

Communicate SymWriter: R5. Brett og knapper

Innhold

R5.1 Hva er et brett - en oversikt	2
R5.2 Lage et brett	2
R5.3 Endre utseendet på et brett	6
R5.4 Lenke sammen (koble) brett	7
R5.5 Bruk knappene direkte på en scene	7
R5.6 Bruke flere scener	8



R5.1 Hva er et brett - en oversikt

I SymWriter er det ikke nødvendig å bruke tavler. Tavler er raske og nyttige for å organisere celler i regulær (eller delvis regulær) form. Noen ganger er det bedre å ha en alternativ måte å organisere objekter på, slik at de kan plasseres og gis størrelse uavhengig av cellenes begrensninger.

I SymWriter kan et brett inneholde en slik gruppe objekter. Et brett kan ha et bilde som bakgrunn.

På et brett du kan plassere:

- Bilder
- Knapper
- Tekstbokser

Hvert av disse objektene har tilgang til Rediger cellehandlinger dialogen, slik at de kan oppføre seg omtrent på samme måte som cellene i en tavle.

Dessuten kan du lenke til (koble sammen) et brett på samme måte som du kan koble til en tavle. Brett kan stables som tavler. Faktisk kan du *blande brett og tavler* i en stabel (kø).

R5.2 Lage et brett

Ikonene knyttet til denne delen er i standard verktøylinja for å designe miljøer.

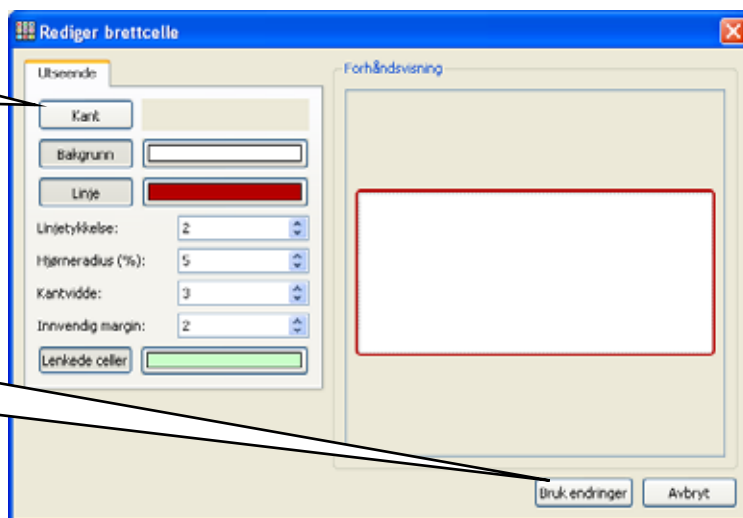


Velg Design miljø knappen i startbildet. Lag deretter miljøet med en enkelt scene nederst på skjermen (Se del B2.1 Lag en enkel tavle for skriving, i veiledningen.).

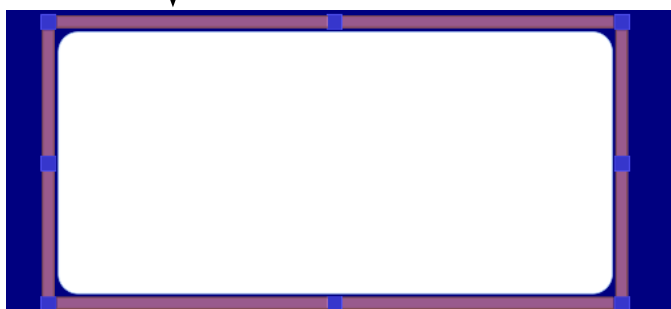
Velg **Nytt brett** ikonet.



Det fungerer akkurat som en annen tavle, med unntak av at det er bare er ett enkelt brett.



Når du har valgt farger etc. slik du ønsker, klikker du på **Lag**, og deretter slippes brettet sentralt på den nedre scenen.



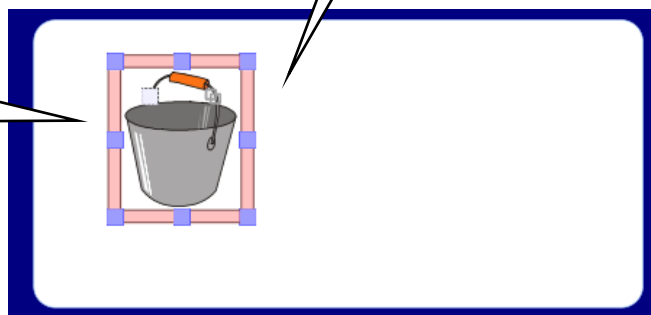
Klikk så på **Grafikk fanen** for å vise grafikkleseren. Klikk på et bilde (vi valgte en bøtte), og klikk deretter i brettet.

