

Spellmaster als Hilfsmittel zum Erstellen interaktiver Übungen

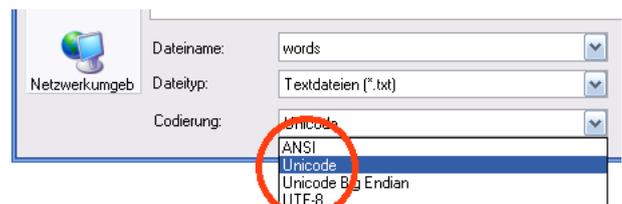
- Laden Sie spellmaster.zip von <http://www.spellmaster.com> herunter
- Extrahieren Sie das File in Ihren gewünschten Zielordner
- Sie sollten jetzt im Zielverzeichnis einen Unterordner **gamefiles** mit den folgenden Files vorfinden:

jigword2.swf
jigword2.html
matchword2.swf
matchword2.html
Readme.txt
speedword2.swf
speedword2.html
words.txt
wordsearch2.swf
wordsearch2.html
wordweb.swf
wordweb.html

- Die einzige Datei, welche Sie bearbeiten müssen, um einen Satz neuer Spiele zu erzeugen ist **words.txt**.
- Verwenden Sie dazu einen Texteditor wie z.B. Notepad und beachten Sie die Anordnung der Daten:
Rechts sehen Sie eine typisch Datei:
 - Die erste Zeile enthält die Bezeichnung der Zielsprache. Dann folgt nach einem Beistrich der name der Liste.
 - Dann folgen die mit Beistrich getrennten Wortpaare

Latein, Unterricht
legere, lesen
leges, Gesetze
liber, Buch
grammaticus, Lehrer
commotus, bewegt
praeterea, außerdem
quod, weil
ei, ihm
eius, dessen
cum, mit
stilus, Griffel
severus, streng
facilis, leicht
potuerit, sie wird gekonnt
haben
ludus, Schule

- Für jeden neuen Spielsatz müssen Sie nur eine Kopie des Verzeichnisse mit allen Dateien anlegen und die Datei words.txt mit anderen Wortpaaren ausstatten.
- Überprüfen Sie Ihre Wortliste auf allfällige Fehler. Achtung: Es dürfen keine Leerzeilen enthalten sein (weder innerhalb der Liste noch an ihrem Ende)
- Speichern Sie die Text-Datei. Beachten Sie dabei folgendes:
 - Die Datei muss words.txt heißen
 - words.txt muss im neu erstellten Verzeichnis abgespeichert werden
 - Die Datei muss im Unicode Format abgespeichert werden



- Starten Sie nun Ihre Spiele, indem Sie die html-Dateien im Browser öffnen.