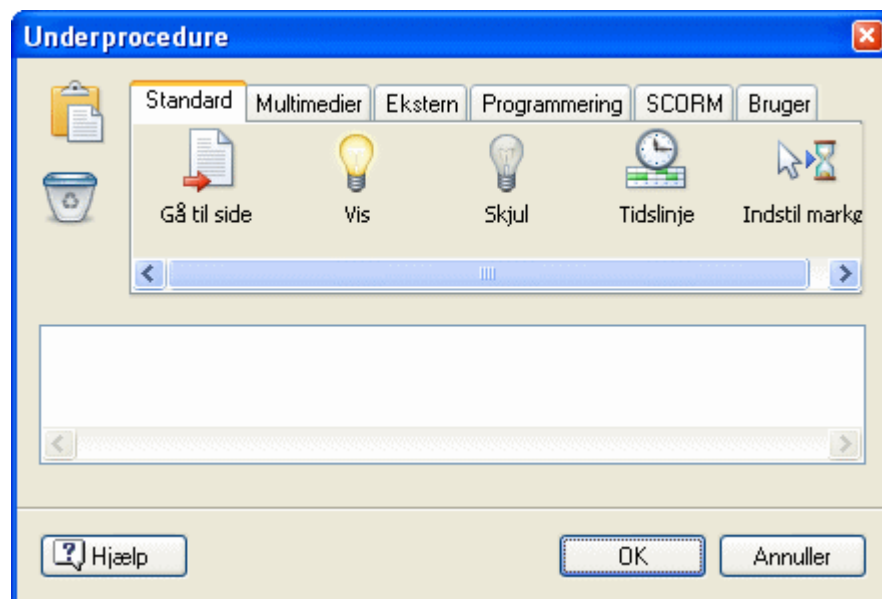


Med denne handling kan du gruppere andre handlinger for at få et bedre overblik over dialogboksen Begivenheder, hvis du har en lang liste med handlinger.

Den giver dig også mulighed for at definere en række handlinger, som du kan kopiere til Udklipsholder i dialogboksen Begivenheder, hvorfra de kan indsættes i et andet objekt. Yderligere oplysninger om kopiering og indsætning i dialogboksen Begivenheder finder du under "Brug af begivenheder og handlinger".

Underprocedure-handlingen kan sluttelig også bruges som ressource. På denne måde kan du starte en række handlinger fra forskellige steder på siden ved at tildele den til forskellige objekter. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af ressourcer".

Når du slipper Underprocedure-handlingen i det aktive felt, vises følgende dialogboks.

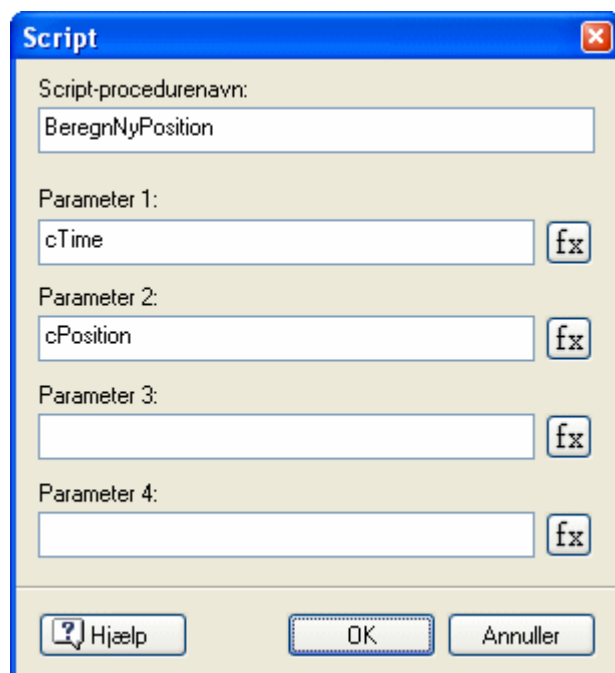


- Træk de ønskede handlinger ind i dialogboksen, og klik på OK.

Script (fanen Programming)



Selve Script-handlingen er meget enkel. Det eneste, den gør, er at starte den angivne scriptprocedure.



The image shows a 'Script' dialog box with a title bar containing a close button. Inside, there is a label 'Script-procedurenavn:' followed by a text box containing 'BeregnNyPosition'. Below this, there are four parameter entries: 'Parameter 1:' with a text box 'cTime' and a 'fx' button; 'Parameter 2:' with a text box 'cPosition' and a 'fx' button; 'Parameter 3:' with an empty text box and a 'fx' button; and 'Parameter 4:' with an empty text box and a 'fx' button. At the bottom, there are three buttons: 'Hjælp' (with a question mark icon), 'OK', and 'Annuller'.

Du kan sende op til fire parametre til proceduren ved hjælp af parameterfelterne. En procedure svarende til ovenstående dialogboks kan f.eks. se således ud:

```
Sub BeregnNyPosition(cTime, cPosition)
```

```
...
```

```
End Sub
```

Yderligere oplysninger om, hvordan man skriver script i Mediator finder du under emnet "Brug af kørselsscript".

Indstil listedata (fanen Programming)



Indstil listedata-handlingen gælder kun for lister af typen 'Sideliste'. Den bruges til at tilføje eller fjerne sider dynamisk fra en liste, mens brugeren kører præsentationen.

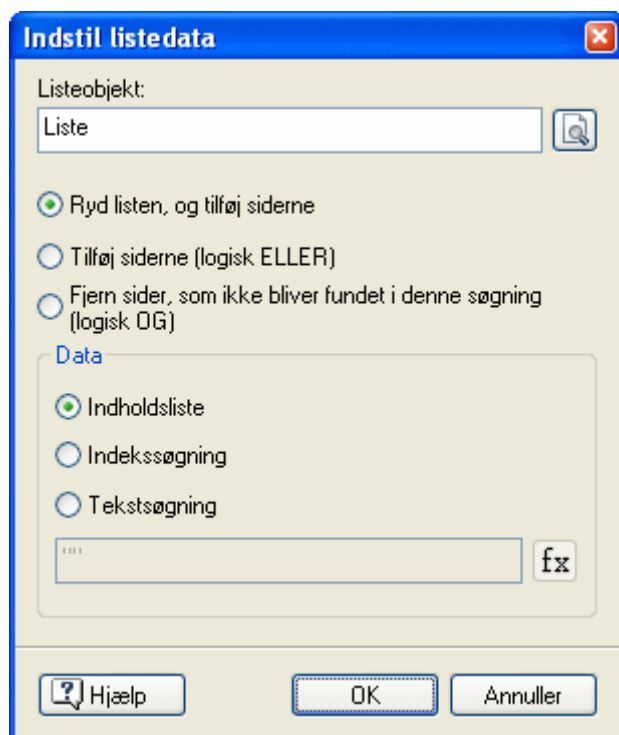
Lister med datatypen 'Indeks', 'Søgeord' eller 'Data' (der indeholder hhv. nøgleord, søgeord og dine egne indtastninger) udfyldes derimod med de data, du indtaster i designfasen, og kan ikke opdateres dynamisk under kørslen.

Du kan bruge Indstil listedata-handlingen til at opdatere sidelisten på en liste på forskellige måder:

- Du kan få brugeren til at markere et søgeord på en liste og bruge handlingen til at vise alle de sider, der indeholder søgeordet på en anden liste.
- Du kan opnå det samme resultat ved at få brugeren til at indtaste søgeordet i et inputobjekt. Brug handlingen til at vise alle de sider, der indeholder søgeordet.

- Du kan også bruge Indstil listedata-handlingen til at oprette en komplet liste over alle sider i projektet.

Når du slipper Indstil listedata-handlingen i det aktive felt, vises følgende dialogboks:



Listeobjekt: Angiver det listeobjekt, siderne skal føjes til eller fjernes fra. Klik på knappen Gennemse  for at vælge listen på objektlisten.

Definition af opdateringstilstand for listen

De tre indstillinger under feltet Listeobjekt lader dig definere, hvordan du ønsker at opdatere sidelisten.

Ryd listen, og tilføj siderne: Denne indstilling tømmer listen, før der føjes nye sider til den.

Tilføj siderne (logisk ELLER): Denne indstilling føjer de nye sider til det eksisterende indhold på listen.

Ved at bruge denne indstilling kan du få en liste over sider, der indeholder **ét** af to givne ord, på følgende måde:

- Søg på alle de sider, der indeholder det første ord (søgeproceduren er beskrevet nedenfor), med indstillingen 'Ryd listen, og tilføj siderne'. Dette tømmer listen og tilføjer de sider, der indeholder det første ord.
- Søg herefter på alle de sider, der indeholder det andet ord, med indstillingen 'Tilføj siderne (logisk ELLER)'. Dette føjer eventuelle nye sider, der indeholder det andet søgeord, til listen uden at slette de første sider.

Listen indeholder nu alle siderne fra den første søgning samt siderne fra den anden søgning. Du kan bruge samme fremgangsmåde til at søge på mere end to ord.

Fjern sider, som ikke bliver fundet i denne søgning (logisk OG): Denne indstilling fjerner alle sider fra listen, som ikke blev fundet under søgningen.

Ved at bruge denne indstilling kan du få en liste over sider, der indeholder **begge** søgeord, på følgende måde:

- Søg på alle de sider, der indeholder det første ord, med indstillingen 'Ryd listen, og tilføj siderne'. Dette tømmer listen og tilføjer de sider, der indeholder det første ord.
- Søg herefter på alle de sider, der indeholder det andet ord, med indstillingen 'Fjern sider, som ikke bliver fundet i denne søgning (logisk OG)'. Dette fjerner sider, der ikke indeholder det andet søgeord, fra listen.

Listen indeholder nu alle de sider, der blev fundet under begge søgninger. Du kan bruge samme fremgangsmåde til at søge på mere end to ord.

Definition af søgefunktionen

Feltet Data nederst i dialogboksen lader dig vælge den Mediator-liste, der skal bruges som udgangspunkt for opdateringen af listens indhold.

- **Indholdsliste**

Denne indstilling opdaterer listen med en komplet liste over alle sider i projektet (med undtagelse af de sider, du manuelt har ekskluderet ved at deaktivere 'Inkluder i indhold' i dialogboksen Egenskaber for siden).

Når du vælger denne indstilling, er feltet nederst i dialogboksen ikke aktivt.



Hvis du bruger listen som indholdsfortegnelse, skal du bare placere Indstil listedata-handlingen efter en Ved start-begivenhed for at opdatere listen med det samme.

- **Indekssøgning**

Denne indstilling viser de sider i projektet, der indeholder det nøgleord, som bliver indtastet i anførselstegn eller som variabel i feltet nederst i dialogboksen.

- **Tekstsøgning**

Denne indstilling viser de sider i projektet, der indeholder det søgeord, som bliver indtastet i anførselstegn eller som variabel i feltet nederst i dialogboksen.



Hvis du bruger listen til at vise resultatet af en søgning, kan du placere Indstil listedata-handlingen på en knap og opdatere listen, når der klikkes på knappen.

Definition af søgeordet

Hvis du bruger denne handling til at foretage en indekssøgning eller tekstsøgning, kan du bruge feltet nederst i dialogboksen til at specificere det ord, der skal søges efter. Du kan indtaste selve ordet i anførselstegn, bruge en variabel, der indeholder ordet, eller referere til indholdet af et inputobjekt eller en liste med notationen *Objekt.Egenskab*, f.eks. `Input.Text` eller `Liste.SelectedString`. På denne måde kan du søge efter ord, brugeren indtaster under kørslen.

- For at søge efter et bestemt ord skal du indtaste ordet i anførselstegn, f.eks. "Frankrig".

The screenshot shows a dialog box titled 'Data'. It contains three radio buttons: 'Indholdsliste', 'Indekssøgning' (which is selected), and 'Tekstsøgning'. Below the radio buttons is a text input field containing the string '"Frankrig"' and a button labeled 'fx' to the right of the field.

- For at referere til indholdet af et inputobjekt skal du indtaste udtrykket `Input.Text`, hvor "Input" er navnet på dit inputobjekt.

The screenshot shows the same 'Data' dialog box. In this instance, the 'Tekstsøgning' radio button is selected. The text input field now contains the expression 'Input.Text', and the 'fx' button remains to the right.

Knappen **Udtryk fx** hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatoren, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Meddelelsesboks (fanen Programmering)



Denne handling giver dig mulighed for at vise en standard-meddelelsesboks som et resultat af en bestemt begivenhed.

Titel: Her indtaster du titlen på den meddelelsesboks, du vil vise brugeren. Du kan bruge tekstudtryk med en kombination af fast tekst (husk at bruge anførselstegn), variabler, funktioner osv.

Knappen **Udtryk**  hjælper dig med at oprette udtryk. Den giver adgang til alle de funktioner, systemvariabler og operatører, der er indbygget i Mediator, samt eventuelle projektvariabler, du har defineret. Yderligere oplysninger om udtryk finder du under "Brug af udtryk".

Tekst: Her indtaster du teksten til meddelelsesboksen. Du kan også bruge tekstudtryk i dette felt.

Resultatvariabel: Du kan bruge denne rulleliste til at vælge en heltalsvariabel, som Mediator giver en værdi svarende til den knap, brugeren har klikket på for at lukke meddelelsesboksen.

De mulige værdier er:

- 1 for OK
- 2 for Annuller
- 6 for Ja
- 7 for Nej

Knapper: Her kan du vælge de knapper, meddelelsesboksen skal indeholde.

Ikon: Her kan du vælge et ikon, der symboliserer, hvilken slags meddelelse boksen indeholder.

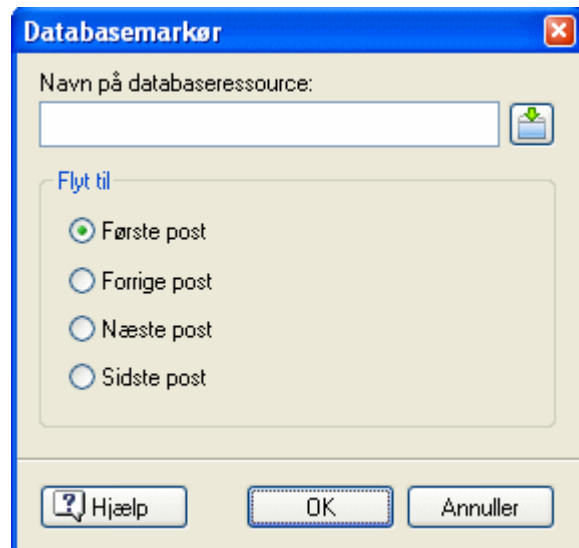
Database

Databasemarkør (fanen Database)



Databasemarkør-handlingen bruges til at flytte databasemarkøren i en database.

Du kan lære, hvordan du opretter forbindelse mellem Mediator og en database, under "Brug af databaser".



