
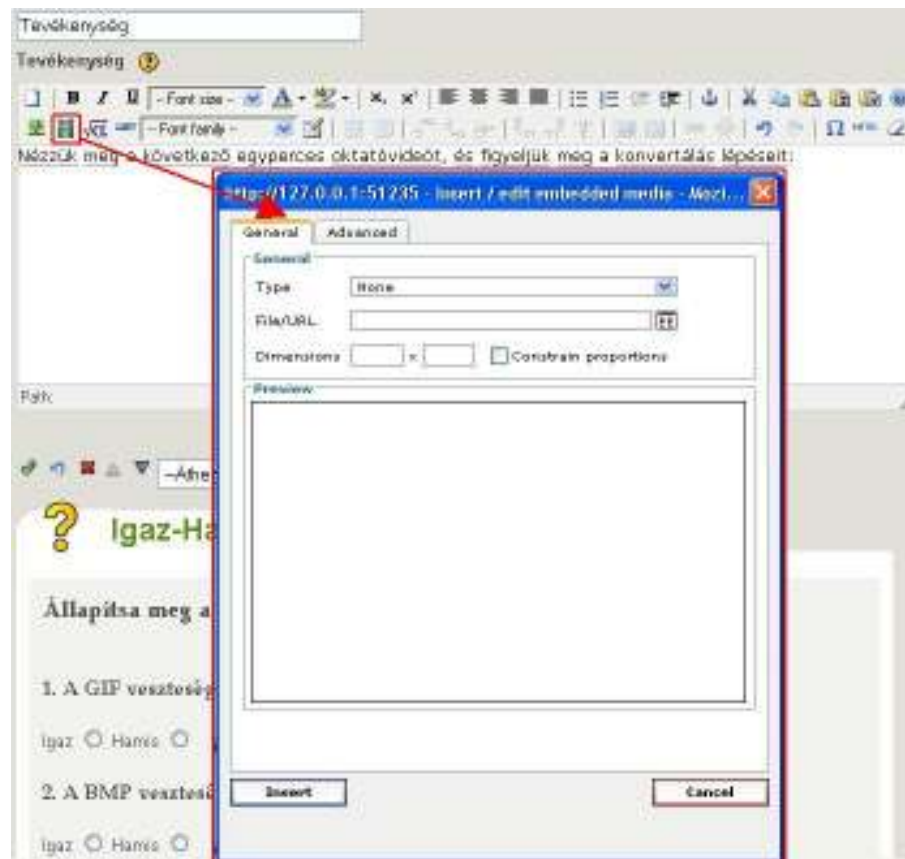


# Multimédia, audió és videó beillesztése

 A TinyMCE média gomb lehetőséget nyújt multimédia objektumok beillesztésére bárhová a tartalom belül, bármely szövegszerkesztő mezőbe. Akárcsak a képeknél, a média gomb engedi külsőleg tárolt web alapú multimédia beillesztését, akárcsak a helyi fájl alapú multimédiát.

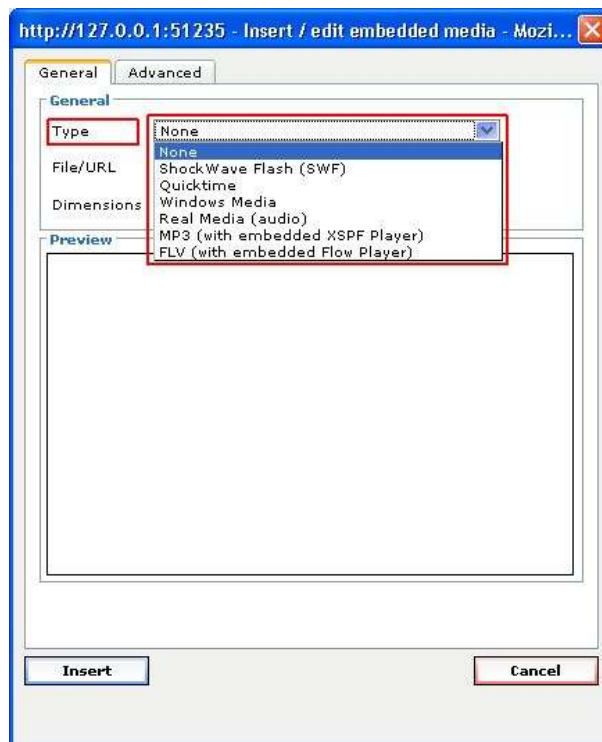
Először kattintsunk a TinyMCE média gombjára, megnyílik a média dialógusdoboz, mely nagyon hasonlít a kép dialógusablakra:



Mielőtt végigmennénk néhány médiaadat beillesztési példán, a lehetséges beilleszthető média adattípusokat tárgyaljuk.

## Támogatott multimédia adattípusok

A támogatott média adattípusokat mutatja az alábbi média dialógusablak *Type* legördülő listája:



A következő média adattípusok támogatottak: ShockWave Flash SWF, QuickTime, Windows Media, Real Media (audio), MP3, FLV és YouTube, valamint Google videók. Mindegyik média adattípus (kivéve az MP3 és az FLV) megkövetelhet megfelelő kiegészítő böngésző beépülő modul támogatást. De minimális telepített Flash-sel azonban MP3 és FLV fájlok beágyazhatók egy beépített lejátszóval. Ezen különböző média adattípusok mindegyike egyedi attribútumokkal rendelkezik, melyek a média dialógusablak *Advanced* fülén érhetőek el.

Nagy figyelmet kell fordítani arra, ha különböző média adattípusokat akarunk együtt alkalmazni. Természetesen fontos tényező az is, hogy bármilyen típusú multimédia fájlt is válasszunk, az már legyen elérhető. De szintén nagy jelentőséggel bír az, hogy hogyan szándékozunk a tartalmat végül megjeleníteni, beleértve az operációs rendszer típusának vagy a böngésző támogatásnak a vizsgálatát.

Bár a Flash objektumokat, például, a különböző számítógépes platformok között a leghordozhatóbbnak tekintjük, ha a tartalmat Macintosh specifikus intézet vagy csoport számára tervezzük, a Quicktime használata ésszerűbb, ha viszont a cél Windows specifikus intézet vagy csoport, akkor a Windows Media típusok tűnnek ésszerűnek. Végeredményben minden média adattípus lejátszható valahogy a legtöbb célrendszeren, de egyesek igényelhetnek egy kis többletmunkát biztosítva, hogy a valódi beépülő modulok legyenek installálva stb.

Két támogatott média adattípus (MP3 és FLV) megpróbálja megoldani ezeket a rendszerproblémákat saját lejátszó beágyazása és szolgáltatása által (XSPF-nek MP3

audió lejátszót és Flow Player-nek FLV flash videólejátszót, külön-külön) azért, hogy ezek könnyebben alkalmazhatóak legyenek a rendszerek között. Mindamellet még ez a két beépített lejátszó is minimálisan függ a mostanában viszonylag megszokott Flash-tól, ami elérhető a célrendszerben.

Legyen körültekintő, hogy a megfelelő plugin legyen elérhető az eXe szokásos FireFox böngészőjében (a programkészítéshez), továbbá bármely másik böngészőben, amelyik meg fogja jeleníteni a tartalmat.

Saját rendszerünk plugin állapotának ellenőrzéséhez kattintsunk a következő linkre:

<http://developer.apple.com/internet/webcontent/examples/detectallplugins.shtml>

**Can Detect Plugins: true**

**Supports Shockwave for Director: false**

**Supports Shockwave Flash: true**

**Supports QuickTime: true**

**Supports RealPlayer: true**

**Supports Windows Media Player: true**

Az alábbiakban mindegyik média adattípus részletesebben tárgyalásra kerül a média dialógusablak *Advanced* fülén található saját specifikációjukkal együtt.



## ShockWave Flash (SWF) videók

- Engedélyezett ShockWave fájl típus: \*.swf
- Rendszer követelmények: Flash böngésző plugin-t igényel

A ShockWave Flash média adattípus *Advanced* média dialógusablak fül a következőképpen jelenik meg:



Megjegyezzük, hogy a YouTube és a Google videók szintén ShockWave Flash támogatásúak, noha technikailag kötelezően „None” média adattípussal kerülnek hozzáadásra. További információkat a saját részüknél talál lentebb.

A ShockWave .swf fájlok közismerten egyéniek az *Automatikus lejátszás* beállításuk miatt. Mindegyik .swf fájlt tipikusan *Automatikus lejátszás* beállítással hozták létre, akár engedélyezett ez (azon médiaadat számára, ami automatikusan kerül lejátszásra, amint megjelenik a tartalomban), akár tiltott (ehhez szükséges, hogy a néző felhasználó elindítsa a lejátszást).

- Ha az .swf fájlt, amit beillesztünk, engedélyezett *Automatikus lejátszással* hozták létre, akkor ezt az attribútumot a fájl saját médiaadat dialógusablakának *Advanced* fülén is engedélyezni kell.
- Viszont, ha tiltott *Automatikus lejátszással* alkották meg az .swf fájlt, akkor ezt az attribútumot a saját médiaadat dialógusablakának az *Advanced* fülén is le kell tiltani.

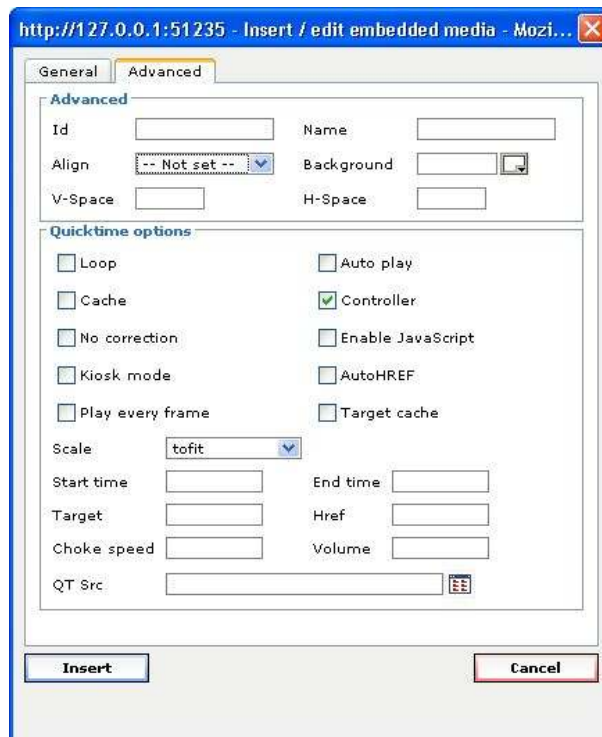
Egy hibás illesztés az *Automatikus lejátszással* beépített .swf és a neki megfelelő eXe médiaadat attribútumok között azt eredményezheti, hogy az .swf fájlt egyáltalán nem lehet lejátszani. Tehát, ha beleszalad az .swf fájl lejátszásának problémájába, az első dolog, hogy próbáljuk meg átkapcsolni az *Automatikus lejátszás* médiaadat attribútumát, és próbáljuk újra.



## Quicktime videók

- Engedélyezett Quicktime fájlformátumok: \*.mov, \*.qt, \*.mpg, \*.mp3, \*.mp4, vagy \*.mpeg
- Rendszerkövetelmények: Quicktime-ot igényel a rendszerben, vagy pedig böngésző plugin-t.

A Quicktime média adattípus *Advanced* médiaadat dialógusablak fül a következőképpen jelenik meg:

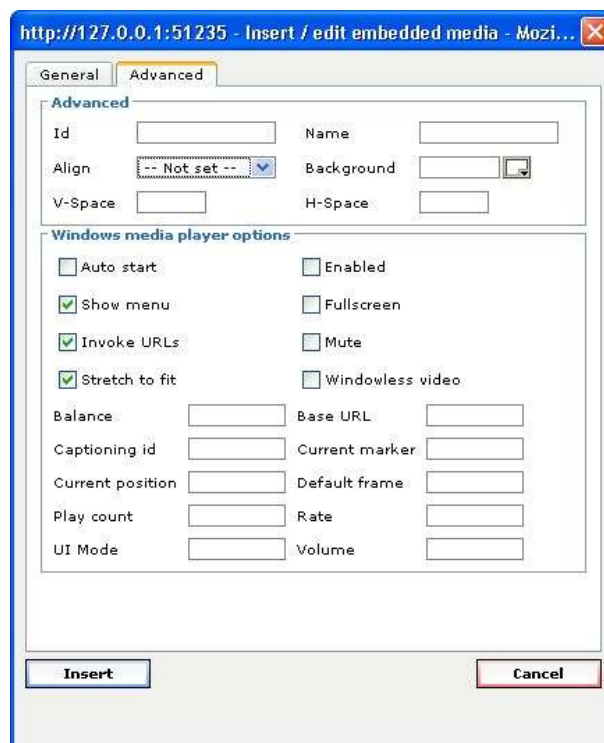




## Windows Media videók

- Engedélyezett Windows Media fájlformátumok: \*.avi, \*.wmv, \*.wm, \*.asf, \*.asx, \*.wmx vagy \*.wvx
- Rendszerkövetelmények: Windows Media Player-t igényel a rendszerben vagy WMP böngésző plugint.

A Windows Media média adattípus *Advanced* médiaadat dialógusablak fül a következőképpen néz ki:

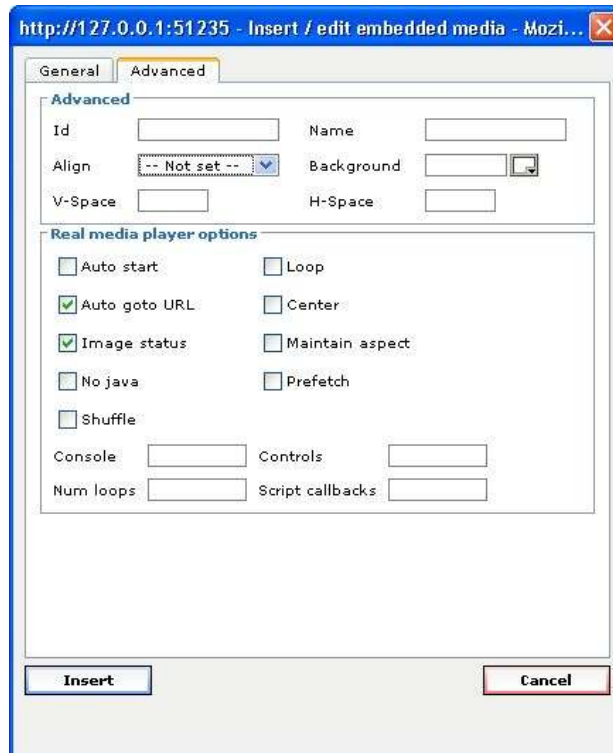




## Real Media audió

- Engedélyezett Real Media fájlformátumok: \*.rm, \*.ra, \*.ram vagy \*.mp3
- Rendszerkövetelmények: Real Media lejátszót vagy böngésző plugint igényel.

A Real Media média adattípus *Advanced* médiaadat dialógusablak fül a következőképpen jelenik meg:

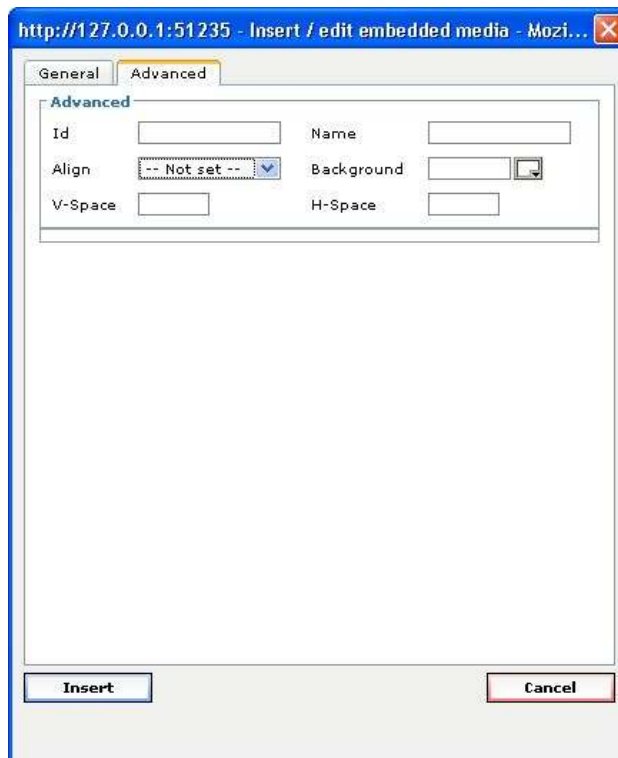




## MP3 Audio (with embedded XSPF Player) beágyazott XSPF lejátszóval

- Engedélyezett MP3 fájl típusok: \*.mp3
- Rendszerkövetelmények: minimális Flash lejátszó a rendszerben.

