

Úvod do nástroje Twine

Jan Vokřál

Kontakty: vokral@phil.muni.cz

Obsah kurzu

1 Úvodní informace.....	2
2 Co potřebuji?	2
3 Základní rozhraní Twinu	7
4 Jdeme tvořit	13
5 Úprava vzhledu	33
6 Úloha	39
7 Rozšiřující materiály	41

1 Úvodní informace

Twine je open-source nástroj pro tvorbu interaktivních a nelineárních příběhových her, který umožňuje editovat příběhy v jednoduchém a nenáročném prostředí, proto se nebojte, umět programovat není s Twinem třeba. Je však možné použít základy HTML (hypertextového značkovacího jazyka), CSS (kaskádových stylů, především pro grafickou úpravu příběhu), Javascriptu (nebudeme potřebovat v rámci tohoto kurzu). Twine také nabízí práci s různými makry, proměnnými, podmínkovým větvením a médii. Vše si ještě v následujícím kurzu vysvětlíme a ukážeme.

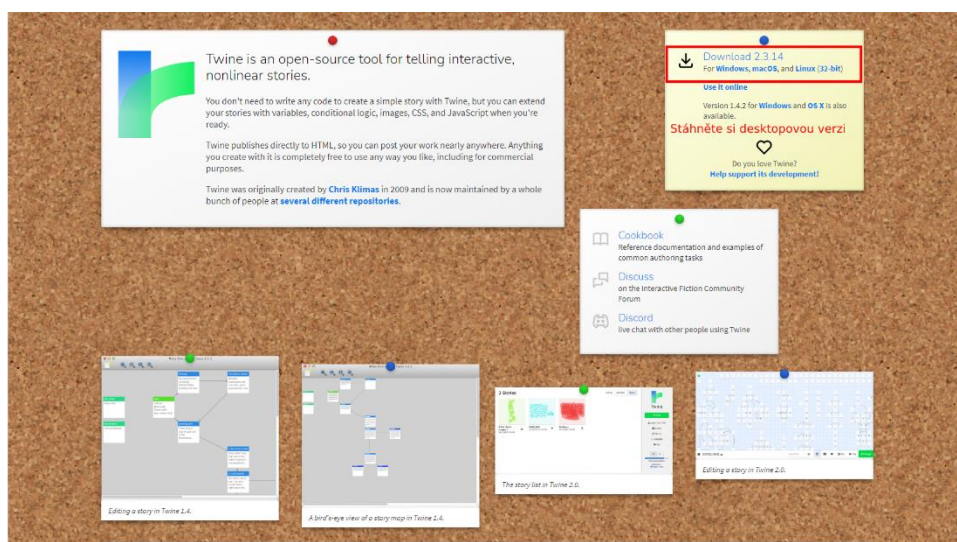
2 Co potřebuji?

Vstupní znalosti

Může se Vám hodit znalost HTML, CSS a Javascriptu. V našem úvodním kurzu si však vystačíme s úplnými základy HTML a CSS. Na škodu také není, máte-li ponětí o základních programovacích elementech, např. podmínka if, proměnná. Vše si krok po kroku projdeme společně, takže se není čeho obávat, pokud pojmy HTML a CSS slyšíte dnes poprvé.

Twine

Začneme tím, že si Twine nainstalujeme do svého počítače. K dispozici je také vedle desktopové i online verze. V tomto návodu je pracováno s desktopovou verzí. Tato verze je vhodná na editaci i v offline režimu. Přejděte na webovou stránku twinery.org.



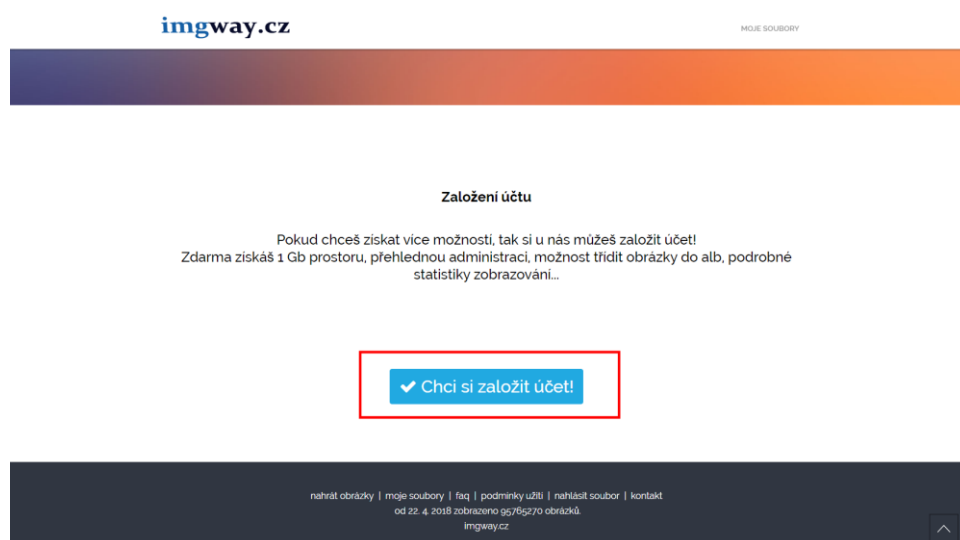
Obrázek 1

Stáhněte si a nainstalujte nejnovější verzi viz Obrázek 1. Pod možností stažení je také možnost Twine pustit v online podobě (Use it online). Tuto možnost využijte, máte-li s instalací problém (např. nemáte-li oprávnění instalovat nový software do Vašeho pracovního počítače

apod.) nebo se Vám software do počítače instalovat nechce. Manuál sice bude určen primárně pro desktopovou verzi, jeho použití je však možné i pro webovou verzi Twinu. V desktopové verzi se Vám soubory budou ukládat na disk počítače. V online verzi Twinu jsou soubory ukládány do cookies prohlížeče, ve kterém právě pracujete, např. Chrome, Mozilla Firefox atd. Pokud si vyčistíte cookies prohlížeče, smažou se Vám i dané soubory. Jakou verzi Twinu upřednostníte, je na Vašem rozhodnutí. Manuál je funkční pro obě verze, lišit se budou jenom místa, kam se výstupní twinové HTML soubory ukládají.

Uložiště digitalizovaných materiálů

Abychom mohli do svého příběhu vkládat různé digitalizované materiály, budeme potřebovat úložiště, kam materiály budeme nahrávat. Nejlepším řešením je nahrávat obrázky, audionahrávky, videa apod. do Vašeho institucionálního repozitáře, např. má-li Vaše knihovna webové stránky, pak je vhodné využít hostingu webu pro ukládání digitálních materiálů. Pro účely našeho kurzu si však vystačíme s webovým hostingem obrázků imgway.cz



Obrázek 2 (je třeba scrollovat na úplný spodní konec stránky)

Prosím zaregistrujte se teď na daném webu a zkuste si na něj nahrát nějaký obrázek.

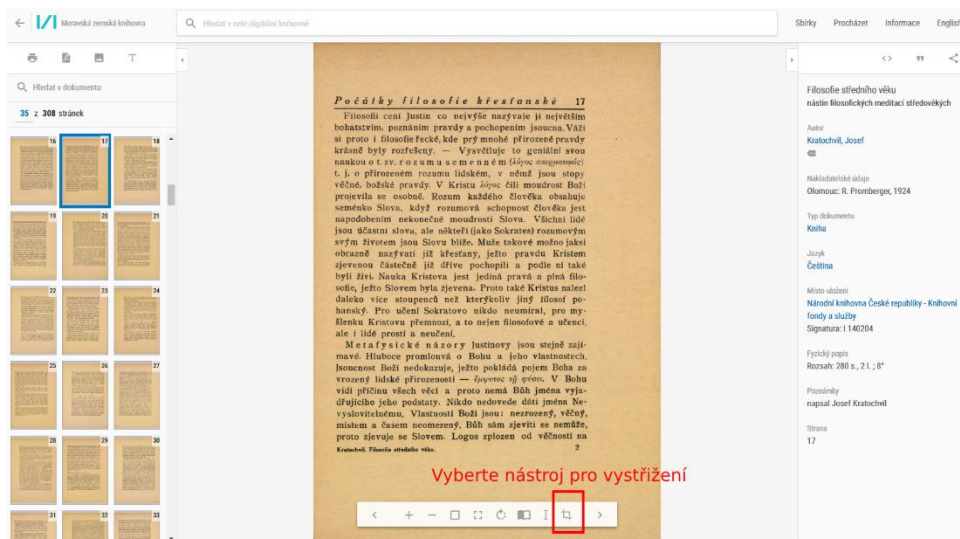
Získání digitalizovaného materiálu

Pro účely tohoto kurzu můžete využít např. databanky Pixabay.com nebo Unsplash.com. Také můžete navštívit [Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/).

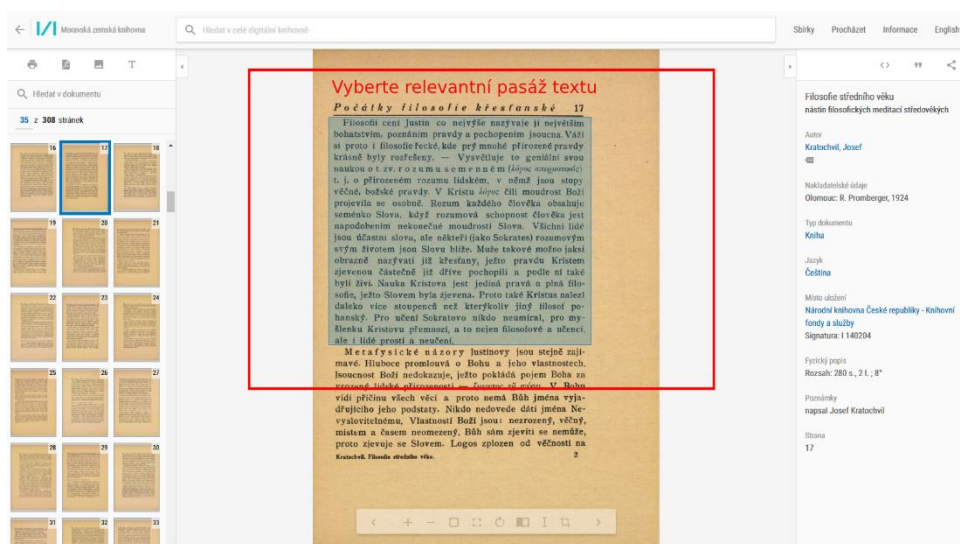
Nebo si můžete vyzkoušet vystříhnout část digitalizovaného dokumentu, např. z [Digitální knihovny MZK](https://www.mzk.cz/).

Vždy pamatujte na dodržování autorských práv! Citujte autorská díla a používejte odpovídající výňatky!

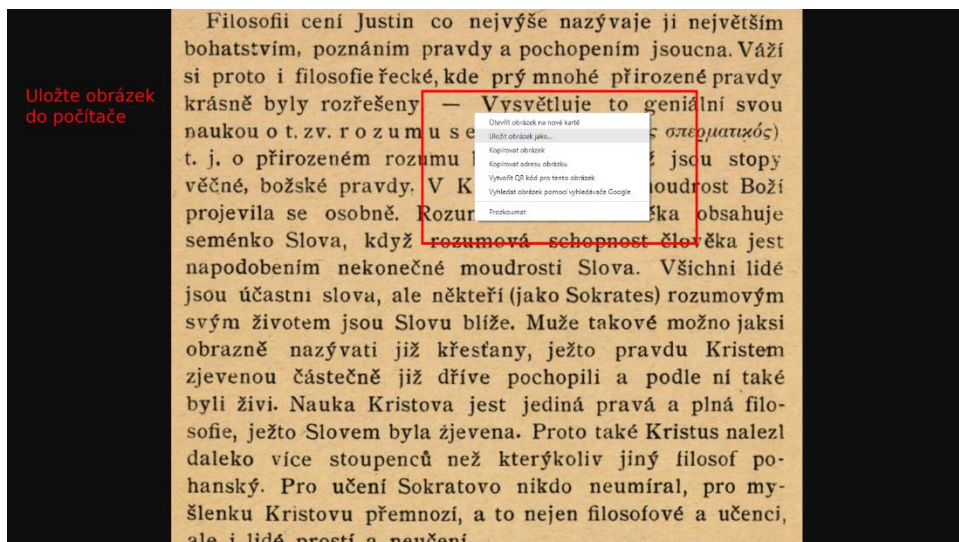
Vystřížení pasáže knihy z DK MZK.



Obrázek 3

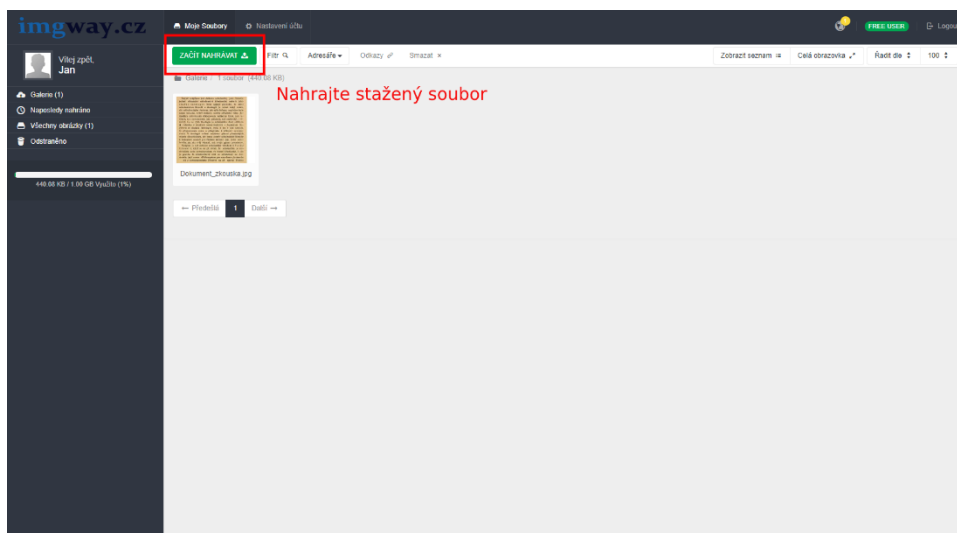


Obrázek 4

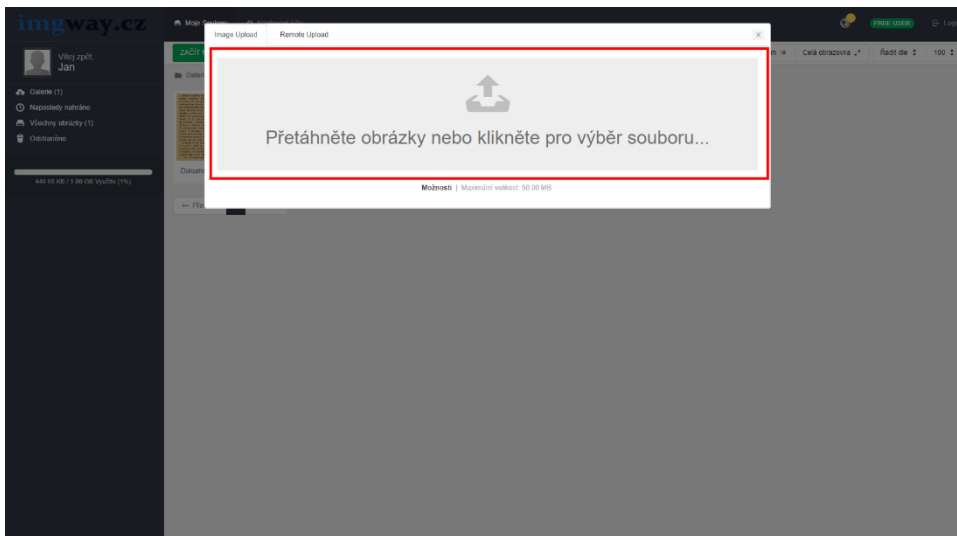


Obrázek 5

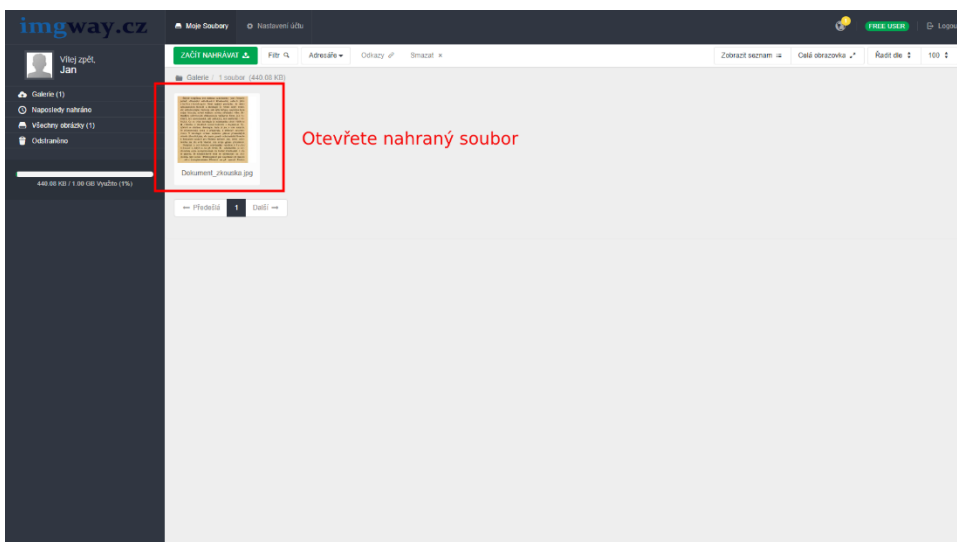
Následně daný soubor nahrajte na své úložště:



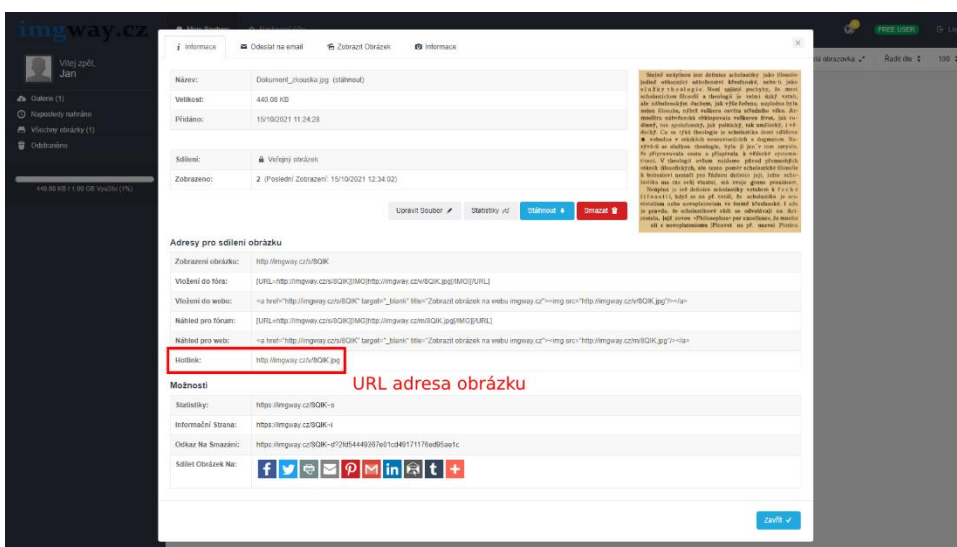
Obrázek 6



Obrázek 7



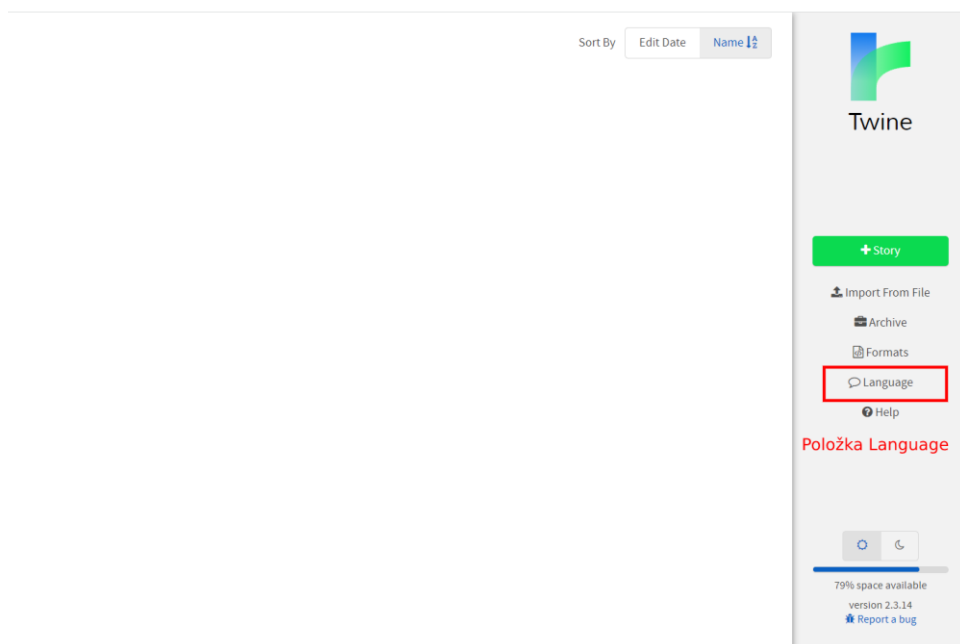
Obrázek 8



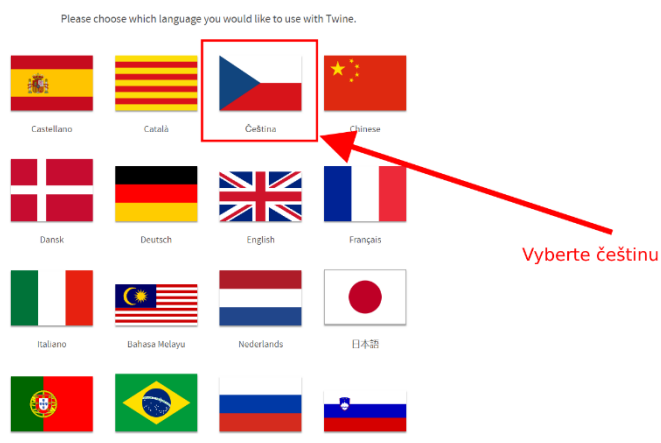
Obrázek 9

3 Základní rozhraní Twinu

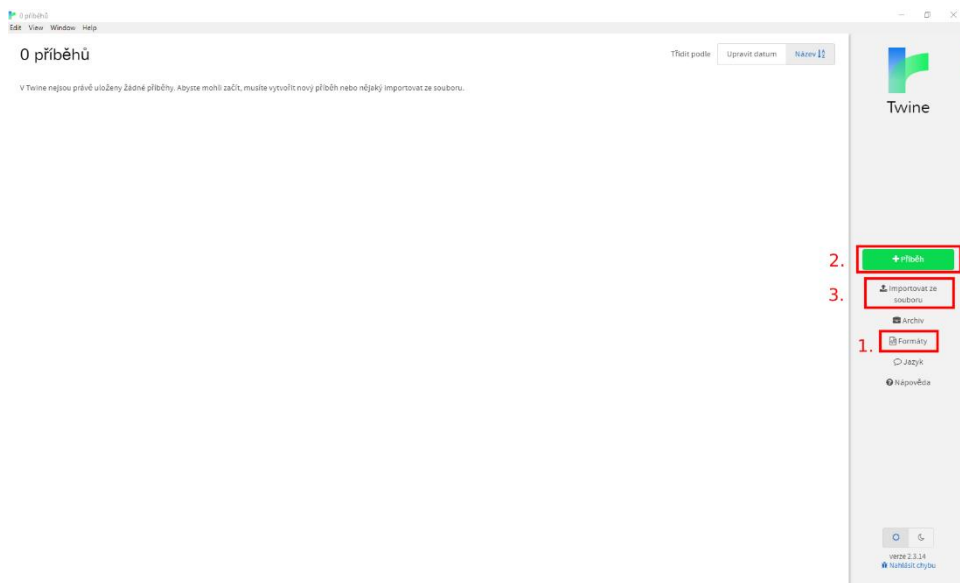
Otevřete si Twine. Ikonu desktopové verze byste měli mít na ploše Vašeho počítače. Je velmi pravděpodobné, že se Vám otevře Twine v anglické verzi. My budeme pracovat s českou verzí, proto si změňte jazyk na češtinu.



Obrázek 10

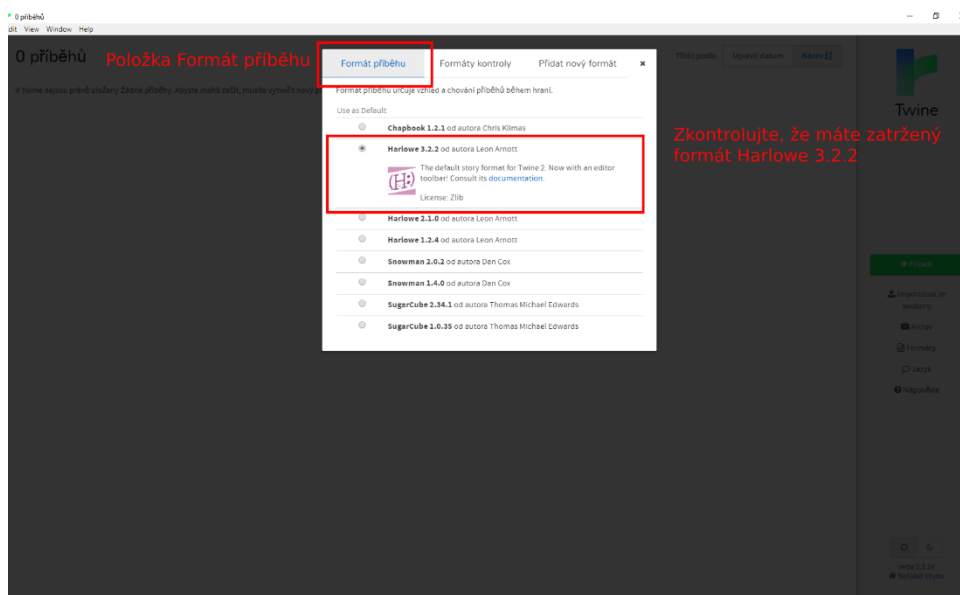


Obrázek 11



Obrázek 12

Teď již máte Twine v češtině. Probereme si následující body. Začneme u bodu 1. Formáty.



Obrázek 13

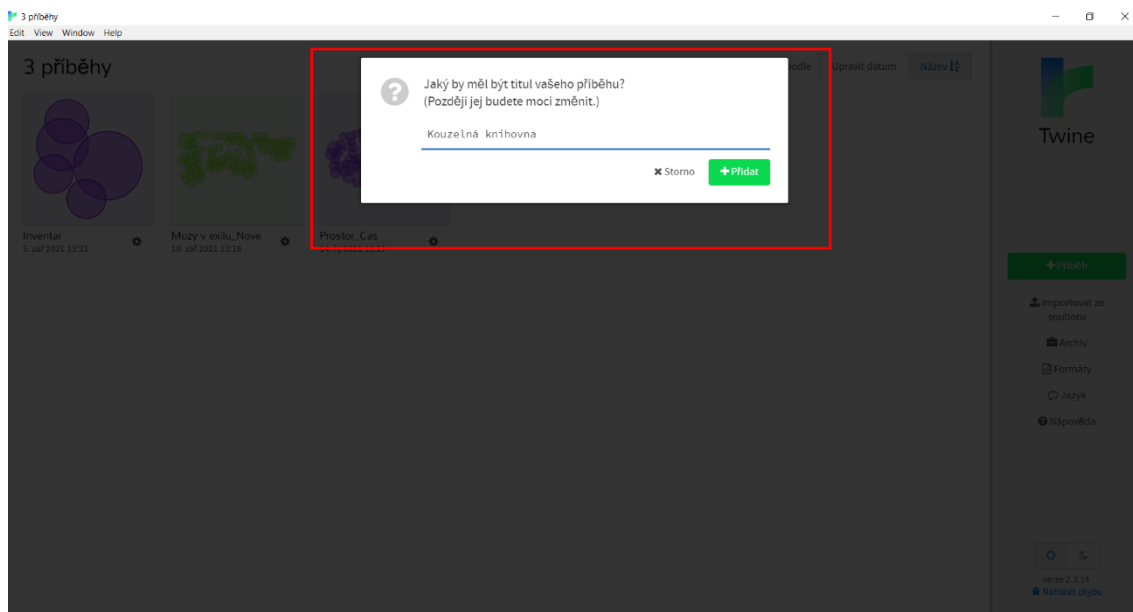
Po otevření této záložky se Vám objeví okno (viz Obrázek 13). Zkontrolujte, že v položce Formát příběhu máte zatržen formát Harlowe 3.2.2.

Twine nabízí další různé formáty, které se v leččems liší, proto je důležité, abychom měli všichni v tomto kurzu stejný formát. Formáty ovlivňují, co vše je možné dělat, a jak vysoké technické zdatnosti klade prostředí Twine na své uživatele. Harlowe patří mezi nejschůdnější cesty, jak s Twinem začít.

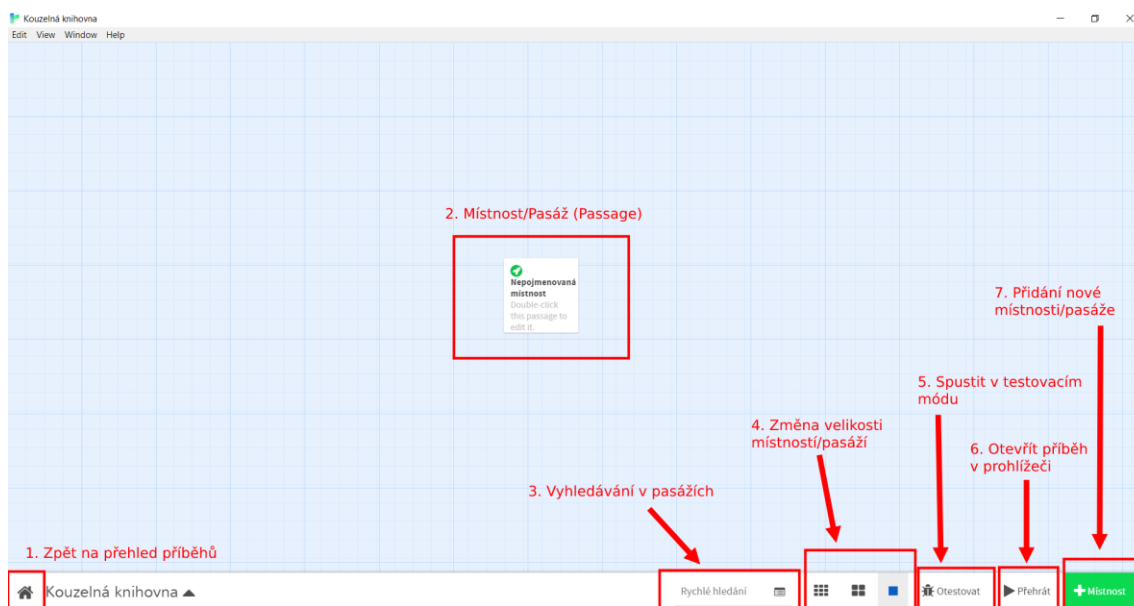
Vraťme se ještě k úvodní obrazovce Twinu (obrázek 12). Bod 2 umožňuje vytvoření nového příběhu. Bod 3 zase import již existujících souborů. Jelikož ještě žádný příběh nemáme, začneme bodem 2.

Založení příběhu

Klikneme na položku +Příběh a pojmenujeme si svůj nový příběh, např. Kouzelná knihovna.



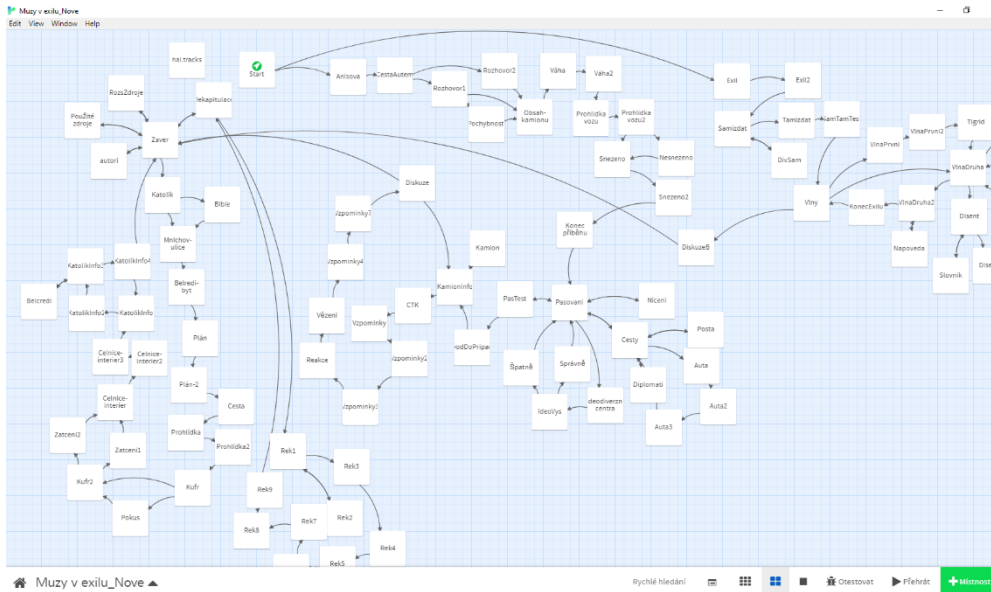
Obrázek 14



Obrázek 15

Ted' si popíšeme úvodní editační obrazovku.