Endre størrelsen på grafikken som du vil (vi kaller dette en Grafikkommando).

Klikk deretter på **handlingsikonet** for å legge inn handlinger i bildet.

Vi valgte:

- **Send et bilde**
- **Send forhåndslaget tekst** ("Bøtta er under vasken.")
- **Send en retur**

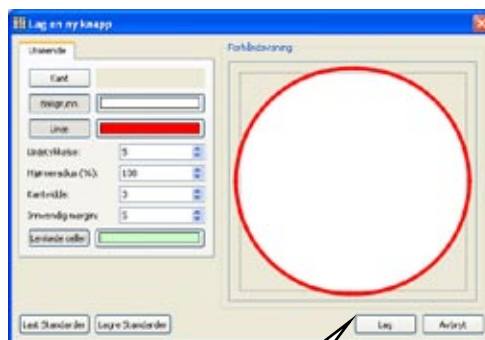


Legge til en knapp

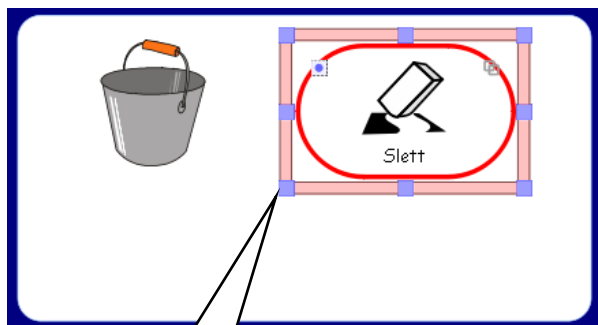
Velg **Ny knapp** ikonet.



Dette fungerer akkurat som å lage en **tavle**, med unntak av at det bare er den **hele knappen**, og standardverdiene er trolig nære de du ønsker for en knapp.



Når du har satt farger osv. som du ønsker, klikker du på **Lag knapp**, og slipper knappen på brettet.



Du kan dra **knappen** til hvilken form du vil. **Knapper** oppfører seg som en **celle**, slik at du kan bruke **F2** for å gå til **Tekst modus** og skrive i knappen. Her klikket vi så på **handlingsikonet** i knappen og valgte en enkelt handling: **Slett ord**.

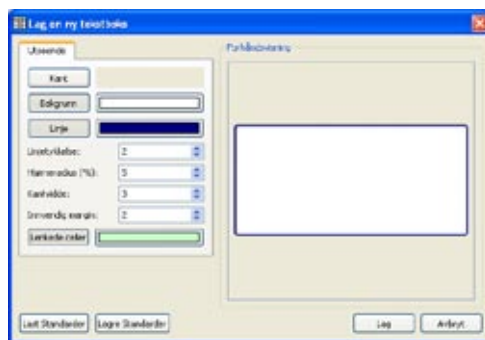
Legge til en ny tekstboks

Now select the **New text box** icon.

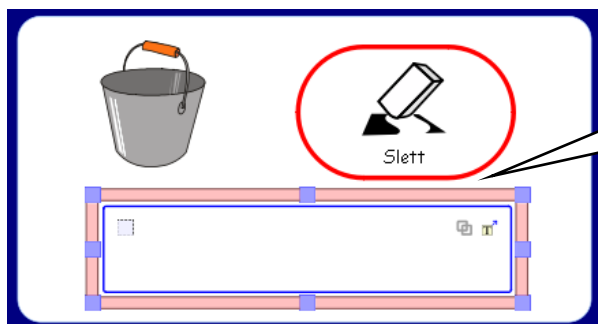


Dette fungerer akkurat som å lage en **tavle**, med unntak av at det bare er en enkelt boks, og standardverdiene er trolig nære de du kanskje vil ha for en **tekstboks**.

Også tekstboksene har kommando for å Send(e) celleinnholdet som standard. Ellers er en **tekstboks** og en **knapp** identiske med hensyn på hva de kan gjøre.