Der findes fire indstillinger: Første post, Forrige post, Næste post og Sidste post.

Databasemarkøren flyttes altid til det sidste søgeresultat. Når en ny database åbnes, medtages alle poster i søgeresultatet. Hvis en database indeholder 2.000 poster, og en søgning finder 20 af dem, flyttes databasemarkøren inden for disse 20 poster. For at kunne søge i hele databasen igen skal der foretages en søgning, der finder alle poster.

SQL-DB (fanen Database)



SQL-DB-handlingen kan sende et SQL-udtryk til en database.

Du kan lære, hvordan du opretter forbindelse mellem Mediator og en database, under "Brug af databaser".

SQL (Structured Query Language) er et komplet programmeringssprog til databaser, og en grundig gennemgang af SQL ville blive for omfattende for denne dokumentation. Du kan dog finde eksempler på de oftest anvendte SQL-udtryk under emnet "SQL-sætninger".

SCORM

Indstil SCORM-variabel (fanen SCORM)



Med Indstil SCORM-variabel-handlingen kan du sende data til det LMS (Learning Management System), du brugte ved oprettelse af det SCORM-kompatible e-undervisningsprojekt.

Du kan finde en komplet beskrivelse af SCORM og oprettelse af SCORM-kurser ved hjælp af Mediator under emnet "Brug af SCORM".

Hvis du vil sende og gemme data om den studerendes standpunkt i LMS'et (f.eks. for at registrere, hvor godt den studerende klarede sig ved en prøve), giver Indstil SCORM-variabel-handlingen dig mulighed for at angive navnet på den SCORM-variabel, du vil indstille, samt den værdi, den skal indstilles til.

Lad os som eksempel forestille os, at du vil indstille den studerendes aktuelle pointtal i kurset til 93:

- Marker afkrydsningsfeltet **Indstil værdien, og gem med det samme**.
- Vælg "cmi.score.raw" på listen **Navn på SCORM-variabel**.
- Skriv 93 i feltet **Værdiudtryk**.
- Klik på OK.

Når du indstiller arrayvariabler i SCORM (med firkantede parenteser), skal du angive et arrayindeks som beskrevet under Hent SCORM-variabel. Når du føjer nye elementer til arrayet, skal du sørge for at fylde det i rækkefølge. Begynd altid med arrayindeks 0, og fortsæt derefter til arrayindeks 1. "Tomme pladser" er ikke tilladt i arrays, og der opstår en fejl, hvis du forsøger at gemme et element under indeks 2 i et array, der kun

indeholder ét element i forvejen (under indeks 0). Du kan finde denne type fejl ved hjælp af funktionen 'Hent seneste fejl' under Hent SCORM-variabel-handlingen.

Hvis du vil ændre indholdet af et eksisterende element i en arrayvariabel i SCORM, skal du angive, hvilket arrayindeks du vil ændre, ved at indtaste et nummer, der er større end eller lig med nul og mindre end antallet af elementer i det pågældende array.

Det aktuelle antal elementer i en arrayvariabel i SCORM kan findes ved hjælp af Hent SCORM-variabel og den relaterede SCORM-variabel "_count" som vist ovenfor.

Lad os forestille os, at du vil føje en ny kommentar fra den studerende til listen over eksisterende kommentarer:

- Træk en **Hent SCORM-variabel**-handling ind i dialogboksen Begivenheder.
- Marker afkrydsningsfeltet **Hent værdi**.
- Vælg "cmi.comments_from_learner._count" i feltet **Navn på SCORM-variabel**.
- Vælg en Mediator-variabel, du tidligere har oprettet, i feltet **Navn på Mediator-variabel (til returnværdi)**, f.eks. AntalKommentarer. Hvis variabelen ikke findes, opretter Mediator den automatisk.
- Klik på OK.
- Træk herefter en **Indstil SCORM-variabel**-handling ind i dialogboksen Begivenheder.
- Marker afkrydsningsfeltet **Indstil værdien, og gem med det samme**.
- Vælg "cmi.comments_from_learner[].comment" i feltet **Navn på SCORM-variabel**, og skriv "AntalKommentarer" i den firkantede parentes, så feltet indeholder følgende:
`cmi.comments_from_learner.[AntalKommentarer].comment`
- Angiv navnet på den Mediator-strengvariabel, som indeholder den kommentar, brugeren lige har indtastet (typisk via et inputobjekt), i feltet **Værdiudtryk**.
- Klik på OK.

Når disse Hent SCORM-variabel- og Indstil SCORM-variabel-handlinger udføres, er du sikker på, at den nye kommentar føjes til slutningen af arrayet "cmi.comments_from_learner[].comment", så der ikke bliver nogen tomme pladser.

Alternativknapperne i dialogboksen Indstil SCORM-variabel bestemmer, om den nye værdi sendes til LMS'et med det samme, eller om den skal lagres i browserens cache og sendes til LMS'et senere:

- Hvis du vælger **Indstil værdien, og gem med det samme**, sendes værdien til LMS'et og gemmes med det samme. Risikoen for at miste værdien, hvis browseren går ned, eller brugeren navigerer væk fra kurset, fjernes dermed.
- Hvis du vælger **Indstil værdien, men gem ikke nu**, lagres værdien lokalt i browserens cache. Det betyder, at eventuelle efterfølgende Hent SCORM-variabel-handlinger, der refererer til denne SCORM-variabel, får den rigtige værdi (fra cachen), men at LMS'et ikke får en opdateret værdi for variabelen, før kurset er gennemført.

Hvis du har brug for mange Indstil SCORM-variabel-handlinger efter hinanden, er det en god idé ikke at gemme hver enkelt værdi med det samme, men at markere **Gem en eller flere tidligere indstillede værdier** for den sidste handling i rækken. Hermed gemmes alle tidligere indstillede værdier i LMS'et i én kommunikationssession, hvilket sparer tid og minimerer netværkstrafikken. Det vil sandsynligvis også få Mediator-projektet til at køre jævner og reagere hurtigere, da den studerende kun vil opleve forsinkelse én gang på grund af dataoverførsel i stedet for mange forsinkelser for flere overførsler.

Når kurset er gennemført, og undervisningssessionen afsluttes, gemmes alle cachelagrede data automatisk i LMS'et. Det er dog en god idé at gemme dataene oftere for at mindske risikoen for datatab, hvis browseren går ned, eller der indtræffer andre uforudsete hændelser.

Hent SCORM-variabel (fanen SCORM)



Med Hent SCORM-variabel-handlingen kan du modtage data fra det LMS (Learning Management System), der blev brugt ved oprettelsen af et SCORM-kompatibelt e-undervisningsprojekt.

Du kan finde en komplet beskrivelse af SCORM og oprettelse af SCORM-kurser ved hjælp af Mediator under emnet "Brug af SCORM".

Lad os som et eksempel forestille os, at du vil hente navnet på den aktuelle studerende:

- Marker afkrydsningsfeltet **Hent værdi**.
- Vælg "cmi.learner_name" på listen **Navn på SCORM-variabel**.
- Vælg en Mediator-strengvariabel på listen **Navn på Mediator-variabel (til returværdi)**, som du tidligere har oprettet, eller skriv blot navnet på en ny variabel, som Mediator skal oprette automatisk.
- Klik på OK.

Du kan nu bruge denne variabel til f.eks. at oprette en personlig hilsen til den studerende.

Hent SCORM-variabel-handlingen har andre anvendelsesmuligheder, der alle vedrører fejlfinding af projektet:

- **Hent seneste fejl (som fejlkode)** lader dig finde ud af, om den sidste Hent SCORM-variabel- eller Indstil SCORM-variabel-handling resulterede i en fejl. Hvi den sidste SCORM-handling blev udført uden fejl, returneres koden "0" (nul) i reglen. Hvis der returneres en anden kode end "0", er der opstået en fejl. Du kan finde en liste over fejlkode i specifikationerne for SCORM. En typisk fejl er at forsøge at hente et variabelnavn, som LMS'et på grund af en slåfejl ikke kan genkende (f.eks. "cmi.learner_nam" i stedet for "cmi.learner_name").
- **Hent seneste fejl (som beskrivende tekst)** giver dig også mulighed for at finde ud af, om den sidste Hent SCORM-variabel- eller Indstil SCORM-variabel-handling resulterede i en fejl. Forskellen er, at den returnerede streng indeholder en tekstbeskrivelse af fejlen. Denne er i reglen meget lettere at forstå end en fejlkode.
- Hvis du markerer **Hent diagnostik** og angiver en parameter i feltet **Parameterstreng for diagnostik**, kan du få producentspecifikke oplysninger om fejlen. Hvilken parameterstreng, du skal bruge, er defineret af producenten af dit LMS og bliver ikke beskrevet nærmere i dette emne.

Nogen af variabelnavnene i feltet 'Navn på SCORM-variabel' indeholder firkantede parenteser, f.eks. "cmi.comments_from_learner[.].comment". De firkantede parenteser skal indeholde et array-indeks, der skal angives manuelt.

Variablen "cmi.comments_from_learner" er for eksempel et array med en eller flere tekststreng, som den studerende har indsendt. Du kan hente en af disse strenge ved at indtaste et nummer i parentes som i følgende eksempler:

- For at hente den studerendes første kommentar skal du skrive følgende:

```
cmi.comments_from_learner.[0].comment
```

- For at hente den tredje kommentar skal du skrive følgende:

```
cmi.comments_from_learner.[2].comment
```

Hvis du prøver at hente en kommentar, der ikke findes, modtager du en tom streng. En ny Hent SCORM-variabel-handling med 'Hent seneste fejl (som beskrivende tekst)' markeret ville angive, at du har valgt et ugyldigt array-indeks (et indeks, der ligger uden for området).

Bemærk, at du også kan indtaste udtryk eller navne på Mediator-variabler i de firkantede parenteser som i følgende eksempler:

```
cmi.comments_from_learner.[MinVariabel-1].comment
```

Når du arbejder med arrayvariabler (med firkantede parenteser) i SCORM, kan du bestemme, hvor mange elementer det pågældende array indeholder, ved først at udføre en Hent SCORM-variabel-handling med navnet på den relaterede "_count"-SCORM-variabel.

Hvis du f.eks. vil finde det aktuelle antal kommentarer fra studerende, kan du bruge variablen "cmi.comments_from_learner._count". Hvis du gemmer tallet i en Mediator-variabel med navnet "AntalKommentarer", kan du efterfølgende bruge denne til at hente den sidst indsendte kommentar med "cmi.comments_from_learner.[AntalKommentarer-1].comment".

Ressourcer

Databaseressourcen

→ Avanceret



Databaseressourcen bruges til at oprette en kæde mellem Mediator og en database, hvis felter du vil have adgang til fra Mediator-projektet.

Processen med oprettelse af kæder er beskrevet under "Brug af databaser".

Database: Indtast navnet på og stien til DSN-filen, eller klik på Gennemse for at vælge den.

DSN: Denne alternativknap skal ikke være markeret, da Mediator altid bruger metoden 'Fil (*.dsn)'.

Fil (*.dsn): Denne alternativknap skal være markeret.

Initialiser ved brug: Vælg denne indstilling, hvis den valgte tabel skal initialiseres, når der oprettes forbindelse.

Vælg alle poster i denne tabel: Hvis du vælger denne indstilling, vælges samtlige poster i den tabel, der vises i feltet til højre. Fravælg ikke denne indstilling, medmindre du har en særlig grund til at gøre det.



Access-databaser kan indeholde mere end én tabel. Hvis det er tilfældet med din database, skal du bruge tabelfeltet til at vælge den tabel, der skal vises først.

Tabelstruktur: Når forbindelsen mellem Mediator og databasen er konfigureret korrekt, viser dette felt alle tabeller i databasen samt alle de felter, tabellerne indeholder.

- En grøn prik til venstre for et felt angiver, at feltet ikke er sammenkædet med en Mediator-variabel.
- En rød prik angiver, at feltet er sammenkædet med en Mediator-variabel.

Hvis feltet Tabelstruktur er tomt, selv om du har udfyldt resten af dialogboksen, er der noget galt. (Normalt skyldes fejlen, at DSN-filen ikke peger på databasefilen).

Opret kæde til: Klik på denne knap for at oprette en kæde mellem det markerede felt i tabelstrukturen og en Mediator-variabel.

Fjern kæde: Klik på denne knap for at fjerne en kæde mellem et databasefelt og en Mediator-variabel.

HTTP-anmodningsressourcen



Funktionerne Post og Get i HTTP-anmodningsressourcen bruges til at kommunikere med webservere.

I sin enkleste form kan du bruge den til at hente en HTML-side og indlæse den i en Mediator-variabel til videre behandling. I ovenstående skærbillede er ressourcen konfigureret til at indlæse HTML-indholdet af siden www.matchware.com i variablen SvarVar.

Du kan også kommunikere med ASP- eller PHP-sider for at få adgang til data i databaser på webservere. Ressourcen kræver naturligvis, at du har adgang til en webserver.

I feltet **URL-adresse** indtaster du den fuldstændige URL-adresse for den side, du vil sende data til og/eller modtage data fra. En fuldstændig URL-adresse kan f.eks. se således ud:

```
"http://www.matchware.com/test/test.asp"  
"http://www.matchware.com/product/textinfo.txt"
```

Bemærk, at du kan bruge udtryk i dette felt. Hvis du indtaster en URL-adresse direkte i det, skal den derfor stå i dobbelte anførselstegn.

Under **Verbum** skal du vælge, om du vil hente (Get) eller sende (Post) data. Både Get og Post kan sende og modtage data. Med HTTP-protokollens Get-metode føjes de data, der skal sendes, til URL-adressen som vist i nedenstående eksempel:

<http://www.matchware.com/test/test.asp?minvariabel=20&mitnavn=Bob>

Mediator knytter automatisk dataene til URL-adressen.

Post-metoden indsætter derimod de data, der skal sendes, i HTTP-anmodningens brødtekst.

Fordi argumenterne for Get tilføjes URL-adressen, bør Get kun bruges til afsendelse af små mængder data (højst et par hundrede tegn), fordi der kan være begrænsninger på, hvor lange URL-adresser forskellige servere kan håndtere. Hvis du er i tvivl, bør du bruge Post i stedet for Get.

Data kan være et vilkårligt udtryk. Du kan også henvise til arrays i dette felt. Yderligere oplysninger om arrays finder du under "Brug af projektvariabler".

På listen **Svar** skal du vælge den variabel, der skal modtage svaret fra webserveren. Hvis du har anmodet om en HTML-side, indeholder variabelen HTML-koden. En ASP-side vil i reglen returnere en tekst eller kode, der for eksempel angiver, om en databasetransaktion blev gennemført eller ej.