1. Tlačítko vrací na přehled příběhů (viz obrázek 12).
2. Při založení nového příběhu se automaticky vytvoří první pasáž/místnost (v angličtině passage). Příběh se pak skládá většinou z několika různých pasáží. Místnosti/pasáže si tedy můžete představit jako např. kapitoly v knize, jednotlivé webové stránky webu knihovny apod.



Obrázek 16 Struktura příběhu v Twinu

3. Vyhledávací políčko slouží k vyhledávání textových řetězců v rámci všech pasáží. Umožňuje také najít a nahradit konkrétní části textů. Podobně jako funkce Najít/nahradit v textových editorech. Hodí se tedy i v případě hromadné úpravy chyb.
4. Tři tlačítka umožňují upravit velikost zobrazovaných pasáží. Opět se jedná o funkci, která se uplatní ve složitějších příbězích s několika desítkami pasáží.
5. Otevře příběh v prohlížeči v testovacím módu
6. Otevře příběh v prohlížeči
7. Přidá další místnost/pasáž

Kam se příběhy ukládají?

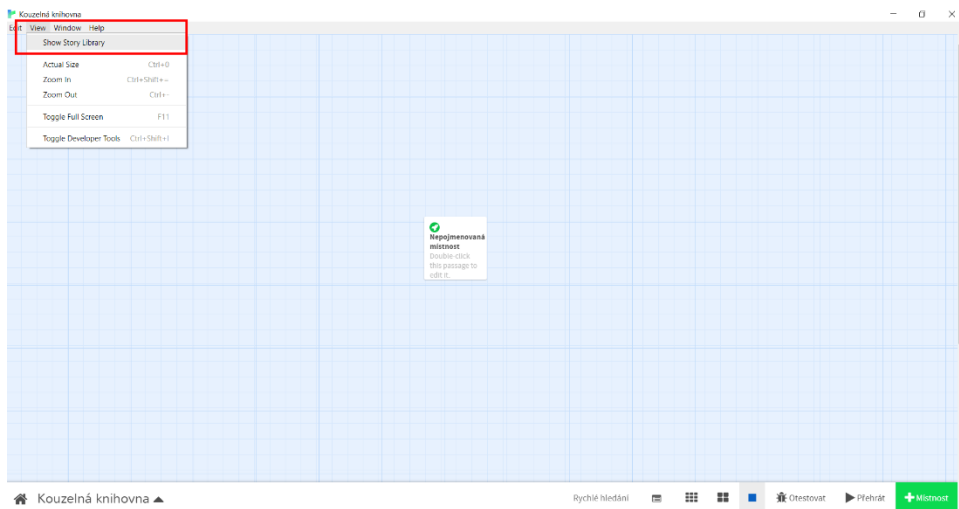
V online verzi Twinu se příběhy ukládají do cookies prohlížeče. Pokud smažete cookies prohlížeče, příběh se Vám smaže. Pracujete-li s online Twinem v Chromu, příběhy se Vám budou opakovaně zobrazovat jenom v Chromu. Jiný prohlížeč, např. Edge, má vlastní paměť a příběhy byste museli naimportovat. Jak se to dělá, si ukážeme.

V desktopové verzi Twinu naleznete uložené příběhy většinou ve složce Dokumenty viz obrázek

 > Tento počítač > Dokumenty > Twine > Stories

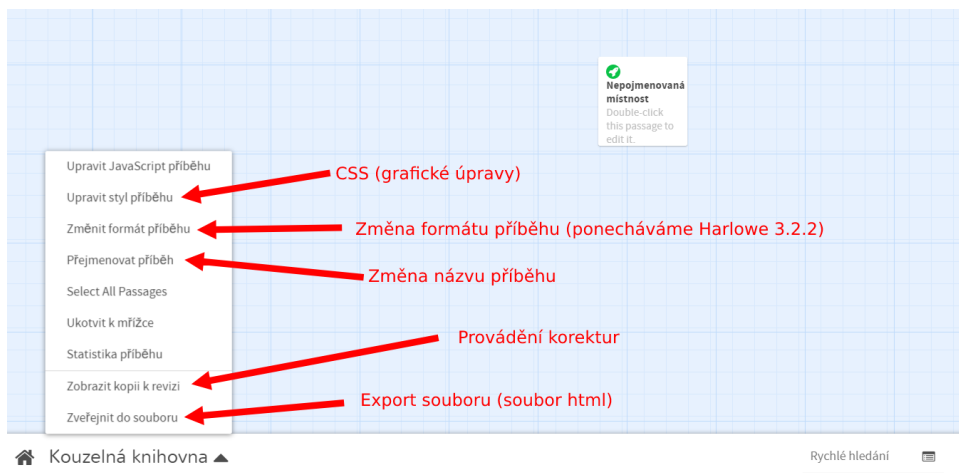
Obrázek 16

Nebo si můžete cestu k adresáři najít pomocí položky View > Show Story Library



Obrázek 17

Rozkliknete-li ve spodní liště název příběhu Kouzelná knihovna, objeví se Vám následující nabídka:



Obrázek 18

Momentálně jsou pro nás důležité jen některé položky. Upravovat vzhled příběhu můžeme po rozkliknutí položky Upravit styl příběhu. V tento moment však ještě vzhled řešit nemusíme. Položka Změnit formát příběhu Vám umožní změnit výchozí formát. Zkontrolujte si, že máte vybraný formát Harlowe 3.2.2.

Také si můžeme zkusit změnit název příběhu. Jelikož háčky a čárky je lepší nepoužívat v názvech souborů, můžeme změnit náš název z Kouzelná knihovna na Kouzelna knihovna.

Položka Zobrazit kopii k revizi slouží pro účely korektur. Důležitější je položka Zveřejnit do souboru. Kromě úložiště výše si můžete výsledný příběh exportovat do jakékoliv složky, kterou si vyberete. Příběh se Vám automaticky ukládá na lokální disk (viz výše), ale takto můžete zvolit i jiný adresář, kde bude příběh uložen. Poté můžete příběh naimportovat v úvodním rozhraní Twinu (viz Obrázek 12).

Tento postup zveřejnění do souboru a následného importu doporučujeme především při užití online verze Twinu. Zároveň tato exportovací funkce může sloužit při snaze o verzování příběhu. Příběh můžete exportovat a pojmenovat, např. Kouzelna knihovna verze 1.html. Poté

udělat úpravy a exportovat znovu pod jiným názvem, např. Kouzelná knihovna verze 2.html apod.

Při zveřejňování do souboru je důležité nezapomenout na připsání koncovky .html!

Příběh v lokálním úložišti, viz obrázek,

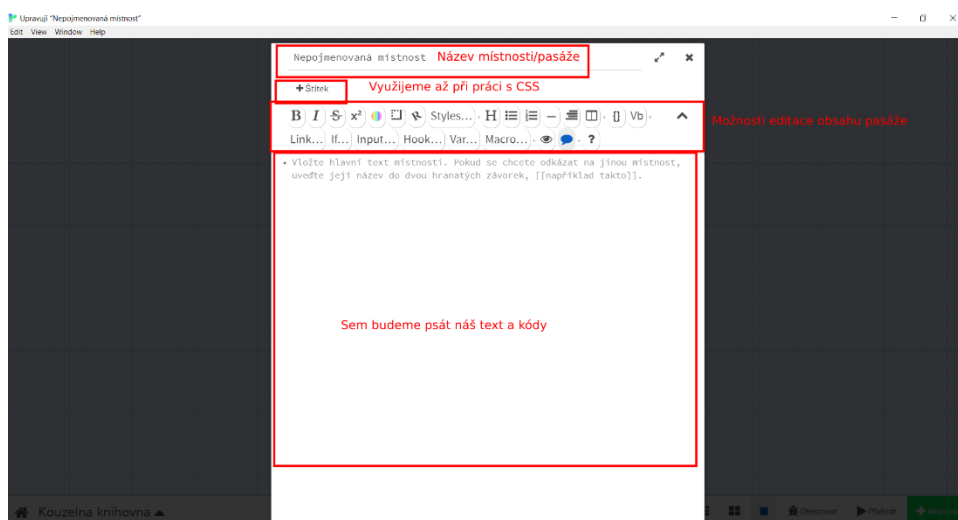
📁 > Tento počítač > Dokumenty > Twine > Stories

Obrázek 19

se automaticky ukládá již s úpravami. Pokud byste se tak chtěli vrátit v procesu tvorby k dřívější verzi, je dobré si příběhy exportovat do samostatných souborů, jak jsme již popsali výše. Při importu souborů máte možnost původní příběh přepsat danou požadovanou verzí.

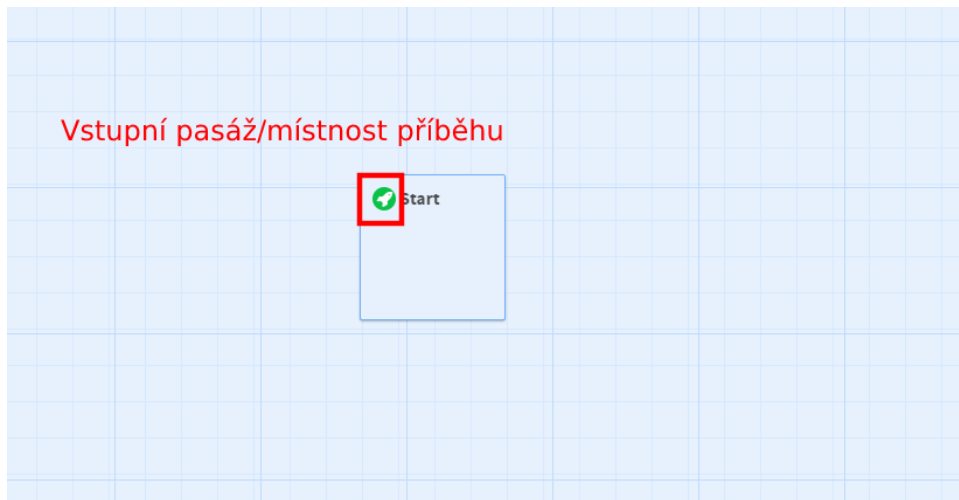
Pasáž

Otevřeme si místnost/pasáž. Objeví se nám okno, kde můžeme upravovat konkrétní vybranou místnost:



Obrázek 20

Místnost přejmenujeme na Start, jelikož se bude jednat o vstupní pasáž. To také naznačuje malinká zelená raketka viz

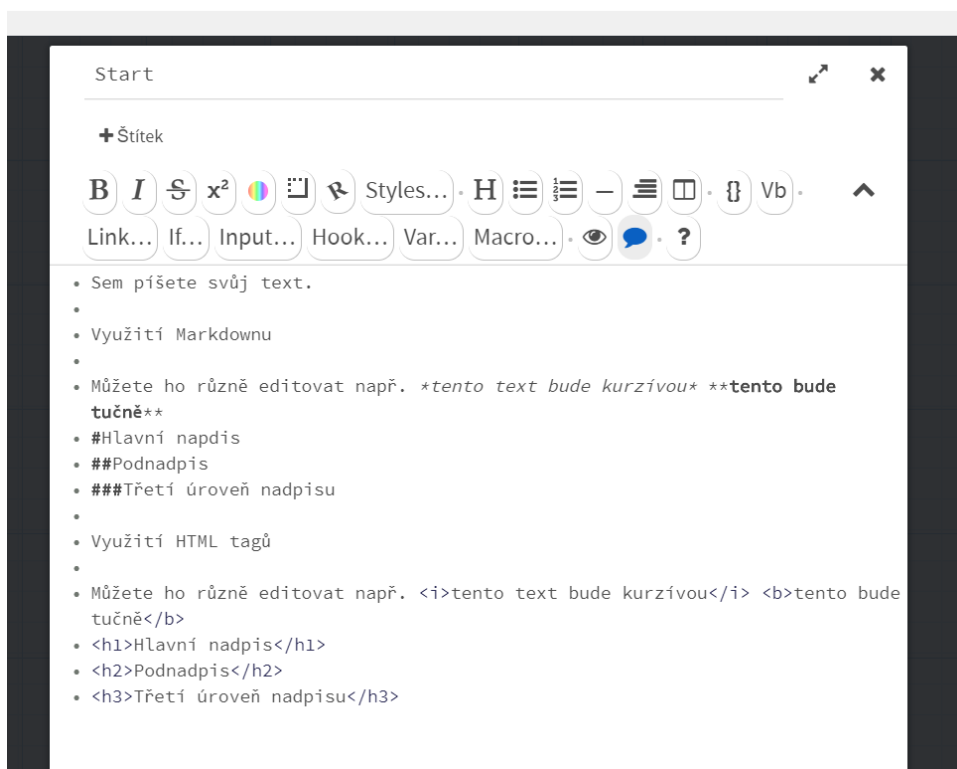


Obrázek 21

4 Jdeme tvořit

Otevřete si místnost/pasáž Start.

Obsah pasáže



Obrázek 22

V pasáži vkládáte svůj text a digitalizáty. Prvně si ukážeme možnosti textu a jeho úpravy, viz obrázek 22. Používat můžete zápis v Markdownu nebo v HTML.

Jaké různé tagy existují se můžete podívat v tomto seznamu [HTML tagů](#). Tagy se zapisují ve špičatých závorkách, např. tagy `` zvýrazní tučně text, tagy `<p></p>` odstavce textu, tagy `<a>` hypertextové odkazy, tagy `<div></div>` jednotlivé bloky obsahu.

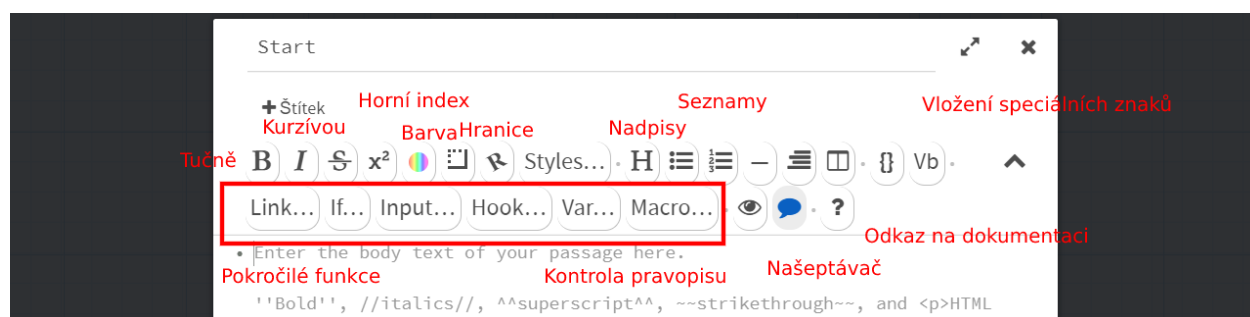
Některé z tagů budeme používat. Nemusíte se je však učit nazpaměť. Vždy můžete využít odkazu výše k nalezení tagu, který právě potřebujete.

Vytvoření seznamu věcí pomocí HTML tagů `` (unordered list) a `` (list). Stejný seznam vytvořený pomocí Markdownu. Markdown je zjednodušený jazyk pro zápis HTML tagů.

```
•
• Seznam věcí
•
• Využití HTML tagů
•
• <ul>
• <li>káva</li>
• <li>čaj</li>
• <li>kakao</li>
• </ul>
•
• Nebo editoru pasáže
•
• * káva
• * čaj
• * kakao
•
•
```

Obrázek 23

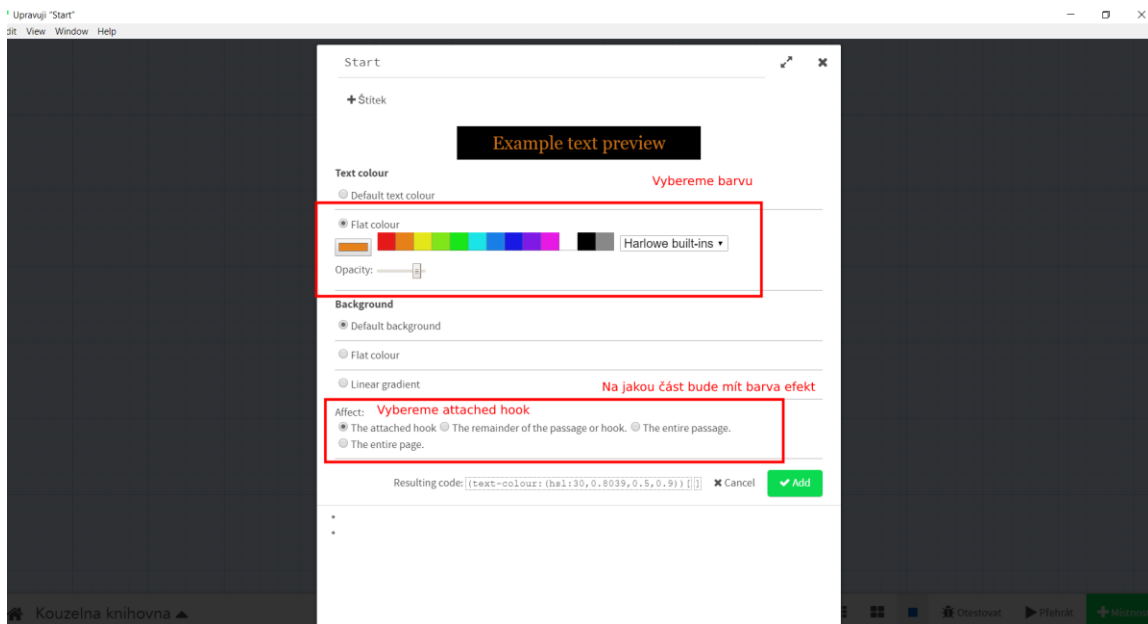
Popis lišty nástrojů viz Obrázek 24. Vše si projdeme na semináři, proto jsou tu jenom některé popsané funkcionality.