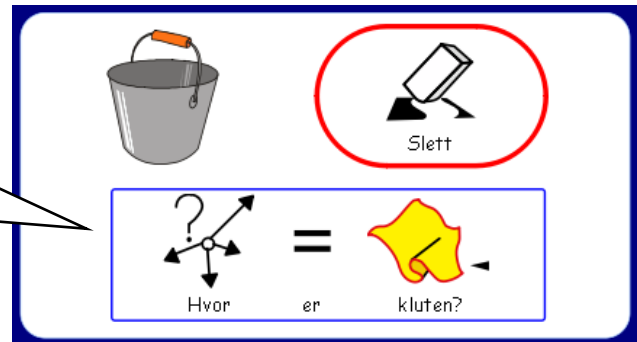


Når du har satt farger osv. som du ønsker, klikker du på **Lag tekstboks**, og slipper deretter tekstboksen på brettet. Dra tekstboksen til den størrelsen du ønsker.

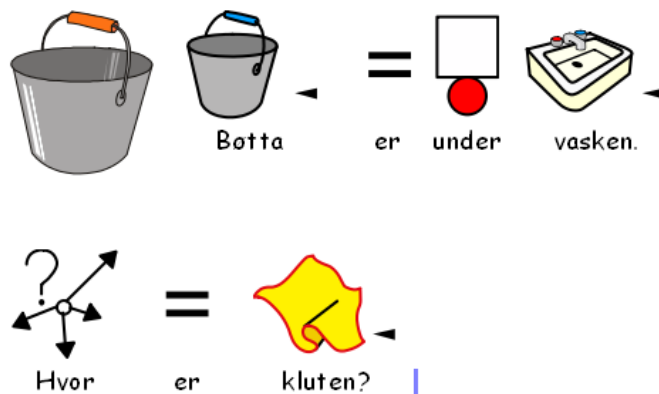


(Det er et eksempel på denne typen aktivitet i Eksempel Miljøer mappen kalt **Hva kan jeg finne.swe**).

Trykk på **F10** for å sette tekstboksen i Symbol modus. Skriv inn en setning i tekstboksen. Trykk på **F2** for å gå til **Pil modus**, og klikk på handlingsikonet i tekstboksen og legg til handlingen å **Send(e) en retur** etter **Send celleinnhold**.



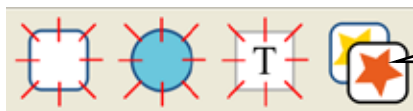
Nå kan du lagre miljøet og se hvordan det virker. Dette er hva vi fikk etter å ha valgt bøtte og deretter tekstboksen.



Du kan se at dette brettet kunne ha vært et av et sett i en aktivitet om å finne hvor ting er. Brett kan stables og kobles på nesten samme måte som tavler.

R5.3 Endre utseendet på et Brett

Utseendet til et Brett kan redigeres på samme måte som en tavle. Høyreklikk på brettet og velg **Rediger Brett utseendet**. Du kan også bruke **Rediger utseende ikon** i verktøylinja for å endre egenskapene for **et Brett, en knapp eller en tekstboks**.



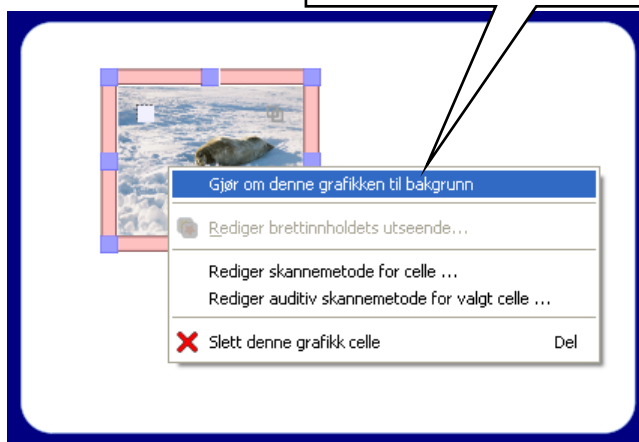
Velg objektet og klikk deretter på **Rediger utseende ikon** i verktøylinja.

Dialogboksen som vises er den samme som brukes til å lage brettet; se del R5.2 Lage et enkelt Brett.

Legge til en grafisk bakgrunn

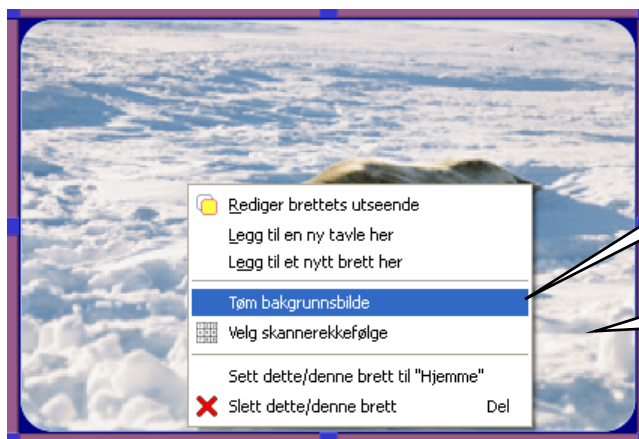
Du kan også bruke et bilde som bakgrunn for et Brett. Fra grafikkleseren slippes et bilde på et Brett. Høyreklikk på grafikken:

Velg **Bruk dette som grafisk bakgrunn**.



