

MANUAL TIL FIL-STRUKTUREN I SWIM



SWIM



Denne manual er udarbejdet af
Bo Hvass Pedersen

Aalborg Universitetsbibliotek
November 2003

Version 1.0

Dette dokument er lavet for at give et billede af, hvordan filerne, der indgår i SWIM multimediesystemet er navngivet og struktureret i forhold til hinanden. Dette er en nødvendig viden, såfremt I ønsker at ændre på rollespillets layout – eller lave nye moduler til systemet.

Vedlagt dette notat er:

1. CD 1 med alle flash-filerne (.fla) fra rollespillet - minus eksamen. Videoklippene i disse filer er komprimeret til at køre på en LAN forbindelse. Det vil sige en 1 mbit/s forbindelse.
2. CD 2 med alle flash-filerne (.fla) fra rollespillet - minus eksamen. Videoklippene i disse filer er komprimeret til at køre på en hurtig ADSL-forbindelse. Det vil sige 512 kbit/s forbindelse.
3. CD 3 med med eksamendelen af programmet + ”de løse filer” LAN+ADSL
4. CD 4 med AUBs informationsmoduler
5. CD 5 med samtlige komprimerede filer ADSL og LAN

På de næste par sider gives forklaringer på selve opbygningen af SWIM programmet, som forhåbentlig kan give en idé om de udnyttelsesmuligheder andre institutioner har for at anvende programmet via egen server. Vi håber, det vil give mening – selvom det godt kan virke komplekt ved første øjekast.

CD 1: På denne CD finder du Flash filerne, som I kan redigere i, hvis I f.eks. har lyst til at ændre lidt på farverne, så SWIM layoutmæssigt ligner jeres web eller andet elektronisk materiale, I udgiver.

Der findes en LAN udgave af programmet på denne CD. LAN-version skal bruge en ca 700 – 800 kbit/s forbindelse hos brugeren for at køre fornuftigt, denne version indeholder den bedste kvalitet video, og den kører uproblematisk over forskningsnettet. ADSL-version kan køre på en ADSL forbindelse, der kan hente 512 kbit/s ned.

Dette afsnit er et forsøg på at beskrive strukturen i selve programmet ud fra filerne, d.v.s. hvordan filerne hentes i forhold til hinanden. Hvert akt i SWIM-programmet består af et sæt filer, som alle starter med a1 (forkortelse for akt 1). Det vil sige at første akt består af følgende filer:

Aalborg Universitetsbibliotek

Bo Hvass Pedersen	Aalborg Universitetsbibliotek	Telefon:	96 35 73 02
	Langagervej 2	Telefax:	98 15 38 44
	Postboks 8200	Mobil:	22 12 56 53
	9220 Aalborg Øst	E-mail:	bic@aub.auc.dk



a1-start	introduktion til første fase, og første valgmulighed
a1-v2-a	filen du får, hvis du har valgt Anna i første videoklip
a1-v2-m	filen du får, hvis du har valgt Mette i første videoklip
a1-v2-t	filen du får, hvis du har valgt Thor i første videoklip
a1-v3-a	filen du får, hvis du har valgt Anna i a1-v2-a, a1-v2-m, a1-v2-t
a1-v3-t	filen du får, hvis du har valgt Thor i a1-v2-a, a1-v2-m, a1-v2-t
a1-s-a	filen du får, hvis du har valgt Anna i a1-v3-a eller a1-v3-t
a1-s-m	filen du får, hvis du har valgt Mette i a1-v3-a, a1-v3-t eller a1-v2-m
a1-s-t	filen du får, hvis du har valgt Thor i a1-v3-a eller a1-v3-t

Klippene a1-s-a, a1-s-m, a1-s-t er slutklippene for hver scene (akt1-slut-mette), og her bliver brugerens valg opfanget og ”overført” til filen glue.swf, som udregner eksamensresultatet, og glue-filen styrer også, at brugeren får sin eksamen på baggrund af sine valg gennem rollespillet.

Klippene a1-s-a, a1-s-m, a1-s-t sender brugeren videre til akt 2, som er navngivet på samme måde som klippene i første akt, hvilket vil sige a2-start, a2-v2-a, a2-v2-m, a2-v2-t og så videre. Programmet er lavet således, at man i nogen tilfælde springer et videoklip over. Det sker ud fra det koncept, at den bruger, der har valgt rigtigt i de to første videoklip ikke behøver at se endnu et videoklip, der kan skubbe dem i den rigtige retning, det kunne give anledning til irritation og dermed en barriere for læring.

