

ProjektGuide

1. NATS-Labor
 - 1.1. Einloggen
 - 1.2. Drucken
2. Software
3. Voxbuilder
 - 3.1. Anlegen eines neuen Accounts
 - 3.2. Erstellen eines neuen Projektes
 - 3.3. Hochladen einer Datei und Runterladen des Projektes
 - 3.4. Editieren und Validieren (Testen) einer Datei
4. Testen des Währungsumrechners
5. Testen Deines Programmes

1. NATS-Labor

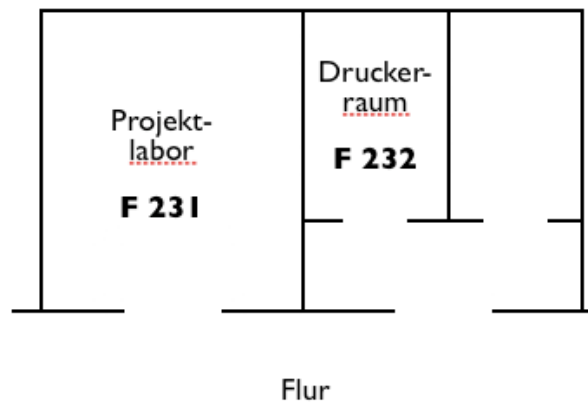
1.1. Einloggen

Um im NATS-Labor arbeiten zu können, benötigst Du einen Account. Diesen haben wir Dir bereits eingerichtet. Zum Einloggen musst Du Benutzername und Kennwort eingeben.

An Deinem Monitor findest Du einen Zettel mit dem Benutzernamen. Dieser fängt mit "schnupper" an, gefolgt von einer Zahl. Das Passwort lautet "Dialog" (Groß- und Kleinschreibung bitte beachten!).

1.2. Drucken

Drucken kannst Du mit dem bekannten Print-Befehl. Achte darauf, dass der Drucker f232_hp2 ausgewählt ist. Der Drucker selbst steht in Raum F 232. Bitte hole ALLE Deine Ausdrücke dort ab, nicht einfach dort liegen lassen.



2. Software

In diesem Projekt werden wir mit 2 verschiedenen Applikationen (Programmen) arbeiten:

- **Voxbuilder** (benutzt den Browser Konqueror)
- **Skype**


Im folgenden Abschnitt wird Voxbuilder dargestellt. Es wird zuerst erklärt, wie ein neuer Account eingerichtet wird. Im Anschluss werden die für dieses Projekt wichtigen Funktionen aufgezeigt.

In Abschnitt 4 - Testen des Währungsrechners - werden am Beispiel Währungsrechner alle für uns relevanten Funktionen von Skype dargestellt. Skype selbst ist ein frei verfügbares Kommunikationstool. Es unterstützt Chat, Telefonie u.v.m.

3. Voxbuilder

Voxbuilder ist eine frei verfügbare Online-Applikation, auf die über die Webseite **www.voxbuilder.com** zugegriffen wird.

Öffne den Browser Konqueror  über die Taskleiste am unteren Bildschirmrand.

Gehe auf die Webseite **www.voxbuilder.com**. (Tippe die URL ein oder nutze den von uns angelegten Shortcut und klicke das Home-Symbol  in der Toolbar.)

3.1. Anlegen eines neuen Accounts

Nun musst Du Dir einen Account anlegen, auf dem Du dann neue Projekte entwickeln, testen und ausführen kannst.

Klicke **Sign-up**, um einen neuen Account zu erstellen.

Gebe Deine Email-Adresse ein. An diese wird später Dein Zugangs-PIN geschickt.

Tippe bei Caller-ID die **49** und acht weitere beliebige Zahlen ein.

Die 49 steht für das Land Deutschland.

Die acht weiteren Zahlen bilden Deine ID, über die Du Dich bei Anruf identifizierst. Notiere Dir Deine ID.

Gebe Deinen Namen ein. Wähle Deutsch als Sprache.

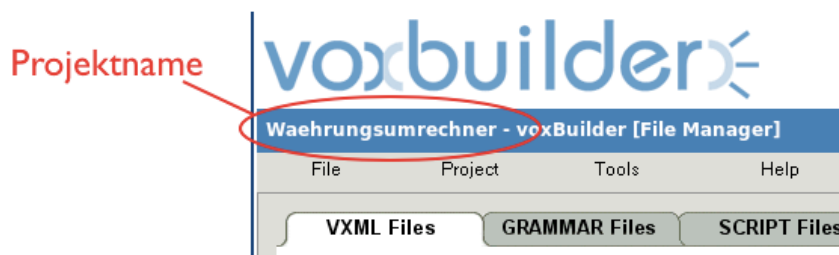
Setze nur in der 3. Checkbox einen Haken.

- Contact me about new features and offers
- Include me in the Beta Test Group
- I have read and agreed to Voxpilot's [Terms of Service](#)

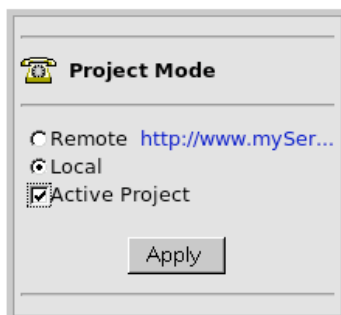
Bestätige mit **OK**.