Fjerning av et bakgrunnsbilde

Høyreklikk på grafikken.



Velg **Tøm bakgrunnsbilde**.

Du kan slette et Brett ved å velge **Slett dette brettet**. Eller du kan trykke på **Slett (Delete)** tasten når brettet er valgt.

R5.4 Lenke sammen (koble) brett

Du kan danne en bunke med brett, eller brett og tavler, på samme måte som du lagde en stabel med tavler i Referanse ark R3.2 Lage en sekvens av lenkede tavler. Høyreklikk på brettet for å få fram menyen.



Du kan velge **Legg til en ny tavle her** eller **Legg til et nytt brett her**, etter som du ønsker å legge til en tavle eller et brett i stabelen (køen).

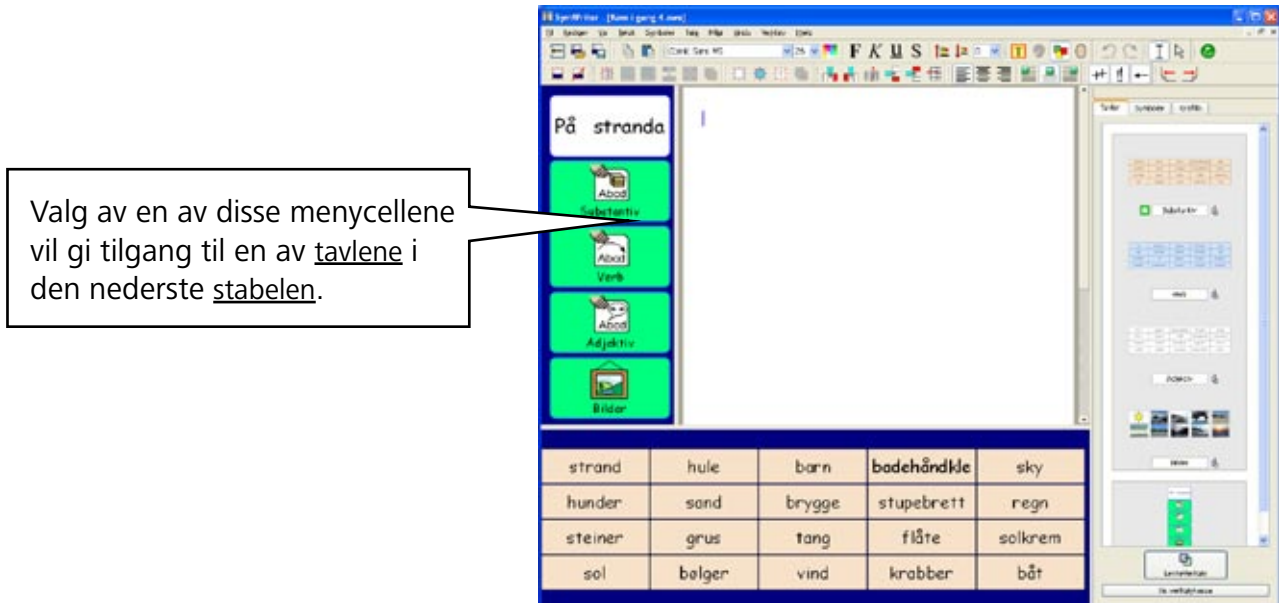
Når en stabel er etablert vil hvert brett og tavle vises i tavlevisningen. Å lenke (koble sammen) fra bilder, knapper og tekstbokser på et brett fungerer akkurat som du kobler fra celler i en tavle. Lenkeankret vil vises i hvert av disse objektene, og koblinger kan gjøres som beskrevet i ark R3.2 Lage en sekvens av lenkede tavler og R3.3 Bruke to separate tavler (Det er intet nytt å lære).