Obrázek 24

Pokročilé funkce/makra (v červeném obdélníku) si ještě ukážeme později.

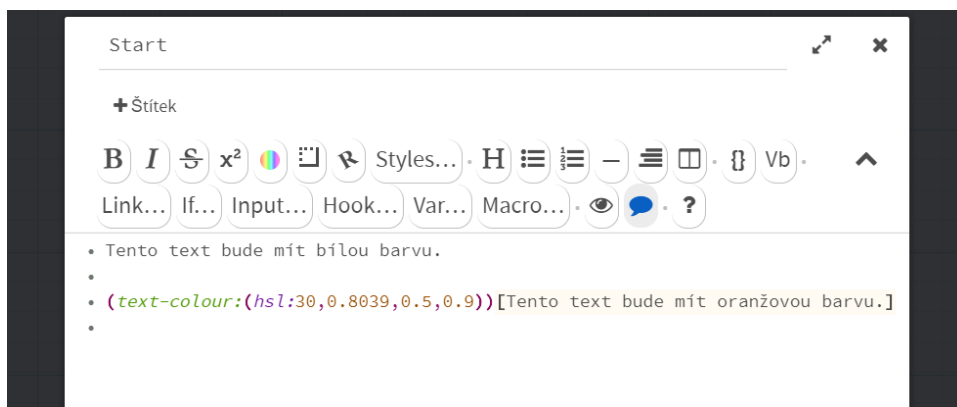
Ted' si vyzkoušíme např. změnit barvu textu. Klikneme na ikonku barvy a postupujeme dle obrázku.



Obrázek 25

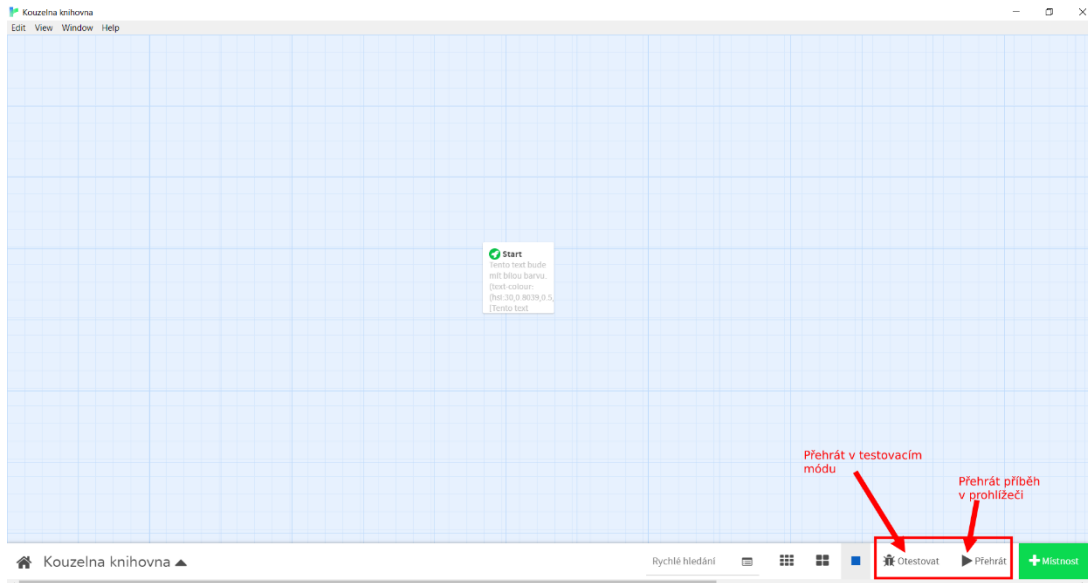
`(text-colour:(hsl:30,0.8039,0.5,0.9))`[Sem budete psát svůj text, který má mít požadovanou barvu]

Co je to ten hook? Hook by se dal přeložit jako skoba či háček, jedná se o tu část textu (nebo obecně jakéhokoliv obsahu), která je vložena mezi hranaté závorky viz []. Kód v kulatých závorkách specifikuje barvu textu v hooku viz `(text-colour: (hsl:30,0.8039,0.5,0.9))`. **Hook je jeden ze základních elementů Twinu.**



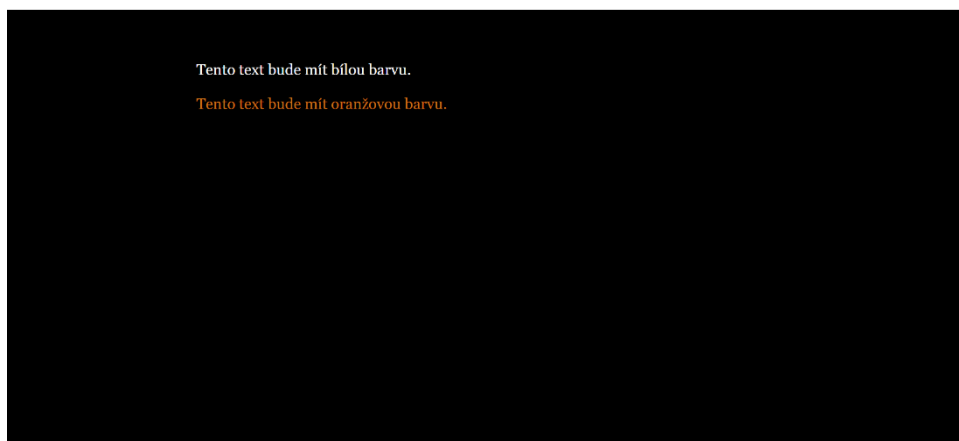
Obrázek 26

Vyzkoušejte si spustit příběh v prohlížeči.



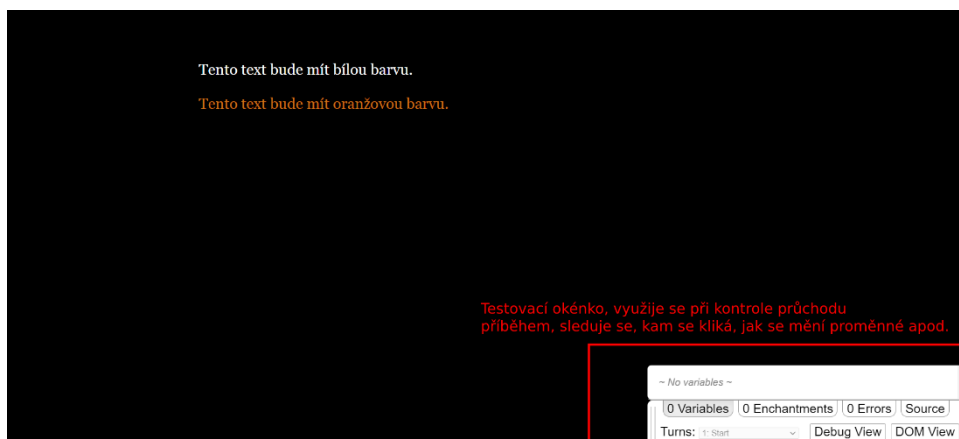
Obrázek 27

Tlačítkem Přehrát se Vám zobrazí toto:



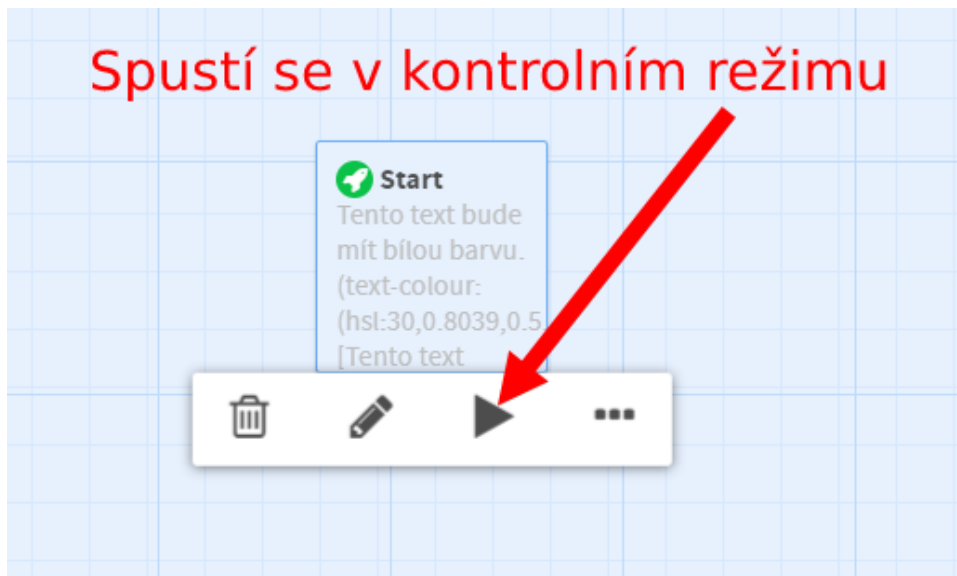
Obrázek 28

Tlačítkem Otestovat se Vám zobrazí toto:



Obrázek 29

Stejné zobrazení příběhu v prohlížeči se Vám ukáže i po spuštění příběhu přímo z vybrané pasáže:



Obrázek 30

Abyste stylizovali text pasáže, nemusíte se vůbec zabývat kaskádovými styly. V momentě, kdy budete chtít, aby konkrétní vybrané texty v celém příběhu (např. 20-40 pasáží) byly stejně stylizované, budete však muset u každého konkrétního textu projít tímto procesem. Kaskádové styly (CSS) jsou způsob, jak si ulehčit práci, proto se k němu v rámci kurzu ještě vrátíme.

Pohyb mezi pasážemi

Ted' si ukážeme, jak přidat další pasáž/místnost v Twinu. Pasáže se propojují pomocí linků, které se zapisují následovně:

Postup A

[[Text, který se bude zobrazovat->Název druhé pasáže]]

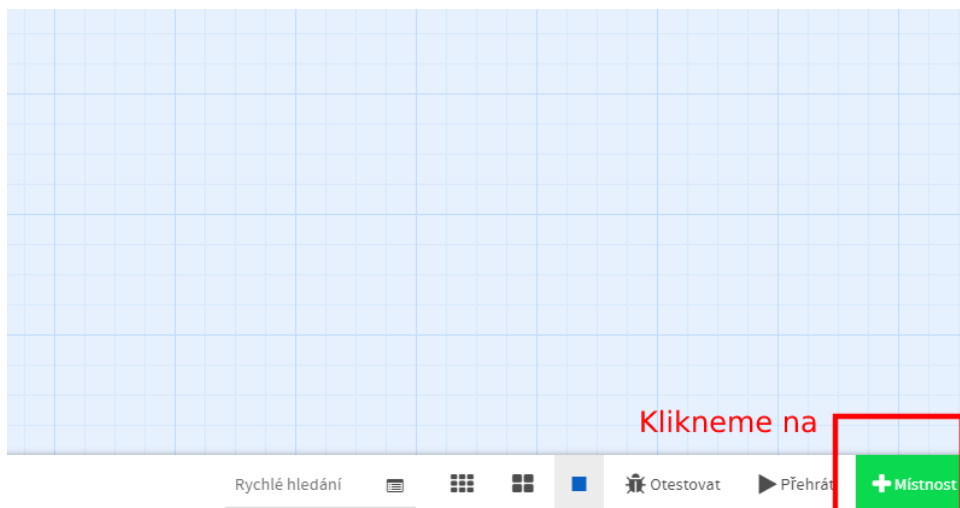
Např.:

[[Ano->DruhaPasaz]]

Spojovník a šipka značí přechod do nové místnosti/pasáže. Také se dá volit tento zápis:

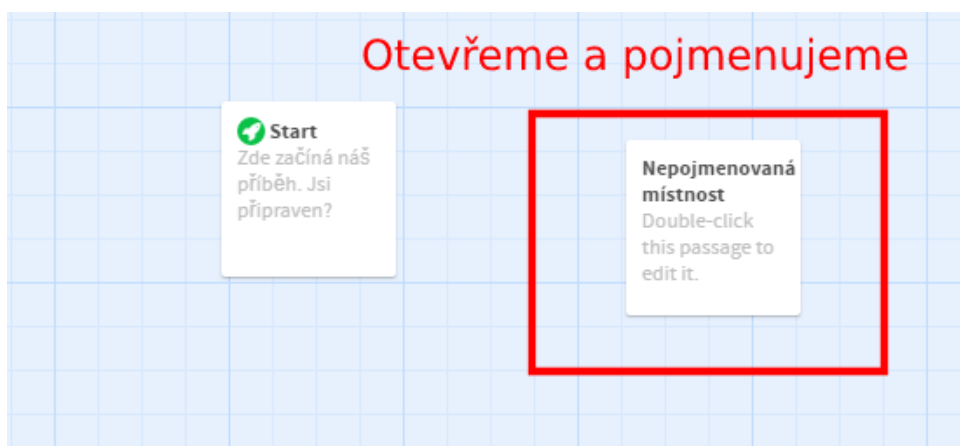
[[Ano|DruhaPasaz]]

Výsledek bude stejný. Doporučujeme však používat zápis se spojovníkem a šipkou, protože jasně naznačuje, co je text a co nová pasáž.

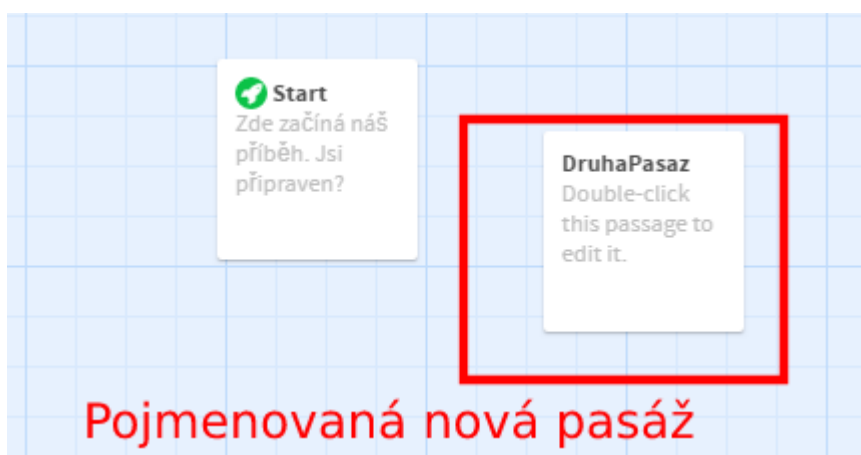


Obrázek 33

Pasáž pojmenujeme, např. DruhaPasaz

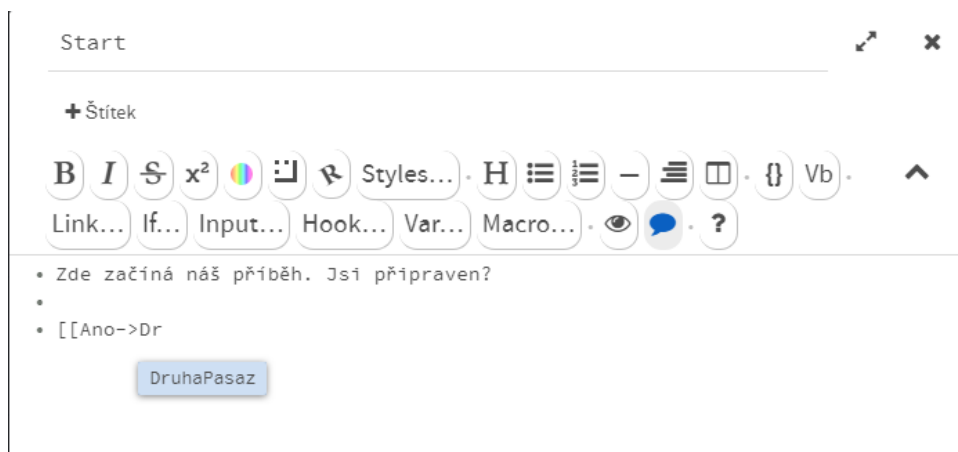


Obrázek 34



Obrázek 35

Následně si otevřeme úvodní pasáž Start, a když začneme zapisovat link na novou pasáž, zobrazí se nám na výběr z již existujících pasáží.