Felterne **Statuskode** og **Status tekst** viser den samme meddelelse, men kodefeltet viser den som et tal, mens tekstfeltet viser den som forklarende tekst. Dette er ikke det samme som i feltet Svar. Begge bruges til meddelelser af typen OK/Fejl, men de kommer ikke fra det samme sted. Statusmeddelelsen vedrører forbindelsen. Den angiver for eksempel, om den fil, du har angivet i URL-adressen, ikke findes, eller om forbindelsen er gået ned.

Begivenheder i HTTP-anmodninger



Grunden til, at HTTP-anmodningen er en ressource og ikke en handling er, at den skal kunne reagere på begivenheder. Statusmeddelelsen bruges sammen med begivenhederne **HTTP OK** og **HTTP-fejl** på følgende måde:

- Hvis forbindelsen er i orden, udløses HTTP OK-begivenheden. Variableerne i Statuskode og Status tekst ændres ikke, da alt er i orden.
- Hvis der opstår en fejl, eller hvis der ikke kommer noget svar, udløses HTTP-fejl-begivenheden, og fejlkode/fejlmeddelelsen fremgår af felterne Statuskode og Status tekst.

Svaret afspejler, hvad du "foretager dig" på den server, hvor URL-filen ligger. Det kan let forekomme, at forbindelsen er i orden, og statusfelterne viser OK, men du får en fejlmeddelelse, fordi serveren ikke kunne håndtere eller afkode den anmodning, du har sendt.

Det kan nogen gange tage flere minutter at få et svar fra en server. Du bør tage højde for dette ved at starte en tidslinje, når du sender anmodningen. Efter 60 sekunder (eller et andet passende interval) kan du gå ud fra, at forbindelsen ikke fungerer, og vise en meddelelse eller reagere på en anden måde, der er relevant i den specifikke situation.

Restriktioner ved eksport til Flash

Følgende restriktioner gælder for HTTP-anmodningsressourcen ved eksport til Flash:

- Den server, du sender anmodningen til, skal være i samme domæne som Mediator-Flash-filen.
- Den indsendte datastreng skal formateres som navne-/værdipar, f.eks. navn=thomas&alder=26&job=underviser.
- Hvis de data, der skal sendes, ikke angives som en streng, men ved hjælp af egenskaben DataArray, bruges indeksnavnene i arrayet som navne i navne-/værdiparrene, og arrayværdierne bruges som værdier.

Hvis du f.eks. bruger et dataarray, hvor mitArray[navn] = "thomas", mitArray[alder] = 26, og mitArray[job] = "underviser", svarer de data, der sendes til serveren, til datastrengen i ovenstående eksempel.

Yderligere oplysninger om arrays finder du under "Brug af projektvariabler".

- Dataene, der skal indsendes, må ikke indeholde tegnene "=" eller "&" undtagen som separatorer mellem navne-/værdipar.
- Dataene, der returneres fra serveren til Flash Player, skal formateres på samme måde som ved angivelse af en datastreng til indsendelse.
- Hvis der opstår en HTTP-fejl, giver Flash Player ikke andre fejloplysninger end statuskoden.

Restriktioner ved eksport til HTML

Følgende restriktioner gælder for HTTP-anmodningsressourcen ved eksport til HTML:

- Den server, du sender anmodningen til, skal være i samme domæne som Mediator-projektet.
- Dataene, der skal indsendes, må ikke indeholde tegnene "=" eller "&" undtagen som separatorer mellem navne-/værdipar.
- HTTP-anmodningen returnerer Statuskode 200, hvis alt er OK, og 400, hvis der opstod en fejl.
- Hvis den side, du sender til, videregiver dig til en anden URL-adresse, udløser det en fejl.

Systemvariabler

→ Avanceret

Mediator indeholder en række systemvariabler, som er meget nyttige. De kan give dig oplysninger om slutbrugers computer, dato og klokkeslæt, placeringen af forskellige mapper etc. De er særligt nyttige, når du bruger Mediators programmeringsfunktioner.

Du kan få adgang til alle Mediators systemvariabler ved at klikke på knappen **Udtryk fx**, som findes i de fleste dialogbokse, der har med programmering at gøre.

Alle systemvariabler starter med tegnet @.

Her følger en liste over alle Mediators systemvariabler. Den variabeltype, systemvariablen returnerer, er angivet i parentes.

@ColorBits (heltal)

Beskrivelse: Returnerer antallet af farver på skærmen i bit. Værdierne er 8, 15, 16, 24 eller 32.

Brug: Identisk med @Colors, men @ColorBits kan også registrere 32 bit-farveopløsning.

@Colors (heltal)

Beskrivelse: Returnerer antallet af farver på skærmen. Typiske værdier er 16, 256, 65536 eller 16777216.

Normalt har skærmdrivere med 256 eller færre farver en palet. Returnerer værdien 1 for 32 bit-farveopløsning.

Brug: Hvis projektet er oprettet til én bestemt farveopløsning, kan du kontrollere farveopløsningen på slutbrugers computer og måske bede brugeren ændre sin opløsning, inden han/hun fortsætter. For at søge efter farveopløsninger højere end 256 farver skal du bruge følgende betingelse:

IF @colors > 256 OR @colors < 2

Denne betingelse vil være sand for alle værdier højere end 256 (inklusive 32 bit).

@ComputerName (tekst)

Beskrivelse: Returnerer den lokale computers NetBIOS-navn.

@CPU (Heltal)

Beskrivelse: Returnerer et tal, der repræsenterer processortypen. Dette registreres med et Windows-kald. @CPU returnerer 586 for ukendte processorer.

Brug: Hvis du har oprettet forskellige versioner af projektet, der afhænger af slutbrugers computerkraft, kan du kontrollere processortypen først og derefter køre det tilhørende projekt.

@CursorXpos og @CursorYpos (heltal)

Beskrivelse: Returnerer musens X- og Y-koordinater. Yderligere oplysninger om koordinater finder du under "Flytning af objekter".

Brug: Du kan registrere, om musen krydser en bestemt linje eller et bestemt punkt eller måske forlader skærmen, og herefter vise et objekt, afspille en lyd etc.

@Date (tekst)

Beskrivelse: Returnerer en tekststreng med dags dato. Strengens format følger Windows-installationen på den computer, Mediator kører på. Dette betyder, at hvis Windows bruger den amerikanske standard, vises 10. maj 2010 som tekststrengen 5-10-2010.

Brug: Du kan bruge dato-systemvariablerne til at få vist dato, måned og år i et inputobjekt.

@DateDay (heltal)

Beskrivelse: Den aktuelle dato som tal. Hvis datoen er 10. maj 2010, er værdien af denne variabel 10.

Brug: Kontroller dags dato vha. @DateDay, @DateMonth og @DateYear (se nedenunder) for at undersøge, om en eventuel prøveperiode for projektet er udløbet.

@DateMonth (heltal)

Beskrivelse: Den aktuelle måned som tal. Hvis datoen er 10. maj 2010, er værdien af denne variabel 5, idet maj er den femte måned.

@DateYear (Heltal)

Beskrivelse: Det aktuelle år. Hvis datoen er 10. maj 2010, er værdien af denne variabel 2010.

@DesktopDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til mappen Skrivebord.

Brug: Giver dig den nøjagtige sti til brugerens skrivebord. Brug denne systemvariabel til f.eks. at placere en fil på skrivebordet under afvikling af projektet.

@DocDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til den mappe, der indeholder Mediator-projektfilen (*.md8).

Brug: Hvis du vil eksportere et projekt med handlinger eller udtryk, der refererer til eksterne datafiler, kan du bruge @DocDir til at angive de eksterne datafilers placering, så Mediator kan finde dem under kørsel af den eksporterede version. Hvis dette skal fungere, skal du også kopiere de eksterne datafiler til Mediator-projektmappen ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra datafiler** inden eksport af projektet. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

Hvis Mediator-projektfilen for eksempel er gemt i mappen "C:\MineProjekter", giver udtrykket @DocDir + "MitDokument.doc" stinavnet "C:\MineProjekter\MitDokument.doc".

@Key (tekst)

Beskrivelse: Returnerer værdien af den sidst trykkede tast.

Brug: Kontroller, hvilken tast brugeren trykker på. Brug en Hvis-Så-Ellers-handling til at konfigurere handlinger afhængigt af, hvilken tast der sidst blev trykket på.

Yderligere oplysninger om brug af denne funktion finder du under "Brug af tastaturbegivenheder".

@OS (tekst)

Beskrivelse: Returnerer en tekststreng, der identificerer det anvendte operativsystem ("Windows 2000", "Windows XP", "Windows 2003", "Vista", "Unknown").

Brug: Nogle kommandoer kan variere afhængigt af det anvendte operativsystem. Ved at bruge @OS kan du identificere operativsystemet og derefter konfigurere kommandoerne med Hvis-Så-Ellers-handlingen.

@PageCount (heltal)

Beskrivelse: Returnerer antallet af sider i dokumentet.

Brug: Giver dig en let måde at oprette en sidetæller på, f.eks. med:

"Du er nu på side " + @PageNum + " af " + @PageCount

@PageName (tekst)

Beskrivelse: Returnerer navnet på den nuværende side.

Brug: Du kan gemme navnet på siden til senere brug, f.eks. hvis slutbrugeren forlader projektet og ønsker at kunne vende tilbage til den samme side senere. Eller du kan placere værdien af @PageName i en INI-fil og springe til denne side, næste gang brugeren åbner projektet.

@PageNum (heltal)

Beskrivelse: Returnerer nummeret på den nuværende side. Første side har nummer 1.

Brug: Se @PageCount.

@PageRange (heltal)

Beskrivelse: Denne variabel angiver antallet af sider på det nuværende sideniveau (se "Brug af sidelisten").

Brug: Giver dig en nem måde at oprette en sidetæller på inden for et enkelt kapitel, for eksempel med:

"Du er nu på side " + @PageNum + " af " + @PageRange

@ProgramDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til den mappe, der indeholder Mediator Viewer (md8rntm.exe).

Brug: Lader dig placere ekstra programfiler i samme mappe som filen md8rntm.exe.

Hvis du vil eksportere et projekt med handlinger eller udtryk, der refererer til eksterne programfiler, kan du bruge @ProgramDir til at angive de eksterne programfilers placering, så Mediator kan finde dem under kørsel af den eksporterede version. Hvis dette skal fungere, skal du også kopiere de eksterne programfiler til den samme mappe som filen md8rntm.exe ved hjælp af kommandoen **Forbered | Ekstra programfiler** inden eksport af projektet. Yderligere oplysninger finder du under "Tilføjelse af data- og programfiler".

@ScreenXsize og **@ScreenYsize** (heltal)

Beskrivelse: Returnerer bredden (X) og højden (Y) af skærmen i antal fysiske pixels.

Brug: Kontroller, om brugerens skærmopløsning er høj nok til projektet. Hvis ikke, kan du eventuelt bede brugeren om at ændre sin opløsning, eller du kan oprette den samme præsentation i flere forskellige opløsninger.

@SystemDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til Windows-systemmappen.

Brug: Når du opretter INI-filer (eller andre filer), kan du vælge at gemme dem i Windows-systemmappen, så du kan få adgang til dem senere.

ADVARSEL: Dette er KUN for erfarne brugere. Brug ikke denne systemvariabel, hvis du er usikker på konsekvenserne.

@TempDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til brugerens midlertidige mappe (en mappe, der bruges til at gemme filer midlertidigt).

Brug: Når du opretter INI-filer (eller andre filer), kan du vælge at gemme dem i den midlertidige mappe, så du kan få adgang til dem senere. Hvis brugeren sletter indholdet i mappen, slettes alle filer, der er oprettet i den, dog også.

@ThisObject (tekst)

Beskrivelse: Bruges i handlinger til at referere til det objekt, handlingen benyttes på.

Brug: Hvis du har programmeret et objekt til at blive skjult, når der klikkes på det, kan du bruge @ThisObject i stedet for objektnavnet. Dette er særligt nyttigt, hvis du kopierer den samme handling til mange objekter, der skal bruge den. Funktionen er også nyttig, når du opretter Træk og slip-funktionalitet.

@Time (tekst)

Beskrivelse: Returnerer en tekststreng med computerens systemtid.

Format: "TT:MM:SS"; TT = timer, MM = minutter og SS = sekunder.

Brug: Du kan bruge tidssystemvariablerne til at få vist tiden med timer, minutter, og sekunder i et inputobjekt.

@TimeHour (heltal)

Beskrivelse: Returnerer timetallet fra computerens systemtid.

Brug: Kontroller, hvor længe brugeren har været om en opgave, med @TimeHour, @TimeMin og @TimeSec (se nedenfor).

@TimeMin (heltal)

Beskrivelse: Returnerer minuttallet fra computerens systemtid.

@TimeSec (heltal)

Beskrivelse: Returnerer sekundtallet fra computerens systemtid.

@Timer (heltal)

Beskrivelse: Antallet af sekunder, siden Mediator blev startet.

Brug: Brug denne funktion til at beregne, hvor lang tid der er blevet brugt på en bestemt opgave, ved at gemme @Timer-værdien, da opgaven blev sat i gang, og trække denne startværdi fra @Timer-værdien, når opgaven afsluttes.

@UserName (tekst)

Beskrivelse: Returnerer navnet på den bruger, som er logget på computeren.

@WindowDir (tekst)

Beskrivelse: Returnerer stien til Windows-mappen.

Brug: Når du opretter INI-filer (eller andre filer), kan du vælge at gemme dem i Windows-mappen, så du kan få adgang til dem senere.

ADVARSEL: Dette er KUN for erfarne brugere. Brug ikke denne systemvariabel, hvis du er usikker på konsekvenserne.

Funktioner

→ Avanceret

Mediator indeholder mange forskellige indbyggede funktioner, som du kan bruge i dine udtryk.

Du kan få vist en liste over funktionerne ved at klikke på knappen **Udtryk fx**, der findes i de fleste dialogbokse, som har med programmering at gøre.



Et udtryk kan være en kombination af projektvariabler, systemvariabler, tal, objekttegenskaber i notationen Objekt.Egenskab, funktioner og fast tekst i anførselstegn, forbundet med operatorer. Yderligere oplysninger finder du under "Brug af udtryk".

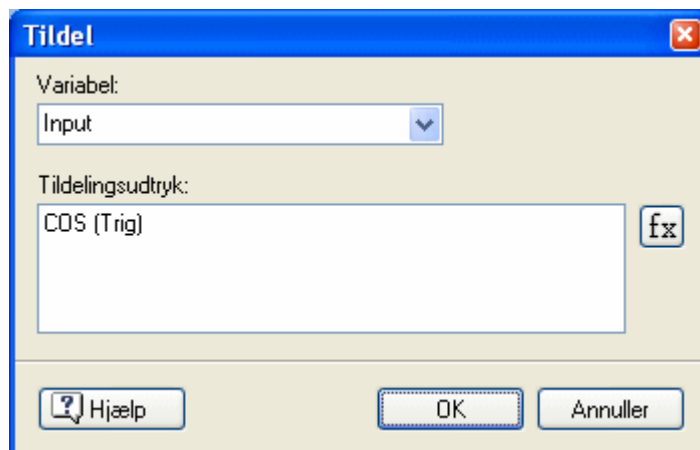
Syntaks

Alle funktioner i Mediator er i et af følgende formater:

- **Funktion (x)**, hvor **x** er en variabel, funktionen udføres på.

