

Articulate Javascript Handleiding

Aan de module van articulate kan je een leaderboard koppelen, waarin de naam, score, geld en tijd wordt weggeschreven.

Scorebord Game

	 Naam	 Score	 Geld	 Tijd
1.	 Richard van der Hoek	0003654	€ 3654	12:21
2.	Ellen Janssen	0002250	€ 2250	33:12
3.	Samantha de Groot	0001123	€ 1123	44:12
4.	Richard van der Hoek	0001056	€ 1056	44:12
5.	Ellen Janssen	0001022	€ 1022	25:12
6.	Samantha de Groot	0000966	€ 966	44:12
7.	Richard van der Hoek	0000655	€ 655	44:12
8.	Ellen Janssen	0000644	€ 644	44:12
9.	Samantha de Groot	0000543	€ 543	44:12
10.	Richard van der Hoek	0000210	€ 10	25:12

Hiervoor heb je een aantal dingen nodig:

1. Een serverplek om de gegevens weg te schrijven en de leaderboard te programmeren/maken
2. Javascript code om in de Articulate game template toe te voegen
3. Evt een LMS om de module aan te bieden en het leaderboard in te tonen.

1. Serverplek regelen

De leaderboard moet je middels html op een eigen server neerzetten. De html bestanden die je daarvoor kan gebruiken staan onder de opgeleverde producten. Met de hulp van dienst ICT/een programmeur kan je een eigen serverplek regelen waar je het leaderboard laat neerzetten. Elke keer als de articulate module wordt gebruikt schrijft ie de resultaten daarin weg.

2. Javascript code toevoegen in Articulate

1. Maak een variabele aan genaamd StopTimer (number = 0)
2. Maak een trigger aan het begin van de cursus met 'execute javascript' en plak de volgende code daarin:

```
var tijd=player.GetVar("TijdTotaal");  
var refreshIntervalId = setInterval(function(){  
tijd++;
```

```

player.SetVar("TijdTotaal",tijd);
if(player.GetVar("StopTimer") == 1) {
clearInterval(refreshIntervalId);
}
}, 1000);

```

3. Maak een tweede trigger aan het einde van de cursus met 'execute javascript' en plak de volgende code daarin:

```

var hash="";
var score=player.GetVar("usrScorePoints");
var naam=player.GetVar("Naambox");
var geld=player.GetVar("Geldzakje");
var time=player.GetVar("TijdTotaal");

```

Hier kan je de URL kwijt van je eigen server

```

var xhttp = new XMLHttpRequest();
xhttp.open("POST", "https://vumc.nuntius.nl/api/score/save.json", true);
xhttp.setRequestHeader("Content-type", "application/x-www-form-urlencoded");
xhttp.send("hash="+hash+"&score="+score+"&money="+geld+"&time="+time+"&name="+naam);

```

3. In eigen LMS aanbieden

Hoe je de articulate casustoets ook aanbiedt/publiceert, hij schrijft nu de resultaten weg naar de leaderboard. Als extra mogelijkheid kan het echter handig zijn om zowel de articulate casustoets als de leaderboard op één plek te zetten, zodat dit bij elkaar zichtbaar is. Dit kan in een elektronische leeromgeving of leermanagementsysteem. De articulate casustoets voeg je in je ELO/LMS middels scorm en het leaderboard kan je met behulp van iframes neerzetten. Dit is per LMS/ELO anders, dus neem hiervoor contact op met je beheerder.

In de leeromgeving fronter ziet dit er als volgt uit:

The screenshot shows the VUMc Academie LMS interface. The top navigation bar includes 'Ruimtes' and 'Toepassingen' dropdowns, the user name 'Anika Willemsen', a search bar, and a 'Zoek' button. The main content area is titled 'Articulate test' and shows the 'Huidige locatie: Articulate test > Archief'. A sidebar on the left contains navigation links: 'Homepage', 'Ruimte pagina', 'Deelnemers', 'Archief', 'Ingeleverd werk', 'Opdracht', 'Portfolio', 'Statistieken', 'Toetsen', and 'Cursus'. The main content area features a 'Start module' button and a 'Leaderboard' section. The leaderboard is titled 'Scorebord Game' and displays a table of scores.

	Naam	Score	Geld	Tijd
1.	Richard van der Hoek	0003654	€ 3654	12:21
2.	Ellen Janssen	0002250	€ 2250	33:12
3.	Samantha de Groot	0001123	€ 1123	44:12
4.	Richard van der Hoek	0001056	€ 1056	44:12
5.	Ellen Janssen	0001022	€ 1022	25:12
6.	Samantha de Groot	0000966	€ 966	44:12
7.	Richard van der Hoek	0000655	€ 655	44:12
8.	Ellen Janssen	0000644	€ 644	44:12
9.	Samantha de Groot	0000543	€ 543	44:12
10.	Richard van der Hoek	0000210	€ 10	25:12