Obrázek 36

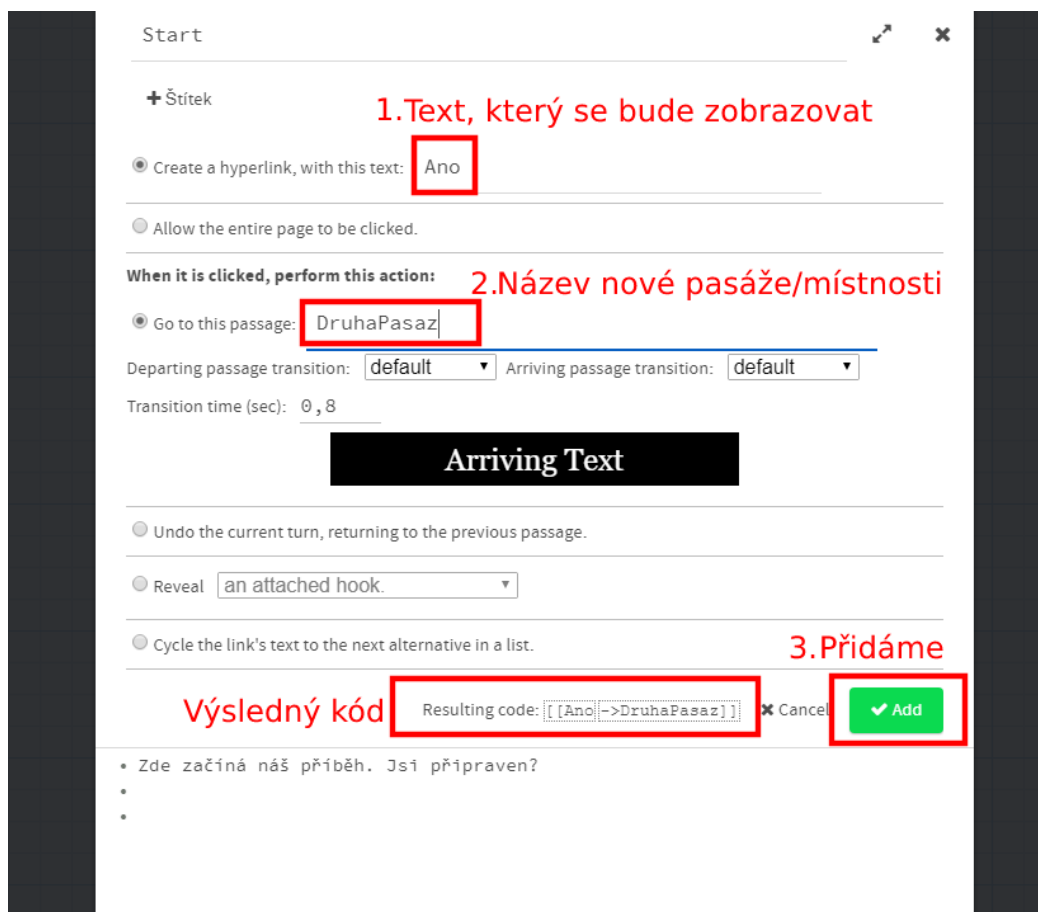
Postup C

Další z možností, jak vytvořit link na novou pasáž, je využít nabídkové lišty v pasáži. Klikneme na makro Link.



Obrázek 37

A následně vyplníme údaje dle obrázku níže



Obrázek 38

Makra jsou tedy určitým ulehčením, které Vám pomůže napsat výsledný kód. Je jenom na Vás, kterou cestou se vydáte a jak budete linky zapisovat.

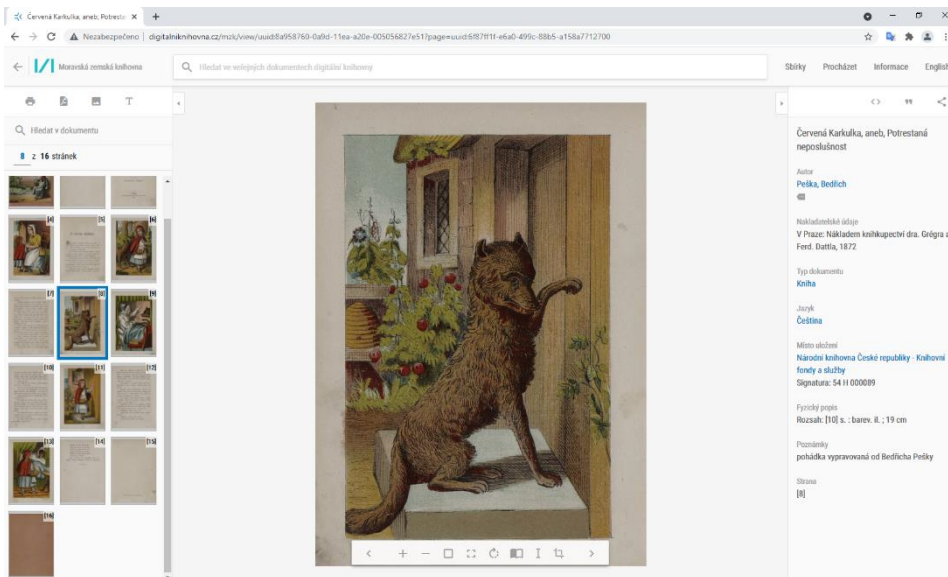
Vkládání médií

Již tedy víme, co je to místnost/pasáž, jak editovat text v pasáži a spouštět příběh v prohlížeči. Teď si vyzkoušíme vložit do nové pasáže některá digitální média. Začneme u obrázků.

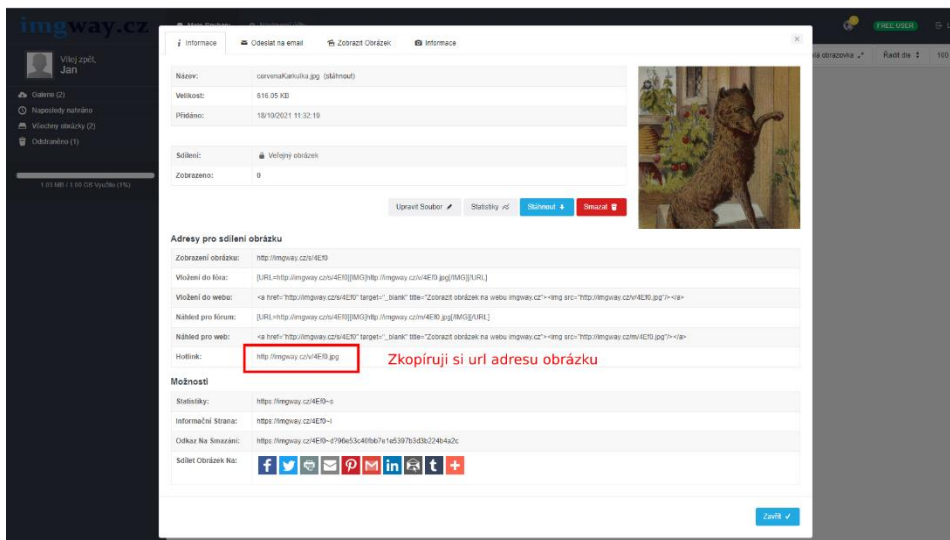
Obrázky

Prvně si vyberte nějaký obrázek z webu (využívat můžete např. [Pixabay](#), [Unsplash](#), [Wikimedia Commons](#), výstřižek knihy z [digitální knihovny](#)). Daný obrázek si poté nahrajte na úložiště médií [imgway.cz](#). **Vždy pamatujte na dodržování autorských práv.**

Např. Zkusím vložit obrázek vlka z pohádky O Červené karkulce ([odkaz na knihu](#)). Obrázek vystříhnu a uložím do svého úložiště.



Obrázek 39



Obrázek 40

V Twinu vkládáme obrázek pomocí HTML tagu .

Zápis v Twinu:

img = image/obrázek

Atribut tagu src=source/zdroj

Je obrázek příliš velký? Můžeme si pomoci atributy width a height a specifikovat tak odpovídající velikost, např.:

Obrázek bude mít 500*200 pixelů.

Alternativní zápis pomocí procenta.

```

```

Když mám vložen obrázek ve vyhovující velikosti, mohu k němu ještě přidat citaci zdroje (tu si můžete v tomto případě nechat vygenerovat digitální knihovnou). V našem příkladu s vlkem bude citace vypadat následovně.

PEŠKA, Bedřich. *Červená Karkulka, aneb, Potrestaná neposlušnost.* V Praze: Nákladem knihkupectví dra. Grégra a Ferd. Dattla, 1872, s. [8]. Dostupné také z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:6f87ff1f-e6a0-499c-88b5-a158a7712700>

Využijeme možnosti kurzívy (*) k označení názvu knihy. Poté přidáme znaky jednoduchých uvozovek ` kolem citace stránky [8], jak jsme si již řekli, hranaté závorky [] nám značí speciální element Twinu hook. V tomto případě budeme chtít, aby se nám však hranaté závorky zobrazily i ve výstupu v prohlížeči, tedy aby s nimi Twine nakládal jako s obyčejnými znaky, proto dané závorky obalíme do jednoduchých uvozovek, které napíšeme pomocí kombinace klávesy alt a čísla 96 na numerické klávesnici. Můžeme také využít nástrojové lišty editoru pasáže viz obrázek



Obrázek 41

Následně také budeme chtít odkázat na zdrojovou URL. V zápisu využijeme HTML tagu `<a>`.

```
<a href="http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:6f87ff1f-e6a0-499c-88b5-a158a7712700" target="_blank">http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:6f87ff1f-e6a0-499c-88b5-a158a7712700</a>
```

Atribut href = hypertext reference/vložíme URL adresu zdroje

Atribut target = cíl budeme chtít otevřít v novém okně, proto vložíme hodnotu "_blank"

Mezi tagy `<a>` píšete, jak se má url adresa zobrazovat v prohlížeči, můžete zkopírovat url zdroje ``.

`` je uzavírací tag. Všimněte si, že u obrázku jsme tento uzavírací tag používat nemuseli.

Stejným způsobem můžete vkládat i výstřižky textů z digitálních knihoven, obrázky z jiných zdrojů atd.

Zvuky

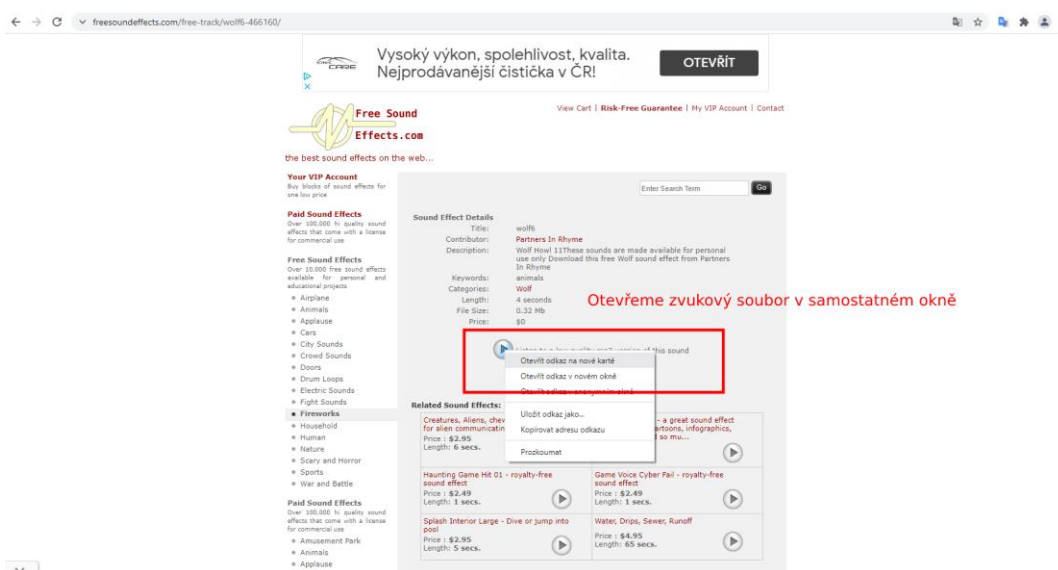
Opět prvním krokem bude, že si najdeme zvukový soubor, který budeme chtít použít. Vyhledávat můžete například v těchto databázích: [Freesoundeffects](#), [Soundjay](#), [Bigsoundbank](#), [Musicradar](#).

Tyto stránky se zvukem umožňují kopírovat přímo URL adresu zvuku. V případě, že byste chtěli nahrát zvukový soubor ze svého počítače, je třeba si založit další úložiště na zvuky (podobně jako imgway.cz). Případně zvuky nahrát do mediální knihovny, např. ve Wordpressu.

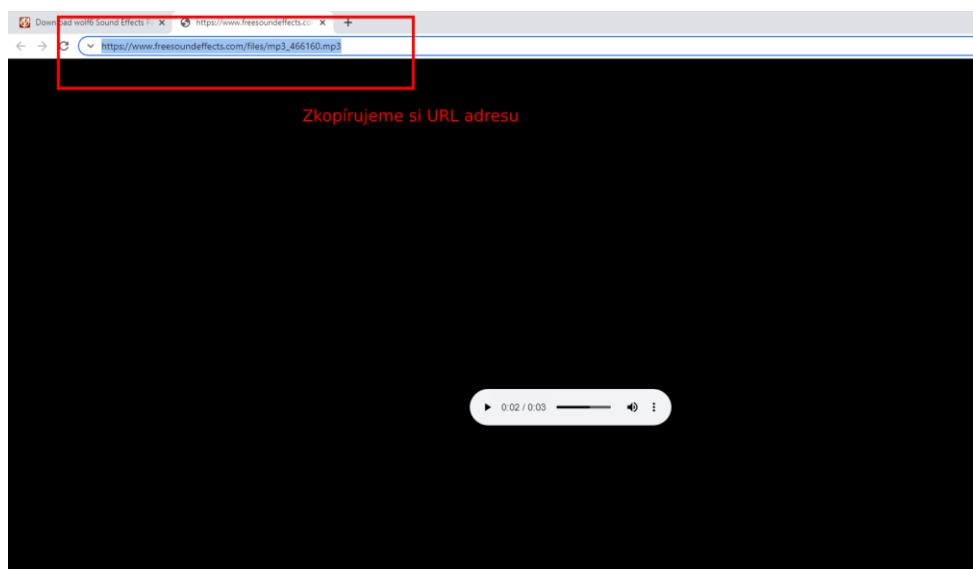
Pro účely našeho kurzu si však vystačíme s URL odkazy zvukových souborů na daných čtyřech databankách zvuků.

K obrázku vlka se tedy rozhodneme najít zvuk vyjícího vlka, např. Na [Freesoundeffects](#) ([odkaz na zvuk](#)).

Zvuk si poté otevřeme v samostatném okně prohlížeče.



Obrázek 42



Obrázek 43

Vložení zvuku v Twinu:

```
<audio controls src="vaše zkopírovaná adresa zvuku"></audio>
```

```
<audio controls src="https://www.freesoundeffects.com/files/mp3_466160.mp3"></audio>
```

Využijeme HTML tag audio (podobně jako tag img, jen připsíme uzavírající tag </audio>).

Atribut src = vložíme URL adresu zvuku

Atribut controls = je-li přítomen, zobrazí se Vám přehrávač zvuku, není-li, přehrávač se schová.

Chceme-li, aby se zvuk spustil sám, a přitom nebyl vidět přehrávač, zapíšeme to takto:

```
<audio autoplay src="https://www.freesoundeffects.com/files/mp3_466160.mp3"> </audio>
```

Vynecháme atribut controls a přidáme atribut autoplay. Chceme-li, aby zvuk běžel ve zvukové smyčce, přidáme ještě atribut loop.