Eksempel:

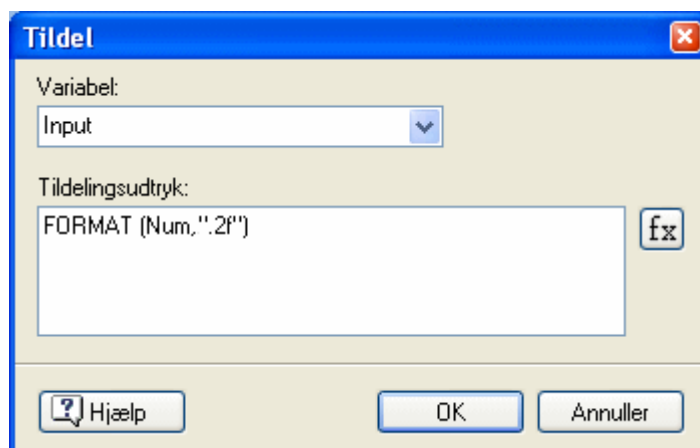
Her bruges funktionen COS (cosinus) på variablen Trig, og resultatet placeres i variablen Input.



- **Funktion (x, p)**, hvor **x** er variablen, og **p** repræsenterer en eller flere parametre adskilt med kommaer.

Eksempel:

Her bruges funktionen FORMAT på decimaltalsvariablen Num. Den ekstra parameter ".2f" specificerer antallet af decimaler (sidste ciffer bliver afrundet, hvis det er nødvendigt). Resultatet placeres i variablen Input.



Liste over funktioner

I det følgende beskrives hver enkelt funktion med et eksempel på dens format og anvendelsesmuligheder. Følgende forkortelser bliver brugt til at repræsentere de forskellige tilgængelige variabeltyper:

- txt** Variabel, udtryk eller fast værdi af typen tekst
- f** Variabel, udtryk eller fast værdi af typen decimaltal
- n** Variabel, udtryk eller fast værdi af typen heltal
- b** Boolesk variabel (Sand / Falsk)
- x og y** Variabler, som funktionen udføres på

De tilgængelige funktioner er opført nedenfor i alfabetisk rækkefølge:

ABS (n) eller ABS (f)

ABS er en forkortelse for "absolut". Returnerer den numeriske (absolutte) værdi af en variabel eller et udtryk. Det returnerede udtryk er af samme type som inputtypen.

Eksempler:

- ABS (x) Returnerer den positive værdi af x
- ABS (-10) = 10
- ABS (5) = 5
- ABS (-10,25) = 10,25

ARCCOS (n) eller ARCCOS (f)

ARCCOS er den trigonometriske funktion "arcus cosinus".

Eksempler:

- ARCCOS (x) Returnerer værdien (i radianer) af arcus cosinus til x.
- ARCCOS (0) = 1,571 ($\pi/2$)
- ARCCOS (1) = 0
- ARCCOS (0.5) = 1,047 ($\pi/3$)

ARCSIN (n) eller ARCSIN (f)

ARCSIN er den trigonometriske funktion "arcus sinus".

Eksempler:

- ARCSIN (x) Returnerer værdien (i radianer) af arcus sinus til x.
- ARCSIN (0) = 0
- ARCSIN (1) = 1,571 ($\pi/2$)
- ARCSIN (0.5) = 0,524 ($\pi/6$)

ARCTAN (n) eller ARCTAN (f)

ARCTAN er den trigonometriske funktion "arcus tangens".

Eksempler:

- ARCTAN (x) Returnerer værdien (i radianer) af arcus tangens til x.
- ARCTAN (0) = 0
- ARCTAN (1) = 0,785 ($\pi/4$)

COS (n) eller COS (f)

COS er en forkortelse for den trigonometriske funktion "cosinus".

Eksempler:

COS (x) Returnerer værdien (i radianer) af cosinus til x

COS (0) = 1

COS (π) = -1

COS ($\pi/2$) = COS (1,5* π) = 0

COS ($\pi/3$) = 0,5

Se SIN længere nede.

FLOAT (n) eller FLOAT (txt)

FLOAT er en forkortelse for "floating point" eller decimaltal. Konverterer et heltal eller en tekst til et decimaltal.

Eksempler:

FLOAT ("10,25") = 10,25

FLOAT (10) = 10

For at kontrollere antallet af decimaler efter kommaet kan du bruge funktionen FORMAT eller angive antallet i dialogboksen Egenskaber for det inputobjekt, der viser værdien af variabelen.

FORMAT (n) eller FORMAT (txt)

FORMAT konverterer heltal eller decimaltal til tekst. FORMAT er næsten magen til STRING, men FORMAT lader dig tilføje en eller flere (valgfri) parametre for at formatere tallet.

Du skal indtaste parametrene i anførselstegn, f.eks. FORMAT (x, "010.2f").

f Den oftest brugte parameter er sandsynligvis f. Den lader dig kontrollere antallet af decimaler efter kommaet.

Eksempler:

FORMAT (10,25, ".4f") = "10,2500" Konverterer 10,25 til tekst med 4 decimaler efter kommaet

FORMAT (x, ".2f") Konverterer variabelen x til tekst med 2 decimaler efter kommaet

FORMAT (x, ".0f") Konverterer variabelen x til tekst med 0 decimaler efter kommaet

e Returnerer værdien som et decimaltal multipliceret med 10 i n'te potens.

Eksempler:

FORMAT (50000, ".e") = 5e + 004, hvilket betyder 5×10^4

FORMAT (6594, ".3e") = 6,594e + 003, hvilket betyder $6,594 \times 10^3$

FORMAT (6594, ".5e") = 6,59400e + 003, hvilket betyder $6,594 \times 10^3$

FORMAT (x, ".e")

E Magen til e, men E bruges som indikator for eksponent.

Eksempler:

FORMAT (50000, ".E") = 5E + 004, hvilket betyder 5×10^4

FORMAT (6594, ".3E") = 6.594E + 003, hvilket betyder $6,594 \times 10^3$

g Viser værdien ved om muligt at bruge **f**-formatet, ellers vises værdien med **e**-formatet. Det maksimale antal tilladte cifre, når **g** skal bruge **f**-formatet, er 6. Ved mere end 6 cifre bliver **e**-formatet brugt. Kommaet og de efterfølgende nuller bliver kun medtaget, hvis det er nødvendigt.

Eksempler:

FORMAT (50000, "g") = 50000

FORMAT (50000,33, "g") = 50000,3 (bruger 6 betydende cifre)

FORMAT (5000000, "g") = 5E + 006 (idet tallet bruger mere end 6 betydende cifre, bliver **e**-formatet anvendt)

FORMAT (x, "g")

G Magen til g, men bruger G som indikator for eksponent.

Hvis der opstår en fejl i formateringsparameteren, eller hvis den udelades, bruges **g**-formatet.

Tilføjelse af foranstillede eller efterstillede nuller med 0n1.n2 eller n1.n2

Du kan tilføje foranstillede nuller foran en given variabel ved at bruge parameteren **0n1.n2**, hvor:

- n1 er det samlede antal cifre i variablen (inklusive kommaet)
- n2 er antallet af decimaler efter kommaet

På samme måde kan du tilføje mellemrum foran en given variabel ved at bruge parameteren **n1.n2**, hvor n1 og n2 har samme betydning som ovenfor.

Ved at bruge et minustegn (-) kan du specificere, at efterstillede mellemrum skal placeres til højre for kommaet.

Eksempler:

FORMAT (x, "010.2f") Returnerer 2 cifre efter kommaet og op til 7 nuller foran variablen

FORMAT (x, "8.4f") Returnerer 4 cifre efter kommaet og op til 3 mellemrum foran variablen

FORMAT (x, "-8.4f") Returnerer 4 cifre efter kommaet og op til 3 mellemrum efter decimalerne

INT (f) eller INT (txt)

INT er en forkortelse for "integer" eller heltal. Konverterer decimaltal eller tekstvariabler til heltal.

Eksempler:

INT (x) Konverterer indholdet af variablen x til et heltal

INT ("10") = 10

INT (10,25) = 10

INT (10,7) = 10

Decimaltalsvariabler bliver ikke rundet op. Decimalerne bliver fjernet i stedet. For at sikre dig, at værdien bliver rundet op, hvis det er relevant, kan du lægge 0,5 til variablen, inden du bruger funktionen INT, f.eks. INT (x + 0,5).

LEN (txt)

LEN er en forkortelse for "length" eller længde. Returnerer længden af en tekst, dvs. antallet af tegn i et tekstudtryk.

Eksempler:

LEN ("Test") = 4

LEN ("") = 0

LOG (n) eller LOG (f)

LOG er den matematiske funktion "logaritme".

Eksempler:

LOG (x) Returnerer værdien af logaritmen (til base e) for x.

LOG (1) = 0

LOG (10) = 2,3026...

LOG (100) = 4,6051...

LOWER (txt)

Konverterer alle tegn i en tekstvariabel til små bogstaver.

Eksempler:

LOWER ("HEST") = "hest"

LOWER ("Hest") = " hest "

LOWER ("HeSt") = " hest "

Se funktionen UPPER længere nede.

NOT (n) eller NOT (b)

Inverterer et Sand/Falsk-udtryk. Selv om inverteringen bliver udført på bit-niveau, returnerer denne funktion altid det inverse udtryk, da et Sand/Falsk-udtryk altid har værdien 1 eller 0.

Objektnavn-funktioner

Disse funktioner giver dig mulighed for at få informationer om et objekt under kørslen. Under en animation kan du f.eks. kontrollere, om et objekt har nået kanten af skærmen.

I funktionerne nedenunder er parameteren 'Objektnavn' navnet på objektet.

Parameteren er en af objektets egenskaber, f.eks. X, Y, Højde (Height) og Bredde (Width). Du kan få vist en liste over samtlige tilgængelige egenskaber for hvert enkelt objekt i appendikset "Egenskaber for objekter i Mediator".

Objektnavn.X

Returnerer positionen af objektets venstre kant.

Eksempel:

Knap.X

Objektnavn.X + Objektnavn.Width

Returnerer positionen af objektets højre kant.

Objektnavn.Width returnerer bredden af objektet, så ved at lægge denne til Objektnavn.X får du positionen af objektets højre kant.

Eksempel:

Billede.X + Billede.Width

Objektnavn.Y

Returnerer positionen af objektets øverste kant.

Eksempel:

Polygon.Y

Objektnavn.Y + Objektnavn.Height

Returnerer positionen af objektets nederste kant.

Objektnavn.Height returnerer højden af objektet, så ved at lægge denne til Objektnavn.Y får du positionen af objektets nederste kant.

Eksempel:

Video.Y + Video.Height

Objektnavn.Visible

Denne funktion returnerer True (Sand), hvis objektet er synligt.

Eksempel:

Knap.Visible returnerer værdien TRUE, hvis knappen er vist i øjeblikket, og FALSE, hvis den er skjult.

RGB (n1,n2,n3)

Kombinerer RGB-værdierne (rød, grøn og blå) i det forhold, der er angivet i parametrene n1, n2 og n3 (hver især mellem 0 og 255), og returnerer et heltal, som kan bruges til at angive farven på et bestemt objekt.

Eksempel:

En Indstil egenskab-handling med "Rektangel.FillColor = RGB(128,0,128) ville give rektanglet en lilla farve.

RND (n1,n2)

RND er en forkortelse for "random" eller tilfældig. Returnerer et tilfældigt heltal mellem n1 og n2 (begge inkluderet). Intervallet mellem n1 og n2 må ikke overskride 65.536.

Eksempler:

RND (1,10) Genererer et tilfældigt tal mellem 1 og 10

RND (1,x) Genererer et tilfældigt tal mellem 1 og x

RND (x, y) Genererer et tilfældigt tal mellem x og y

SIN (n) eller SIN (f)

SIN er en forkortelse for den trigonometriske funktion "sinus".

Eksempler:

SIN (x) Returnerer værdien (i radianer) af sinus til x

SIN (0) = SIN (π) = 0

SIN ($\pi/2$) = 1

SIN ($1.5*\pi$) = -1

SIN ($\pi/6$) = 0,5

Se COS længere oppe.

STRING (n) eller STRING (f)

Konverterer et tal til tekst.

Eksempler:

STRING (10) = "10" Konverterer et heltal til tekst

STRING (-5) = "-5" Konverterer et heltal til tekst

STRING (10,25) = "10,25" Konverterer et decimaltal til tekst

STRING (x) Konverterer variabelen x til tekst

SUBPOS (txt1,txt2)

Returnerer positionen af et stykke tekst i en anden tekst (f.eks. txt2 i txt1).

Bemærk, at funktionen skelner mellem store og små bogstaver.

Hvis txt2 ikke findes i txt1, bliver der returneret et nul (0).

Eksempler:

SUBPOS ("aaaBBB", "aB") = 3 (kombinationen aB starter ved tredje bogstav i den første tekst)

SUBPOS ("aaaBBB", "ab") = 0 (kombinationen af et lille a og et lille b findes ikke)

SUBPOS ("abCdefghijk", "def") = 4

SUBPOS ("22334455", "45") = 6

SUBPOS (x,y) Returnerer startpositionen af indholdet af variabelen y i variabelen x

SUBSTR (txt,n1,n2)

Returnerer en del (understreng) af tekstudtrykket txt. n1 angiver startpositionen af den understreng, der skal returneres, og n2 angiver dens længde (dvs. antallet af tegn, der skal returneres).

Bemærk, at funktionen skelner mellem store og små bogstaver.

Eksempler:

SUBSTR ("abCDefghijk",4,3) = "Def" (starter ved tegn 4 og er 3 tegn lang)

SUBSTR ("ABCDEFGHIK",2,4) = "BCDE" (starter ved tegn 2 og er 4 tegn lang)

SUBSTR ("abcd",3,4) = "CD" (starter ved tegn 3. Bliver kun 2 tegn lang, idet slutningen af teksten er nået)

SUBSTR (x,3,5) Returnerer en understreng, der er 5 tegn lang og starter ved 3. tegn i variabelen x

SQR (n) eller SQR (f)

SQR er en forkortelse for "square root" eller kvadratrods. Returnerer kvadratroden af variabelen eller udtrykket.