Så på baggrund af Anna, Mette og Thors informationsstrategier¹ - og deres kvalifikationer, kompetencer og kreativitet² er der kun 2 videoklip i det tredje valg. Det giver udslag i følgende:

Akt 1

Her findes klippet a2-v3-m **ikke**, da det efter vores opfattelse er Mette, der giver det korrekte svar. Har man valgt Mette i andet valg får man i stedet a1-s-m

Akt 2

Her findes klippet a2-v3-t **ikke**, da det efter vores opfattelse er Thor, der giver det korrekte svar. Har man valgt Thor i andet valg, får man i stedet a2-s-t

Akt 3

Her findes klippet a3-v3-m **ikke**, da det efter vores opfattelse er Mette der har det korrekte svar. Har man valgt Mette i andet valg, får man i stedet a3-s-t

Akt 4

Her findes klippet a4-v3-a **ikke**, da det efter vores opfattelse er Anna, der giver det korrekte svar. Har man valgt Anna i andet valg, får man i stedet a4-s-a

Akt 5

Her findes klippet a2-v3-t **ikke**, da det efter vores opfattelse er Thor, der giver



det korrekte svar. Har man valgt Thor i andet valg, får man i stedet a5-s-t

I kan jo som sagt ikke ændre selve forløbet i historien, men det er trods alt meget rart at vide, hvordan det hænger sammen.

CD 2: På CD nummer 2 finder I de samme filer som på CD 1, det er dog videoklip, der er komprimeret til at fungere på en hurtig ADSL-forbindelse, der ligger på denne CD.

Ad 3: På CD nummer 3 finder I de filer, der udgør eksamen. Strukturen i denne del af programmet er:

Karakteren

eks-intro-6 denne fil får brugeren, hvis deres valg gennem SWIM vil give et 6-tal
eks-intro-9 denne fil får brugeren, hvis deres valg gennem SWIM vil give et 9-tal
eks-intro-11 denne fil får brugeren, hvis deres valg gennem SWIM vil give et 11-tal

Feedback på valgene

eks-a1-a feedback - hvis brugeren valgte Anna i akt 1
eks-a1-m feedback - hvis brugeren valgte Mette i akt 1
eks-a1-t feedback - hvis brugeren valgte Thor i akt 1
eks-a2-a feedback - hvis brugeren valgte Anna i akt 2
eks-a2-m feedback - hvis brugeren valgte Mette i akt 2
eks-a2-t feedback - hvis brugeren valgte Thor i akt 2
- og så videre udfra samme principper for navngivning.

De "løse filer"

splashintro.html	html-fil som .swf-filerne afspilles i (startside for programmet)
splashintro.swf	Intro til SWIM rollespillet
anna.swf	Annas personprofil
mette.swf	Mettes personprofil
thor.swf	Thors personprofil
projektgruppen.swf	Fil der vendes tilbage til, hvis brugeren har valgt at se en personprofil. Den er lavet i stedet for hente de sidste frames af splashintro.swf. (Det er væsentligt hurtigere for brugeren)
glue.swf	Filen der "styrer" eksamendelen af programmet
glue2.swf	Sidste fil i SWIM rollespillet – her vises titler/links til modulerne. Her skal I ind og rette i URL'erne, såfremt I vil linke til andre moduler eller ønsker andre titler eller lignende.
glue-debug.swf	En fil der egentlig ikke er en del af programmet, men den kan anvendes til at lave forskellige eksaminer. Det gøres ved at ændre bogstaverne (A for Anna, M for Mette og T for Thor) klikke på beregn og derefter fortsæt, så får man vist en eksamen udfra de kombinationer, man har lavet.

CD 4: CD'en med informationsmodulerne består af en række mapper – en for hvert modul. Nu er det lidt svært at vide, hvor radikalt I vil gå til værks med at



lave moduler om, men her er en beskrivelse af, hvordan de er opbygget. Modul 1 er en lang fil – men det er ikke den optimale løsning. Strukturen i de andre moduler er lidt mere gennemtænkt, og de er struktureret, som følger:

Eksempel modul 2:

Modulerne er bygget op i 4 kapitler eller dele med følgende overskrifter: Din situation, Hvad er godt at gøre nu, Hvilken type information kan jeg bruge og Hvordan bruger jeg de relevante ressourcer.

Det er også afspejlet i strukturen for modul 2, 3, 4 og 5

Struktur

Modul2.html	html-fil til visning af modul 2
Modul2-1.fl	indeholder materialet til kapitlet "Din situation"
Modul2-2.fl	indeholder materialet til kapitlet "Hvad er godt at gøre nu"
Modul2-3.fl	indeholder materialet til "Hvilken type information kan jeg bruge"
Modul2-4.fl	indeholder materialet til "Hvordan bruger jeg de relevante ressourcer"