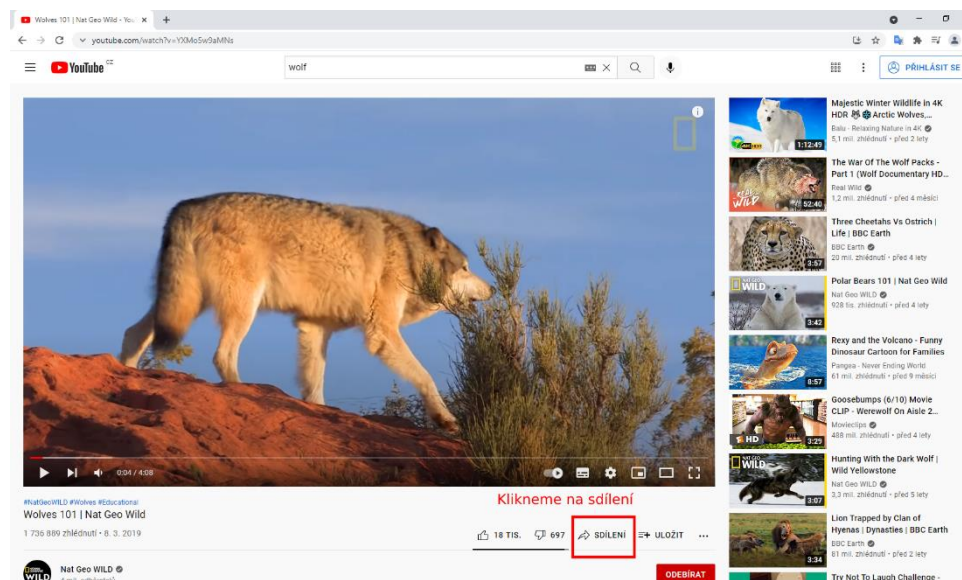
```
<audio autoplay loop src="https://www.freesoundeffects.com/files/mp3_466160.mp3"> </audio>
```

Pro následující čas však nebudeme chtít, aby nám vlk pořád vyl, proto vrátíme původní kód s přehrávačem.

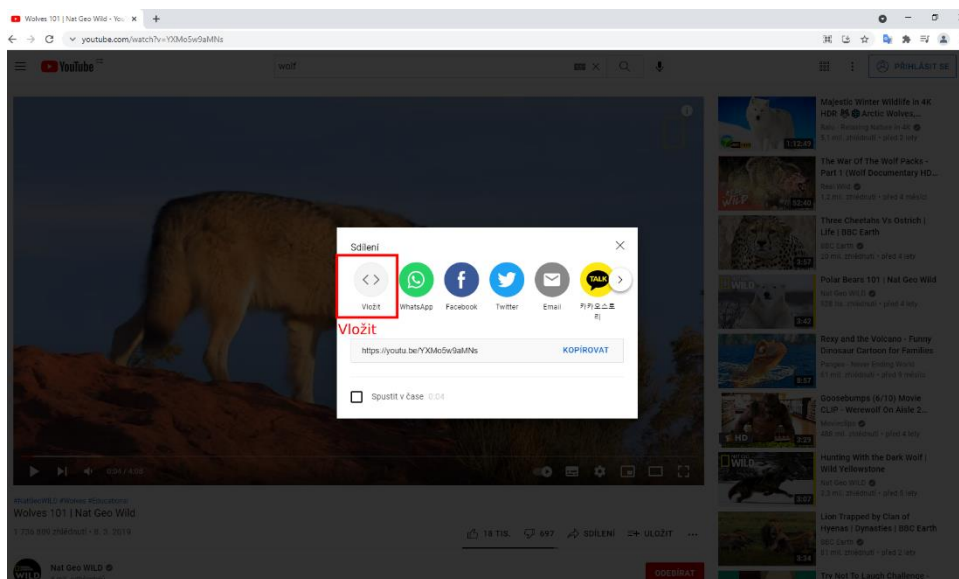
```
<audio controls src="https://www.freesoundeffects.com/files/mp3_466160.mp3"></audio>
```

Embedovaný obsah (video, iframy)

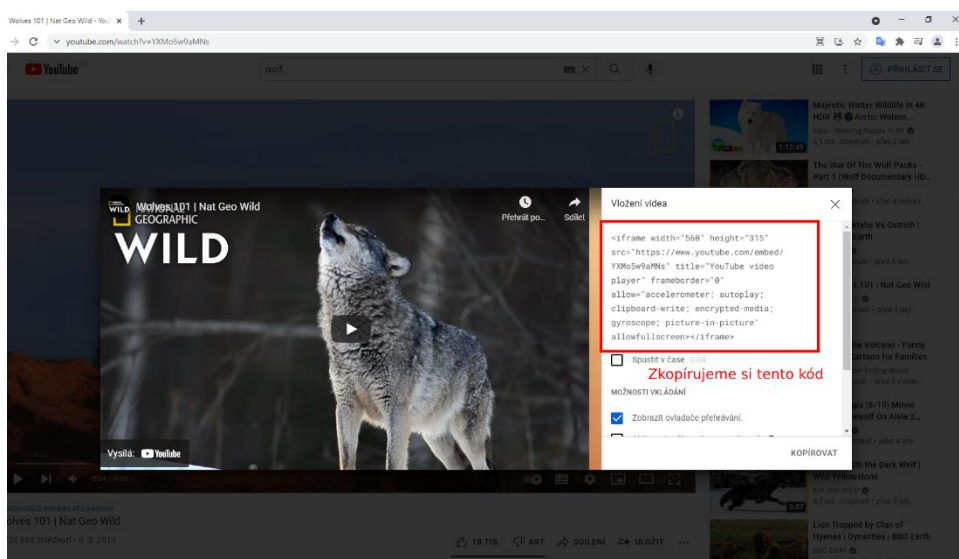
Twine také umožňuje vkládat embedy, např. Youtube videí. Můžeme si zkusit vložit do našeho příběhu v Twinu krátký záběr [z dokumentu National Geographic Wild](#).



Obrázek 44



Obrázek 45



Obrázek 46

Kód

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/YXMo5w9aMNs"
title="YouTube video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-
write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

si následně nakopírujete do pasáže DruhaPasaz.

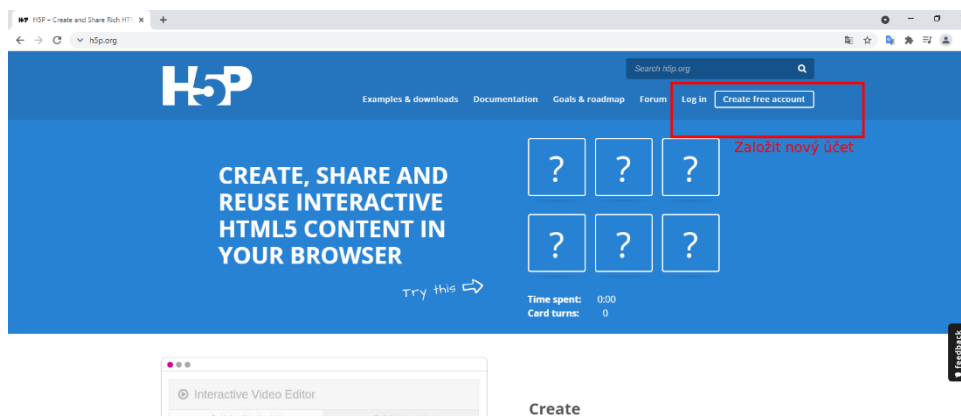
Podobně můžeme vložit například [heslo Vlk](#) z Wikipedie. Využijeme přitom struktury předchozího kódu. Stačí nám ponechat atributy width a height, které si patřičně nastavíme, atribut src naplníme URL adresou hesla z Wikipedie

```
<iframe width="800" height="800" src="https://cs.wikipedia.org/wiki/Vlk"></iframe>
```

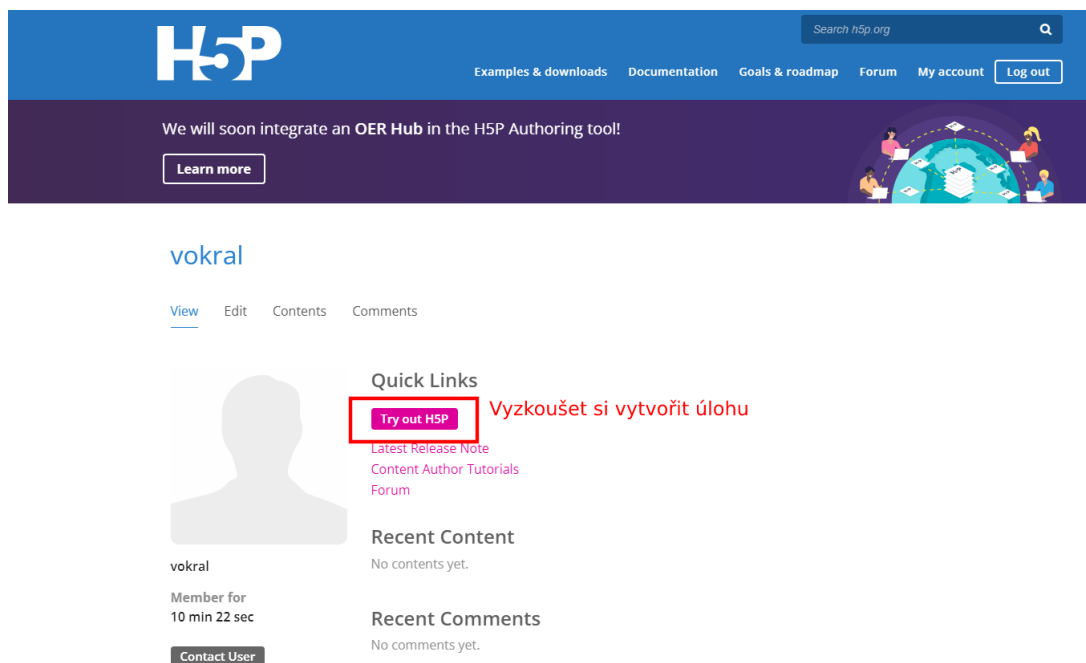
Tímto způsobem můžete tedy vkládat jakoukoliv stránku, opět je však třeba dbát autorského zákona a iframů využívat s rozumem.

Podobným způsobem můžete vkládat i H5P úlohy. H5P můžete vyzkoušet na adrese h5p.org. H5P nabízí zdarma jenom některé úlohy. Abyste mohli využít celý potenciál tohoto nástroje, musíte si buď zaplatit serverové uložení h5p.com, kde se úlohy budou ukládat (možné vyzkoušet na 30 dní zdarma), nebo pokud Váš knihovní web běží na Wordpressu či Drupalu, je možné stáhnout si v rámci těchto CMS plugin H5P, který je zdarma. H5P se tedy jako takové neplatí, platí se za místo, kde jsou úlohy uloženy.

Pro demonstraci toho, jak se úlohy vkládají, si teď můžeme vyzkoušet založit účet na h5p.org

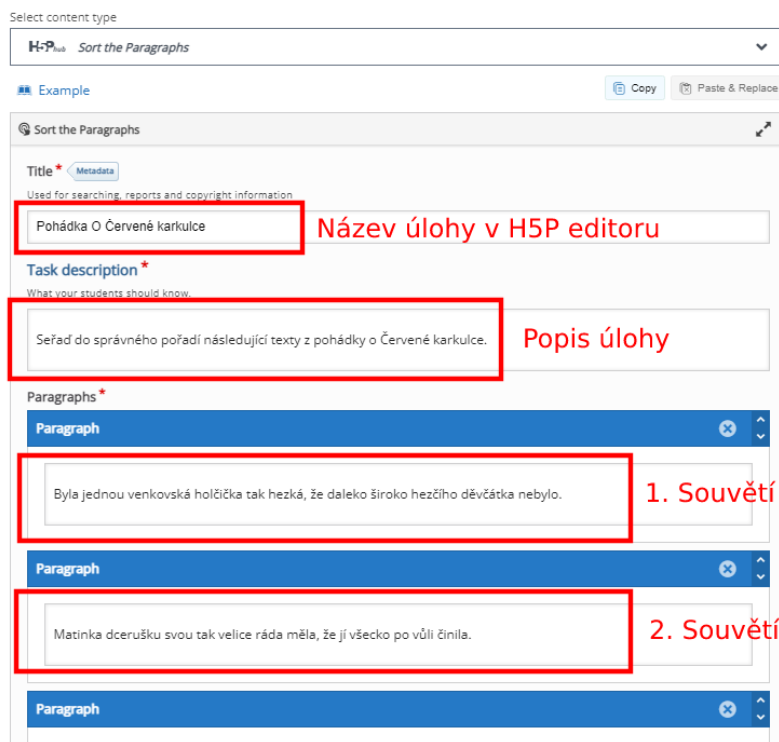


Obrázek 47



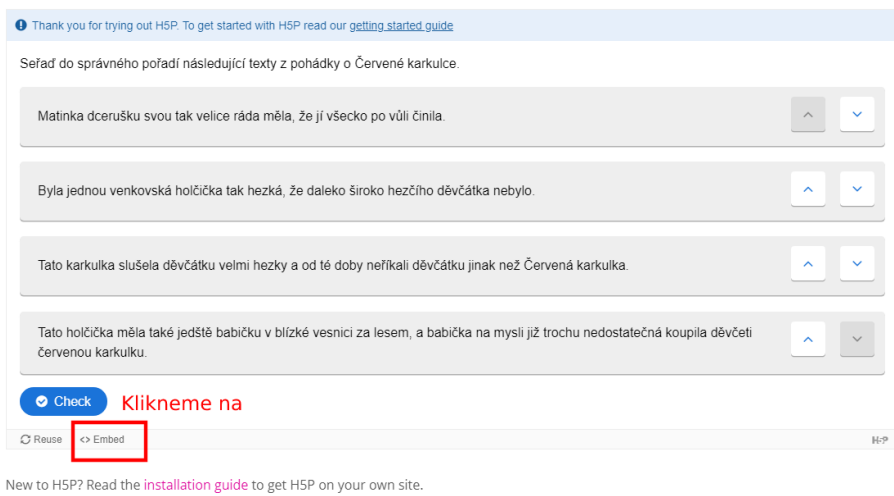
Obrázek 48

Vybereme si úlohu Sort the Paragraphs. Čtyři odstavce naplníme prvními čtyřmi souvětími z pohádky O [Červené karkulce](#).



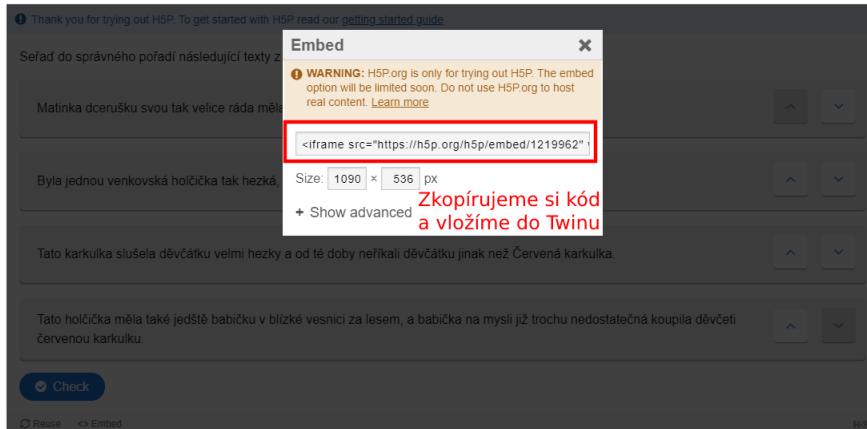
Obrázek 49

Úlohu uložíme a následně ji můžeme embedovat do svého příběhu v Twinu.



Obrázek 50

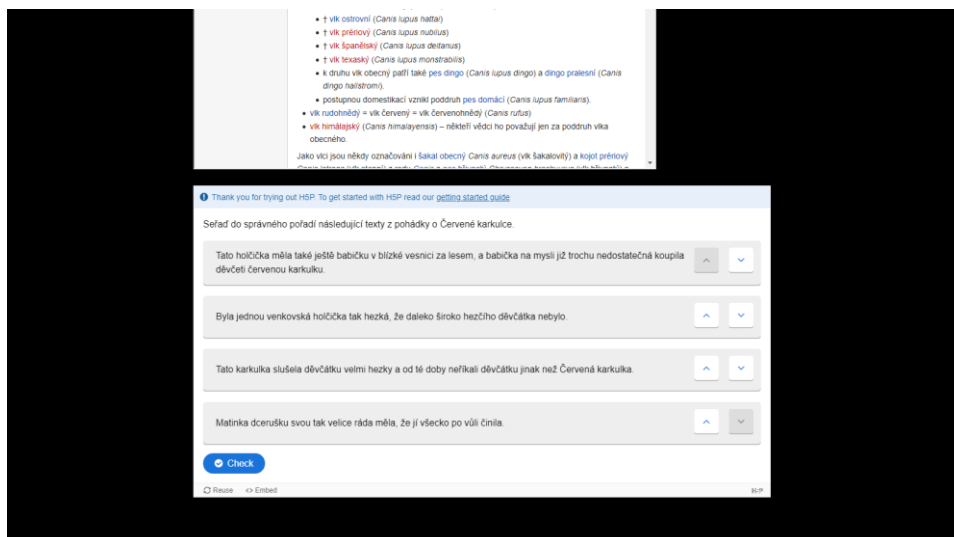
Stejně jako v případě Youtube videa si zkopírujeme kód a vložíme ho do Twinu.



