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 kanns 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"
```

Bewegungserkennung

Schau Dir die Seite [https://cornertime.herokuapp.com/] an - es wäre schön, wenn irgendeiner einen Weg finden würde, die Bewegungserkennung basierend auf dem aktuellen Webcam Javascript in task.php zu programmieren. Möglicherweise unter Benutzung der folgenden zusätzlichen Kommandos?

Kommando	Parameter	Beschreibung
setupdiff	*nicht benutzt*	Erzeugen des ersten Bildes zur Kalibrierung
camdiff	*nicht benutzt*	Vergleich des aktuellen mit dem vorherigen Bild und sichern der prozentualen Änderung in der Variablen TEMP1

Das kann eine ziemliche Arbeit bedeuten, und außerdem eine Menge Javascript erzeugen, daher wäre es besser Liz eine persönliche Nachricht in fetlife zukommen zu lassen, anstatt die neue Funktion unten einzufügen. Die oben genannten Funktionen würden eine Cornertime-Aufgabe ermöglichen, die z.B. alle 5 Sekunden die Positionsunterschiede überprüft und Strafen für eine Bewegung über eine bestimmten Schwelle ausspricht.

Danke an Zavijava wenn das nächste Woche implementiert ist

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&rev=1489583066

Last update: **2017/03/15 14:04**