Az MP3 média adattípus *Advanced* médiaadat dialógusablak fül a következőképpen jelenik meg:



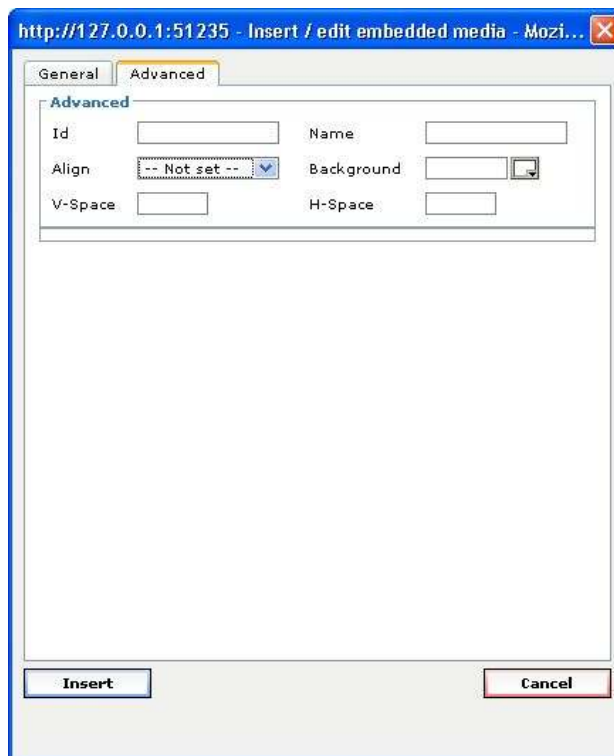




## FLV video (with embedded Flow Player) beágyazott videófolyam lejátszóval

- Engedélyezett FLV fájltypusok: \*.flv
- Rendszerkövetelmények: minimális Flash lejátszó a rendszerben.

Az FLV média adattípus Advanced médiaadat dialógusablak fül a következőképpen jelenik meg:



Az FLV egy Flash video, és nem cserélendő össze az összefüggő, de határozottan különböző, ShockWave Flash SWF média adattípussal.

Az FLV Flow Player-e ténylegesen nem érhető el, amíg exporttal nem kerül beágyazásra a tartalomba. Ez azt jelenti, hogy bár úgy jelenik meg az eXe szerzői nézetében, mintha működne, de valójában csak exportálás után fog megfelelően lejátszódni. Addig a szerzői nézetben csak a következőképpen jelenik meg:



## Ráadás! YouTube vagy Google videók

Most már lehetőség van web alapú YouTube és Google videófolyamok beágyazására ugyanazzal a könnyen kezelhető TinyMCE médiaadat beépülő modullal. Egyszerűen csak másoljuk a videóklip megfelelő URL-jét, és illesszük be a médiaadat dialógusablak *File/URL* mezőjébe, és üssük le az [ENTER] billentyűt. Ha az alap URL-t felismeri egynek azokból, akkor automatikusan a ShockWave Flash SWF média adattípus kerül kiválasztásra.

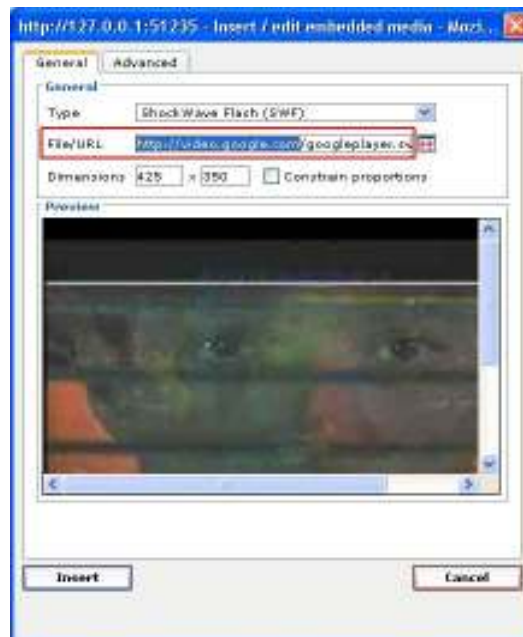
- **YouTube videók**nak a következő URL-lel kell kezdődniük:  
<http://www.youtube.com/watch?v>

és a következőképpen jelennek meg a médiaadat dialógusablakon belül:



- **Google videóknak** a következő URL-lel kell kezdődniük:  
<http://video.google.com/videoplay?docid=>

és a következőképpen jelennek meg a médiaadat dialógusablakon belül:



### További média adattípusok?

Jóllehet, a fenti média adattípusok beillesztése támogatott hivatalosan a TinyMCE médiaadat dialógusablak által, használhatunk néhány haladó HTML beágyazási technikát nagyjából bármelyik másik média adattípus releváns EMBED kódjának beillesztéséhez. Például, nemrég még elengedhetetlen volt pontosan ez a módszertípus egy YouTube videó beillesztéséhez. Ne habozzon összehasonlítani a régi YouTube beágyazási metódust, leírása megtekinthető a **Tippek és Trükkök: YouTube videó beillesztése eXe-be** fejezetben.

De végtére is, minden haladó beágyazási technika elérhető ennek a résznek az alján:  
**Még több haladó erőforrás-beágyazási topik**

## Web alapú médiaadat beillesztése

Az egyedüli jelentős különbség a web alapú képek és a web alapú médiaadat beillesztése között az aktuális média adattípus és a médiaadat-specifikus attribútumok (csakúgy, mint a TinyMCE médiaadat gomb helyett a TinyMCE képgomb használata). A többi nem más, mint az egyébként azonos lépések ismétlése, utalva: **Web alapú képek beillesztése** fejezetre.

## Helyi fájl alapú médiaadat beillesztése

Hasonlóképpen, az egyetlen jelentős különbség a fájl alapú képek és a fájl alapú médiaadat beillesztése között az aktuális média adattípus és a médiaadat-specifikus attribútumok (akárcsak a TinyMCE médiaadat gomb használata a TinyMCE képgomb

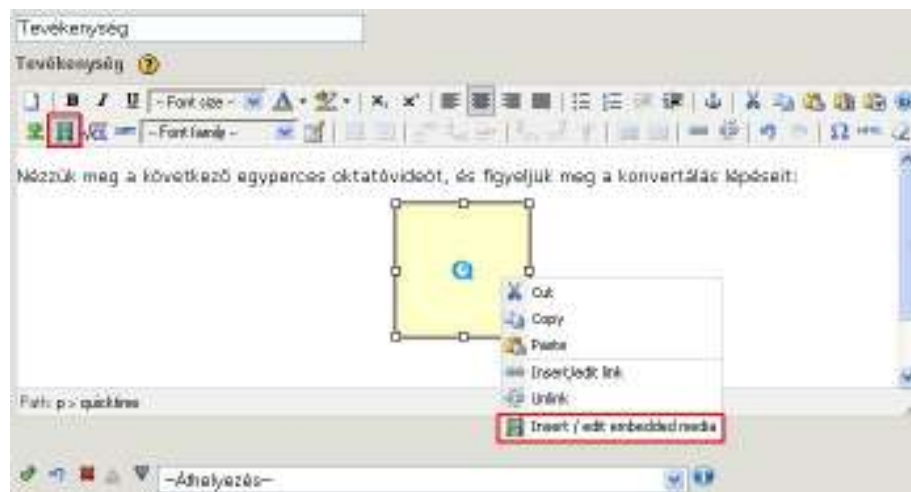
használata helyett). A többi nem más, mint az egyébként azonos lépések ismétlése, utalva: **Helyi fájl alapú képek beillesztése** fejezetre.

## Médiaadat attribútumok módosítása

Épp úgy, mint egy kép és attribútumainak módosításánál, először szerkesztenünk kell a szövegszerkesztő mezőjében, majd megnyithatjuk a TinyMCE médiaadat dialógusablakot a médiaadat objektum kiválasztásához eképpen:

- kattintsunk a TinyMCE eszköztár médiaadat gombjára,
- vagy válasszuk az *Insert/edit embedded media* menüpontot a médiaadat objektum menüjéből (pl.: egy jobb egérekattintáson keresztül a Windows-ban, vagy egy kontrollkattintással a Macintosh-nál).

A médiaadat tulajdonságok dialógusablak megnyitásának mindkét módszerét kijelölve mutatja az alábbi kép:




Ezután, épp úgy, mint a képeknél, lehet módosítani a tulajdonságokat. Fontos, hogy kattintsunk az *Update* gombra, ha befejeztük a módosítást a médiaadat dialógusablakban, majd pedig kattintsunk az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✓) az új tartalom feldolgozásához.

## Beágyazott médiaadat eltávolítása

Épp úgy, mint egy kép eltávolításánál, egyszerűen eltávolítható egy médiaadat objektum az iDevice szövegszerkesztő mezőjéből:

1. szerkesszük az iDevice-t,
2. kattintsunk a médiaadat objektumon, a kijelöléshez,
3. nyomjuk meg a [Delete] gombot.
4. Végül kattintsunk az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✓) a szerkesztés befejezéséhez, és az iDevice tartalom feldolgozásához. Ez eltávolítja a médiaadatot, és eredményesen „kiágyaz” bármely más hasonló eXe erőforrást.

# Matematikai képletek beillesztése (LaTeX használatával<sup>1</sup>)

 Az eXe TinyMCE matematikai képletgombjával létrehozhatunk és beilleszthetünk matematikai képletek képeit<sup>2</sup> nagyjából bárhová a tartalomban, bármely szövegszerkesztő mezőbe. Mint a beágyazott képforrások speciális fajtája, az eXe matematikai képlet valamely matematikai egyenlet (vagy egyéb) grafikus reprezentációja, mely lehet LaTeX specifikus is.

## Mi a LaTeX és a MimeTeX?

A LaTeX az általános nyomdai szedés és formázás jelölőnyelve, mely biztosítja számunkra matematikai egyenletek (és sokkal több) szerkesztését, a nagyon egyszerűtől a nagyon összetettig.

Például, az itt látható LaTeX jelölő-forrás „ $x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ ” eredményezi a következőkben a másodfokú egyenlet megoldó-képletének matematikai

képletét:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Nem kell aggódni, ha a fenti LaTeX jelölő-forrás kezdetben meglehetősen ijesztőnek tűnik, könnyedén el lehet kezdeni az eXe matematikai képletek létrehozását, olyan egyszerű, akárcsak a következőkben:

- az „ $1+1=2$ ” LaTeX jelölő-forrás ezt a matematikai képletet eredményezi:  
 $1+1=2$
- a „ $3^2=9$ ” LaTeX jelölő-forrás ezt a matematikai képletet eredményezi:  
 $3^2=9$
- a „ $ax+by=c$ ” LaTeX jelölő-forrás ezt a matematikai képletet eredményezi:  
 $ax+by=c$

A MimeTeX egy különleges LaTeX-feldolgozó eszköz az eXe-n belül a LaTeX forrás elemzéséhez és az eredményül adott matematikai képlet generálásához. A MimeTeX nem feltétlenül implementálja a LaTeX összes lehetőségét, de éppen ezért elsősorban a matematikai részekre összpontosít. Egy gyors bevezető oktató kézikönyv a MimeTeX-hez és LaTeX-hez itt található: <http://www.forkosh.com/mimetextutorial.html>.

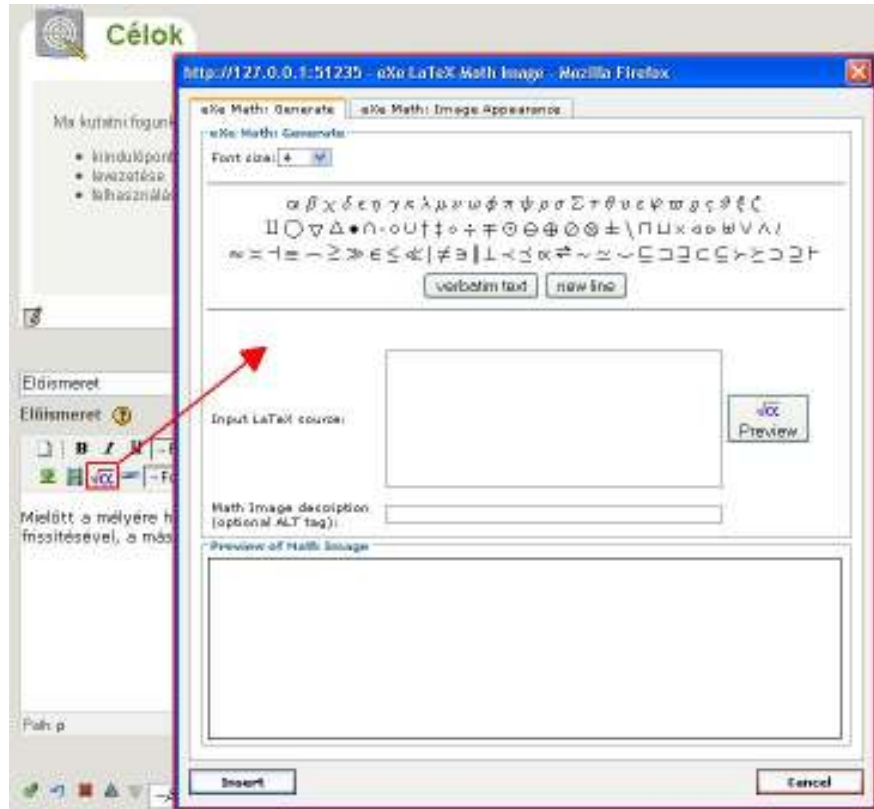
---

<sup>1</sup> LaTeX analógiájára, de nem tükrözve annak filozófiáját. Látszik ez abból, hogy pl.: az indexek esetében nem alkalmazza a kisebb méretű jelölést. A felhasználó ne várja az eXe-től a LaTeX-szintű képletmegjelenítést (Szerk.).

<sup>2</sup> Szó szerint képeit, hiszen a matematikai képleteket képként (bittérkép-ként) kezeli, és nem támaszkodik a képlet karaktereinek kódjára (Szerk.).

## Egy eXe matematikai képlet létrehozása

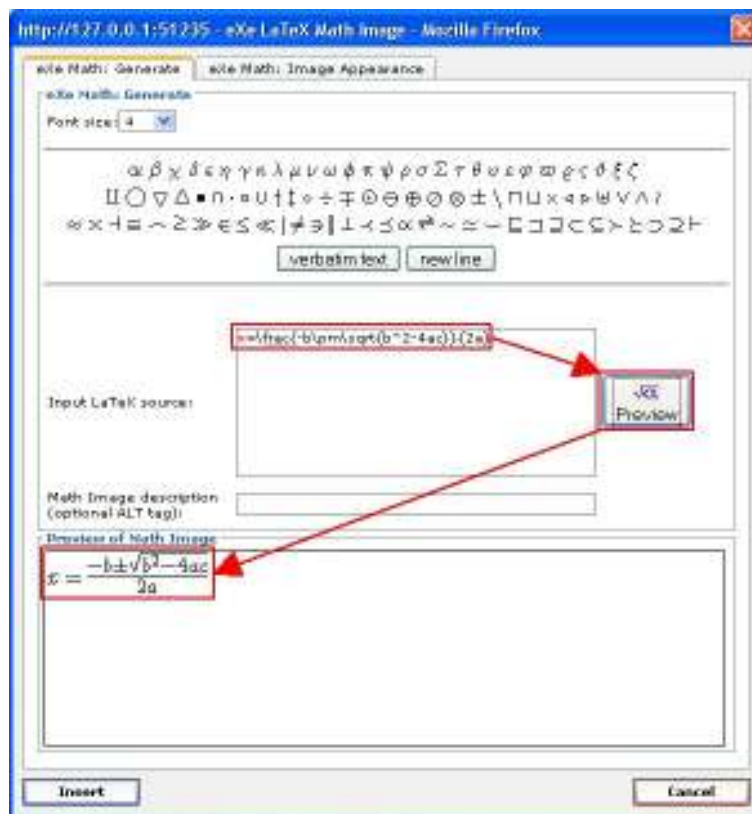
Bentről, a szövegszerkesztő szerkesztő mezőjéből kattintsunk a TinyMCE *eXe math image* gombra az eXe LaTeX matematikai képlet dialógusablakának felhozásához:



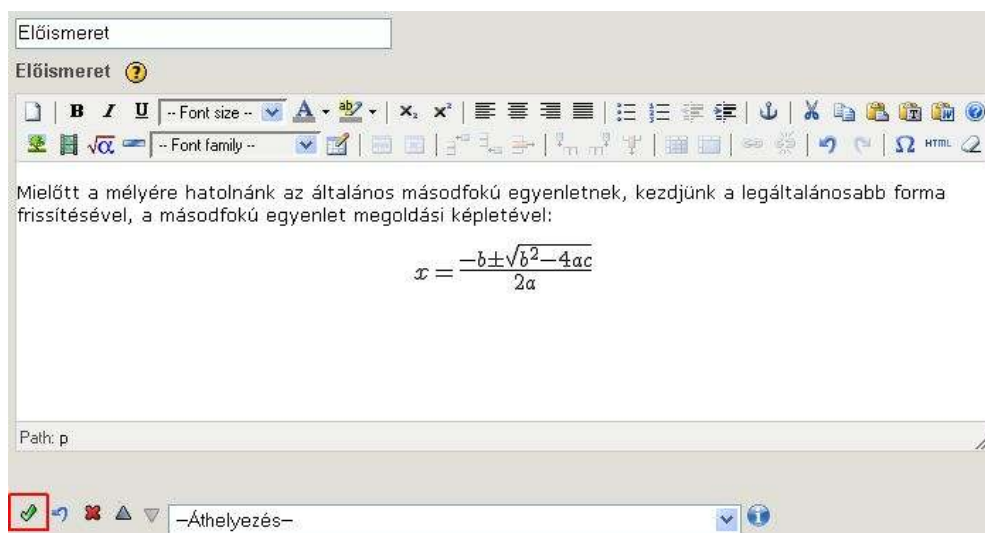
Közvetlenül beírhatjuk a LaTeX jelölő-forrást, vagy választhatunk a lehetséges szimbólumok bármelyikének kijelölésével a megfelelő LaTeX jelölőjük forrásba illesztéséhez.