New to H5P? Read the [installation guide](#) to get H5P on your own site.

Obrázek 51

Výsledek po spuštění příběhu v prohlížeči bude vypadat následovně.



Obrázek 52

Proměnné, podmínky a další makra

Vytvoříme si další pasáž, kde si ukáže práci s proměnnými. Do pasáže DruhaPasaz vložíme link `[[Práce s proměnnými.->Prom]]`. Spustíme novou pasáž Prom.

Proměnné jsou úložiště, kam můžeme vkládat např. text, číslo, boolean hodnotu (True/False).

Proměnné se v Twinu vyskytují ve dvou druzích: globální a lokální.

Globální proměnná platí v rámci celého příběhu a zapisuje se následovně:

`$Název proměnné` (znak dolaru značí, že se jedná o globální proměnnou)

`$globalniPromenna`

Lokální proměnná platí pouze v rámci dané pasáže, kde se proměnná definuje:

[(replace: ?cli2)][Vzal sis meč. (set: \$mec to true)]

(replace: ?cli2)[Makro, kterým zakryjeme druhou možnou volbu prázdným obsahem, viz prázdné hranaté závorky.

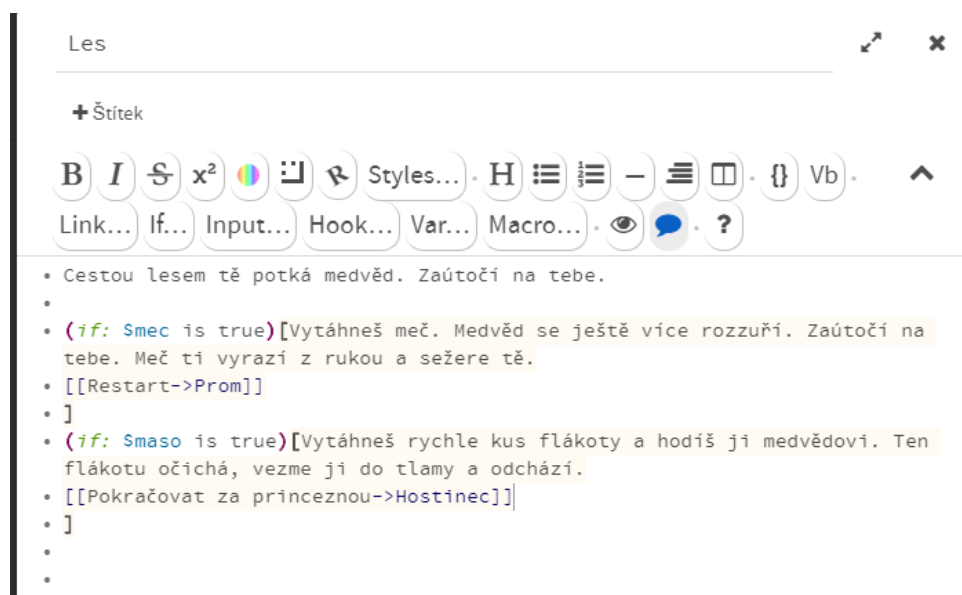
Vzal sis meč. (set: \$mec to true)

Následuje samotný text, který se bude zobrazovat v prohlížeči (Vzal sis meč). Poslední částí kódu je nastavení proměnné (set: \$mec to true)

Nastavíme pomocí funkce set: proměnou \$mec na hodnotu true. Opět lze užít makra Var... v nabídce nástrojové lišty pasáže.

Ve zbytku kódu jsou poté dva linky na dvě různé pasáže: Les a Cesta. Tyto pasáže nám umožňují rozvést náš příběh do dvou možných průchodů. Průchod příběhem, v němž se hráč vydá buď lesem, nebo cestou (silnicí). Zde tedy můžeme vnímat aplikaci nelinearity.

Stejným způsobem lze interpretovat i druhý kód, akorát musíme dávat pozor, že tentokrát pracujeme s hookem cli2 a proměnnou \$maso.



Obrázek 54

V pasáži Les si následně můžeme vyzkoušet, jak naše předchozí volba (meč/maso) má vliv na další vývoj příběhu. Můžeme si tak vyzkoušet druhý důležitý prvek Twinu, a tím je interaktivita. Zde využijeme podmínky if (opět lze využít makra If... v nástrojové liště pasáže).

(if: podmínka)[*Toto se stane, pokud je podmínka naplněna.*]

(if: \$mec is true)[Vytáhneš meč. Medvěd se ještě více rozzuří. Zaútočí na tebe. Meč ti vyrazí z rukou a sežere tě.]

Pokud jsme si vzali meč (výraz *\$mec is true* je vyhodnocen jako pravdivý), rozzuříme medvěda a příběh pro nás končí.

[[Restart->Prom]]

V příběhu se můžeme vrátit a zvolit jiná rozhodnutí.

Pokud jsme si vzali maso (výraz `$maso is true` je vyhodnocen jako pravdivý), medvěda ukojíme fláкотou a můžeme pokračovat v cestě.

Pokud zvolíme v předchozí pasáži Prom pasáž Cesta, medvěda vůbec nepotkáme, protože se vydáme hlídanou cestu, a tak můžeme vesele pokračovat v cestě za princeznou.

Cesta

+ Štítek

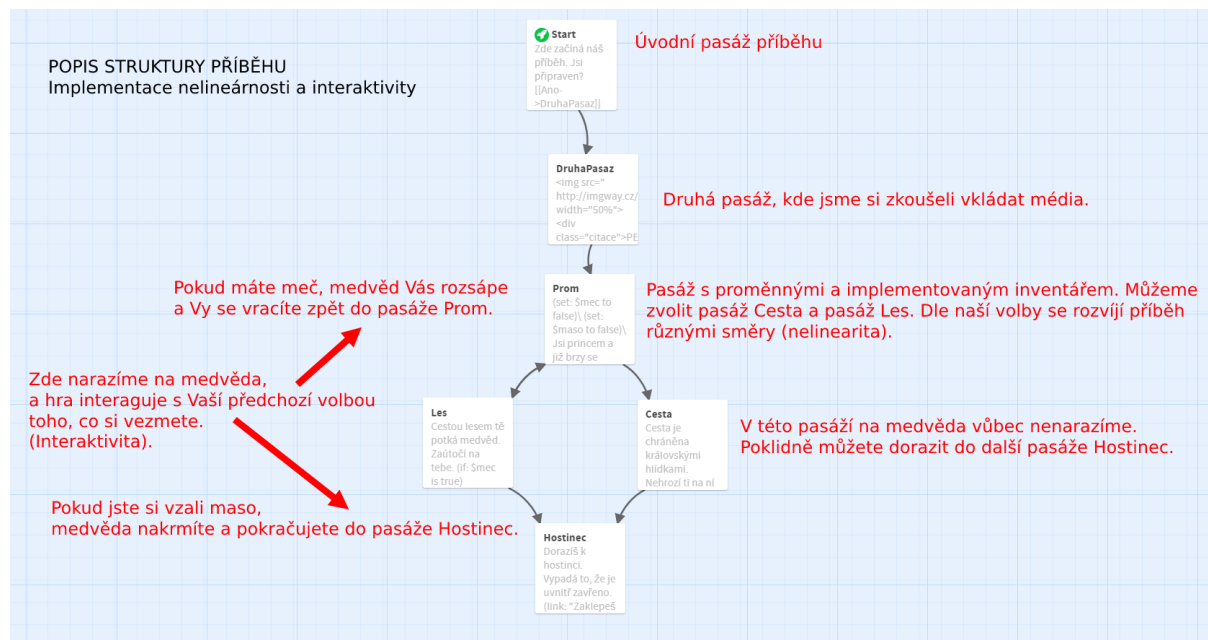
B I ~~ABC~~ x² Styles... H Vb. ^

Link... If... Input... Hook... Var... Macro... ?

- Cesta je chráněna královskými hlídkami. Nehrozí ti na ní žádné nebezpečí. Vesele pokračuješ v cestě za princeznou a drakem.
-
- `[[V dálce vidíš nějakou chalupu.->Hostinec]]`

Obrázek 55

Tímto tedy můžeme větvit náš příběh, kdy se průběh příběhu liší podle toho, kam se hráč vydá a co si vezme s sebou za předměty. Níže můžete vidět souhrnný přehled struktury našeho příběhu.



Obrázek 56

Ukázali jsme si tedy, jak můžeme pracovat s proměnnými a makry click, replace, var (set) a if. Seznam dalších maker naleznete pod položkou Macro... v nástrojové liště pasáže nebo v [dokumentaci k Harlowe](#).

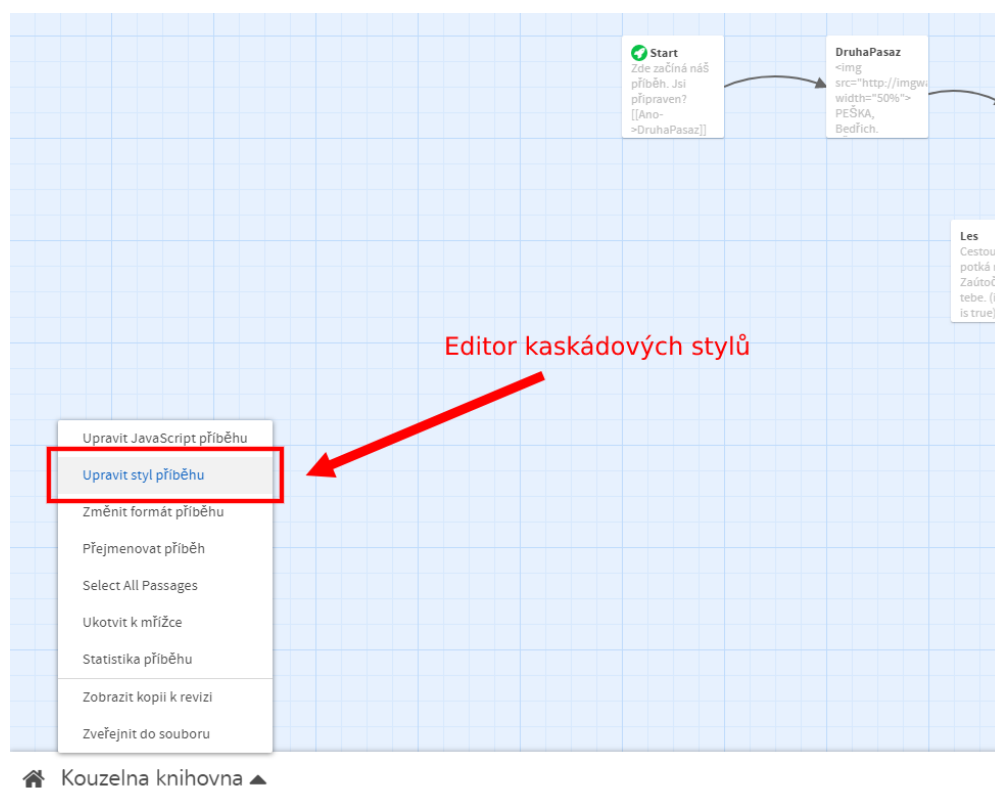
Pro vytvoření rozvětveného příběhu v Twinu však práci s proměnnými a makry (click:), (replace:) nutně nepotřebujeme. Pokud chceme však používat inventář, na základě něhož se nám příběh bude odvíjet, je třeba se naučit základní práci s proměnnými (set makra) a podmínkami (if makra). Bez proměnných můžeme vytvořit nelineární příběh tím, že vkládáme do jedné pasáže více linků na další různé pasáže, které budou mít odlišný obsah a vývoj děje, např. viz pasáž Prom a dva různé možné směry příběhu: pasáž Cesta a pasáž Les.

Již tedy máme dostatek znalostí, abychom se mohli pustit do vytváření vlastních příběhů.

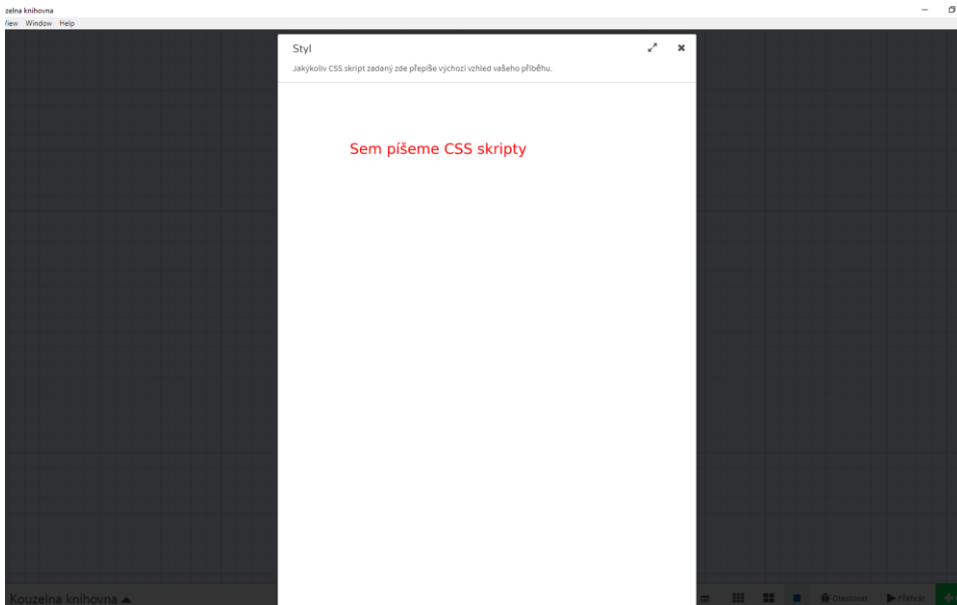
5 Úprava vzhledu

Teď si řekneme něco o tom, jak můžeme upravovat vzhled našeho příběhu. K tomu nám budou sloužit kaskádové styly. HTML tagy určují, co daný element na stránce je (např. tag <h1>Ahoj</h1> říká, že text “Ahoj” je nadpis. Kaskádové styly nám pak určují, jak daný nadpis (obsah tagu <h1>) bude vypadat.

Otevřeme si v Twinu editor kaskádových stylů.



Obrázek 57



Obrázek 58

Ukážeme si, jak lze ovlivňovat základní prvky vzhledu našeho příběhu.

Budeme například chtít, aby pozadí našeho příběhu vyplňoval obrázek knihovny. Najdeme si tedy obrázek knihovny, např. obrázek [Kongresové knihovny v DK MZK](#). Obrázek si vyřízneme a uložíme do svého úložiště na [imgway.cz](#)

Kód v Twinu:



Obrázek 59

Pokud chceme měnit pozadí, u příběhu musíme zvolit element (také se můžete setkat s názvem selektor), který chceme upravovat, v tomto případě jím je celý příběh – tw-story (ovlivníme tak vzhled všech pasáží v příběhu). Do složených závorek viz {} (na české klávesnici zapíšeme pomocí pravého altu + b/n) poté vkládáme požadované CSS elementy. Jejich [přehled najdete zde](#).

Důležitá část z kódu na obrázku 58 je pro nás především:

`background-image: url("http://imgway.cz/v/8QoK.jpg");` //Vloží na pozadí náš obrázek kongresové knihovny

`background-size: cover;` //Obrázek pokryje celé pozadí

`font-family: "Garamond";` //Text bude mít font Garamond

Výstup by měl vypadat nějak takto:



Obrázek 60

Teď bychom chtěli, aby Kongresová knihovna byla jenom na pozadí příběhu, zatímco obsah jednotlivých pasáží měl jiný podklad.

Kód v Twinu:

```
Styl
Jakýkoliv CSS skript zadáný zde přepíše výchozí vzhled vašeho příběhu.

tw-story {
  background-position: center;
  background-attachment: fixed;
  background-image: url("http://imgway.cz/v/8QoK.jpg");
  background-size: cover;
  font-family: "Garamond";
}

tw-passaje {
  width: 900px;
  background-color: black;
  align-self: center;
  color: white;
  padding: 40px;
}
```

Obrázek 61

Abychom upravovali samotný obsah pasáží, napíšeme `tw-passaje` (element pasáží) a opět píšeme požadované vlastnosti do složených závorek.

