Fix Me! This page is not fully translated, yet. Please help completing the translation.
(remove this paragraph once the translation is finished)

Bearbeiten/Erstellen einer Aufgabe

Wenn Du eine Aufgabe erstellen oder bearbeiten möchtest, kann dies hier geschehen. Füge einfach in der Liste “Aktuelle Aufgaben” eine Zeile hinzu. Eine Aufgabe hat natürlich ein bestimmtes Format und müssen vom html-Tag “‹code›…‹/code›” umschlossen sein. Die ersten vier Zeilen einer Aufgabe müssen die folgenden Schlüsselwörter enthalten:

```
Title:Title Name
Sex: Female T Male T
Require: rlock candle
Limits: Bondage Watersport
```

Die möglichen Schlüsselwörter für “Limit” und “Require” findest Du weiter unten.

Aktuelle Aufgaben:

- waxnipples - Eine Beispielaufgabe zum Bearbeiten
- hold your breath - [ready]
- silk it - Tanzen und mehr
- lines - Einfach schreiben [ready?]
- eyes - Ein paar Versuche mit einer längeren Aufgabe [ready?]
- top ten chastity - Anreiz für besser Stimmung
- **shower time** - Spaß unter der Dusche [added]
- feel lucky - Das wird eine wirklich nette Aufgabe werden…

Testen einer Aufgabe

Du kannst einer der Aufgaben ausprobieren, indem Du sie in der Nachrichtenzentrale auswählst (“Test task”). Das austesten einer Aufgabe hat keine Auswirkung auf die Stimmung, insbesondere zieht das Abbrechen einer Aufgabe keine Konsequenzen nach sich, die Ergebnisse (Bilder) verbleiben aber im System.

Veröffentlichen einer Aufgabe

Wenn Du der Meinung bist, dass Du eine Aufgabe so fertiggestellt hast, dass sie von Herrin Jennifer genutzt werden kann, dann musst Du den Ausdruck “[ready]” der Aufgabenbeschreibung in der Liste oben hinzufügen. Die Aufgabe wird dann von Herrin Jennifer oder einem ihrer Helfer geprüft und dann der Liste der zufälligen Aufgaben hinzugefügt.

Entwicklung von Aufgaben

Beispiel Codesegmente

Einfaches Beispiel

```
; ***
; *** Dies ist eine Kommentarlinie. Sie macht nichts, erleichtert es aber
das Programm zu lesen.
; ***
; *** I do not translate the program code itself, because the tasks should
be in english, that everyone can read and do them.
; ***
show:I'm going to be nice and give you a chance to cum today. First, get
naked and fetch a pair of handcuffs.
wait:60
cam:1
button:Naked and ready, Mistress
show:Good, let's get started. Play with yourself, get yourself nice and
excited for me.
sound:bell.wav
wait:30
```

Schleifen & Zufallszahlen

```
; ***
; *** Der Variablen TEMP1 wird eine Zahl zwischen 1 und 10 zugewiesen,
danach wird die Schleife
; *** so häufig ausgeführt wie die Zahl, die TEMP1 zugewiesen wurde.
; ***
settemp1:Math.floor((Math.random() * 10) + 1)
loop:TEMP1
sound:bell.wav
wait:3
endloop
```

Ein Foto zu einem zufälligen Zeitpunkt aufnehmen

```
; ***
; *** Dieses Codefragment kann einfache wait/cam-Abschnitte ersetzen um
diese weniger vorhersagbar zu gestalten.
; *** Um unterschiedliche Wartezeiten zu erhalten, ändere die beiden "60"
bevor Du zum nächsten Programmabschnitt wechselst.
; ***
settemp1:Math.floor((Math.random() * 60) + 1)
wait:TEMP1
cam:1
wait:60-TEMP1
```

Unterschiedliche Geschlechter

```
if:(FEMALE)
settemp1:(girl)
fi
if:(!FEMALE)
settemp1:(boy)
fi
show:Good TEMP1! :)
```

Befehlsreferenz

Mit Ausnahme des Kommentars, beginnen alle Befehle auf einer neuen Zeile und besitzen zwischen dem Befehl und den Parametern einen Doppelpunkt: COMMAND : PARAMETER [, PARAMETER]

Kommando	Parameter	Beschreibung
asktext	prompt text	Texteingabefeld - Die Eingabe wird in LASTASK gespeichert.
button	Button Text	Button
cam	*Not used*	Foto aufnehmen
choice	option1, option2	Erzeugt Radiobuttons für jede Option. Die gewählte Option wird in LASTASK gespeichert.
image	Dateiname	Zeigt ein Bild an, z.B.: lib_image/02.jpg
kimage	1	Zeigt ein kompromitierendes Foto des Benutzers an.
log	Text to write	Schreibt einen Text in die Nachrichtenzentrale
show	Display Text	Zeigt einen Text an
sound	Sounddatei	Spielt eine Sounddatei ab, z.B. bell.wav
trigger	device:(delay in seconds)	Triggert ein ferngesteuertes Gerät, z.B. trigger:vibe:12
wait	number of seconds to wait	Wartet n Sekunden
web	http://www.google.com	Öffnet eine Webseite in einem neuen Fenster.

Ablaufsteuerung

```
if:(condition)
fi
loop:5 - Schleife von 1 bis 5
endloop
settemp1:(expression) - Zuweisung, TEMP1 erhält den Wert "expression"
```

Variablen

Variablen können in allen Parametern benutzt werden, und werden bei der Ausführung durch ihre Werte ersetzt.

```
LEVEL
MOOD
TEMP1
LASTASK - Ergebnis des letzten "asktext", bzw. "choice"
FEMALE - Gibt true zurück, wenn der Benutzer eine Frau ist, ansonsten false.
```

Vorraussetzungen

Die folgenden Anweisungen können in der “Require”-Zeile einer Aufgabe genutzt werden (die ersten 3 Anweisungen sind fernsteuerbare Geräte, die letzte Anweisung stellt sicher, dass die Aufgabe nur ausgeführt wird, wenn der Sub die Erlaubnis hat zu spritzen):

```
restim rshock rlock chastity buttplug candle crop dildo estim gag handcuffs humbler nippleclamps nochaste cancum
```

Limits

Die folgenden Anweisungen können in der “Limits”-Zeile einer Aufgabe genutzt werden (in der gleichen Reihe wie in den Optionen):

```
Anal Bondage Chastity Cum Financial Outdoor Exhibitionism Orgasm Pain-G Pain-N Sissy Shaving Watersport
```

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

Permanent link:
https://play-link.com/wiki/doku.php?id=de:task_editor&rev=1485274983

Last update: **2017/01/24 17:23**