3.2. Erstellen eines neuen Projektes

File --> New Project Vergebe einen Projektnamen. Nach Bestätigung mit **OK** wird automatisch in dieses Projekt gewechselt. Der Projektnamen erscheint in der blauen Überschriftenzeile.



Da mehrere Projekte angelegt sein können, muss bekannt gegeben werden, welches Projekt bei Anruf ausgeführt werden soll. Öffne das zu aktivierende Projekt über **File --> Open Project**. Markiere im Fenster **Project Mode** die Checkbox **Active Project** und bestätige mit **Apply**.




Ein Projekt besteht üblicherweise aus mehreren vxml-Dateien. Auch hier muss bekannt gegeben werden, welche Datei bei Anruf als erste ausgeführt wird. Dieses wird über den Namen der Datei geregelt. Die zuerst auszuführende Datei trägt den Namen **index.vxml**. In jedem neu erstellten Projekt ist sofort eine Datei namens **index.vxml** enthalten. Diese besteht lediglich aus zwei Kopfzeilen und dem öffnenden und dem schliessendem vxml-Tag.

3.3. Hochladen einer Datei und Runterladen des Projektes

Du kannst die Dateien online bearbeiten (so wie oben beschrieben), oder Du erstellst sie offline mit einem Editor, z.B. KWord, und lädst sie anschliessend wie folgt hoch: **Project --> Add VoiceXML**

Denke daran, dass die zuerst auszuführende Datei **index.vxml** heissen muss. Weitere Dateien kannst Du nach Wahl benennen. Das ganze Projekt kannst du über **Project --> Download** als zip-Datei runterladen.

3.4. Editieren und Validieren (Testen) einer Datei

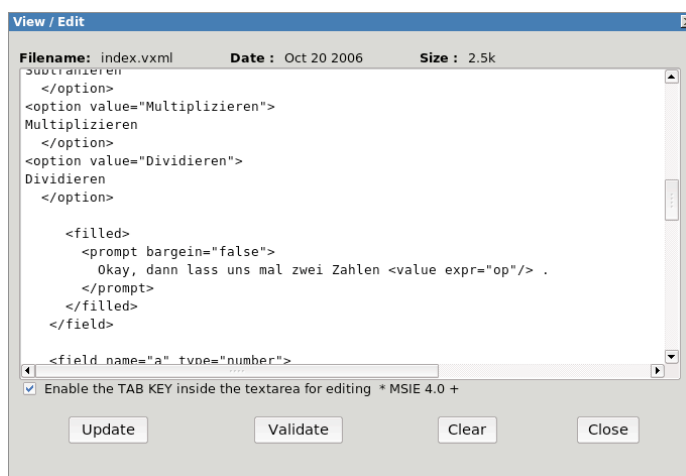
Mit Klick auf das Symbol  in der *View/Edit*-Spalte öffnet sich die ausgewählte Datei in einem neuen Fenster. Hier kannst Du die Datei bearbeiten.

Close: schliesst das Fenster, ohne Änderungen zu speichern

Clear: löscht den gesamten Inhalt der Datei

Validate: prüft den Quellcode auf Fehler

Update: speichert die vorgenommenen Änderungen

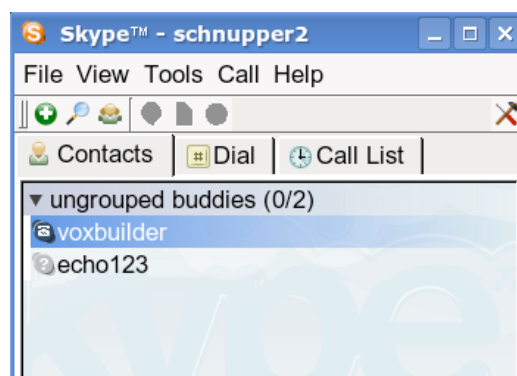


4. Testen des Währungsumrechners

Starte Skype. Einen Shortcut findest Du auf dem Desktop.

Du bist automatisch eingeloggt mit dem Benutzernamen Deines Accounts. Rufe Voxbuilder an, in dem Du den Kontakt **voxbuilder** markierst und den

grünen Hörer  drückst.




Folge den Anweisungen. Gebe die angegebene ID und PIN bei Aufforderung ein.

- **ID: 49 29 00 34**
- **PIN: 0400**

(ID und PIN kannst Du über Sprache (in englisch) oder Zahlentastatur (Dialpad) eingeben. Zum Dialpad gelangst Du durch Klicken des Karteikartenreiters "Dial".)



Der Währungsumrechner startet. Wenn das Programm abgelaufen ist, beende das

Telefonat mit Klick auf den roten Hörer  .

5. Testen Deines Programmes

Stelle sicher, dass das Projekt, das Du testen möchtest, aktiviert ist.

Validiere Deine Dateien und prüfe sie damit auf Fehlerfreiheit.

Starte Skype.

Rufe Voxbuilder an.

Um Dich zu identifizieren, wirst Du aufgefordert, Deine 8-stellige ID anzugeben.

Für die Authentifikation wirst Du aufgefordert, die 4-stellige PIN, die Dir an Deine Emailadresse geschickt wurde, einzugeben.

Nun startet das Programm, das auf Deinem voxbuilder-Account als Projekt aktiviert ist.