Eksempler:

SQR (x) Returnerer kvadratroden af variabelen x

SQR (x + y) Returnerer kvadratroden af summen af variabel x og y

FORMAT (SQR (x), ".2f") Returnerer kvadratroden af variabelen x med 2 decimaler

TAN (n) eller TAN (f)

TAN er den trigonometriske funktion "tangens".

Eksempler:

TAN (x) Returnerer værdien (i radianer) af tangens til x.

TAN (0) = 0

TAN ($\pi/4$) = 1

UPPER (txt)

Konverterer alle tegn i en tekstvariabel til store bogstaver.

Eksempler:

UPPER ("hest") = "HEST"

UPPER ("Hest") = "HEST"

UPPER ("HeSt") = "HEST"

Se funktionen LOWER længere oppe.

SQL-sætninger

→ Avanceret

ODBC-databaser bruger SQL (Structured Query Language) til at udføre søgninger. SQL er et meget omfangsrigt sprog, som du kan bruge til at oprette, ændre, slette og vedligeholde databaser. Dette kapitel er kun en kort beskrivelse af de SQL-kommandoer, som hovedsageligt bruges fra Mediator. Hvis du vil vide mere om SQL kan følgende litteratur være nyttig.

Alain Beaulieu: Learning SQL (2005, O'Reilly & Associates, ISBN 0596007272)

Rick F. Van der Lans: Introduction to SQL: Mastering the Relational Database Language (2006, Addison Wesley Professional, ISBN 0321305965)

Anthony Molinaro: SQL Cookbook (2005, O'Reilly, ISBN 9780596009762)

Martin Gruber: Understanding SQL (1990, SYBEX San Francisco, ISBN 0895886448)

Martin Gruber: SQL Instant Reference (1993, SYBEX San Francisco, ISBN 0782111483)

C.J. Date and Hugh Darwen: A Guide to the SQL Standard (1993, Addison Wesley Boston, ISBN 020155822X)

SELECT-kommandoen

SELECT * FROM DemoTabel SELECT Fornavn FROM DemoTabel SELECT Fornavn, Efternavn FROM DemoTabel	Dette er den mest benyttede SQL-kommando i sin simpleste form. *-symbolet vælger alle felter (ikke poster) i tabellen. I Mediator benytter man normalt *-symbolet i stedet for at specificere enkelte feltnavne. Hvis der vælges individuelle felter, fastfryses alle andre felter, og kun de udvalgte felter skifter under søgning.
--	--

WHERE-klausulen

SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = 'michael'	Alle poster, hvor Fornavn er lig med "michael" vælges. Når kommandoen er udført, kan brugeren kun søge i de valgte poster. For igen at få adgang til hele tabellen køres kommandoen SELECT * FROM DemoTabel
SELECT * FROM DemoTabel WHERE Fornavn = 'michael' OR Efternavn = 'petersen'	Alle poster, hvor Fornavn er lig med "michael", eller Efternavn er lig med "petersen" vælges. Hvis begge betingelser skal være opfyldt i resultatsættet, skal du bruge AND i stedet for OR.

ORDER BY-klausulen

Sorterer et resultatsæt efter et eller flere specificerede felter i stigende eller faldende rækkefølge:

Syntaks: SELECT feltliste
 FROM tabel
 WHERE udvælgelseskriterier
 ORDER BY felt1 [ASC | DESC], felt2 [ASC | DESC], ...]

SELECT * FROM DemoTabel ORDER BY Efternavn	Vælger alle poster og sorterer efter Efternavn i stigende rækkefølge.
SELECT * FROM DemoTabel ORDER BY Efternavn DESC	Vælger alle poster og sorterer efter Efternavn i faldende rækkefølge.
SELECT * FROM DemoTabel WHERE Efternavn LIKE 'petersen' ORDER BY Efternavn DESC, Fornavn ASC	Vælger alle poster, hvor Efternavn er lig med "petersen", og sorterer dem efter Efternavn i faldende rækkefølge og herefter efter Fornavn i stigende rækkefølge

Sammenligningsoperatorer

Operator	Sammenligning
=	Lig med
= =	Nøjagtig lig med
LIKE	SQL LIKE
<>, !=, #	Ikke lig med
>	Større end
>=	Større end eller lig med
<	Mindre end
<=	Mindre end eller lig med

LIKE-operatoren

Du kan bruge LIKE-operatoren til at finde værdier i et felt, der svarer til et søgemønster, du angiver. Søgemønstre kan være en komplet værdi (f.eks. LIKE "Andersen"), eller du kan bruge den samme type jokertegn som i operativsystemet til at finde en række værdier (f.eks. LIKE "And*").

Følgende eksempel returnerer data, som begynder med bogstavet P efterfulgt af et bogstav mellem A og F og derefter tre cifre.

```
SELECT * FROM DemoTabel WHERE Efternavn LIKE "P[A-F]###"
```

Følgende eksempel returnerer en liste over medarbejdere, hvis efternavne begynder med et bogstav fra A til D.

```
SELECT * FROM DemoTabel WHERE Efternavn LIKE "[A-D]*"
```

Mønstre

Følgende tabel viser hvordan LIKE kan bruges til at søge efter forskellige mønstre i udtryk.

Søg efter	Mønster	Finder	Finder ikke
Flere tegn	'a*a'	'aa', 'aBa', 'aBBBa'	'aBC'
	'*ab*'	'abc', 'AABB', 'Xab'	'aZb', 'bac'
	'ab*'	'abCDefg', 'abc'	'cab', 'aab'
Specialtegn	'a[*]a'	'a*a'	'aaa'
Enkelt tegn	'a?a'	'aaa', 'a3a', 'aBa'	'aBBBa'

Enkelt ciffer	'a#a'	'a0a' , 'a1a' , 'a2a'	'aaa' , 'a10a'
Række tegn	'[a-z]'	'f' , 'p' , 'j'	'2' , '&'
Uden for området	'[!a-z]'	'9' , '&' , '%'	'b' , 'a'
Ikke et ciffer	'[!0-9]'	'A' , 'a' , '&' , '~'	'0' , '1' , '9'
Kombination	'a[!b-m]#'	'An9' , 'az0' , 'a99'	'abc' , 'aj0'

Eksempler på SQL-forespørgsler

SELECT * FROM Bog	Vælger alle rækker og kolonner i tabellen Bog.
SELECT Titel, DetailPris FROM Bog WHERE DetailPris > 20.0	Vælger Titel og DetailPris i tabellen Bog og returnerer kun de rækker, der opfylder klausulen WHERE.
SELECT * FROM Bog WHERE KatKode = 'LL' OR KatKode = 'RR'	Vælger alle de kolonner i tabellen Bog, som opfylder klausulen WHERE.
SELECT * FROM Bog WHERE KatKode IS NULL	Vælger alle de kolonner i tabellen Bog, hvor kolonnen KatKode er tom.
SELECT * FROM Bog ORDER BY Titel	Vælger alle kolonner i tabellen Bog og sorterer dem efter Titel i stigende rækkefølge. Tilføj DESC efter klausulen ORDER BY Titel for at sortere i faldende rækkefølge.
SELECT Titel FROM Bog WHERE DetailPris >= 20.0 AND DetailPris <= 35.0	Vælger alle de poster, hvor DetailPris opfylder klausulen WHERE.

Appendiks

Appendiks 1: tastaturgenveje

Nedenstående tabel viser samtlige tastaturgenveje i Mediator.

Tastaturgenvej	Beskrivelse
Ctrl + N	Opret et nyt dokument
Ctrl + O	Åbn og søg efter et eksisterende dokument
Ctrl + P	Udskriv det aktive dokument
Ctrl + Q	Eksporter projektet ved hjælp af Hurtig eksport
Ctrl + S	Gem det aktive dokument
Ctrl + C	Kopier de markerede data til Udklipsholder
Ctrl + X	Klip de markerede data til Udklipsholder
Ctrl + V	Indsæt data fra Udklipsholder
Ctrl + Z	Fortryd den sidste handling
Alt + F4	Afslut
Insert	Opret en ny side
Ctrl + A	Marker alle objekter på siden
Ctrl + B	Placer de markerede objekter bag ved alle andre objekter
Ctrl + D	Dupliker det markerede objekt
Ctrl + F	Placer de markerede objekter foran alle andre objekter
Ctrl + G	Saml markerede objekter i en gruppe
Ctrl + H	Definer en del af et tekstobjekt som hypertext
Ctrl + U	Opløs en gruppe af objekter
Ctrl + træk	Skaler det markerede objekt frit i både X- og Y-retning
Skift + træk	Skaler det markerede objekt symmetrisk i alle retninger
Ctrl + klik	Marker flere objekter på siden
Skift + klik	Marker en række objekter på objektlisten
Ctrl + dobbeltklik på tekstobjekt	Rediger tekstobjektet med den baggrundsfarve, der senest er defineret for det
Skift + dobbeltklik på tekstobjekt	Rediger tekstobjektet på en hvid baggrund
F1	Hjælp
F2	Omdøb den markerede side på sidelisten eller det markerede objekt på objektlisten
F2	Juster de markerede objekter
F3	Vis/skjul de markerede objekter

F4 eller Ctrl + F10	Vis/skjul objektlisten
F5	Kør dokumentet
F6 eller Ctrl + F5	Kør siden
Skift + F6	Vis eksempel på den aktuelle HTML- eller Flash-side i standardbrowseren
F7	Udfør stavekontrol af dokumentet
F8	Vis/skjul sidelisten
F9	Vis dialogboksen Begivenheder for den aktuelle side
F11	Kontroller dokument for designmæssige fejl
F12	Vis/skjul dialogboksen Egenskaber
Ctrl + F7	Udfør stavekontrol af siden
Ctrl + F8	Vis dialogboksen Egenskaber for den aktuelle side
Ctrl + F9	Åbn dialogboksen Variabler
Ctrl + F11	Kontroller side for designmæssige fejl
Mellemrum + træk	Flyt siden i arbejdsområdet
Alt eller F10	Vis hurtigtasterne i båndet
Ctrl + F1	Minimer eller gendan båndet

Appendiks 2: egenskaber for objekter i Mediator

→ Avanceret

Du kan bruge notationen *Objekt.Egenskab* til at hente eller indstille en egenskab for et objekt med Indstil egenskab-handlingen, Tildel-handlingen og mange af handlingerne på fanen Programmering i dialogboksen Begivenheder.

Yderligere oplysninger finder du under "Brug af udtryk".

Nedenstående liste viser alle tilgængelige egenskaber for alle objekter i Mediator, som du kan benytte i disse handlinger.

Når du bruger notationen *Objekt.Egenskab*, skal du angive egenskabens engelske navn. Listen kan hjælpe dig med at finde de engelske ord, der svarer til de danske egenskabsnavne.



Egenskaber, der er markeret som skrivebeskyttet i nedenstående tabeller, kan bruges ved programmering af handlinger med notationen *Objekt.Egenskab*, men er ikke vist på listen over egenskaber for Indstil egenskab-handlingen.

Objekt (alle objekter)

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive-beskyttet	Makro	Kørsel
Events Begivenheder	Events	X	X	
Height Højde	Integer		X	X*
Keywords Nøgleord	String		X	
Name Navn	String	X	X	X
ObjectType Objekttype	String	X	X	X
Size Størrelse	Floating			X*
Tab Stop Tabulatorstop	Boolean		X	
Visible Synlig	Integer		X	X
Width Bredde	Integer		X	X*
X X	Integer		X	X

Y	Integer		X	X
Y				

* Kun for objekter, der tillader skalering under kørsel

ActiveX-objekt

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
ActiveX ActiveX	IDispatch	X		X
Event Begivenhed	String	X		X
Begivenheder				
Navn				
ActiveX ActiveX				

Animationssti

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X

Animeret GIF

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
AutoStart Automatisk start	Boolean		X	
Discardable Kan kasseres	Boolean		X	
LoadOnShow Indlæs ved vis	Boolean		X	
Path Sti	String		X	X

Repeat Gentag	Boolean		X	
Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X

Billede

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
AlphaPath Alfakanal	String		X	X
Antialiasing Antialiasering	Boolean		X	
AutoScroll Automatisk rulning	Boolean		X	
Discardable Kan kasseres	Boolean		X	
DragScroll Manuel rulning	Boolean		X	
EnableScrollbar Aktiver rullepanel	Boolean		X	
EnableTransparent Brug gennemsigtig farve	Boolean		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X

GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
LoadOnShow Indlæs ved vis	Boolean		X	
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
Path Sti	String		X	X
PictureHeight Billedhøjde	Integer	X	X	X
PictureWidth Billedbredde	Integer	X	X	X
Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X
ScrollbarButtonColor Knapfarve på rullepanel	Integer		X	X
ScrollbarColor Farve på rullepanel	Integer		X	X
ScrollbarFrameColor Rammefarve på rullepanel	Integer		X	X
ScrollbarSize Størrelse på rullepanel	Integer		X	
ScrollPositionX Rulleposition X	Integer			X
ScrollPositionY Rulleposition Y	Integer			X
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X

ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
Tile Side om side	Boolean		X	
TransparentColor Gennemsigtig farve	Integer		X	X
XwrapAround Endeløs rulning X	Boolean		X	
Metoder				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Parametre</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
AdjustSize Juster størrelse	None	None	X	

BumpMap

Egenskaber				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Skrive- beskyttet</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
Discardable Kan kasseres	Boolean		X	
LoadOnShow Indlæs ved vis	Boolean		X	
NonStretchBottom Ingen stræk, bund	Integer		X	
NonStretchLeft Ingen stræk, venstre	Integer		X	
NonStretchRight Ingen stræk, højre	Integer		X	

NonStretchTop Ingen stræk, top	Integer		X	
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
Path Sti	String		X	X
Tile Side om side	Boolean		X	

Flash®-objekt

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
BackgroundColor Baggrundsfarve	Integer		X	X
Flash Flash	IDispatch	X		X
FrameNum Billednummer	Integer			X
Loop Gentagelse	Boolean		X	X
Movie Film	String		X	X
Playing Afspilning	Boolean			X
Quality Kvalitet	Integer			X
ReadyState Ved ny tilstand	Integer	X		X
TotalFrames Billeder i alt	Integer	X		X

Hypertekst

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
Color Farve	Integer		X	X

Transparent Gennemsigtig	Boolean		X	X
Type Type	Integer (enum)	X	X	X

Inputobjekt

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
Alignment Justering	Integer (enum)		X	X
AutoScrollHorz Automatisk rulning, vandret	Boolean		X	
AutoScrollVert Automatisk rulning, lodret	Boolean		X	
BackgroundColor Baggrundsfarve	Integer		X	X
Bold Fed	Boolean		X	X
DecimalPoint Decimalseparator	String		X	
EnableFPdecimals Aktiver decimaltal	Boolean		X	
FocusSelect Forvalg ved fokus	Boolean		X	
Font Skrifttype	String		X	X
FPdecimals Antal decimaler	Integer	X	X	X
FrameColor Rammefarve	Integer		X	X
FrameWidth Rammebredde	Integer		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X

GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
Italic Kursiv	Boolean		X	X
Multiline Flere linjer	Boolean		X	
ReadOnly Skrivebeskyttet	Boolean		X	X
ScrollbarHorz Rullepanel vandret	Boolean		X	
ScrollbarVert Rullepanel lodret	Boolean		X	
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
Text Tekst	String		X	X

TextArray Tekstarray	Array		X	X
TextColor Tekstfarve	Integer		X	X
TextSize Tekststørrelse	Integer		X	X
Transparent Gennemsigtig	Boolean		X	
Value Værdi	Floating		X	X
VisibleFrame Synlig ramme	Boolean		X	
Weight Tykkelse	Integer		X	

Integreret dokument

Egenskaber				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Skrive- beskyttet</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
IExplorer Internet Explorer	IDispatch	X		X
StatusText Statustekst	String	X		X
URL URL-adresse	String		X	X
Begivenheder				
<i>Navn</i>				
DocumentComplete Dokument indlæst				

Knap

Egenskaber				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Skrive- beskyttet</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
Bold Fed	Boolean		X	
Border Kant	Integer		X	

ButtonType Knaptype	Integer (enum)		X	
DownAlphaPath Sti til nedtrykket alfakanal	String		X	X
DownPicturePath Sti til nedtrykket billede	String		X	X
FocusAlphaPath Sti til fokus-alfakanal	String		X	X
FocusColor Fokusfarve	Integer		X	X
FocusPicturePath Sti til fokusbillede	String		X	X
Font Skrifttype	String		X	
Italic Kursiv	Boolean		X	
Margin Margen	Integer		X	
NonStretchBottom Ingen stræk, bund	Integer		X	
NonStretchLeft Ingen stræk, venstre	Integer		X	
NonStretchRight Ingen stræk, højre	Integer		X	
NonStretchTop Ingen stræk, top	Integer		X	
NormalAlphaPath Sti til normal alfakanal	String		X	X
NormalColor Normalfarve	Integer		X	X
NormalPicturePath Sti til normalt billede	String		X	X
PictureAlignment Billedjustering	Integer (enum)		X	

PictureDiscardable Billede kan kasseres	Boolean		X	
PictureEnableTransparent Aktiver gennemsigtig farve	Boolean		X	X
PictureLoadOnShow Indlæs billede ved vis	Boolean		X	
PictureTransparentColor Gennemsigtig billedfarve	Integer		X	X
PressedColor Nedtrykket farve	Integer		X	X
Text Tekst	String		X	X
TextAlignment Tekstjustering	Integer (enum)		X	
TextColor Tekstfarve	Integer		X	X
TextPaddingBottom Nedre tekstafstand	Integer		X	
TextPaddingLeft Venstre tekstafstand	Integer		X	
TextPaddingRight Højre tekstafstand	Integer		X	
TextPaddingTop Øvre tekstafstand	Integer		X	
TextSize Tekststørrelse	Integer		X	X
Underline Understreget	Boolean		X	

Liste

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
BackgroundColor Baggrundsfarve	Integer		X	X
Bold Fed	Boolean		X	

ButtonColor Knapfarve	Integer		X	X
Count Antal	Integer	X		X
Data Data	String		X	X
dataArray Data-array	Array		X	X
Font Skrifttype	String		X	
FrameColor Rammefarve	Integer		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
Italic Kursiv	Boolean		X	
ScrollbarColor Farve på rullepanel	Integer		X	X
ScrollbarSize Størrelse på rullepanel	Integer		X	
ScrollPosition Rulleposition	Integer			X
SelectedBackgroundColor Valgt baggrundsfarve	Integer		X	X

SelectedIndex Valgt indeks	String		X	X
SelectedString Valgt streng	String		X	X
SelectedTextColor Valgt tekstfarve	Integer		X	X
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
TextColor Tekstfarve	Integer		X	X
TextSize Tekststørrelse	Integer		X	
Underline Understreget	String		X	
Metoder				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Parametre</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
AddString Tilføj streng	None	String		X
ClearList Ryd liste	None	None		X

Media Player

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
AutoStart Automatisk start	Boolean		X	X
Balance Balance	Integer		X	X
CurrentMarkerName Navn på aktuelt mærke	String	X		X
EnableContextMenu Aktiver genvejsmenu	Boolean		X	X
FileName Filnavn	String		X	X
Mplayer Media Player	IDispatch	X		X
PlayCount Antal afspilninger	Integer		X	X
uiMode Grænsefladetilstand	String		X	X
uiModeEnum uiModeEnum	Integer		X	X
Volume Lydstyrke	Integer		X	X
Begivenheder				
Navn				
MarkerHit Mærke ramt				

Overskrift

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
Antialiasing Antialiasering	Boolean		X	X
Bold Fed	Boolean		X	X

CurveHeight Kurvehøjde	Integer		X	X
CurveLength Kurvelængde	Integer		X	X
CurveOffset Kurveforskydning	Integer		X	X
Font Skrifttype	String		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
Italic Kursiv	Boolean		X	X
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
OutlineColor Konturfarve	Integer		X	X
OutlineDashOffset Forskydning af konturstreger	Integer		X	X
OutlineStyle Konturtype	Integer (enum)		X	X
OutlineWeight Konturtykkelse	Integer		X	X

Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
Text Tekst	String		X	X
TextFillCenterX Midtpunkt X for tekstfyld	Integer		X	X
TextFillCenterY Midtpunkt Y for tekstfyld	Integer		X	X
TextFillColor2 Tekstfyldfarve 2	Integer		X	X
TextFillGradientAngle Gradueringsvinkel for tekstfyld	Integer		X	X
TextFillGradientType Gradueringstype for tekstfyld	Integer (enum)		X	X
TextFillTextureOptions Strukturindstillinger for tekstfyld	Integer (enum)		X	X

TextFillTexturePath Sti til tekstfyldstruktur	String		X	X
TextFillType Tekstfyldtype	Integer		X	X
WarpX Fordrejning X	Integer		X	X
WarpY Fordrejning Y	Integer		X	X
Weight Tykkelse	Integer		X	X

Polygon

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
ArrowSize Pilstørrelse	Integer		X	
ArrowStyle Piltype	Integer (enum)		X	
End Slut	Floating		X	X
EndArrow Slutpil	Boolean		X	
FillCenterX Fyldmidtpunkt X	Integer		X	X
FillCenterY Fyldmidtpunkt Y	Integer		X	X
FillColor Fyldfarve	Integer		X	X
FillColor2 Fyldfarve 2	Integer		X	X
FillGradientAngle Gradueringsvinkel	Integer		X	X
FillGradientType Gradueringstype	Integer (enum)		X	X
FillTextureOptions Indstillinger for fyldstruktur	Integer (enum)		X	X

FillTexturePath Sti til fyldstruktur	String		X	X
FillType Fyldtype	Integer (enum)		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
IsClosed Lukket	Boolean	X	X	
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
OutlineColor Konturfarve	Integer		X	X
OutlineDashOffset Forskydning af konturstreger	Integer		X	X
OutlineStyle Konturtype	Integer (enum)		X	X
OutlineWeight Konturtykkelse	Integer		X	X
Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X

ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
Start Start	Floating		X	X
StartArrow Startpil	Boolean		X	

Rektangel

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
AlphaPath Alfakanal	String (path)		X	X
Antialiasing Antialiasering	Boolean		X	X
FillCenterX Fyldmidtpunkt X	Integer		X	X
FillCenterY Fyldmidtpunkt Y	Integer		X	X
FillColor Fyldfarve	Integer		X	X
FillColor2 Fyldfarve 2	Integer		X	X
FillGradientAngle Gradueringsvinkel	Integer		X	X

FillGradientType Gradueringstype	Integer (enum)		X	X
FillTextureOptions Indstillinger for fyldstruktur	Integer (enum)		X	X
FillTexturePath Sti til fyldstruktur	String		X	X
FillType Fyldtype	Integer (enum)		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
OutlineColor Konturfarve	Integer		X	X
OutlineDashOffset Forskydning af konturstreger	Integer		X	X
OutlineStyle Konturtype	Integer (enum)		X	X
OutlineWeight Konturtykkelse	Integer		X	X
Rotate Rotation	Integer		X	X

RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X

Tegning

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X

Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
Path Sti	String		X	
Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X
ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X

Tekst

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
Alignment Justering	Integer (enum)		X	
AutoAdjustHeight Juster højde automatisk	Boolean		X	
BackgroundColor Baggrundsfarve	Integer		X	X
ButtonColor Knapfarve	Integer		X	X

EnableScrollbar Aktiver rullepanel	Boolean		X	
FrameColor Rammefarve	Integer		X	X
GlowBlur Lyseffekt - udtværing	Integer		X	X
GlowColor Lyseffekt - farve	Integer		X	X
GlowExclObjShape Lyseffekt - ekskluder objektform	Boolean		X	
GlowOpacity Lyseffekt - synlighedsgrad	Integer		X	X
GlowWidth Lyseffekt - bredde	Integer		X	X
GlowX Lyseffekt - forskydning X	Integer		X	X
GlowY Lyseffekt - forskydning Y	Integer		X	X
Margin Margen	Integer		X	
MaxScrollPosition Maksimal rulleposition	Integer	X		X
Opacity Synlighedsgrad	Integer		X	X
ScrollbarColor Farve på rullepanel	Integer		X	X
ScrollPosition Rulleposition	Integer			X
ScrollbarSize Størrelse på rullepanel	Integer		X	
ShadowBlur Skygge - udtværing	Integer		X	X
ShadowColor Skygge - farve	Integer		X	X

ShadowExclObjShape Skygge - ekskluder objektform	Boolean		X	
ShadowOpacity Skygge - synlighedsgrad	Integer		X	X
ShadowWidth Skygge - bredde	Integer		X	X
ShadowX Skygge - forskydning X	Integer		X	X
ShadowY Skygge - forskydning Y	Integer		X	X
TopLine Toplinje	Integer			X
TransparentBackground Gennemsigtig baggrund	Boolean		X	X
UseFlashDeviceFonts Brug enhedsskrifttyper til Flash	Boolean		X	

Video

Egenskaber				
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro	Kørsel
AlwaysOnTop Altid øverst	Boolean		X	
AutoStart Automatisk start	Boolean		X	X
Discardable Kan kasseres	Boolean		X	
EnableTransparent Brug gennemsigtig farve	Boolean		X	X
Frame Ramme	Integer			X
LoadOnShow Indlæs ved vis	Boolean		X	
Path Sti	String		X	X
Repeat Gentag	Boolean		X	X

Rotate Rotation	Integer		X	X
RotateCenterX Rotationscenter X	Integer		X	X
RotateCenterY Rotationscenter Y	Integer		X	X
TransparentColor Gennemsigtig farve	Integer		X	X
Metoder				
<i>Navn</i>	<i>Returværdi</i>	<i>Parametre</i>	<i>Makro</i>	<i>Kørsel</i>
AdjustSize Juster størrelse	None	None	X	

Appendiks 3: makro-objekter

Dette appendiks indeholder egenskaber og metoder for Mediator-scriptobjekter, der kun kan bruges fra makroscript.



Mediator-scriptobjekter er Mediator-objekter, der er gjort tilgængelige for et script, hvorimod scriptobjekter er objekter i et script, f.eks. File System-objektet.

Actions - Handler

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive-beskyttet	Makro
Count Antal	Integer	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
Add Tilføj	Action	String (o8o path), Integer (index)	X
Clear Ryd	None	None	X
Item Element	Action	String Integer	X
Remove Fjern	None	String Integer	

Application - Program

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive-beskyttet	Makro
ActiveDocument Aktivt dokument	Document	X	X
ActiveWindow Aktivt vindue	Window	X	X
Version Version	Integer (900 for Mediator 9)	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
BrowseForFolder Søg efter mappe	String	String (title)	X

BrowseForPicture Søg efter billede	String	String (title)	X
ChooseColor Vælg farve	Integer	Integer (defaultcolor)	X
Quit Afslut	None	None	X

Document - Dokument

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
BorderColor Kantfarve	Integer		X
Height Højde	Integer	X	X
IconPath Sti til ikon	String		X
Pages Sider	Pages	X	X
Title Titel	String		X
Width Bredde	Integer	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
AddPage Tilføj side	None	String (o8o path)	X
AddVariable Tilføj variabel	Boolean	String (name), Integer (type), String (initval)	X

Event - Begivenhed

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Actions Handler	Actions	X	X
EventType Begivenhedstype	String	X	X

Events - Begivenheder

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Count Antal	Integer	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
Add Tilføj	Event	String (o8o path)	X
Clear Ryd	None	None	X
Item Element	Event	String Integer	X
Remove Fjern	None	String Integer	

Objects - Objekter

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Count Antal	Integer	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
Item Element	Object	String Integer	X

Page - Side

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Color Farve	Integer		X
Description Beskrivelse	String		X
Events Begivenheder	Events	X	X
Keywords Nøgleord	String		X

MasterPageName Navn på masterside	String		X
Name Navn	String		X
Objects Objekter	Objects	X	X
Resources Ressourcer	Actions	X	X
Searchable Søgbar	Boolean		X
SizeOfPictures Billedstørrelse	Integer	X	X
TopMasterPageName Navn på top-masterside	String		X
UseInContents Inkluder i indhold	Boolean		X

Metoder

Navn	Returværdi	Parametre	Makro
AddObject Tilføj objekt	None	String (o8o path)	X
AddVariable Tilføj variabel	Boolean	String (name), Integer (type), String (initval)	X
ConvertScale Konverter skala	None	Double (xfactor), Double (yfactor)	

Pages - Sider

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Count Antal	Integer	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
Item Element	Page	String Integer	X

SelectedObjects - Markerede objekter

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Count Antal	Integer	X	X
First Selected Markeret først	Object	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
Add Tilføj	None	String (object name)	X
Item Element	Object	String Integer	X
Remove Fjern	None	String (object name)	X

Window - Vindue

Egenskaber			
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet	Makro
Page Side	Page		X
SelectedObjects Markerede objekter	SelectedObjects	X	X
Metoder			
Navn	Returværdi	Parametre	Makro
ArrangeBackward Flyt bagud	None	None	X
ArrangeForward Flyt fremad	None	None	X
ArrangeToBack Placer bagest	None	None	X
ArrangeToFront Placer forrest	None	None	X
SaveSelectedObjectsAsDropFile Gem markerede objekter som fil	Boolean	String (o8o path), Boolean (hasicon)	X

Appendiks 4: handlingsobjekter i Mediator

Dette appendiks indeholder egenskaber og metoder for handlingsobjekter, der kan bruges fra makroskripts.