- A *verbatim text* gomb egy LaTeX parancs párt illeszt be „**`\begin{verbatim}\end{verbatim}`**”, minden szöveg, amit beírunk a „**`\begin{verbatim}`**” és az „**`\end{verbatim}`**” közé LaTeX feldolgozás nélkül jelenik meg ugyanúgy, ahogy begéptük.
- A *new line* gomb egy LaTeX újsor parancsot „**`\\`**” illeszt be, mellyel sortörést generálunk.
- Az egyenlet aktuális képére vonatkozó betűméretet kiválaszthatjuk a legördülő listából. Bár mindegyik egyenlet képének csak egy betűmérete van, bármennyi matematikai képletet beágyazhatunk minden egyes szövegszerkesztő mezőbe.

Kattintsunk a matematikai dialógusablak *Preview* gombján, hogy feldolgozza a LaTeX forrást, létrehozzon egy matematikai képletet és megjelenítse azt a matematikai dialógusablak *Preview* (Előnézet) paneljén.

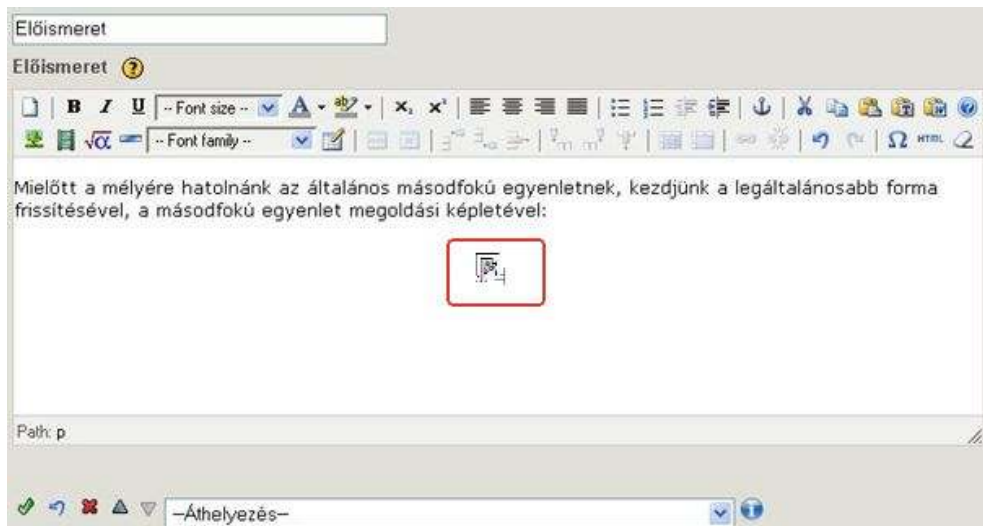


Kattintsunk a matematikai dialógusablak *Insert* gombján, ha készen vagyunk. A kép újragenerálódik, ha bármit változtattunk a legutolsó *Preview* megnyomása után. Majd a generált matematikai képlet megjelenik a szövegszerkesztőnk mezőjébe, így:

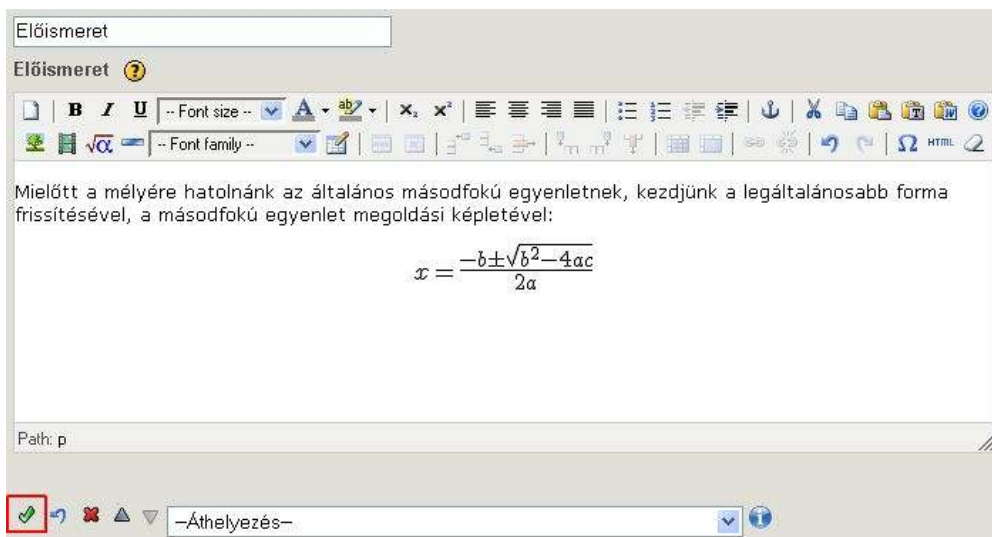


Jóllehet, alkalomadtán a matematikai képlet összetört képként jelenik meg, úgymint:



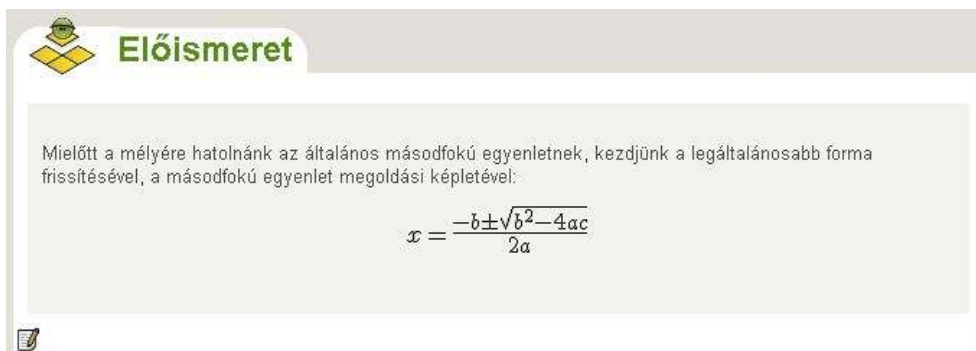


... ami azt jelenti, hogy valami probléma lehet a MimeTeX kép beillesztésekor. Rendszerint ez megoldódhat mialatt még elsőként töröljük az összetört képet a szövegszerkesztőben (csak jelöljük ki és nyomjuk meg a [Delete] gombot), majd ismét próbáljuk megnyitni az eXe matematikai képlet gombját és követni a fenti lépéseket. Vagy, ha sok LaTeX jelölőt vittünk be, és nem akarjuk előlről kezdeni, szerkesszük közvetlenül a matematikai képletet, ha még megmaradt a LaTeX jelölőnk, újra létrehozhatjuk az előnézetet és beilleszthetjük.



Amint a kép helyesen jelenik meg a szövegszerkesztő mezőben, teljes mértékben beágyazható a projektünkbe az iDevice „Rendben gomb”-jának (✓) megnyomásával:





## Egy eXe matematikai képlet módosítása

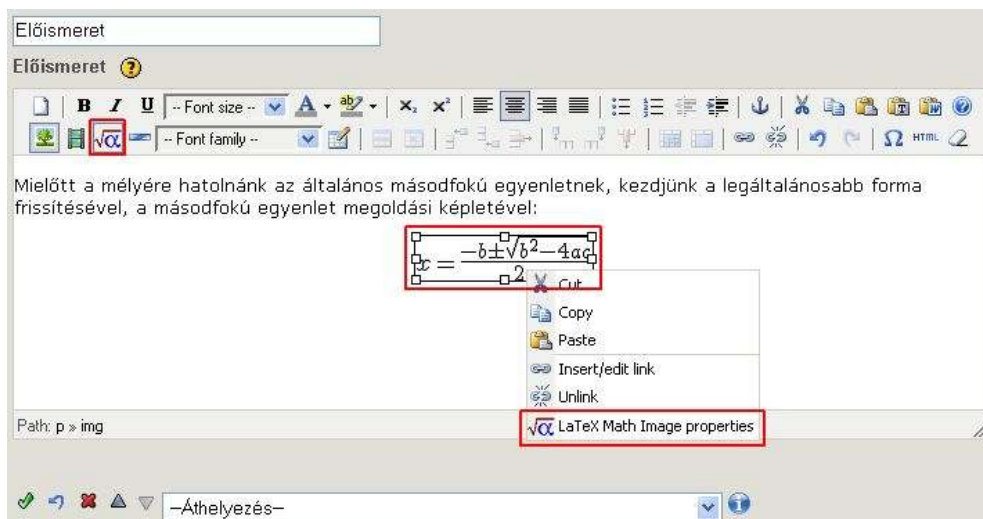
Bár a matematikai képlet kezdeti megszerkesztése némiképp bonyolultabbnak tűnik, mint egy szabványos kép az esedékes LaTeX jelölő-forrás miatt, amint elkészült a matematikai képlet, valóban csak egy specifikus fájtípus a szabványos fájl alapú kép beágyazásának egy eXe erőforrásként. Az aktuálisan beágyazott fájl neve és elérési útja történetesen rejtett, mivel a fájl a színtalpak mögött generálódik a Preview és Insert gombok által.

Tehát, az információk nagy része, melyet korábban megtanultunk a fájl alapú képek beemelésére és attribútumainak módosítására vonatkozóan itt is alkalmazható, amikor matematikai képletekkel dolgozunk. Ez magában foglalja bármely, eXe-n belüli kép többféle módon való elhelyezését és igazítását.

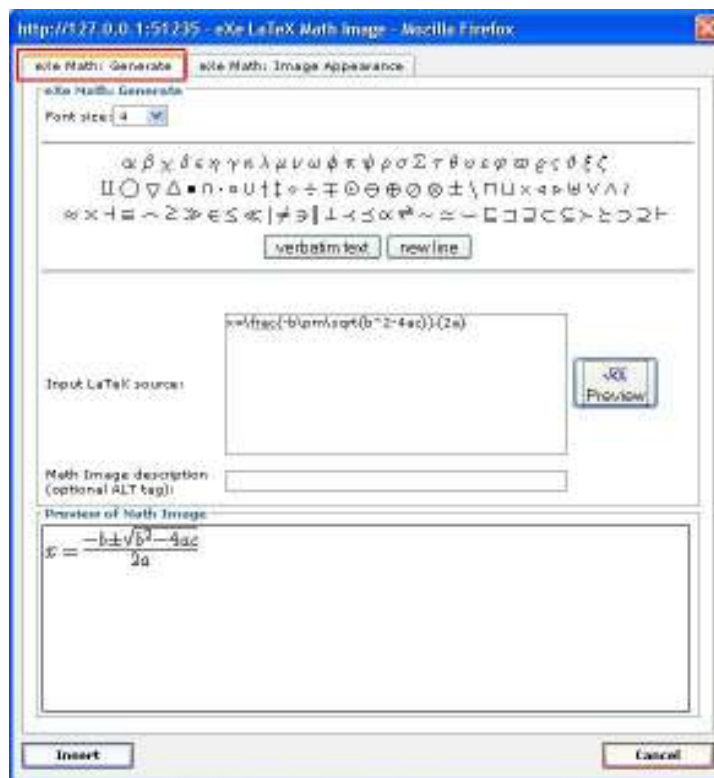
Épp úgy, mint egy standard kép módosításánál, először szerkeszteniünk kell a szövegszerkesztő mezőjében, majd megnyithatjuk az eXe matematikai képlet dialógusablakot a matematikai képlet kiválasztásához és ehhez:

- kattintsunk a TinyMCE eszköztáron az eXe matematikai képletgombra,
- vagy válasszuk a *LaTeX Math Image properties* menüpontot a kép helyi menüjéből (pl.: egy jobb egérgattintáson keresztül a Windows-ban, vagy egy kontrollkattintással a Macintosh-nál).

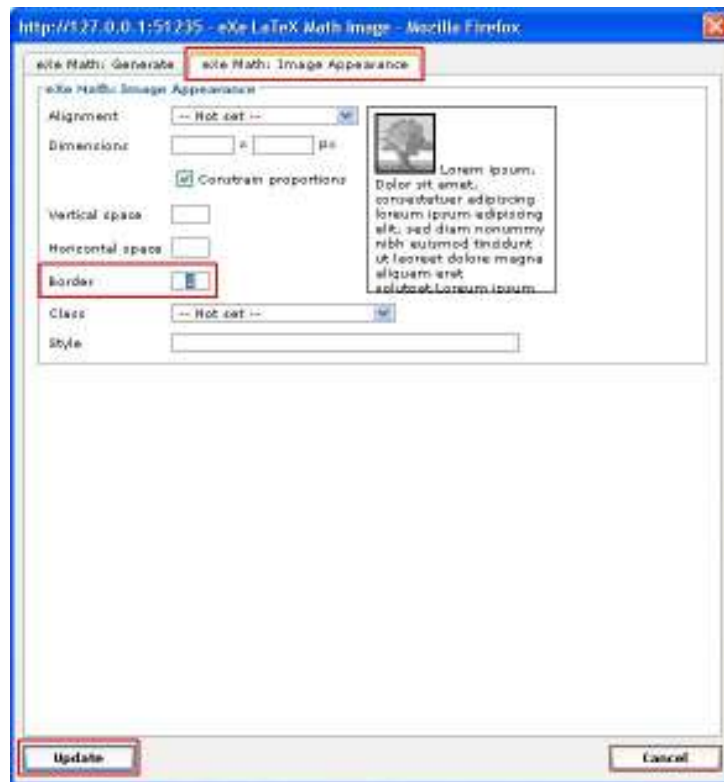
A matematikai képlet tulajdonság dialógusablak megnyitásának mindkét módszerét kijelölve mutatja az alábbi kép:



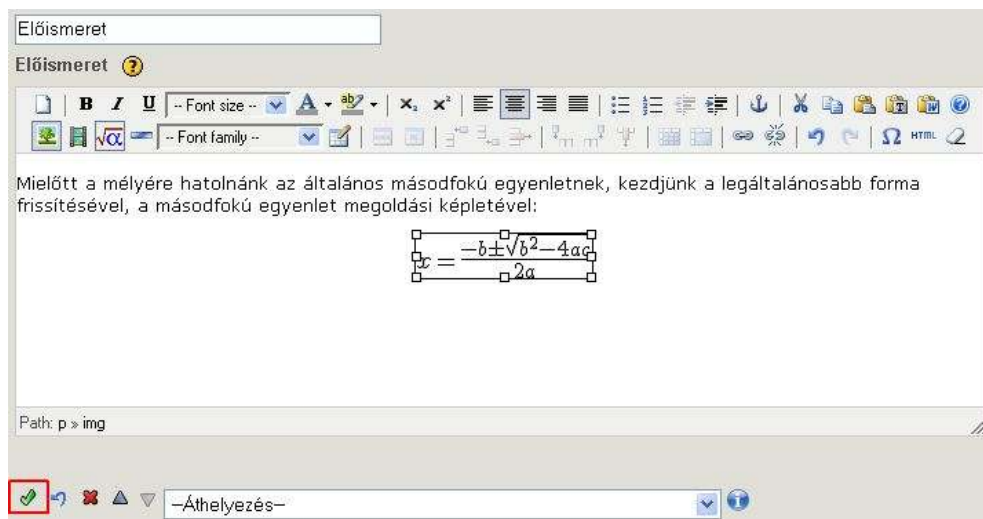
A fentiek közül mindkettő a beágyazott matematikai kép dialógusablakát nyitja meg, ahol a *Generate* fül az aktív:



Megjegyezzük, hogy a LaTeX jelölő-forrás is megmarad, úgyhogy egyszerűen végezhetünk további változtatásokat az eXe matematikai képletünkön. Tény, hogy ez a kapcsolódás a LaTeX forráskóddal a fő dolog, futtatható kódot hoz létre forrásállományból, amitől több lesz ez, mint „csak egy kép”. Megváltoztathatjuk az attribútumait ezen a *Generate* fülön, valamint a többi attribútumot a matematikai képlet *Appearance* fülének kiválasztásával:



Kattintsunk egyszer a matematikai képlet dialógusablakának *Update* gombjára, ha befejeztünk bármely módosítást, és a matematikai képlet frissülni fog a szövegszerkesztőben:



Ne felejtünk el kattintani az iDevice „*Rendben gomb*”-ján (✓), hogy teljesen jóváhagyjuk a változtatásokat.

## Egy eXe matematikai képlet eltávolítása

Épp úgy, mint egy szabvány kép eltávolításánál, egyszerűen eltávolítható a matematikai képlet az iDevice szövegszerkesztő mezőjéből:

1. szerkesszük az iDevice-t,
2. kattintsunk a matematikai képletre a kijelöléshez,
3. és nyomjuk meg a [Delete] gombot.
4. Végül kattintsunk az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✓), a szerkesztés befejezéséhez, és az iDevice tartalom feldolgozásához. Ez eltávolítja a matematikai képletet, és eredményesen „kiágyaz” bármely más hasonló eXe erőforrást.

## A LaTeX és az eXe matematikai képleteire vonatkozó további információk

### MimeTeX kézikönyv és példák

A MimeTeX LaTeX kézikönyve elérhető a

<http://www.forkosh.com/mimetextutorial.html>

oldalon, mely tartalmaz egy kiváló, interaktív LaTeX gyakorló dobozt, példákat és linkeket további LaTeX ajánlásokhoz.

### Spanyol nyelvű bemutató eXe matematikai képletekről

Egy nagyszerű flash alapú bemutató illusztrálja az eXe matematikai képletének létrehozását, amit a spanyol nyelvű eXe Útmutató tartalmaz a

[http://www.aprenderenred.net/exelearning\\_tutorial/editor6.html](http://www.aprenderenred.net/exelearning_tutorial/editor6.html)

oldalon. Kattintsunk a nagy nyílra, hogy átlépjünk a diákra.