R5.5 Bruk knappene direkte på en scene

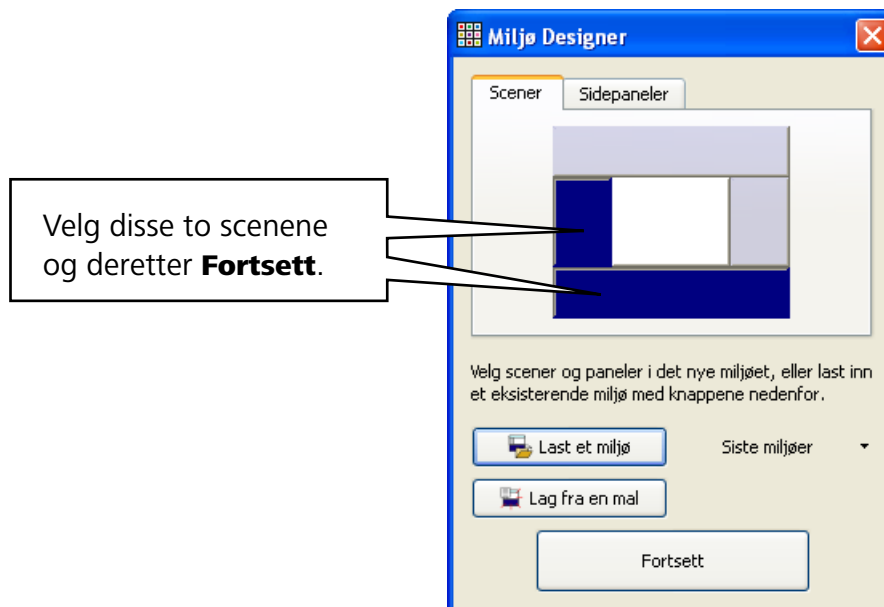
Du kan slippe knapper og tekstbokser direkte på en scene. De oppfører seg på samme måte som når de slippes på et brett, men vil forbli permanent synlige. Det er nyttig slik at visse felles kommandoer, som for eksempel å Slett(e) ord, alltid kan være tilgjengelig for en musebruker. Det er mindre nyttig for bryterbruk - se brukerveiledningen del B3. Bryter skanning – fordi det er bedre å beholde disse funksjonene innenfor tavla som skannes.

R5.6 Bruke flere scener

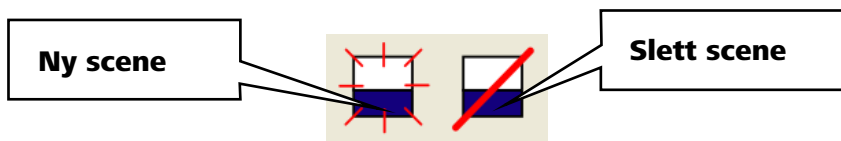
Det kan være lurt å bruke mer enn en scene, for eksempel en meny tavle til venstre og en bunke med andre tavler nederst. Her er et eksempel på denne type layout:



For å oppnå dette er to etapper nødvendige. Disse kan produseres ved å velge dem fra begynnelsen av, ved hjelp av dialogboksen som vises i Miljø Designer startbildet:



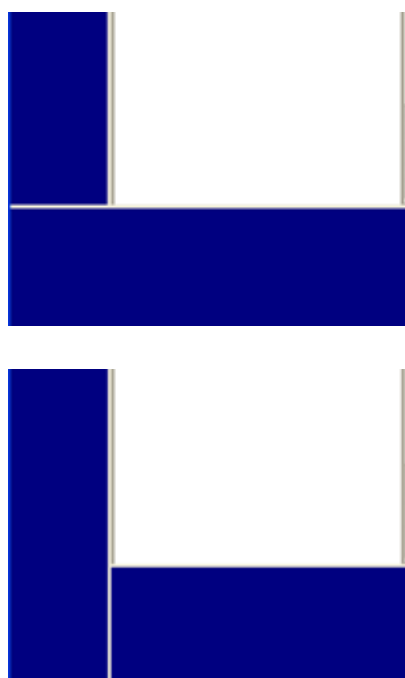
Scener kan imidlertid også legges til eller fjernes når som helst ved å bruke elementer i verktøylinja:



For å lage en ny scene velger du **Ny scene** ikonet og flytter musa til den siden av skjermen der du vil at scenen - et spøkelsesbilde av scenen skal vises. Klikk når dette bildet er korrekt.

Hvis du vil slette en scene, klikker du på **Slett scene** ikonet og deretter på scenen du ønsker å slette. Du kan finne at standard "foran og bakover" rekkefølgen på scenene ikke er som du ønsker; for eksempel vil du ha den venstre scenen forrest.

Høyreklikk på den venstre scenen og velg **Bring denne scenen framover**.



Husk at du kan endre størrelsen på en scene ved å dra i den grå kantlinja.