Handling

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
Description Beskrivelse	String	
Name Navn	String	

Animationseffekt

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
AnimationPathName Navn på animationssti	String	
BrickDelay Brikforsinkelse	Integer	
BrickHeight Brikhøjde	Integer	
BrickWidth Brikbredde	Integer	
Duration Varighed	Integer	
ObjectName Navn på objekt	String	
Shuffle Tilfældig	Boolean	

Animer

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
AnimationPathName Navn på animationssti	String	

AutoShow Vis automatisk	Boolean	
Duration Varighed	Integer	
ObjectName Navn på objekt	String	
Repeat Gentag	Boolean	
Reverse Baglæns	Boolean	

Gå til side

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
Duration Varighed	Integer	
PageName Sidenavn	String	

Lyd

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
SoundPath Sti til lydfil	String	
Repeat Gentag	Boolean	

Start/Stop/Pause

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
ObjectName Navn på objekt	String	

Tidslinje

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
Count Antal	Integer	X
Row Række	Integer	
Metoder		
Navn	Returværdi	Parametre
Add Tilføj	Action	String (o8o path), Integer (time ms)
Clear Ryd	None	None
GetTerminationTime Hent sluttidspunkt	Integer	None
IsTerminated Slut	Boolean	None
Item Element	Action	Integer (index)
Terminate Afslut	None	None

Vis/Skjul

Egenskaber		
Navn	Returværdi	Skrive- beskyttet
Duration Varighed	Integer	
ObjectName Navn på objekt	String	

Indeks

.KIX-søgeliste 55
 .m8cs-filtypenavn 159
 .mdm-filtypenavn 161
 .mds-filtypenavn 159
 .o8o-filer 71, 90, 117, 122, 161
 .SIX-søgeliste 55

@ColorBits 324
 @Colors 324
 @ComputerName 324
 @CPU 324
 @CursorXpos 324
 @CursorYpos 324
 @Date 324
 @DateDay 324
 @DateMonth 324
 @DateYear 324
 @DesktopDir 324
 @DocDir 117, 178, 294, 298, 324
 @FirstChild 268
 @Key 106, 324
 @Next 90, 268
 @NextParent 268
 @OS 324
 @PageCount 324
 @PageName 324
 @PageNum 324
 @PageRange 324
 @Pages 324
 @Parent 268
 @PrePage 268
 @Previous 90, 268
 @PreviousParent 268
 @ProgramDir 178, 324
 @ScreenXsize 324
 @ScreenYsize 324
 @SystemDir 324
 @TempDir 324
 @ThisObject 100, 293, 324
 @Time 324
 @TimeHour 324
 @TimeMin 324
 @Timer 324
 @TimeSec 324
 @UserName 324
 @WindowDir 324

Åbn dokument-handling 117, 298
 Åbn MD8-dokument-handling 301

ABS() 171, 172, 328
 ActiveX-begivenhed 261, 264
 ActiveX-objekt 261
 ActiveX-script 159
 Adgangskode 63, 256
 Administrativ installation 18
 Afbryd-handling 309

Afslut-handling 277
 Afspillerlinjer (forskellige typer) 128
 Aktivt felt 100
 Alfakanaler 80, 83, 211
 Almindelig træk og slip (foruddefineret handling) 100
 Alt (META-kode) 213, 214
 Animation af objekter 40, 249, 280, 282, 284
 Animation af tekst 282
 Animationseffekt-handling 282
 Animationsspor-handling 284
 Animationssti-objekt 40, 249
 oprette 249
 Animeret GIF-objekt 40, 242
 automatisk start 242
 egenskaber
 fanen Animeret GIF 242
 gentage 242
 Animer-handling 40, 280
 flyve fra objektposition 280
 flyve til objektposition 280
 hastighedskontrol 280
 varighed 280
 Antialiasering 130, 215, 219, 224, 235
 Arbejdsområde 43
 indstille 43
 koordinater 43
 rullepaneler 43
 tilpasse 43
 ARCCOS() 328
 ARCSIN() 328
 ARCTAN() 328
 Arrangering af objekter 71, 77
 Arrays 110
 ASP-kode 252, 321
 Autokorrekturliste 164, 166
 Automatisk gendannelse 48, 54
 Automatisk start (cd-rom) 197
 Avanceret eksport 184
 AVI-video 239

Baggrunde (forskellige typer) 128
 Bånd 43
 Begivenheder 100
 deaktivere midlertidigt 100
 fjerne midlertidigt 100
 gemme i multimediekataloget 100, 122
 gemme på fanen Bruger 100
 kombinere flere 100
 kopiere og indsætte 100
 markere 100
 oversigt 264
 Begivenheder - liste 25, 100
 ActiveX 261, 264
 Dobbeltklik på mus 264
 Dokument indlæst 250, 264
 Flyt ind i 31, 264
 Flyt ud af 31, 264

Højre dobbeltklik	264	Clipart	128
Højre ned.....	264	COS().....	328
Højre op	264	Cue-punkt	236
Højreklik	264	CurrentMarkerName	236
Kollision.....	264		
Mærke ramt.....	236, 264	Databasemarkør-handling	152, 315
Mus ned.....	37, 264	Databaser	152, 315, 320
Mus op	37, 264	Datafiler	12
Museklik	25, 264	få vist	177
Slip på	264	tilføj	178
Ved ændring.....	254, 264	udskifte	177
Ved musebevægelse.....	264	Dataliste (ved hjælp af en liste).....	259
Ved ny tilstand	243	Datamapper i store cd-rom-projekter	182
Ved side klar	264	Decimaltalsvariabler	110
Ved skjul	264	Description (META-kode).....	56
Ved start	264	Designtilstand	12
Ved stop	254, 264	DirectX	188, 197
Ved tast ned.....	106, 264	Distribution - se Eksport	184
Ved tast op	106, 264	Dobbeltklik på mus-begivenhed	264
Ved valg	257, 264	Dokument - se Projekt	51
Ved vis	264	Dokument indlæst-begivenhed	250, 264
Begivenheder (dialogboks)	25, 100	Dokumentvariabler	110
aktivt felt	25, 100	DSN-fil	152
script-visning	100	Duplikering af objekter	68
standardvisning	100	Dynamiske skabeloner	88, 97
Begivenheder og handlinger	25, 100	Indeks.....	97
Betingelse.....	307	Indhold	97
Bezier-kurver	132, 220	Oversigt.....	97
Billedobjekt.....	214	Søg.....	97
alfakanal	83		
antialiasering	215	Effekt	268
beskrivelse.....	214	animation	282
egenskaber		sideskift.....	268
fanen Billede	215	vis/skjul.....	271
fanen Farve.....	216	Effekter	80
fanen Rul	217	bløde kanter.....	80, 83, 211
gennemsigtigt.....	216	kanter	80
hotspots	218	lyseffekt	80, 212
justere størrelse	48, 214	rotation	75, 211
META-koden Alt	213, 214	skygge	80, 212
opløsning.....	214	struktur	80
optimere	179	synlighedsgrad	80, 211
rulle	217	Egenskaber.....	56, 68, 89, 365
side om side.....	215	definere under kørsel.....	278, 284, 306, 340
Bitmap-grafik.....	130	dokument	56
Bløde kanter (effekt)	80, 83, 211	grafikobjekter.....	213
Blyantformer	132	Mediator-handlingsobjekter	370
Booleske variabler.....	110	Mediator-objekter	340
Bredde (objekt)	43, 210	Mediator-scriptobjekter.....	365
Brugerdefineret vinduesform	56, 59	objekter	68, 210
Brugerordbøger	164, 166	side	89, 208
BumpMap-objekt	226	Egenskaber - objekter	68, 210
egenskaber		ActiveX.....	261
fanen BumpMap.....	227	animationssti	249
side om side.....	227	animeret GIF	242
skalering	227	billede	214
synlighedsgrad	227	BumpMap	226
BumpMaps.....	83, 226	Flash.....	243
Bund-masterside - se Mastersider	92	hotspot.....	218
		HTML-objekt	252
Cd-lyd-handling	294	hypertekst.....	232
Cd-rom med installation (eksport)	184, 187	inputobjekt	254
Cd-rom uden installation (eksport)	182, 184, 185	integreret dokument	250

knap.....	244	Flyt markør-handling	277
liste.....	257	Flyt ud af-begivenhed	31, 264
Media Player	236	Flytning af en side.....	90
overskrift	234	Flytning af objekter.....	74, 86, 210
polygon	220	Flyv fra objektposition.....	280
rektangel.....	219	Flyv til objektposition	280
tegning	225	Forankring af paneler.....	43
tekst	228	FORMAT()	328
video.....	239	Former.....	132
Egenskaber (dialogboks).....	208, 210	Fortryd	48
forankre	43	Foruddefinerede begivenhedskombinationer	100
Egenskaber for objekter i Mediator.....	340	Almindelig træk og slip	100
Egenskabsspor.....	284	Klik her-markør	100
Eksport	184	Udskriv side	100
avanceret eksport.....	184	Frie former	132
eksportformater	184	Fuld skærm	51
ekstra datafiler.....	178	Fuld skærm med ramme.....	51
ekstra programfiler.....	178	Funktioner.....	328
hurtig eksport	184	Fyld.....	80
indstillinger for avanceret eksport.....	197		
InstallMaker	187, 201	Gå til side-handling.....	25, 268
optimere	171, 172, 182	Gennemsigtig farve.....	216, 241, 247
overblik	184	billede	216
pauseskærm.....	197	knap.....	247
scriptkryptering	159	video	241
teste	169	Gennemsigtige objekter	68, 80, 83, 211, 219, 224
Eksport - formater	184	Genvejstaster.....	43, 338
cd-rom (med installation).....	187	Mediator.....	43, 338
cd-rom (uden installation).....	185	tegneværktøjet.....	150
Flash.....	172, 194	Gitter	86
HTML	171, 192	Gruppering af objekter.....	71, 77
kopier til mappe	198	Guider	10, 51
myMediator.com	199		
selvudpakkende EXE-fil	188	Handler	25, 100
Zip'N'Run-fil	190	bruge udtryk.....	114
Eksterne filer - se Datafiler	12	deaktivere midlertidigt	100
Ekstra datafiler	178	fjerne midlertidigt	100
Ekstra programfiler	178	foruddefinerede kombinationer	100
Ellipser	132	gemme i multimediekataloget.....	100, 122
E-mail-handling	300	gemme på fanen Bruger	100, 273
Enhedsskrifttyper til Flash	231, 256, 260	kombinere flere	100
		kopiere og indsætte	100
Farve	82	vælge	100
side.....	89	Handler - liste	25, 100
vælge.....	82	Åbn dokument.....	117, 298
Farver (dialogboks).....	82	Åbn MD8-dokument.....	301
Fejlfinding (vindue)	169	Afbryd.....	309
Fejlrapportering	207	Afslut	277
Flash-dokumenter	49, 51, 172, 194	Animationseffekt	282
eksportere.....	194	Animationsspor.....	284
oprette	49, 51	Animer	40, 280
overblik	49	Cd-lyd	294
restriktioner	172	Databasemarkør	152, 315
Flash-eksport.....	172, 184, 194	E-mail	300
Flash-objekt.....	243	Flyt markør	277
baggrund	244	Gå til side.....	25, 268
egenskaber		Hent SCORM-variabel.....	156, 318
fanen Flash	244	Hvis-Så-Ellers.....	307
gentage	244	Indstil egenskab	278
Flerbrugertilstand	64	Indstil listedata	257, 311
Fletning af projekter.....	63	Indstil markør.....	276
FLOAT().....	328	Indstil SCORM-variabel	156, 316
Flyt ind i-begivenhed	31, 264	INI-fil	296

Kør	117, 294	egenskaber	
Læs fil	304	fanen Hypertekst	234
Løkke	309	farve	234
Lyd	35, 290	oprette	232
Lydstyrke	291		
Meddelelsesboks	314	Ikon i Foretrukne	56
Pause	37, 292	ImageOptimizer	179
Rapport	302	Indeks (dynamisk skabelon)	97
Script	311	Indeksliste (ved hjælp af en liste)	259
Skjul	31, 271	Indhold (dynamisk skabelon)	97
Skriv til fil	304	Indlæs ved vis	213
Slet fil	304	Indstil egenskab-handling	278
Spol	292	Indstil listedata-handling	257, 311
SQL-DB	152, 315, 335	Indstil markør-handling	276
Start	37, 292	Indstil SCORM-variabel-handling	156, 316
Stop	292	Indstilling	49
Tidslinje	273	arbejdsområde	43
Tildel	306	indstillinger	48
Træk og slip	293	projekt	49
Underprocedure	310	Indstillinger - se Mediator-indstillinger	48
Vælg fil	304	INI-fil-handling	296
Vis	31, 271	Inputobjekt	254
Weblink	296	adgangskode	256
Handlingsobjekter	370	background	255
Hastighedskontrol	268, 280	decimaler	255
animation	280	egenskaber	
sideskift	268	fanen Input	255
HEAD (kode)	56	fanen Rul	256
Heltalsvariabler	110	fanen Tekst	256
Hent SCORM-variabel-handling	156, 318	enhedsskrifttype til Flash	256
Hjælpe-linjer	86	flere linjer	256
i Mediator	86	gennemsigtigt	255
i tegneværktøjet	140	ramme	255
Hjerner	132	skrifttype	256
Højde (objekt)	43, 210	Installation af Mediator	18
Højde (side)	51, 208	Installationsindstillinger	187, 201
Højre dobbeltklik-begivenhed	264	InstallMaker	187, 201
Højre ned-begivenhed	264	INT()	328
Højre op-begivenhed	264	Integration af skrifttyper	194, 197
Højreklik-begivenhed	264	Integreret dokumentobjekt	250
Hotspot-objekt	218	egenskaber	
HTML (eksport)	171, 184, 192	fanen Integreret dokument	252
HTML-dokumenter	49, 51, 171, 192	Interaktivitet	25
eksportere	192		
ikon i Foretrukne	56	Javascript	159, 161
kontrol af	192	Justering af objekter	78, 86
META-koden Alt	213, 214		
META-koden Keywords	56, 208	Kan kasseres	213
oprette	49, 51	Keyframe	292
overblik	49	Keywords (META-kode)	56, 208
restriktioner	171	Klik her-markør (foruddefineret handling)	100
HTML-eksport	171, 184, 192	Knapobjekt	244
HTML-kode	56, 192, 252	alfakanal	246
kontrol af	192	billede	246
HTML-objekt	252	brugerdefineret knap	246
HTTP-anmodningsressource	108, 321	egenskaber	
Hurtig adgang (værktøjslinje)	43	fanen Billede	247
nulstille	43, 48	fanen Knap	246
tilpasse	43, 48	fanen Tekst	246
Hurtig eksport	184	gennemsigtig farve	247
Hurtigtaster	43	justere størrelse	247
Hvis-Så-Ellers-handling	307	skalering	247
Hypertekstobjekt	228, 232	tekstafstand	246