## Hivatkozások és csatolások beillesztése



A TinyMCE „összekapcsolás” és „szétkapcsolás” gombjait használhatjuk hivatkozások létrehozására nagyjából bárhol a tartalomban, bármely szövegszerkesztő mezőben, vagy ilyen kapcsolatok eltávolítására. Ezeknek a linkeknek két fő válfaja létezik: „navigációs” hivatkozás és „csatolt dokumentum” típusú hivatkozás.

A „navigációs” hivatkozások azok, melyekre rákattintva a tartalomban, közvetlenül a web böngésző egy új céloldalára irányítanak (opcionálisan egy új böngésző ablakba). A származó céloldal lehet egy külső web oldal, vagy esetleg egy belső oldal a tartalomban. Általánosságban a „navigációs” linkeket egyszerűen „hivatkozásoknak” nevezik, és a következőképpen hozzuk létre:

- külső web oldalakhoz kapcsoljuk,
- vagy belső horgonyokhoz kapcsoljuk (csak web oldal export esetén alkalmazható).

Kérjük, vegye figyelembe, hogy ezek a navigációs linkek különböznek bármely navigációs sávtól, amelyeket már képesek vagyunk az exportált tartalomba bevezetni, ezek nagyon speciális, egyedi hivatkozások, melyeket nagyjából bárhová elhelyezhetünk, és nagyjából bárhová kapcsolódhatunk vele. A navigációs sáv, tipikusan a tartalom bal oldalán, a tartalomban lévő oldalakhoz kötött, és vagy az eXe hozza létre, amikor web oldalra exportálunk, vagy pedig az adott LMS rendszer szolgáltatja, ha egy tartalomcsomag formájában exportáltuk és aztán LMS rendszerbe importáltuk. Valójában az LMS rendszerek gyakran preferálják a navigációs szükségletekről való gondoskodást, beleértve esetlegesen az oldalak nyomkövetésére vonatkozó statisztikákat is. Éppen ezért az eXe belső navigációs hivatkozásai csak web oldalra történő exportnál engedélyezettek, és minden más export esetén le van tiltva.

A „**csatolt dokumentum**” típusú hivatkozások azok, melyekre ha rákattintunk a tartalom belül egy kapcsolt dokumentumot nyitnak meg megtekintésre társított kisegítő alkalmazások elindításával. Például, egy csatolt .pdf dokumentumot meg lehet nyitni az Adobe Acrobat Reader-ben, vagy hasonló kisegítő alkalmazásban. Általánosságban ezeket egyszerűen csak „mellékleteknek” nevezik, és a következőképpen hozhatók létre:

- egy külső webkiszolgálón lévő bármilyen típusú fájlforrás csatolása,
- vagy bármilyen típusú helyi fájl alapú erőforrás csatolása és belső beágyazása révén.

Nézzünk meg néhány példát olyan tartalomra, melybe már be van ágyazva minden típusú hivatkozás és melléklet:



A fenti példa *Előismeret* iDevice rendre a következő hivatkozás- és melléklettípusokat tartalmazza:

1. egy navigációs link egy külső web oldalra („Multimédia magyarázata”),
2. egy külső web alapú melléklet („A multimédia fogalma, alkalmazása, jövője”),
3. belsőleg beágyazott fájl alapú melléklet („Multimédia alapok”),
4. és egy belső navigációs link egy másik csomóponthoz a tartalom belül, „A médium, a multimédia és a multimédia rendszer fogalma”.

A legelső, belső navigációs hivatkozás példa még azt is mutatja, hogyan jelenik meg a tartalomban, ha rámutatunk az egérrel a hivatkozásra:

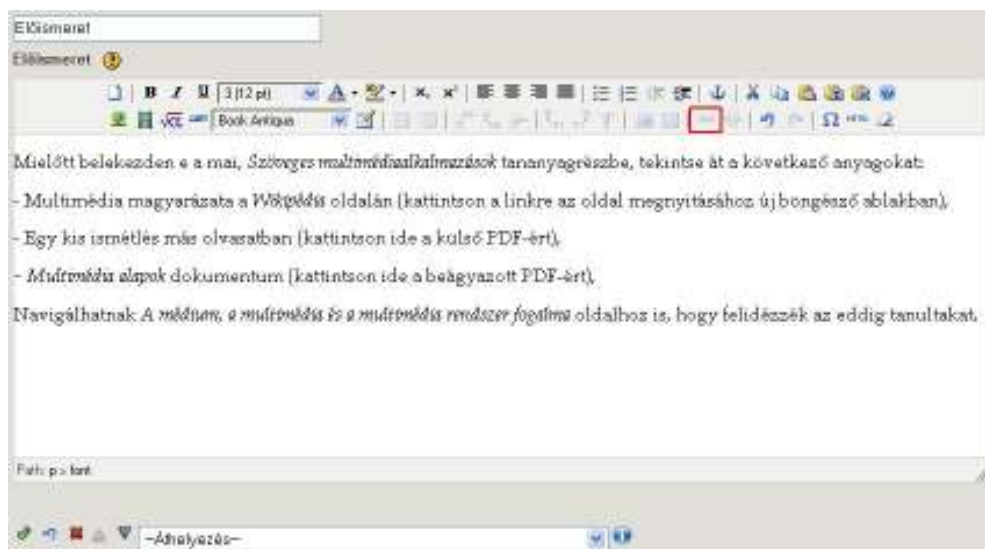
- a hivatkozás szövege (vagy kép, ami azt illeti) aláhúzott (vagy keretezett),
- és a hivatkozás címe megjelenik egy gyorstippként, adott esetben ezt mutatja: „Navigálás A médium, a multimédia és a multimédia rendszer fogalma oldalhoz”.

Megjegyezzük, hogy a hivatkozás aktuális megjelenését a tartalmunk aktív Cascading Style Sheets-je (CSS) szabályozza.

Most, hogy láttuk, hogyan néznek ki a hivatkozások létrehozás után, nézzük meg, hogyan illesszük be azokat a tartalomba. Mielőtt kapcsolatokat adtunk volna meg, és csak a helyőrző szöveg volt a hivatkozás helyén, a példa így jelent meg a tartalomban:



Kattintsunk az iDevice szerkesztés gombján, hogy belépünk a szerkesztő módba:

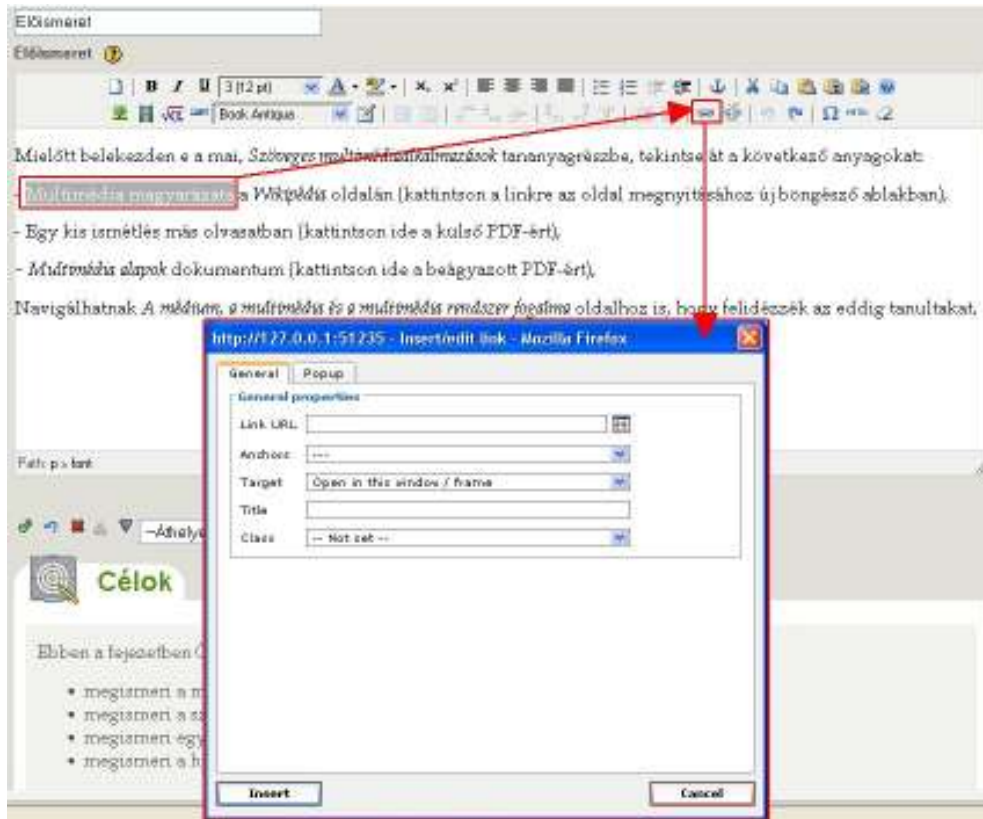


... és figyeljük meg, hogy a TinyMCE hivatkozás gombja még nem aktív. Annak érdekében, hogy megadjunk egy hivatkozást, először ki kell jelölnünk valamilyen szöveget (és/vagy képeket), hogy aktívvá tegyük a hivatkozás eszközt.

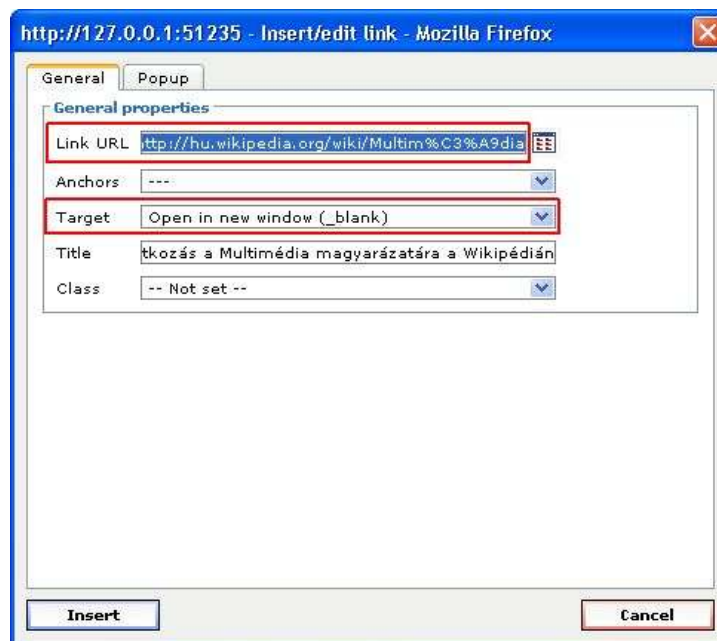
Egyszerű lépésenkénti példák mutatják be a továbbiakban minden típusú hivatkozás létrehozását, kezdve a külső web oldalra történő navigációs hivatkozással.



## Web alapú navigációs linkek beillesztése



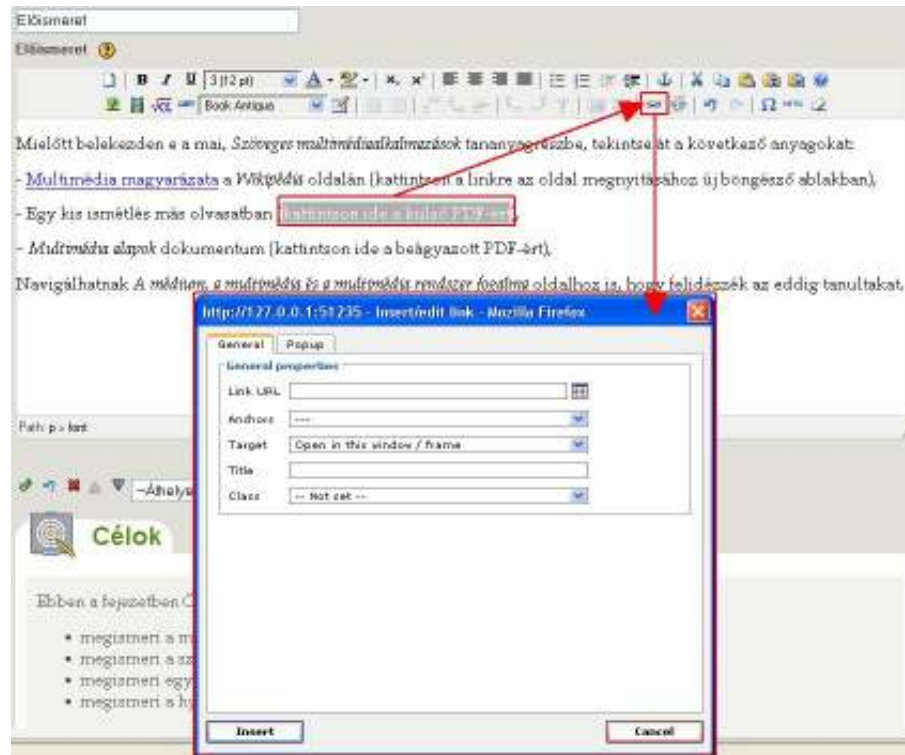
Írjuk be a cél web címet a hivatkozás dialógusablak *LinkURL* mezőjébe. Ha szeretnénk, hogy egy új célablakban jelenjen meg, állítsuk ezt be ugyanezen hivatkozás dialógusablakban a *General* fülön így:



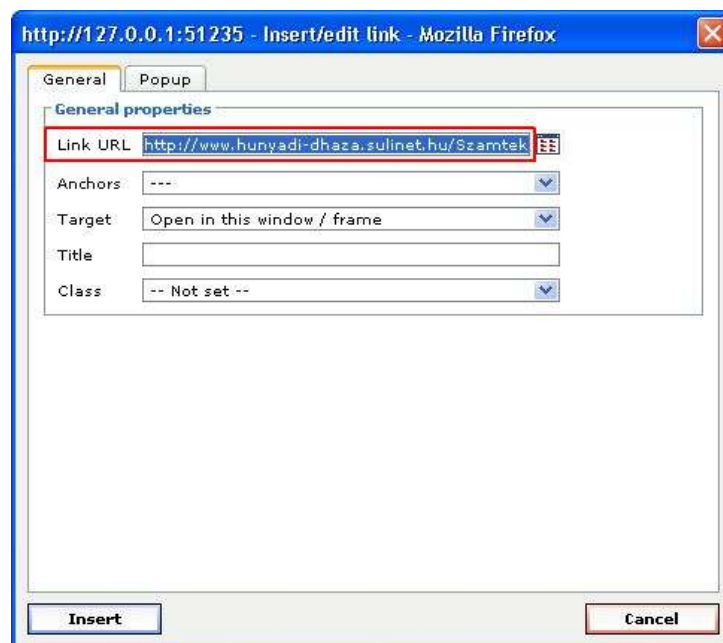
Nézzük meg a *LinkURL* és a *Target* mezőket, valamint a *Title* mezőt, ami megmutatja a gyorstippet, amikor az egérkurzort a hivatkozás fölé visszük.

Ezután egyszerűen kattintsunk a hivatkozás dialógusablak *Insert* gombjára, és az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✓) az új web hivatkozás feldolgozásához.

## Web alapú dokumentum mellékletek beillesztése



Adjuk meg a web alapú melléklet web címét a hivatkozás dialógusablak *Link URL* mezőjében a *General* fülön.

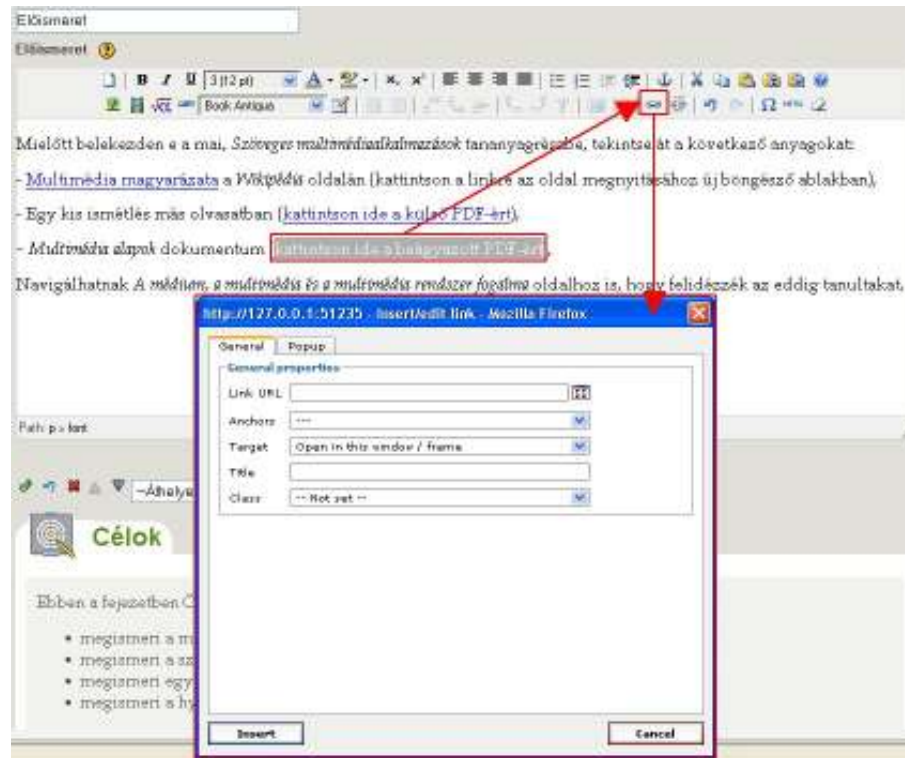


Ez a web alapú melléklet *nem* fog bemásolódni a projektünkbe, de megmarad, mint egy külső csatolt melléklet.