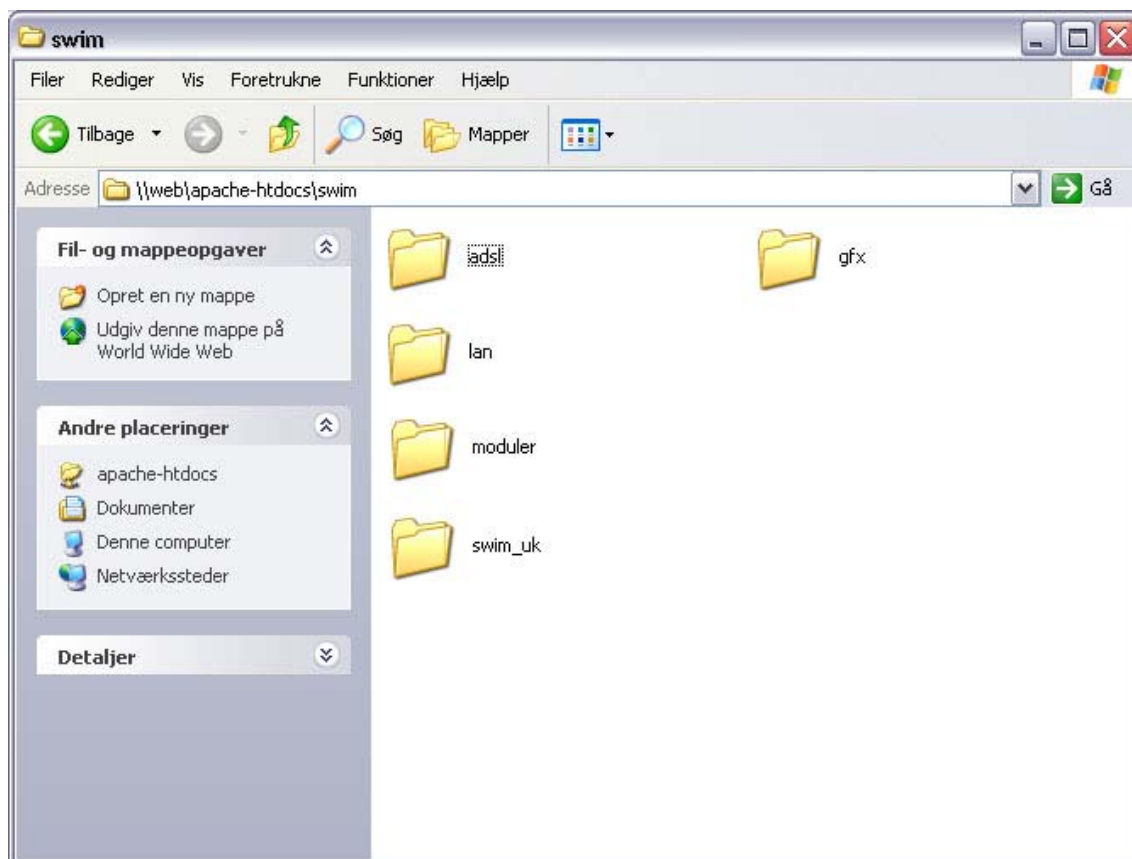
I kapitlet "Hvordan bruger jeg de relevante ressourcer" kan der være demonstrationer af specifikke ressourcer, og de er lavet som enkeltstående .fla-filer, så der kan linkes direkte til disse demoer fra databaselister og lignende.

I modul 2 er f.eks. tale om demonstrationer af :

allweb.fl	demo af søgemaskinen All The Web
google1.fl	demo af søgemaskinen google
bubl.fl	demo af indekset bubl
infomedia	demo af databasen informedia

CD 5: På denne CD er der kopier af de komprimerede fla-filer (.swf-filer), som I kan lægge direkte på jeres streaming server for at teste - eller bruge dem som de er.

På næste side kan I se et skærmdump af, hvordan de enkelte mapper er placeret i forhold til hinanden på vores server.



Alle filer til LAN-udgaven placeres i samme mappe - se evt filstruktur på CD nummer 5. Modulerne kan I selv bestemme placeringen af, links fra filen glue2 skal bare rettes, så de passer til jeres placering på serveren.

Andet

I splashintro-filen bruges der en stykke af musiknummeret "A Little Less Conversation" af Elvis Vs. JLX. Det betaler vi Kodaafgift for, så hvis I ikke har abonnement på hos dem, vil det nok være en god idé at få det. Jeg mener, at vi betaler ca. 1200 årligt for dette, hvilket indebærer vi må bruge ca 45 sekunder af et nummer, og op til 90 minutter af forskellige numre om måneden. Se eventuelt www.koda.dk

Det er nok værd at bemærke, at alle Flash filerne er produceret i Flash MX, da tidligere versioner af Flash IKKE kan håndtere video. Råfilmen er behandlet og komprimeret ved hjælp af programmet Sorenson Squeeze. Dette program har komprimeret råfilmen til formatet .flv som importeres direkte i Flash MX. Hvis I går ind og retter lidt i filerne, der udgør rollespillet skal man lige være opmærksom på, at de skal publiceres til afspilning i Flash Player version 6, da version 5 af playeren ikke kan vise/afspille filer, der indeholder video (i dette tilfælde .flv-filerne).



Informationsmodulerne er også lavet i Flash, men har I ikke kompetence til at producere nye moduler i Flash, kan I jo linke til moduler, der er lavet på andre måder – f.eks rene html-sider eller lignende.

Dukker der ellers spørgsmål op, er I velkomne til at maile eller ringe.

Med venlig hilsen
Bo (og Niels Jørgen)

¹ Antagelsen om at Anna er græsser, Mette er hunter og Thor er browser

² Begreber taget fra Lars Qvortrups bog "Det lærende samfund : Hyperkompleksitet og viden . - København : Gyldendal, 2001"