

Zusammenarbeit

Ein Ziel ist es, gemeinsam mit Codefragmenten zu arbeiten - vielleicht sogar mit einem Tool, das in Jennifer selbst eingebaut ist. Der aktuelle Favorit ist Collabedit, aber Du kannst gerne Vorschläge hinzufügen, wenn Du meinst, dass sie funktionieren könnten:

- <http://collabedit.com/uv34g>

Kurz gesagt: wir haben eine einfache Seite, auf der Leute Codeabschnitte bearbeiten können, die dann hinzugefügt werden. Du kannst gerne Abschnitte aus der [Todo Liste](#) hinzufügen, wenn Du denkst, dass Du irgendetwas hast, was helfen könnte. 🤔

AI

Teile der AI funktionieren, indem sie auf Basis von Schlüsselwörtern Aktionen auslösen - Vorschläge für neue Schlüsselwörter und den auslösenden Aktionen sind willkommen. Du musst die Schlüsselwörter und die Aktion nur beschreiben, sie werden später in die Scriptsprache konvertiert.

```
"level change" -> Add moderator text "Request level change" + Add message  
"Level change request received"
```

Sprachen

Derzeit werden die verschiedenen Sprachen über Sprachdateien gesteuert, in dem einfach das englische Wort gegen das in der entsprechenden Sprache ausgetauscht wird. Bitte aktualisiere und/oder erweitere die aktuellen Dateien.

- [de](#) - Deutsch
- [fr](#) - Französisch
- [it](#) - Italienisch
- [nl](#) - Holländisch

Du kannst auch eine neue Sprache im gleichen Format hinzufügen. Deine Änderungen werden nach 24 Stunden im System sichtbar. Darüber hinaus wollen wir auch die Optionen-Seite in Deiner Sprache zur Verfügung stellen, geh also davon aus, dass nächste Woche eine Menge neuer Worte zur Übersetzung anstehen.

beforeunload-Event auf der Aufgabenseite

Ich vermute, um das zu tun, muss der HTML-Body geändert werden:

```
<body onbeforeunload="return exittask()">
```

Ein Stück Javascript:

```
<script>
  var ended = false;

  function exittask() {
    if (ended == false) {
      return "Bist Du sicher, dass Du die Aufgabe abbrechen möchtest? Wenn
Du das machst, wird sich Jennifers Stimmung verschlechtern!";
    }
  }
}
</script>
```

Das obige Script funktioniert, aber es wäre schön, wenn es nicht laufen würde, wenn die Aufgabe beendet wurde. Aber ich vermute, dass Du sicher irgendetwas wie das hier laufen lassen kannst, wenn die Aufgabe beendet wurde:

```
body.onbeforeunload="";
```

From:
<https://play-link.com/wiki/> - **PlayLink**

Permanent link:
<https://play-link.com/wiki/doku.php?id=de:collaborate>

Last update: **2017/03/23 15:33**