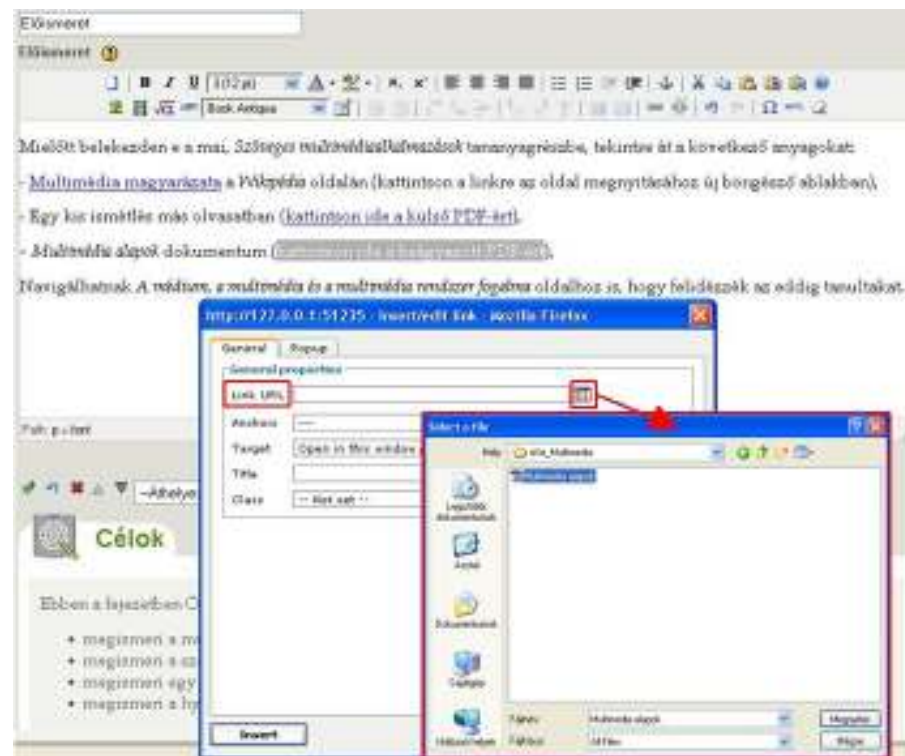


## Helyi fájl alapú dokumentum csatolása

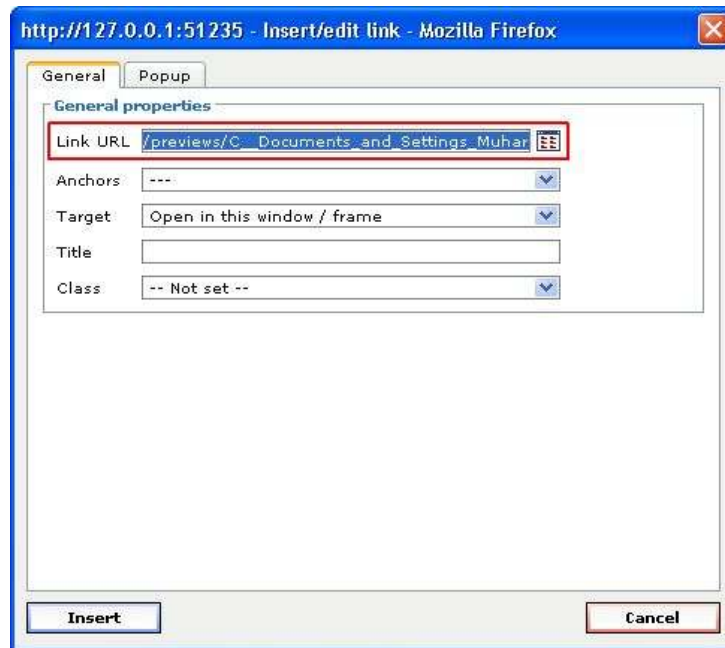
Ahhoz, hogy ténylegesen beágyazzunk egy mellékletet úgy, hogy azt tartalmazza a projekt és a tartalom, csatoljunk egy helyi fájlt:



Használjuk a hivatkozás dialógusablak fájl tallózás gombját a helyi fájl kiválasztásához:



Mihelyt kiválasztottuk a fájlt, nézzük meg, hogy a *Link URL* mező tartalmazza az elérési utat épp úgy, mint a helyi fájl alapú kép beágyazásánál:



**FIGYELMEZTETÉS:** Ne változtassunk a *Link URL* mezőn, nehogy sikertelen legyen a beágyazás!

Épp úgy, mint a fájl alapú képek beillesztésénél, mikor kezdetben besúrjuk a hivatkozást a szövegszerkesztőbe, a melléklet nincs még feldolgozva, sem teljesen beágyazva, és egy ideiglenes URL előnézetet mutat. Itt is, akárcsak a képeknél, először kattintsunk hivatkozás dialógusablakban az *Insert* gombra, majd az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✓), hogy teljesen feldolgozza és beágyazza az új mellékletet.

## Belső navigációs linkek beillesztése web oldalra történő exportálás esetén

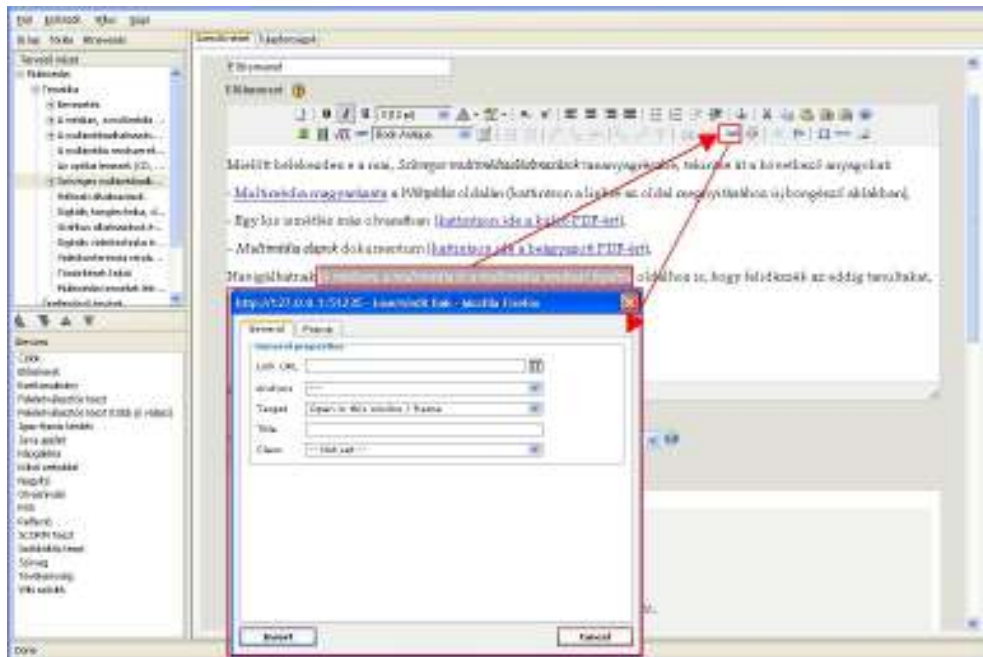
**Kérjük, fogadja meg a tanácsot!** A belső hivatkozás csakis web oldalra történő exportálás esetén működik. Még magán az eXe-n belül sem aktív a belső hivatkozás, csak web oldal exportálás után tudunk navigálni ezen linkek között.

Más típusú exportálások nem engedélyezik a belső hivatkozások használatát, mert az Learning Management System (LMS) rendszerek gyakran preferálják a navigációs szükségletekről való gondoskodást, beleértve esetlegesen az oldalak nyomkövetésére vonatkozó statisztikákat is. Éppen ezért az eXe belső navigációs hivatkozásai csak web oldalra történő exportnál engedélyezettek, és minden más export esetén le van tiltva.

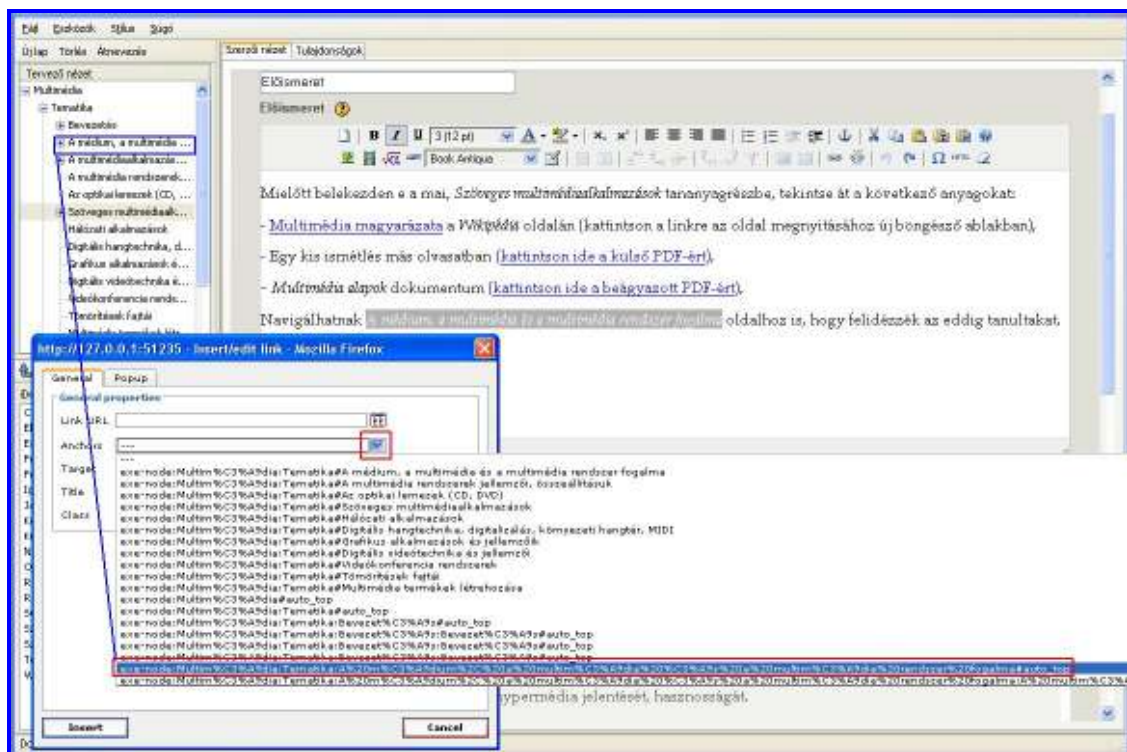
Ennek megfelelően a belső hivatkozás automatikusan elérhető a tervező nézet minden csomópontjában. Másszóval létre tudunk hozni hivatkozást a (web oldal) tartalomban bármely más oldalra a tartalmon belül. Minden csomópont automatikusan tartalmaz egy belső horgonyt a saját oldala tetején, amit „*auto\_top*” horgonynak hívnak. Érdeemes megfigyelni, hogy bármely hivatkozás ezekre a belső horgonyokra frissül, ha változtatás

történt a horgony csomópont nevében, vagy a tervező nézetben elfoglalt pozíójában. Lásd a következő részt más oldalakra hivatkozó horgonyok létrehozásához.

Válasszuk ki a kívánt hivatkozás forrászövegét és kattintsunk a hivatkozás gombra:

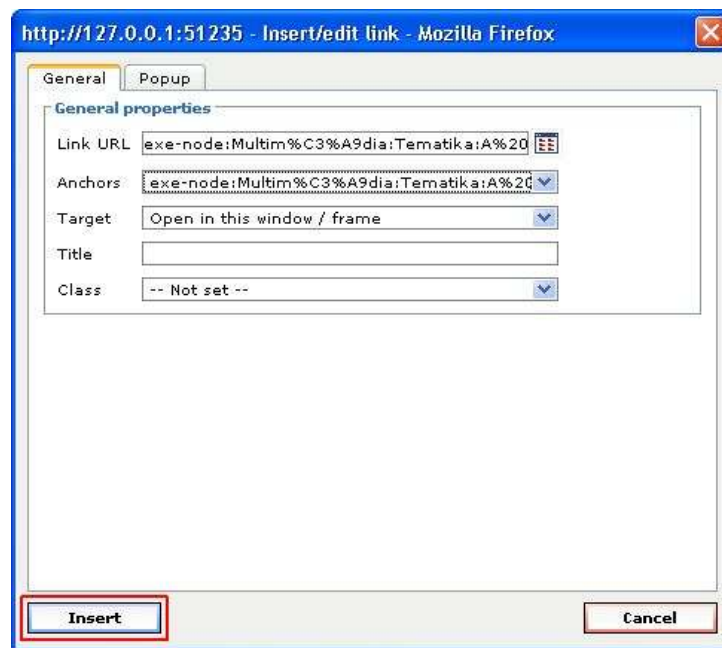


Válasszuk ki a belső célhorgonyt a hivatkozás dialógusablak *anchors* listájából:



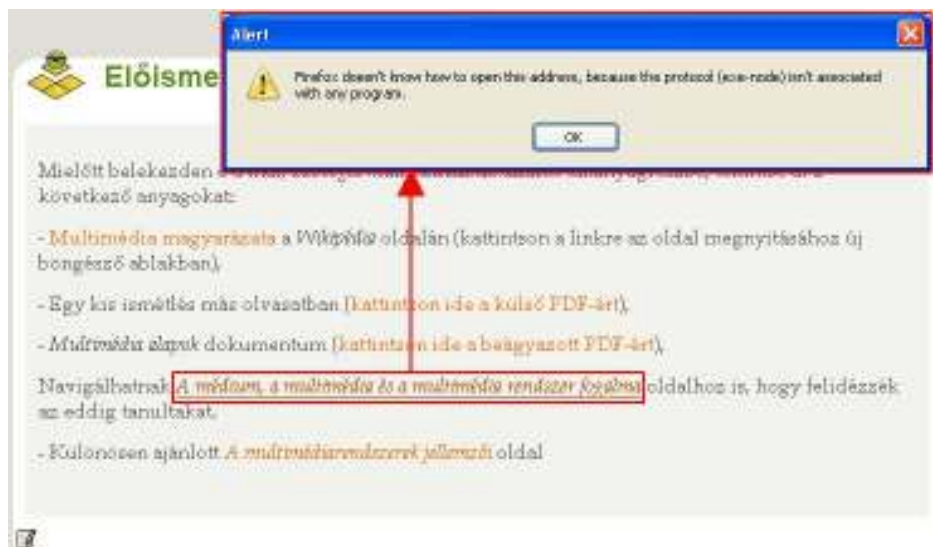
Látható, hogy az *anchors* listában lévő csomópontnevek és egy kicsit furcsán jelennek meg. Például a „My node” csomópont „My%20node” formában jelenik meg, és így tovább. Ezek web biztos csomópontnevek, és remélhetőleg megtaláljuk a listában a

kívánt csomópontnevet. Válasszuk ki a kívánt csomópont horgonyát (figyeljünk rá, hogy a vége „#auto\_top” legyen) és nyomjuk meg az *Insert*-et az új link tartalomba illesztéséhez.



Végül nyomjuk meg az iDevice „*Rendben gomb*”-ját (✔), hogy feldolgozásra kerüljön a tartalom és az új link.

Mihelyt beillesztettünk egy belső hivatkozást a tartalomba, ne felejtjük el és álljunk ellen annak a kísértésnek, hogy az eXe-n belül navigáljunk a linkkel. Egyébként csak akkor aktívak a navigálásra, ha a tartalmat már exportáltuk *Export/Weboldal* típusra. Ha véletlenül mégis rákattintunk egy ilyen belső linkre az eXe-ben, akkor a következő figyelmeztetést kapjuk:



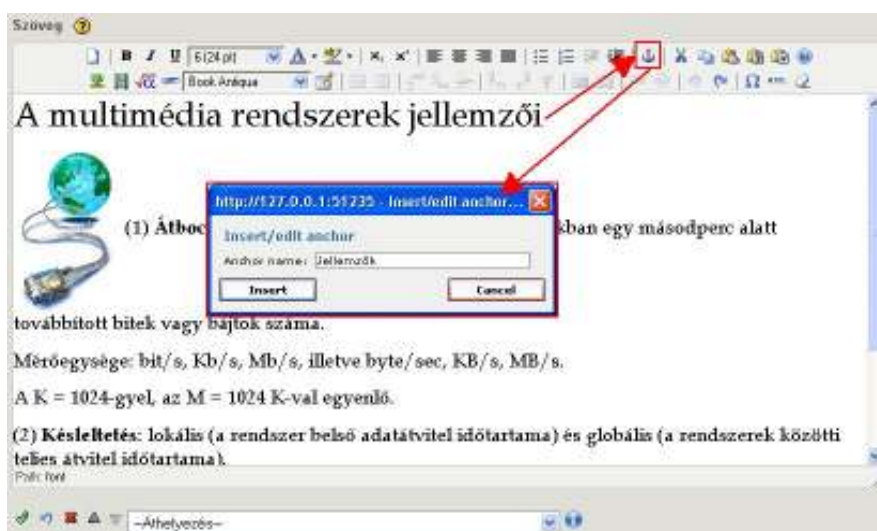
Csupán kattintsunk az OK-ra, egy ilyen figyelmeztetés valóban indokolt. Amíg a tartalom nem kerül exportálásra egy web oldalra, addig a belső hivatkozások egyszerűen nem működnek.