type.....	246	bund-masterside	92
Knapper (forskellige typer).....	128	eksempel	92
Kollision-begivenhed.....	264	faner	92
Kollisionskontrol.....	210	oprette	92
Kontrol	169	redigere	92
af en side	169	tildele	92
af et dokument.....	169	top-masterside	92
Kontrol af HTML-kode.....	192	Meddelelser (vindue).....	169
Kontur	80	Meddelelsesboks-handling.....	314
Konvertering af ældre Mediator-dokumenter.....	55	Media Player-objekt.....	236
Koordinater	43, 86	antal afspilninger.....	239
arbejdsområde	43	automatisk start	239
objekt	43, 74, 75, 210	cue-punkt	236
side	43	CurrentMarkerName	236
Kopier til mappe-eksport	184, 198	egenskaber	
Kopiering	90	fanen Media Player	239
af sider til et andet projekt.....	90	grænsefladetilstand	239
Kopiering og indsætning.....	68	lydstyrke og balance	239
af begivenheder og handlinger	100, 273	Mærke ramt.....	236
af objekter	68	sammenlignet med video-objekt	236, 239
af sider.....	90	Mediator Upload Manager	192, 194, 203
af tekst.....	228	Mediator Viewer	12, 184
Kør-handling	117, 294	Mediator-handlingsobjekter	370
Korrekturindstillinger - se Indstillinger for		Mediator-indstillinger	48
stavekontrol.....	166	Mediator-logo	56
Kørselsscript - se Script	159	Mediator-objekter - se Objekter.....	68
Kørselstilstand.....	12	Mediator-scriptobjekter.....	365
Kørselsversion - se Eksporteret version.....	12	META-koden Alt.....	213, 214
Kurver	220, 225	META-koden Description	56
		Metoder	365
Læs fil-handling	304	Mediator-handlingsobjekter	370
Låsning af objekter.....	71, 210	Mediator-objekter	340
Learning Management System (LMS).....	156, 316, 318	Mediator-scriptobjekter.....	365
LEN()	328	MIDI (*.mid)	290
Linealer (i tegneværktøjet).....	140	Midlertidig fjernelse af begivenheder og handlinger	
Linjer.....	220, 225		100
Liste over funktioner i Mediator 9	14	MPEG3-format	290
Listeobjekt.....	257	MPEG-video	239
baggrund	260, 261	Multimediekatalog	122
egenskaber		føje elementer til	122
fanen Farve.....	261	forbinde en kategori	122
fanen Liste.....	259	gemme begivenheder og handlinger i	100, 122
fanen Tekst.....	260	gemme objekter i.....	71, 122
enhedsskrifttyper til Flash.....	260	gemme sider i.....	90, 122
listetype	259	gennemse	122
ramme	261	indhold	128
rullepaneler	261	nøgleord	122
skrifttype	260	nulstille	48, 122
LMS	156, 316, 318	overblik	122
LOG().....	328	søge i.....	122
Løkke-handling	309	Mus ned-begivenhed	37, 264
LOWER().....	328	Mus op-begivenhed.....	37, 264
Lydhandling	35, 290	Musegennemsigtighed	210
Lydstyrkehandling	291	Museklik-begivenhed.....	25, 264
Lyseffekt	80, 212		
		Navigationslinjer (forskellige typer).....	128
Mærke ramt-begivenhed	236, 264	Nøgleord	97, 118, 122, 208, 210
Mærker i mediefiler	236	NOT()	328
Makro-objekter	365	Noter	213
Makroscript.....	161	Nyt dokument	20, 51
Mappestruktur	182		
Markering af objekter.....	68, 71	o8o-filer	90, 117, 122, 161
Mastersider.....	92, 208	Objektgenskaber.....	68, 340

definere under kørsel.....	278, 284, 306, 340
egenskaber	
fanen Generelt	210
fanen Lyseffekt	212
fanen Noter.....	213
fanen Skygge.....	212
fanen Synlighed.....	211
egenskaber for grafik	213
objektudtryk	114
objektvariabler	110, 114
Objekter	21, 68
animere.....	40, 249, 280, 282, 284
arrangere	71, 77
duplikere	68
effekter	80
egenskaber.....	68
få vist.....	31, 68, 271
få vist navn.....	48
flytte	74, 86, 210
fyld.....	80
gemme i multimediekataloget	71, 122
gennemsigtighed	68, 80, 211
graduering	80
gruppere	71, 77
justere.....	78, 86
kollisionskontrol	210
kontur	80
koordinater	43, 74, 75, 210
kopiere og indsætte	68
låse	71, 210
liste.....	71
lyseffekt.....	80, 212
maksimumstørrelse	43
markere	68, 71
musegennemsigtighed.....	210
navn.....	210
nøgleord	210
noter	213
omdøbe.....	71
opdele gruppe.....	71, 77
oprette	21, 68
redigere	68
rottere	75, 211
skalere	75, 86, 210
skjule.....	31, 68, 271
skygge	80, 212
slette	68
standardobjekt	68
stavekontrol.....	164
størrelse	43, 75, 210
synlighed	68, 80, 210, 211
synlighedsgrad	80, 211
udseende	80
værktøjstip.....	210, 213
Objekter - liste.....	68
ActiveX.....	261
Animationssti	40, 249
Animeret GIF	242
Billede.....	214
BumpMap	226
Flash.....	243
Hotspot.....	218
HTML	252
Hypertekst.....	228, 232
Input	254
Integreret dokument.....	250
Knap.....	244
Liste	257
Media Player	236
Overskrift.....	234
Polygon	220
Rektangel	219
Tegning.....	225
Tekst	228
Video.....	239
Objektliste.....	71
forankre.....	43
Objektnavn.Height	328
Objektnavn.Width.....	328
Objektnavn.X.....	328
Objektnavn.Y	328
Objektudtryk	114
Objektvariabler	110, 114
Opdeling af grupper af objekter	71, 77
Operatorer	115
Opløsning.....	43, 51
billede	214
projekt.....	43, 51
scanning	214
video	239
Oprettelse	51
af en side	23, 88, 90, 97
af et dokument	51
af et objekt	21, 68
Optimering	179
billeder	179, 197
eksport til cd-rom.....	182
Flash.....	172
HTML	171
Ordbogssprog.....	164
Overførsel til et websted	203
Oversigt (dynamisk skabelon)	97
Oversigtsliste (ved hjælp af en liste).....	259
Overskriftsobjekt	234
antialiasering	235
egenskaber	
fanen Overskrift	235
fordrejning	235
fyld.....	235
graduering	235
kontur	235
kurve	235
struktur	235
Paneler	43
forankre.....	43
nulstille	43
ophæve forankring	43
skalere	43
Panoramabilleder	217
PathPosition-spor	284
Pause-handling.....	37, 292
Pauseskærm (eksport)	197
PHP-kode	252, 321
Pile	220, 225
Pipette	82

Planlægning af et projekt	49	Rektangelobjekt	219
Polygoner	132, 220	alfakanal	83
Polygonobjekt	220	antialiasering	219
antialiasering	224	egenskaber	
egenskaber		fanen Rektangel	219
fanen Polygon	224	farve	219
endepunkter	220	fyld	219
fyld	224	gennemsigtigt	219
gennemsigtigt	224	graduering	219
graduering	224	kontur	219
kontur	224	struktur	219
kurver	220	Rektangler	132, 219
linjer	220	Ressourcer	108
oprette	220	omdøbe	108
pil	224	oprette	108
struktur	224	redigere	108
Præsentation - se Projekt	51	starte og stoppe	108
Preloaders (forskellige typer)	128	Ressourcer - liste	108
Programfiler	178	Animer	108, 280
tilføje	178	Database	108, 152, 320
Programikon	56, 201	HTTP-anmodning	108, 321
Programmering	114, 306, 307	Løkke	108, 309
Programtitel	56	Lyd	108, 290
Projekt	49, 51	Tidslinje	108, 273
åbne	55	Underprocedure	108, 310
adgangskode	63	RGB()	328
automatisk gendannelse	48, 54	RND()	328
beskrivelse	56	Rotation af objekter	75, 211
brugerdefineret vinduesform	56, 59	Rullepaneler	43
egenskaber	56	arbejdsområde	43
eksportere til cd-rom	184, 185, 187	billede	216, 217
eksportere til internettet	184, 192, 194	inputobjekt	256
eksporteret version	184	liste	261
få vist eksempel	169	tekst	231
fejlfinding	169	Samling	161
flerbrugertilstand	64	Scanningsopløsning	214
flette	63	SCORM-kompatible kurser	156, 192, 194, 316, 318
fuld skærm	51, 56	Script	159, 161
fuld skærm med ramme	51, 56	Script-handling	159, 311
gemme	54	Scriptkryptering	159
gendanne	48, 54	.m8cs-filtypenavn	159
ikon	56	.mds-filtypenavn	159
kantfarve	51	Scriptobjekter	365
kontrollere	169	Script-visning - dialogboksen Begivenheder	100
konvertere fra ældre versioner	55	SelectedIndex	257
kørselsversion	12, 184	SelectedString	257
mappe	51	Selvudpakkende EXE-fil (eksport)	184, 188
navn	51	Serienumre	18
nøgleord	56	Side	43, 89, 90
opløsning	43, 51, 56	baggrundsfarve	89, 208
oprette	20, 51	begivenheder	89, 264
planlægge	49	definition	43
stavekontrol	164	egenskaber	89, 208, 209
teste	169	få vist eksempel	169
tilstand	51, 56	flytte	90
type	51, 56	gemme i multimediekataloget	90, 122
udskrive	62	højde	51, 208
vindue	51, 56	kontrollere	169
Projektmappe	51	koordinater	43
Projektvariabler	110	kopiere og indsætte	89
Rapport-handling	302	kopiere til et andet projekt	90
Redigering af objekter	68	liste	90

markere	90	Styretegn	116
nøgleord	208	SUBPOS()	328
noter	208	SUBSTR()	328
omdøbe	89, 90	Support	207
oprette	23, 88, 90, 97	Synlighed	80, 211
overgangseffekter	268	Synlighedsgrad (effekt)	80, 211
slette	89	Systemvariabler	324
stavekontrol	164		
teste	169	TAN()	328
Sideegenskaber	89	Tastaturbegivenheder	106
egenskaber		Tastaturgenveje	43, 338
fanen Generelt	208	Mediator	43, 338
fanen Noter	209	tegneværktøjet	150
Sidelayout	88	Tegneobjekt	225
Sidelisten	23, 90	arbejde med former	136
forankre	43	bruge Bezier-værktøjet	132
Sidemenu (ved hjælp af en liste)	259	bruge blyantværktøjet	132
Sideskifteffekter	268	bruge linealer og hjælpelinjer	140
hastighedskontrol	268	bruge punktredigeringsværktøjet	141
oprette	268	bruge zoom- og håndværktøjet	139
vælge	268	egenskaber	148
varighed	268	fanen Tegning	226
Sidevariabler	110	eksportere en tegning	130
Sikkerhedskopi	48, 54	klone en tegning	130
SIN()	328	oprette en tegning	130
Skabeloner	88, 128	oprette former	132
Skalering	43	tastaturgenveje	150
af billeder	214	udskifte en tegning	130
af knapper	75, 247	Tekstobjekt	228, 282
af objekter	75, 86, 210	animere	282
af paneler	43	baggrundsfarve	228, 231
af videoer	239	egenskaber	
Skjul-handling	31, 271	fanen Farve	231
Skjulning af objekter	31, 68, 271	fanen Tekst	231
Skoleserver	199	enhedsskrifttyper til Flash	231
Skriv til fil-handling	304	formatere	228
Skygge (effekt)	80, 212	gennemsigtigt	231
Slet fil-handling	304	hypertekst	232
Slip på-begivenhed	264	kopiere og indsætte	228
Slutbruger	12, 184	oprette	228
Søg (dynamisk skabelon)	97	opstilling med punkttegn	228
Søgeordliste (ved hjælp af en liste)	259	opstilling med tal eller bogstaver	228
Søgning	97, 118	ramme	231
nøgleord	118	rullepaneler	231
tekst	118	tabeller	228
Søgningsstyring	118	Tekstvariabler	110
Spol-handling	292	Test	169
Sprog	164	af en side	169
SQL	152, 335	af et dokument	169
SQL-DB-handling	152, 315, 335	Testtilstand	12, 169
SQR()	328	Tidslinje-handling	273
Standardobjekt	68	Tildel-handling	306
Start-handling	37, 292	Titel	56
Stavekontrol	164	Top-masterside - se Mastersider	92
af en side	164	Træk og slip-handling	293
af et dokument	164	TrueType-skrifttyper	197
bruge	164		
indstillinger	48, 166	Udgivelse på internettet	192, 194
løbende	164	Udklipsholder	68, 100, 273
Stjerner	132	Udseende - se Effekter	80
Stop-handling	292	Udskiftning af datafil	177
Streaming-video og -lyd	236, 290	Udskriv side (foruddefineret handling)	100
STRING()	328	Udskrivning af et dokument	62

Udskrivning af tekst og billeder	117, 294, 298	Velkommen.....	9
Udtryk	114	Ventemarkør	56, 276
Underprocedure-handling	310	Video-objekt	37, 239
UPPER()	328	altid øverst.....	241
		automatisk start.....	241
Vælg fil-handling	304	egenskaber	
Værktøjstip.....	210, 213	fanen Video.....	241
Variabler	110, 324	gennemsigtig farve.....	241
objektvariabler	110, 114	gentage	241
projektvariabler	110, 114	justere størrelse	48, 239
systemvariabler	324	opløsning.....	239
Varighed.....	268, 273, 280	sammenlignet med Media Player-objekt.....	236, 239
animation.....	280	Vigtige begreber	12
sideskift	268	Vindue.....	51, 56
tidslinje.....	273	Vis objektnavn	48
Ved ændring-begivenhed	254, 264	Vis-handling.....	31, 271
Ved musebevægelse-begivenhed	264	Visning af objekter.....	31, 68, 271
Ved ny tilstand-begivenhed.....	243, 264	Visning af objektnavn.....	48
Ved side klar-begivenhed.....	264	Visningsprofilering	12
Ved skjul-begivenhed	264	Visual Basic-script.....	159
Ved start-begivenhed	264		
Ved stop-begivenhed.....	254, 264	Wave (*.wav).....	290
Ved tast ned-begivenhed	106, 264	Weblink-handling	296
Ved tast op-begivenhed.....	106, 264	Websted - se HTML.....	192
Ved valg-begivenhed	257	Webstedsoversigt	192
Ved vis-begivenhed.....	264		
Vektorgrafik.....	130	Zip'N'Run (eksport).....	184, 190