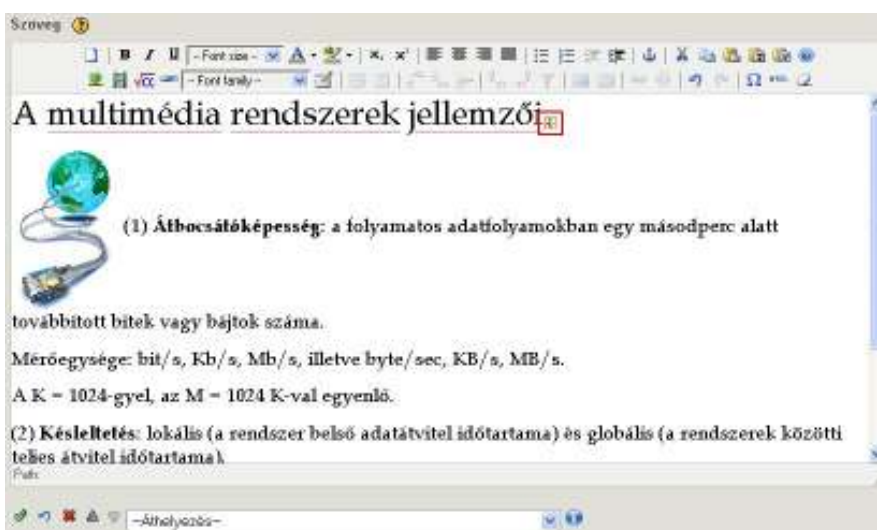
## További horgonyok beillesztése belső navigációs linkekhez

Ha szeretnénk még belső hivatkozásokat beilleszteni nemcsak az automatikus legfelső horgonyhoz, hanem bárhová a csomópontokon belül, további horgonyokat definiálhatunk. De mint általában bármely belső hivatkozás, ezek is csak azután fognak megfelelően működni, ha *Weboldal*-ra exportálással készült a tananyag.

Ha a szövegszerkesztő szövegében a kurzort az új horgony kívánt helyére helyeztük, kattintsunk a TinyMCE *horgony* gombján az új horgony hozzáadásához:



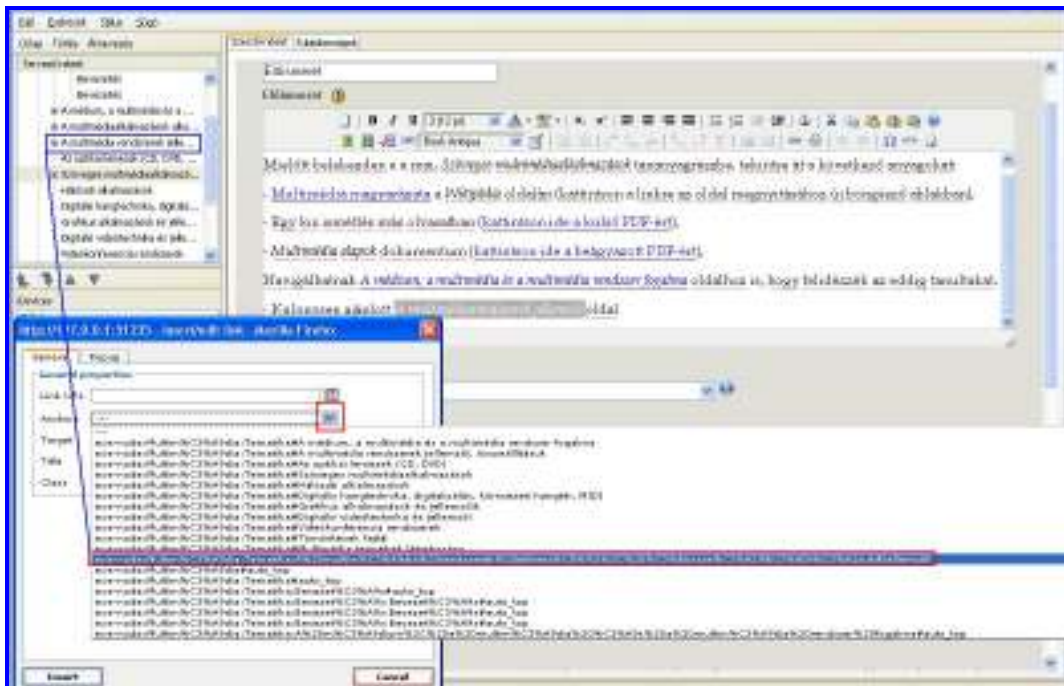
Adjunk egy egyszerű nevet a horgonynak, és kattintsunk az *Insert* gombon az új horgony tartalomba való beillesztéséhez:



A horgony *csak* a szövegszerkesztő mező szerkesztésekor lesz látható.

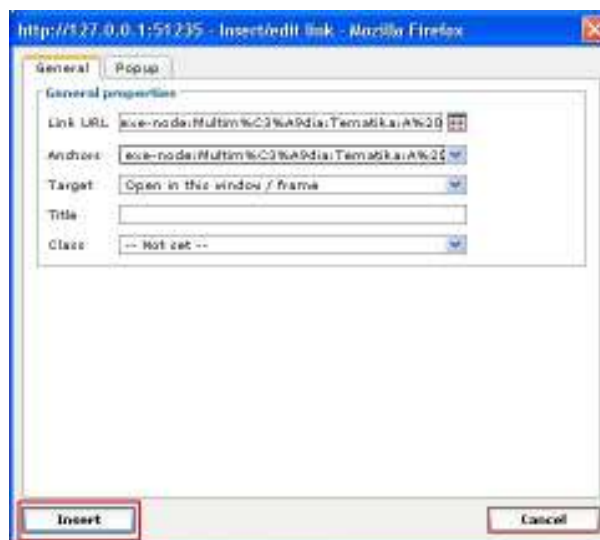
Most kattinthatunk az iDevice „*Rendben gomb*”-ján (✓), hogy feldolgozásra kerüljön a horgony és elérhető legyen a rendelkezésre álló horgonyok listájában.

Válasszunk egy iDevice-t egy egészen más csomóponton belül (de ugyanazon csomóponton belül is hivatkozhatunk) és szerkesszük, hogy belső hivatkozást adhassunk meg az új horgonyhoz:



Megfigyelhetjük, hogy a hivatkozás dialógusablak *Anchor*s listájában a létrehozott horgony az összes automatikus „*auto\_top*” horgony előtt jelenik meg. Minden további hozzáadott horgony az *Anchor*s lista legelején fog elhelyezkedni, ezért sokkal könnyebben megtalálhatjuk őket.

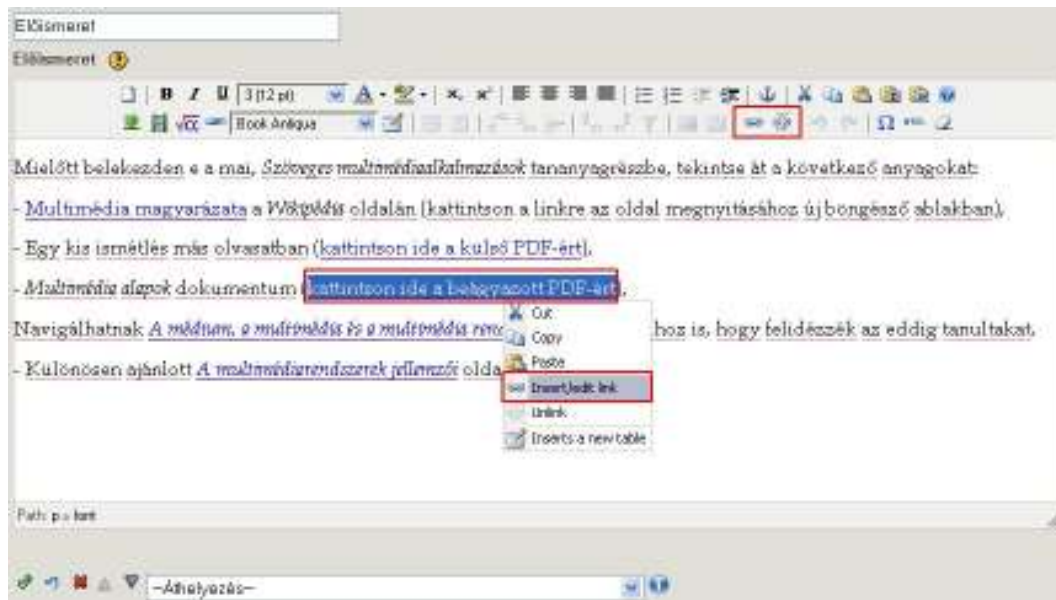
Illesszük be az új linket a tartalomba:



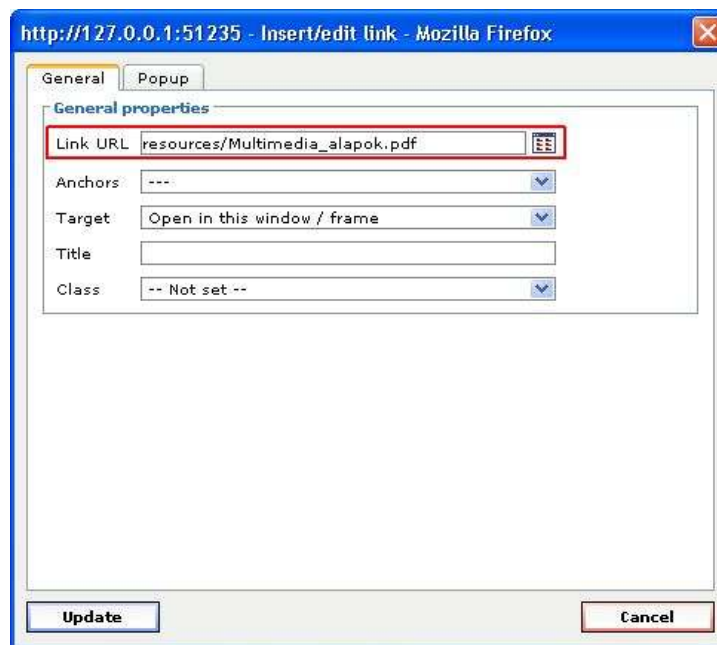
Végül nyomjuk meg az iDevice „*Rendben gomb*”-ját (✓), amivel rögzítésre kerül a tartalom, benne az új linkkel.

## Hivatkozások és melléletek módosítása

Jelöljük ki a hivatkozás forrásszövegét, majd hozzuk fel a link környezeti menüjét (pl.: egy jobb egérgattintáson keresztül a Windows-ban, vagy egy kontrollkattintással a Macintosh-nál) vagy kattintsunk a link gombra:



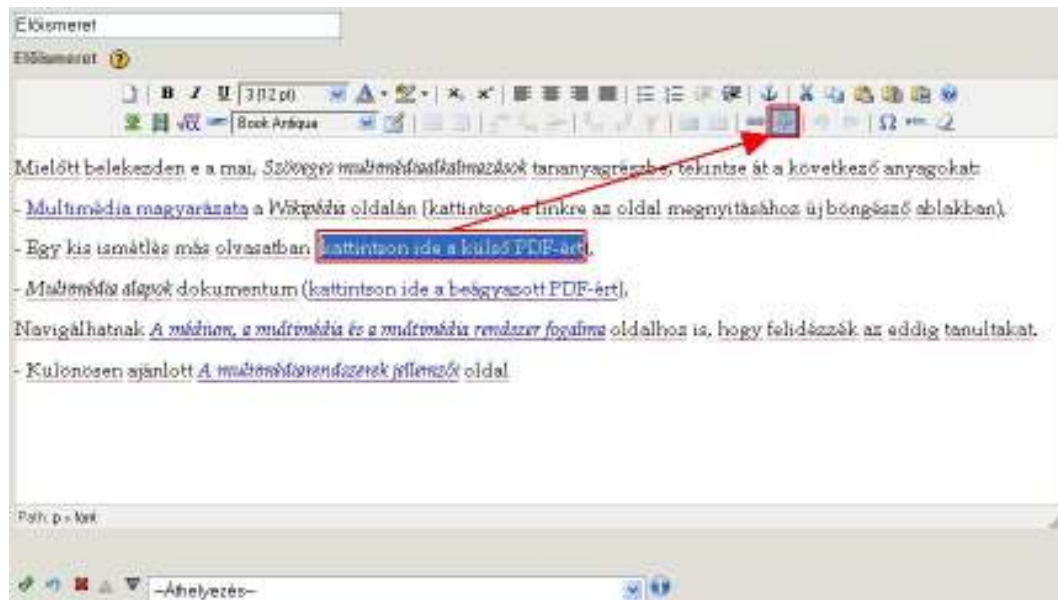
Mindkét módszerrel a hivatkozás dialógusablak jelenik meg:



Épp úgy, mint a beágyazott képeknél, a beágyazott mellékletnek is van „forrás” útvonala. Ugyanaz a FIGYELMEZTETÉS vonatkozik erre is: ne módosítsuk magát az útvonalat, hacsak nem szándékosan szeretnénk egy új mellékletet vagy másfajta hivatkozást meghatározni.

## Egy hivatkozás vagy melléklet eltávolítása

Egy hivatkozás vagy mellékleteinek eltávolításához, a forrásszöveg meghagyásával, egyszerűen jelöljük ki a hivatkozott szöveget, majd kattintsunk az *Unlink* (Hivatkozás szétbontása) gombra:



Másik lehetőség, hogy egyszerűen töröljük magát a forrásszöveget, és a hozzá kapcsolódó link vagy csatolás törlődik az iDevice feldolgozásával.

Végül kattintsunk az iDevice „*Rendben gomb*”-ján (✔) a befejezéshez és távolítsuk el a hivatkozást és valamennyi hasonló beágyazott az eXe erőforrást.



# Általános tippek és trükkök eXe erőforrásokkal kapcsolatos munkában

Lásd még:

- [http://wikieducator.org/Online\\_manual/Tips](http://wikieducator.org/Online_manual/Tips)
- <http://exelearning.org/FAQ>

## Az „erőforrás” szó tisztázása

Átmentünk néhány különböző helyen, ahol „erőforrásokat” emlegettünk. Például, ez a szövegrész képek, multimédia, és más erőforrások eXe tartalomba való beillesztésével foglalkozik, a fájl alapú erőforrások beillesztésén és a web alapú erőforrások külső csatolásán át. Mindezek hozzájárulnak a teljes tartalomhoz.

Legyen körültekintő, mert magát a teljes tartalmat, amit egyszer exportálunk egy csomagolási szabványnak megfelelően, úgymint a SCORM, IMS Content Package, vagy Common Cartridge, gyakran „tanulási erőforrásnak”, vagy néha egyszerűen csak „erőforrásnak” nevezik. Ahogy megismerjük ezen szakkifejezések használatát, azt fogjuk találni, hogy az itt tárgyalt speciális típusú „erőforrást” a szöveggörnyezet meglehetősen jól meghatározza.

Ennek a résznek a szöveggörnyezetében az „eXe erőforrások beágyazása” c. fejezetben, és még ebben az „Általános tippek és trükkök eXe forrásokkal kapcsolatos munkában” c. részben az eXe erőforrások mindazok a képek, multimédia, LaTeX matematikai képletek, mellékletek, vagy bármely más fájlok, web alapú objektumok, amelyek beillesztésre kerülnek az eXe tartalomba, akár beágyazással, akár külső hivatkozással.

## Vonzolás manipuláció nincs az eXe-ben

Kérjük, értsék meg, hogy az eXe szerzői környezet még nem támogatja a képek vagy más médiaadatok vonzolás típusú mozgatását. Például...

- Képeket stb., nem lehet megfogni, másolni vagy beilleszteni az eXe tartalomba külső alkalmazásból vagy máshonnan. A különféle TinyMCE szövegszerkesztők belépési pontjai (például a képgomb, médiaadat gomb és így tovább) csak a belső eXe erőforrásokként, helyesen beágyazott fájlokra használhatók.
- A kurzorral a képek stb. sem mozgathatók el új helyekre a tartalmon belül. De elmozdíthatóak a szövegszerkesztő mezőn belül azáltal, hogy beigazítjuk a szöveget körülöttük, és változtatjuk a megfelelő igazítási és szövegformázási tulajdonságokat. A lényeg, hogy a TinyMCE egy viszonylag egyszerű sorról-sorra szerkesztő; csak beírunk néhány sort, beállítjuk a sorigazítást vagy sorkizárást, esetleg TinyMCE táblázatokat használunk, hogy jobb képigazítási vezérlést valósítsunk meg.
- Ajánlott lehet még, hogy ne kísérletezzünk a képeink átméretezésével, kivéve a TinyMCE képtulajdonságok párbeszédablakon keresztül. Talán jól működik, de

a kurzor lehet, hogy véletlenül megpróbál végrehajtani egy képmozgatást is, és ezért úgy tűnik, mintha teljesen eltűnt volna az ábra (ha ez megtörténik, általában használhatjuk a kék „Visszavonás” nyilat (↶), hogy kiléphessünk az iDevice szerkesztő módjából.

- Javasolt, hogy még nem megkísérel átméretezni a képeket kivéve az ő TinyMCE kép tulajdonságok dialógusablakából.
- Legyen körültekintő, ha meg is próbálja másolni és beilleszteni a képeket vagy más médiaadatokat iDevice-ok között, ez egy veszélyes művelet. Ez figyelmen kívül hagyja a szabályszerű forrásbeágyazási folyamatot, és elveszett erőforrásokhoz vezethet (például, ha később eltávolításra kerül az eredeti iDevice, amire hivatkozik az erőforrás).

Az eXe és a szövegszerkesztője, a TinyMCE gondolatmenete egy aránylag egyszerű, de óriási hatékonyságú sorról-sorra szerkesztő és tartalomépítő párosítás, integrálva egymással, hogy segítse az oktatási tartalom könnyű alkotását, összeállítását és csomagolását.

Mikor kedve lenne a formázáshoz,  
jusson eszébe, hogy az eXe nem egy teljes körű megjelenítési eszköz.  
A szövegszerkesztő adta formázási lehetőségek növekedésével,  
elveszítette bármely teljes körű szövegszerkesztő eszköz szükségességét.

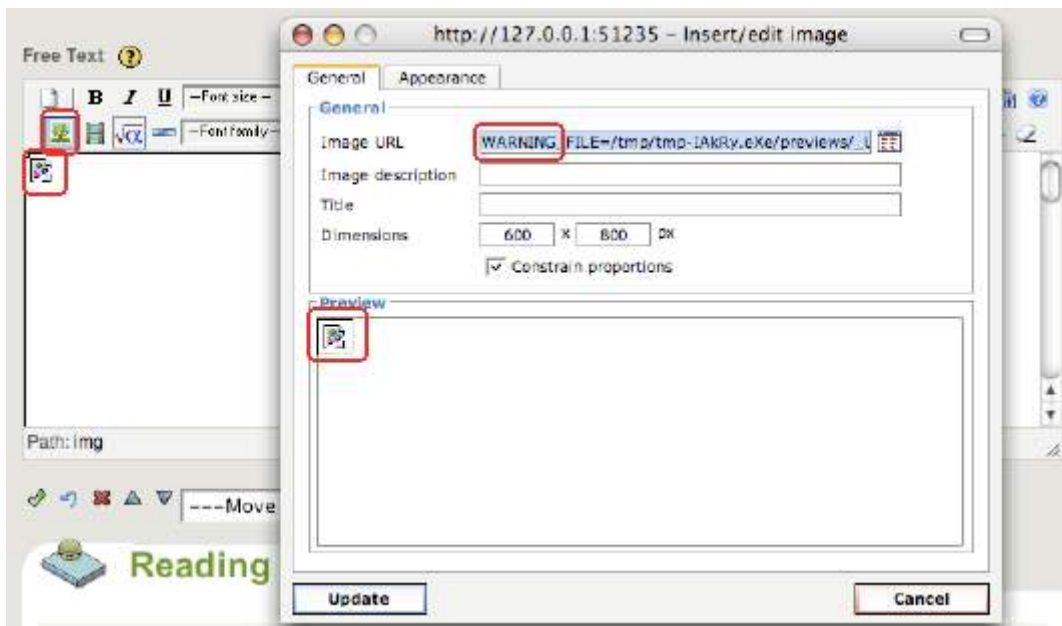
Jelenleg az eXe egyik sem ezek közül, és valószínűleg soha nem is lesz,  
de elég alapvető funkciót biztosít ahhoz, hogy egyszerűen és könnyen  
összeállítsunk valamilyen különösen tetszetős tartalmat más eszközökkel  
(például interaktív appletek és flash tanulási objektumok),  
míg tartalomlétrehozási képességeink sokaságát is fejleszthetjük általa.

Tartsa viszonylag egyszerűnek és élvezze az eXe nyújtotta egyszerűséget.

## Ha úgy tűnik eltűnt a kép vagy más médiaadat

Még ha teljes egészében szem előtt is tartjuk azt, hogy a képek vagy más médiaadat-  
elemek nem mozgathatók vonszolós technikával az eXe szövegszerkesztőjében  
végzett munka közben, akkor is elkerülhetetlen, hogy egy-két kép valahogy odébb  
kerül, és olyan lesz, mintha nem lehetne megjeleníteni. Ha a kék „Visszavonás” nyíl  
(↶) nem használható, vagy más módon nem helyezhető vissza a kép, nem marad más  
hátra, mint az, hogy kattintsunk a képet tartalmazó „összetört grafika” ikonon:

[A következő ábra az eredeti angol leírásból származik. A felhasználó kézikönyv  
szempontjából, sajnos, nem sikerült a kézikönyv elkészítése és egyéb tananyagfejlesztés  
során ezt a hibát előhozni, ezért a magyarnyelvű kézikönyvben is az eredeti ábra  
szerepel. – szerk.]



Figyeljük meg, hogy az *Image URL* mező egy FIGYELMEZTETÉS (WARNING) üzenetet mutat, jelezve, hogy már nem tudja meghatározni a képállomány helyét.

Ilyenkor alighanem a legjobb megoldás, ha eltávolítjuk a képet és újat illesztünk be a következő lépések követésével:

1. válasszuk ki az összetört képet a szövegszerkesztőben,
2. üssük le a [Delete]-et a kép szerkesztett tartalmából való eltávolításához,
3. nyomjuk meg az iDevice „Rendben gomb”-ját (✅) a tartalomban lévő változások feldolgozásához és a megfelelő eXe erőforrás kifogástalan eltávolításához vagy „kiagyazásához”,
4. szerkesszük újra az iDevice-t a szerkesztés ikonon kattintva,
5. pozicionáljuk a kurzort a szöveg megfelelő pontjára,
6. kattintsunk a TinyMCE képgombon, és újból adjuk meg, vagy válasszuk ki a képet,
7. és végül nyomjuk meg az iDevice „Rendben gomb”-ját (✅) még egyszer a tartalom feldolgozásához és a kép újra-beillesztéséhez.

## A „beagyazás” és „külső csatolás” összehasonlítása

Ha úgy szeretnénk megszerkeszteni az eXe eLearning csomagot, hogy ne függjön semmilyen külső web szolgáltató erőforrásától, akkor választhatjuk azt, hogy minden fájlt közvetlenül a csomagunkba ágyazunk be. Így a fájl alapú erőforrások mindig elérhetőek lesznek az .elp fájlban és az exportált tartalomban. Ez a hordozhatóság költségként jelentkezik, jóllehet ennek megfelelően az .elp fájl méretét is megnöveli. Például, ha úgy illesztünk be képet, hogy az közvetlenül be legyen ágyazva az .elp fájlba, offline környezetben is megjelennek a képek a tartalomban, viszont az .elp fájl mérete sokkal nagyobb lesz.

Másrészt, ha szeretnénk megtartani az .elp fájlt és az exportált tartalmat olyan kicsinek és olyan „könnyű súlyúnak”, amennyire lehetséges, ne hezitáljunk megkövetelni a web elérhetőséget a végfelhasználótól, és az aktuális erőforrás-állomány beagyazása helyett

választhatjuk a külső hivatkozás hozzáadását egy webhelyhez, ami tartalmazza az adott fájlt. Például, számos weben elérhető fényképmegosztó szolgáltatásnál (pl.: Indafotó vagy Flickr) választhatjuk azt a módszert, hogy külső támogatással illesszük be a képeinket úgy, hogy egyszerűen csak hivatkozunk rájuk.

Az tehát, hogy hogyan illesztjük be az erőforrásokat, a célunktól függ. Ha egy teljesen hordozható eLearning csomagot szeretnénk, akkor legyünk biztosak benne, hogy beágyaztunk minden fájl erőforrást; ha a lehetséges legkisebb eLearning csomagot szeretnénk, akkor ne hezitáljunk megkövetelni a web elérhetőséget, majd illesszünk be minden erőforrást külső hivatkozásként. Egy tipikus projekt ezen módszerek mindegyikét tartalmazza.

## Beágyazott eXe erőforrások és fájl elérési utak

Az esetek nagy részében elegendő csupán tudni, ha egy kép vagy más multimédia fájl az eXe tartalomban egy beágyazott eXe erőforrás, vagy egy külső web szolgáltatóra hivatkozás. Néhány eset haladó tartalomszerkesztési tudást igényel azáltal, hogy több információval kell rendelkezünk a belsőleg beágyazott eXe erőforrások részleteit illetően, beleértve a belső vagy a külső fájl útjait.

- egy *külsőleg-csatolt* erőforrás fájl elérési útvonala általánosan a *http://* szóval kezdődik és exportálás után is így jelenik meg,
- egy *beágyazott* erőforrás **belső fájl elérési útja** általánosan így néz ki: "*erőforrások/fájl\_név*",
- egy *beágyazott* erőforrás **külső fájl elérési útja** az export során leegyszerűsítve csak a "*fájl\_neve*"-t mutatja.

Bár az elvek bármely típusú beágyazott eXe erőforrásra kiterjednek, ez a rész egy fájl alapú kép példáján keresztül mutatja be azokat. Visszaemlékezhetünk rá, hogy mikor egy helyi fájl alapú képet kezdetben beágyazunk egy szerkesztésre megnyitott iDevice szövegszerkesztő mezőjébe, a fájl maga egy ideiglenes megjelenítési útvonalat kap, amíg be nem ágyazódik. Mihelyt az iDevice „*Rendben gomb*”-jának (✓) megnyomásával feldolgozódik a szerkesztett iDevice tartalom és beágyazódik az új kép vagy bármilyen más média adatfájl, akkor lesz használható a kép beágyazott eXe erőforrás elérési útja. Itt látható egy már beágyazott eXe erőforrás belső elérési útja megtalálásának egyik módja.

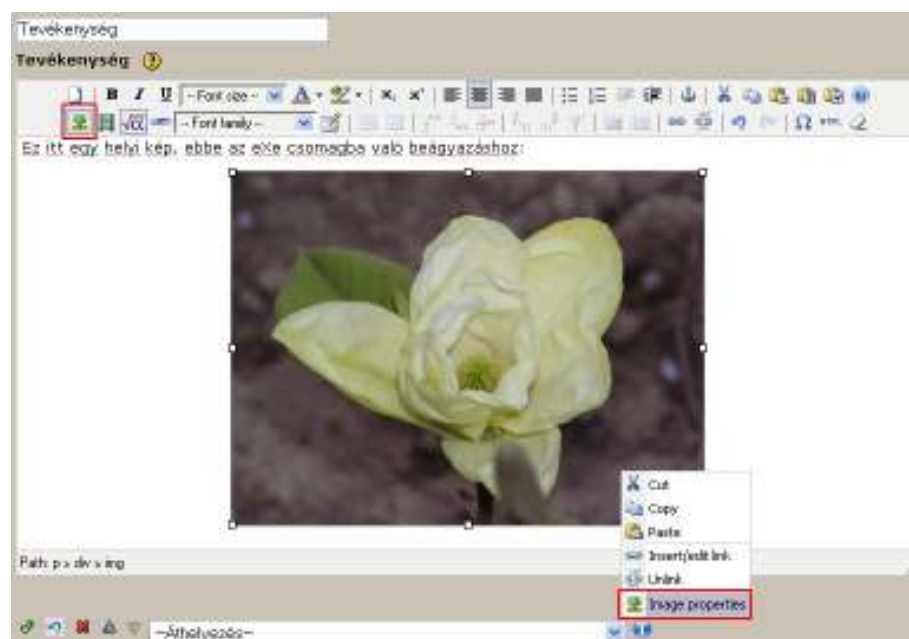
Vegyünk szemügyre például egy korábban használt fájl alapú képet, és a kép URL mezőjét a beágyazás után. Kezdjük a *Szerzői nézet* előnézeti módjában az iDevice szerkesztő gombjára való kattintással:



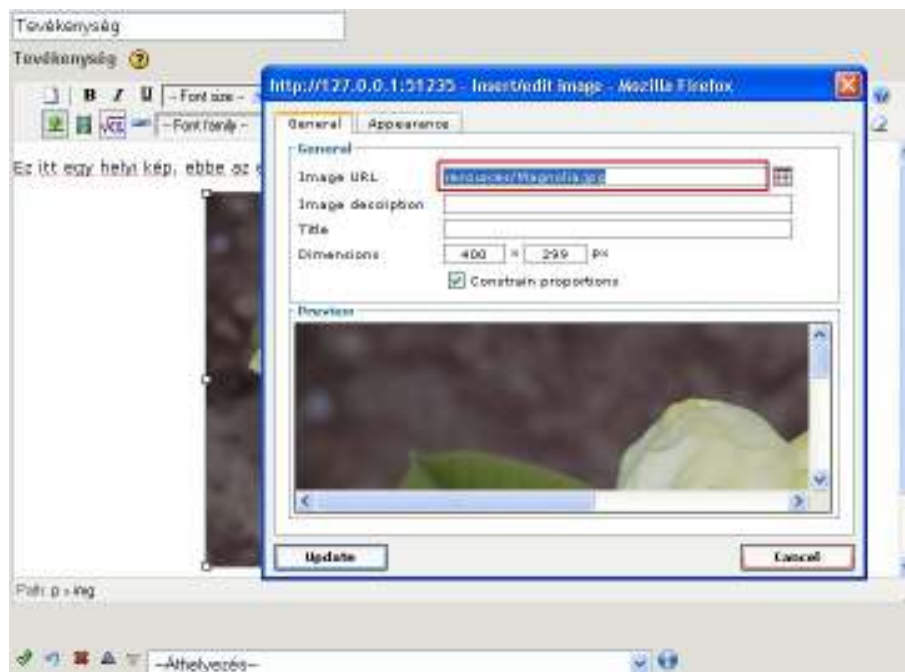
... ami visszajuttat minket az iDevice szövegszerkesztőjébe. Visszatérve a kép tulajdonságainak dialógusablakához, jelöljük ki a képet és tegyük a következők egyikét:

- kattintsunk a TinyMCE eszköztár képgombján,
- vagy válasszuk az *Image properties* (Kép tulajdonságok) menüpontot a kép környezeti menüjéből (pl.: egy jobb egérekattintáson keresztül a Windows-ban, vagy egy kontrollkattintással a Macintosh-nál).

Mindkét módszer megnyitja a kép tulajdonságok dialógusablakot, ami kijelölve alább látható:



A fentiek mindegyike megnyitja a beágyazott kép dialógusablakot, melyben látható a beágyazott eXe-erőforrás elérési útja:



**FIGYELMEZTETÉS:** Ne módosítsuk ezt az erőforrás elérési utat. Bármely változtatás ezen az elérési úton ellehetetleníti a kép tartalmában való megjelenítését!

A fenti mintaképnek egy belső fájl elérési útját mutatja az *Image URL* mező eszerint: „resources/Magnolia.jpg”. A „resources/” előtag azonosítja a képet, mint egy belsőleg beágyazott eXe erőforrást; ha külsőleg web szolgáltatóhoz lenne csatlakozva, az *Image URL* mező „http://”-vel web címként kezdődne.

Adott ennek a példának a belső elérési útja, nyugodtan feltételezhetjük, hogy ha egyszer exportáljuk, a külső fájl elérési út is bekerül az exportált tartalom könyvtárába a következő fájl névvel: „eXe\_Magnolia.jpg”. Összegezve ezt a speciális példát:

- ennek a mintaképnek a beágyazott **belső fájl elérési útja** = „resources/eXe\_Magnolia.jpg”,
- ennek a mintaképnek az exportált **külső fájl elérési útja** = „eXe\_Magnolia.jpg”.

Ebben a példában a kép alap fájlneve „eXe\_Magnolia.jpg” történetesen azonos a kezdetben beágyazottal, de lehet, hogy ez nem mindig van így. Az eXe megpróbálja megtartani az eredeti fájlnevet, amennyiben lehetséges, de néha szükséges módosítani a belsőleg beágyazott fájlnevet (*nem* a saját eredeti helyi fájl nevét), hogy biztosítsa a következőket:

1. hogy az erőforrás fájlneve feleljen meg a „biztonságos” web böngészőnek,
2. és hogy minden erőforrás fájlnev legyen egyedi.

Mivel a fájlnevekben hagyott szóközök nem „web biztonságosak”, ezért aláhúzásra cseréli azokat, egy helyi fájl alapú kép „My Photo.jpg” fájl névvel a tartalomba egy alap eXe erőforrás fájl névvel, „My\_Photo.jpg” kerül beágyazásra. Ugyanazt a fájlnevet viselő, de különböző kép beillesztésekor („My Photo.jpg”, vagy akár a biztonságos „My\_Photo.jpg”) a beágyazott eXe erőforrás új nevet fog kapni, „My\_Photo.1.jpg”



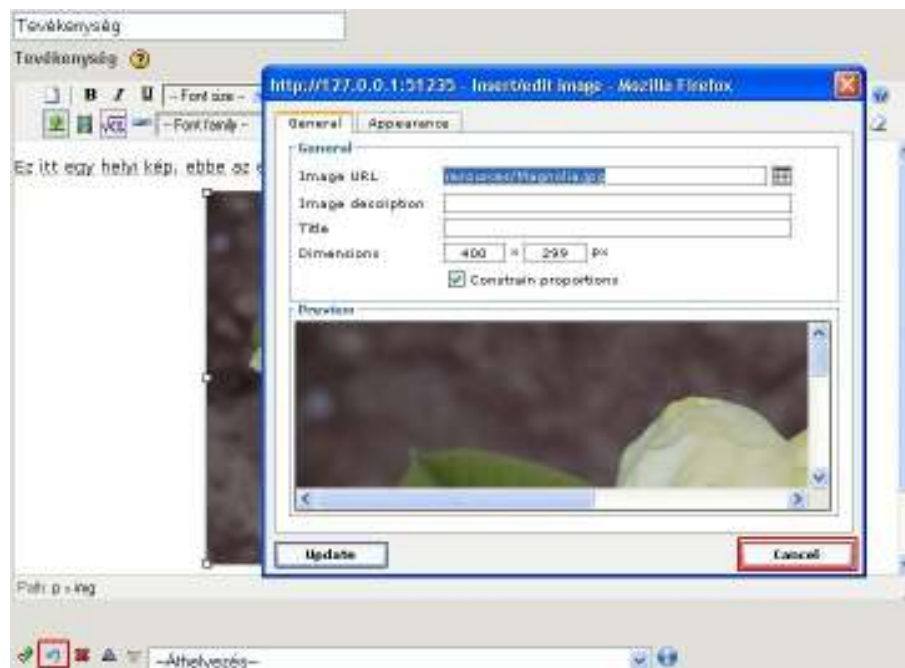
néven, hogy biztonságos és egyedülálló legyen. Egy következő (ugyancsak különböző) kép ugyanazzal a névvel, hasonlóképpen egy „My\_Photo.2.jpg” nevű beágyazott eXe erőforrást fog eredményezni, és így tovább.

Ráadásul egy másképp nevezett (például „Another Photo.jpg”), de ugyanazt a képet tartalmazó képfájl hozzáadása *nem* fog egy újabb eXe erőforrás beágyazást eredményezni. Helyette az eXe felismeri, hogy az erőforrás már beágyazásra került (a meghatározott ellenőrzőösszeg összehasonlításával), és inkább csak a már beágyazott erőforrás egy másik előfordulását illeszti be a tartalomba. Mihelyt beágyaztunk egy képet, akkor ugyanazt a képet akárhányszor beilleszthetjük a tartalomba anélkül, hogy lényegesen megnövelnénk a projekt méretét.

Amint láthatjuk egy beágyazott eXe erőforrás belső fájlneve (és az exportált másolatának a fájlneve is) valóban különbözhet az eredetileg beillesztett helyi fájl nevéétől. Ahelyett, hogy megpróbálnánk módszeresen kitalálni, hogy vajon mi lett a fájlneve a beágyazott eXe erőforrás eXe projektbe beillesztése után, egyszerűen ellenőrizzük az *Image URL* mezőjét, miután beágyaztuk a fenti példának megfelelő módon.

Most, hogy megtaláltuk a beágyazott kép elérési útjának információit, vissza akarunk térni az eXe szerzői munkafolyamatába. Ha nem akarjuk, hogy bármilyen változtatás, ami esetleg megtörtént a kép belső erőforrás elérési útjának vizsgálatakor, hatást gyakoroljon, akkor:

1. kattintsunk a *Cancel* gombra a kép dialógusablakában,
2. majd kattintsunk a kék „Visszavonás” nyílra (↶), hogy visszatérjünk és folytassuk a tartalmunk szerkesztését.



## Még több haladó erőforrás beágyazási topik

Miközben az egész fejezet a képeket, multimédiát és más erőforrásokat tárgyalta, amelyeket hivatalosan támogatott a TinyMCE különféle kép, médiaadat és más dialógusablakon keresztül, használhatunk néhány haladó HTML beágyazási technikát is, amivel nagyjából bármely más média adattípus releváns EMBED (beágyazási) kódját beilleszthetjük.

Például, mielőtt a YouTube videók hivatalosan támogatottak voltak a TinyMCE médiaadat dialógusablak által, ilyen eljárást használták egy YouTube videó beágyazásához. Ne habozzon összehasonlítani a régi YouTube beágyazási metódust, leírása megtekinthető a **Tippek és Trükkök: YouTube videó beillesztése az eXe-be** fejezetben.

Legyünk körültekintőek a TinyMCE struktúrátlan HTML gombjának megnyitásakor, ahol több címkét is láthatunk ideiglenes eXe horgonyokhoz. Ezek szükségesek, hogy belső összekapcsolást támogassanak a TinyMCE link párbeszédablak Anchors listájához. Ha nem határozunk meg semmilyen belső kapcsolatot ehhez a ponthoz, el tudjuk távolítani őket a TinyMCE-ben struktúrátlan HTML gomb szerkesztőjében, nincs probléma. Ne lepődjünk meg, ha látjuk azokat később újra megjelenni, jöllehet, ideiglenesen hozzáadódnak mindegyik iDevice szerkesztő egységéhez.

Lehetőségeink az eXe-ben további médiaadat beillesztésére nagyon izgalmasak és a következőket tartalmazzák:

- használjuk a Java Applet iDevice-t és az abba beépített Geogebra applet-et geometria és algebra feladatokhoz, vagy valamely más Java applet, Hot Potatoes vagy JClic beillesztéséhez (az utóbbi kettő kiegészítő, interaktív önértékelési lehetőséget nyújt).
- a Java Applet iDevice-t arra is használhatjuk, hogy sok fájlból álló médiaadat-készleteket ágyazzunk be. Például, az Adobe Captivate-ról készült képernyőképek egy SWF-ként jönnek létre, egy HTML-fájllal összeillesztve.
- beágyazhatunk egy PDF-et beépítve a magyarázaton belül (nem úgy, mint egy mellékletet) SCRIBD-en keresztül,
- a lehetőségek majdnem végtelenek, csak a képzeletünk és az időnkénti műszaki gát korlátozza.

Az eXe felhasználó-közösségnek sok haladó eXe felhasználója van a világon, akik csodálatos dokumentumokról és screencasts-ekről gondoskodnak haladó témákban, mint például ezek és a többi. Keressünk az eXe fórumok korábban kézbesített témáiban, vagy érdeklődjünk új technikák iránt. Kereshetünk az eXe támogatási fórumában: [https://eduforge.org/forum/forum.php?forum\\_id=298](https://eduforge.org/forum/forum.php?forum_id=298)

Lásd még:

- [http://wikieducator.org/Online\\_manual/Tips](http://wikieducator.org/Online_manual/Tips)
- <http://exelearning.org/FAQ>



# Állománykezelés

## eXe Fájlformátumok

### .elp

Az eXe tartalomcsomagok .elp (e-learning csomag) fájlként vannak mentve; ez a fájlformátum elsődlegesen az eXe-n belüli használatra készült, de alkalmas egymással együttműködő felhasználók közötti tartalomcserére is.

### SCORM exportálás

A tartalomcsomag .zip fájlként kerül mentésre, ahol a csomagban lévő összes oldalhoz tartozik egy IMSmanifest.xml fájl azért, hogy SCORM kompatibilis tanulásirányítási rendszerben (LMS) használható legyen. Ez az állomány látja el az LMS-t utasításokkal arra vonatkozóan, hogy hogyan jelenítse meg és építse fel a tartalomcsomagot.

### IMS exportálás

Ezek a formátumok egyszerű módon csomagolják be a tartalmat SCORM exportálásra. Az eXe támogatja a széles körben alkalmazott, szabványos IMS tartalomcsomag és a kialakulóban lévő IMS Common Cartridge formátumot is.

### HTML exportálás

Weboldal exportálásra két lehetőség adott. A *Könyvtárba rendezve* funkció egy könyvtárat hoz létre a HTML oldalak, a képek és a stíluslapok számára, amelyek szükségesek a tartalomcsomag weben való publikálásához. A *Zip állomány* menüpont egy tömörített (zipelt) állományt hoz létre a tartalomból, amely könnyen szállítható, vagy betölthető egy LMS-be, amely ki tudja csomagolni a fájlokat.

Általában, ha Windows-t használunk, az eXe fájlok a Dokumentumok mappába kerülnek mentésre. Ez az alapértelmezés, de megváltoztatható, ha megadunk egy elérési utat arra vonatkozóan, hogy hová szeretnénk menteni a fájlokat.

# Tippek és trükkök

## Programüzenetek jelentése

Van néhány üzenet, úgymint a párbeszédablak címek („Select package”) vagy „Your score is”, melyeket nem lehet lefordítani, mert nincsenek jelen a .po sablon fájlban. Az üzenetek konstansként tárolódnak Javascript fájlokban – eXe könyvtár ’scriptek’. Szóval le lehetne őket fordítani, de nem olyan jó, mint a fordítási sablon (csak angol verzió van és minden új verzió felülírja a változtatásokat).

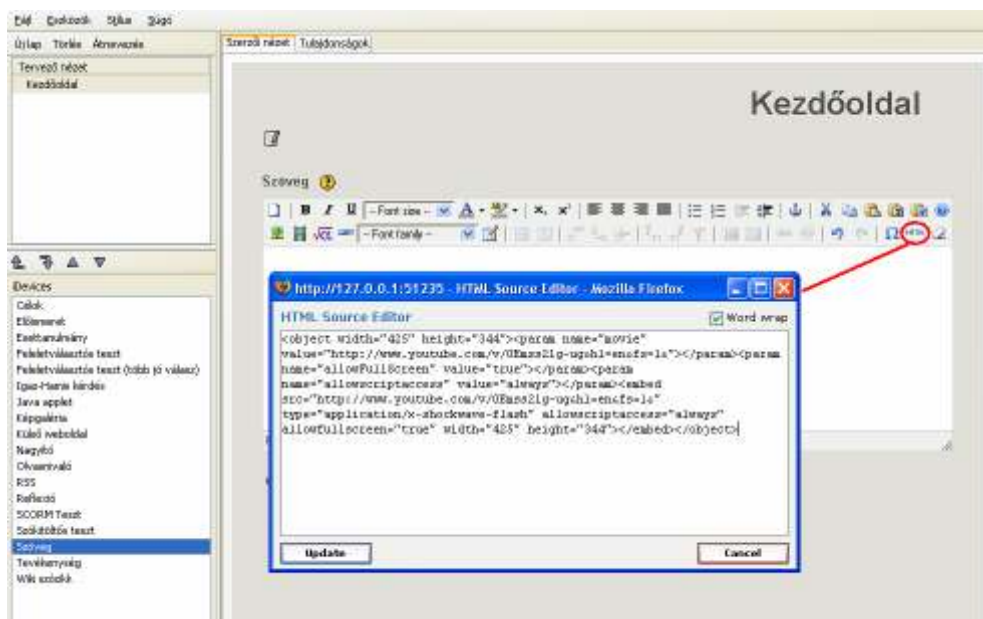
```
APIWrapper.js - SCORM core, navigation
common.js - (Tiny editor) dialog boxes
loadpage.js - loading eXe package (dialog title)
mainpage.js - main core messages, dialog boxes
```

## YouTube videó beillesztése az eXe-be

YouTube (vagy Google) videók beillesztéséhez az eXe-be HTML kódot írhatunk be. Ez megjeleníti a videót azokról a lapokról, amikor online jelenítjük meg a tananyagot.

Kód beillesztéséhez először keresd meg a videót, amit be szeretnél illeszteni, majd a YouTube oldalán válaszd a HTML beágyazását.

Ezután az eXe bármely iDevice-a esetén használjuk a HTML gombot az eszköztárból, és illesszük be a YouTube-ról másolt HTML kódot a HTML forrás szerkesztő ablakába. Kattintsunk az Update gombra, hogy beillesszük a kódot az eXe-be.



A beillesztett kód nem látszik a szerkesztői nézetben, de előnézetben láthatóvá válik, ha közben csatlakozva vagyunk az internethez. Ha kapcsolat nélküli állapotban vagyunk, akkor csak az exportálás és online állapotba tétel után játssza le, vagy az LMS-en belül. A videó körül szöveget vihetünk be, vagy más formázási lehetőség is adott, egy kis ügyességgel ki lehet számítani, hol kapcsolódik a videó a bevitt szöveggel. A HTML nézetben egyszerűen elérhetjük, hogy a videó ott jelenjen meg, ahol akarjuk.

## A Frissítés opció

Ha a tartalom belül egy linkre kattintunk, szeretnénk, ha egy preferált web böngészőben nyitná meg, nem az eXe-ben. Ha valami az eXe szerkesztő nézetén belül nyílik meg, visszaállíthatjuk az eredeti munkánkat az **Eszközök** menü **Nézet frissítése** parancs használatával.

## Az eXe egy példányának teljes bezárása

Ahhoz, hogy megfelelően zárjunk be egy megnyitott eXe-t, a *Fájl* menü *Kilépés* parancsát kell használnunk. Ez egy sajátos probléma a Windows-t használók esetében, akik már hozzászoktak az ablak jobb felső sarkában lévő bezárás gomb használatához egy alkalmazás bezárásához.

Ha valahogy sikerül is bezárni az eXe ablakot (Firefox), az eXe server továbbra is futni fog a háttérben. Ha Windows-ban a piros bezárás gombot használjuk az eXe bezárására, a következő lépéseket kell követnünk a folyamat leállításához.

- Nyomjuk meg a Ctrl+Alt+Delete gombokat és megnyílik a Feladatkezelő.
- Válasszuk a Folyamatok fület.
- A jelenleg futó folyamatok listájából válasszuk az exe.exe folyamatot.
- Kattintsunk a Folyamat bezárása gombra.

## **A Kezdőoldal hasznosítása**

Az eXe hierarchia legfelső szintje reprezentálja a tartalom kezdőoldalát. Ezen a szinten ez az egy oldal érhető el. Ez a tipp néhány opciót tartalmaz arra vonatkozóan, hogy hogyan hasznosíthatjuk ezt az oldalt is a hierarchia részeként, ha a tartalmunkban nincs szükség kezdőoldalra. Más szavakkal, a tartalom összes oldala azonos szerkezeti szinten helyezkedjen el.

### **Üdvözet és utasítások**

Használjuk a kezdőoldalt a tanulók tartalomban való üdvözlésére.

- Biztosítsunk néhány háttérinformációt arról, hogy mit várhatnak ettől az erőforrástól, miért készült, hogy készült és talán azt is, hogy ki készítette.
- Írjuk le a tananyag általános tanulási célkitűzését.
- Biztosítsunk hivatkozásokat tudományos kiadványokra, melyek segítenek a tartalom összeállításában.
- Biztosítsunk utasításokat a tanulónak a tananyagban való eligazodásra, vagy útvonalra vonatkozóan.

# Szószedet

<b>Alkalmazás</b>	A szoftver, amivel a felhasználó kapcsolatba kerül.
<b>Programkészítés</b>	Tartalomcsomag létrehozása (általában írott) egy ötletből vagy elképzelésből.
<b>Szerzői eszközök</b>	Eszközök készlete, melyeket azért hoztak létre, hogy lehetővé tegyék tananyagtartalom írását, szerkesztését és közzétételét.
<b>CBT</b>	Computer Based Training – Számítógéppel támogatott oktatás.
<b>Common Cartridge</b>	Kialakuló IMS csomagolási szabvány, melyet az együttműködési képesség javítására jelentettek meg.
<b>Tartalom</b>	Hívják még tananyagtartalomnak is, leírja a programszerkesztőbe (eXe) bevitt információkat.
<b>Tartalom objektum</b>	Tartalom objektumon egy tartalommal megtöltött iDevice-t értünk.
<b>eLearning</b>	A tanulás megkönnyítése elektronikus eszközökkel, pl.: számítógépek, CD/DVD, internet.
<b>eXe</b>	eLearning XHTML szerkesztő – egy web alapú szerzői környezet tanárok és oktatók számára fejlesztve.
<b>eXe Oldalléc</b>	Az eXe szerzői eszközeit tartalmazó vezérlő eszköz.
<b>HTML</b>	Hypertext Markup Language – Hipertext Jelölő Nyelv.
<b>Ikon</b>	Kis grafikus eszközök, melyek a szerzői és megjelenítő felületen is láthatóak.
<b>iDevice</b>	Oktató elemek, melyek a beírandó tartalom keretszerkezetét nyújtják.
<b>IMS Tartalomcsomag</b>	Szabványos csomagformátum, melyben egy oktatási erőforrás és meta adatai vannak tárolva, melyet egy tanulásirányítási-rendszerbe vagy adattárházba tölthetünk fel.
<b>LaTeX</b>	Egyszerű szöveg jelölő séma, mely nyomdai szedést tesz lehetővé és az eXe-ben nyomtatott minőségű matematikai jelek és képletek létrehozását valósíthatjuk meg általa.
<b>LMS</b>	Learning Management System – Tanulás-irányítási rendszer.
<b>Moodle</b>	Egy nagyon népszerű Nyílt Forráskódú Tanulás-irányítási Keretrendszer.
<b>Csomópont</b>	Alapvető egységet határoz meg a tananyag struktúrájában. Az eXe-vel összefüggésben egy oldalként is azonosíthatjuk.
<b>Kimenet (Termék)</b>	Az eXe-ve létrehozott dolog, mint például egy SCORM csomag, vagy weboldal.
<b>Csomag</b>	A tartalomcsomag a tartalmak gyűjteménye.
<b>Pedagógiai sablon</b>	A sablon egy tartalomcsomagot jelent, ahol az egyes tananyagelemek még üresek, nincs bennük tartalom.
<b>Pedagógia</b>	Az oktatási stratégiák meghatározása.
<b>Bemutató sablon</b>	Egy csomag megjelenítésének a leírása.

<b>Szövegszerkesztő</b>	A <a href="http://tinymce.moxiecode.com">TinyMCE-n</a> ( <a href="http://tinymce.moxiecode.com">http://tinymce.moxiecode.com</a> ) alapuló szövegszerkesztő lehetővé teszi formázott szöveg, képek, médiaadat, matematikai szimbólumok és csatolmányok bevitelét az eXe szöveges mezőibe.
<b>SCORM</b>	Sharable Content Object Reference Model – Megosztható Tartalom Objektum Referencia Modell – egy közös technikai keretrendszer a számítógép és web alapú tanulás számára.
<b>Fül</b>	Mappa fül típusú felület.
<b>Osztályozás, rendszererezés</b>	Az elemek hierarchiai osztályozása, pl.: Fejezet, Oldal, Szakasz.
<b>XHTML</b>	Extensible Hypertext Markup Language – Kiterjeszhető Hipertext Jelölő Nyelv.
<b>XML</b>	Extensible Markup Language – Kiterjeszhető jelölő nyelv.