`width: 900px;` //nastaví šířku pasáže na 900 pixelů

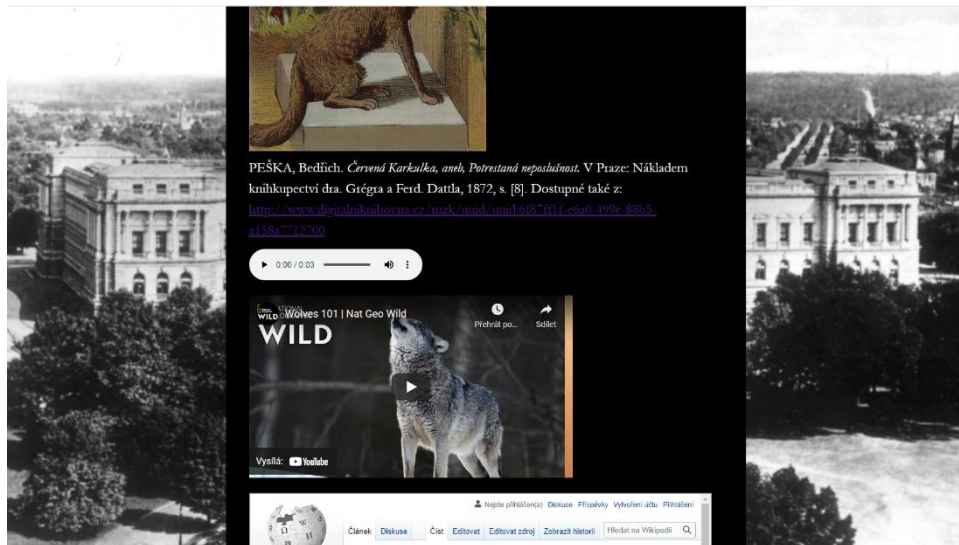
`background-color: black;` //pozadí pasáže bude černou barvou

`align-self: center;` //pasáž bude na středu obrazovky

`color: white;` //text bude bílý

padding: 40px; //vnitřní obsah pasáže bude od okrajů pasáže vzdálen 40 pixelů

Následný výstup by měl vypadat takto:



Obrázek 62

Podobně upravujeme vzhled twinových linků

```
tw-link {  
  color: green;  
}  
tw-link:hover {  
  color: yellow;  
}
```

Obrázek 63

Zapíšeme element tw-link a do složených závorek vlastnosti, které chceme danému elementu přiřadit. V tomto případě měníme barvu linků.

```
tw-link:hover {  
  color: yellow;  
}
```

Tento kód po najetí myši na link změní barvu link ze zelené na žlutou.

A ještě si ukážeme poslední zápis v CSS. Tentokrát budeme chtít, aby jedna konkrétní pasáž měla jiné příběhové pozadí než ostatní. Dejme tomu, že budeme chtít přidat pozadí k pasáži Les.

Například budeme chtít vložit [tento obrázek](#). Obrázek si stáhneme a vložíme do svého úložiště médií.

```
tw-story[tags="les"]{
  background-image: url("http://imgway.cz/v/8QoW.jpg");
  background-size: cover;
  background-position: center;
  background-attachment: fixed;
}
```

Obrázek 64

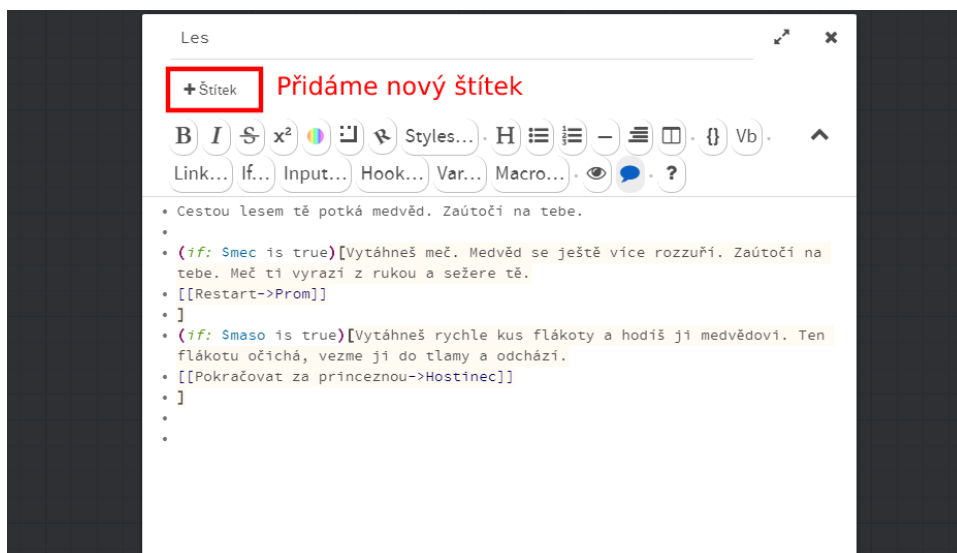
Postupujeme stejně jako v případě úpravy pozadí celého příběhu. Co se mění, to je část za elementem tw-story

[tags="les"]

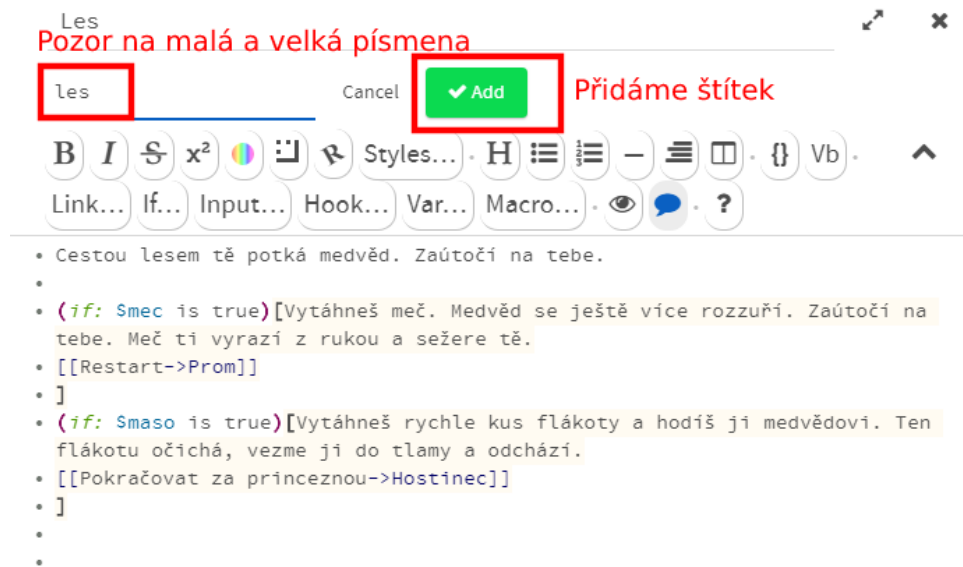
Tags je v překladu štítek a slouží nám v CSS jako indikátor jedinečnosti daného CSS skriptu.

tags="identifikátor CSS kódu"

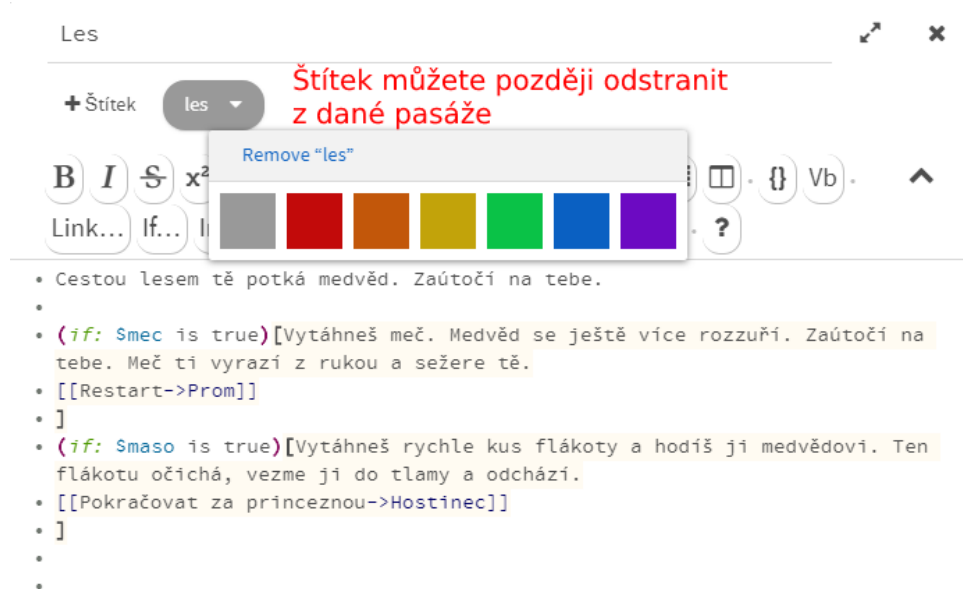
My si daný kód pojmenujeme jako "les". Následně se přesuneme do pasáže Les a přidáme k této pasáži nový štítek les viz obrázky níže



Obrázek 65

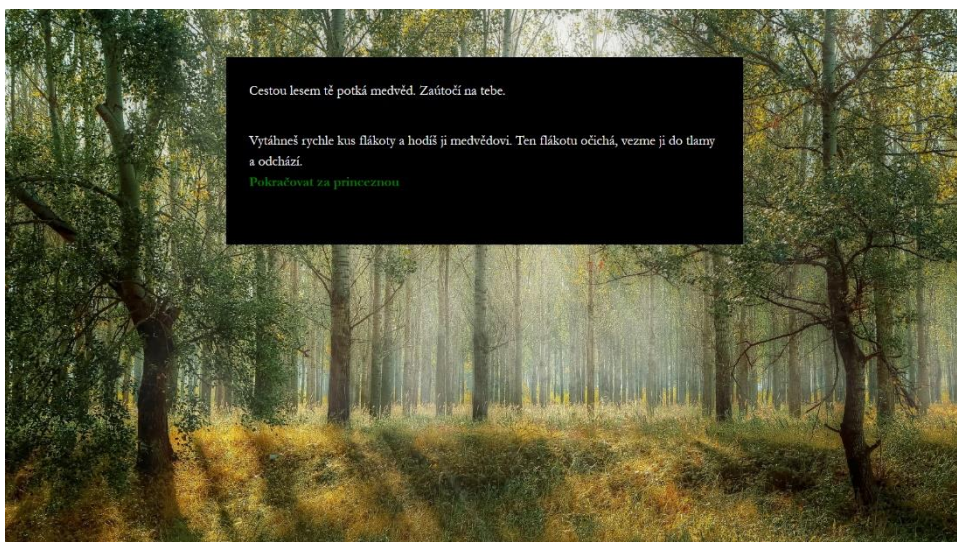


Obrázek 66



Obrázek 67

Výsledkem bude, že daná pasáž Les bude mít odlišné pozadí od ostatních pasáží, viz



Obrázek 68

Tímto končíme náš letmý pohled do nástroje Twine. Teď je již řada na Vás, abyste si zkusili v Twinu něco vytvořit. Využít můžete rozšiřující materiály na konci tohoto návodu. Doporučujeme především odkazované video tutoriály, kde je vše, co jsme si dnes ukázali, podrobně vysvětleno. Nebojte se využívat také dostupné dokumentace, pokud byste chtěli využívat ještě jiné funkce Twinu, které jsme si v tomto kurzu neukázali.

6 Úloha

Zkuste si vytvořit velmi jednoduchý příběh s použitím digitálního kulturního dědictví. Výsledný příběh by měl obsahovat alespoň 5 pasáží (místností), možnost volby průchodu (rozvětvení příběhu dle volby hráče), digitalizované materiály. Grafickou stránku příběhu řešit nemusíte, pokud se Vám však bude zdát úkol příliš jednoduchý, můžete si vyzkoušet použít kaskádové styly. Podobně nemusíte ani využívat práci s proměnnými, pro účely úkolu můžete použít rozvětvení příběhu pomocí více odkazů na více alternativních cest.

Příběh nutně nemusí být fiktivním narativem, můžete například vytvořit medailonek oblíbeného spisovatele, krátkou vzdělávací lekci na jakémkoliv téma apod. Především tvořte takový obsah, který Vás zajímá, baví nebo víte, že ho můžete využít ve své knihovně.

Termín fakultativní konzultace: 9. 11.

Termín odevzdání úlohy: 13. 11. včetně

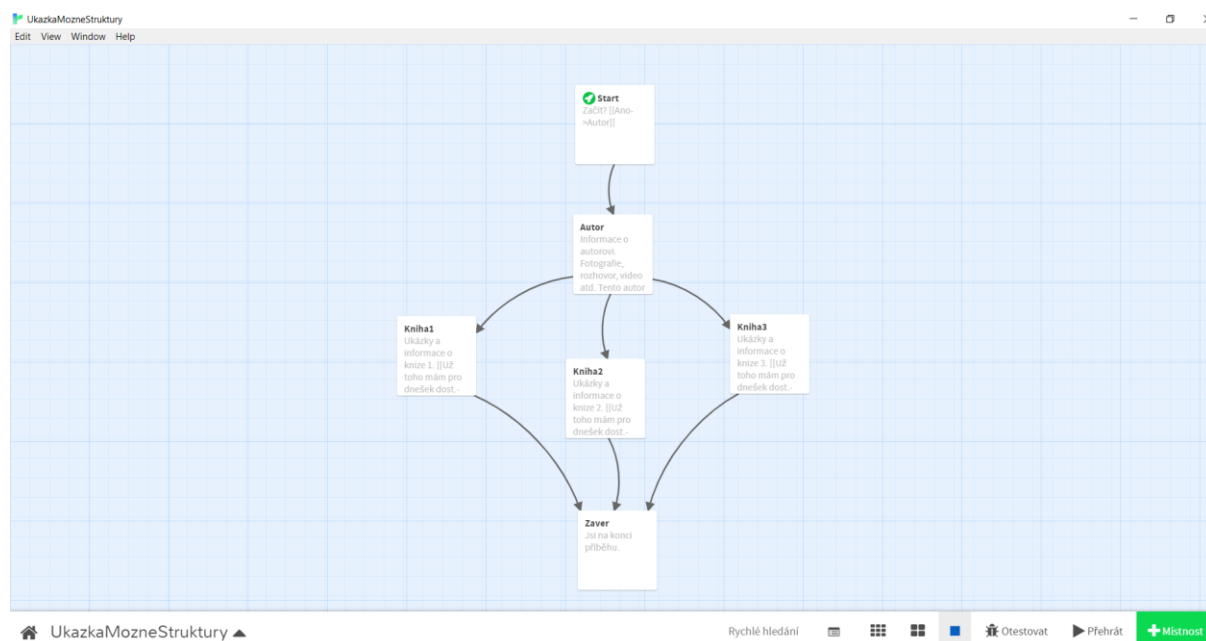
Výsledné HTML soubory, prosím, odevzdejte do složky [na tomto sdíleném disku](#). Do složky Dopoledne, nebo do složky Odpoledne, v závislosti na tom, které části online semináře se dne 16. 11. zúčastníte.

Soubor, prosím, pojmenujte ve formátu *Jmeno_NazevMaterialu.html*, např. Vokral_Kouzelná_knihovna.html

Pokud by došlo k tomu, že má někdo stejné příjmení, připojte i křestní jméno. VokralJan_Kouzelná_knihovna.html

Na disku máte **k dispozici ukázkový příklad viz Kouzelná_knihovna_UkazkovyPříklad.html**. Jedná se o příběh, jehož obsah odpovídá průběhu práce v tomto manuálu, proto si ho můžete zkusit importovat do Vašeho Twinu a podívat se na různé zápisy kódů.

Také máte na daném sdíleném disku k dispozici soubor **UkazkaMozneStruktury.html**, kde je Vám naznačeno, jak můžete například pojmout zpracování materiálu o nějakém vybraném spisovatel. V takovém případě nemusíte vůbec využívat proměnné a vystačíte si s rozvětvením průchodu pomocí tří linků (Kniha1, Kniha2, Kniha3) v jedné pasáži Autor.



Obrázek 69

Společně se nad výstupy sejdeme 16. 11., kde si navzájem nasdílíte, jak se vám s Twinem pracovalo. Každý účastník semináře by měl krátce prezentovat své zkušenosti s tvorbou (cca 5 minut).

Těšíme se na setkání s Vámi.

7 Rozšiřující materiály

Online výuková videa

Videa někdy řeknou mnohem více než tisíce slov. Doporučujeme Vám tyto playlisty z Youtube kanálu [Dana Coxe](#).

[Úvod do Twinu](#)

[Prohloubení úvodních znalostí](#)

[Pokročilé možnosti Twinu](#)

Další playlist, který Vám můžeme doporučit, je úvod do Twinu z Youtube kanálu [DigitalExposureTV](#).

[Twine pro začátečníky](#)

Referenční materiály

Následující materiály jsou dokumentacemi k Twinu a formátu Harlowe. Kdykoliv potřebujete vyhledat nějakou funkci či řešení v Twinu, můžete se obrátit na následující dvě referenční příručky.

“Kuchařku” pro Twine můžete nalézt na [tomto odkazu](#).

Podrobnou dokumentaci přímo k formátu Harlowe nalezne [zde](#).

Další referenční materiály

Knihovna [HTML tagů](#).

Knihovna [CSS elementů](#).

[Harlowe Audio Library \(HAL\)](#) – pro pokročilou práci se zvukem v Twinu doporučujeme nainstalovat HAL. Postupujte dle návodu dostupném na odkazovaném zdroji.

Chcete vytvářet úlohy v rámci Twinu? Využijte embedu úloh z [H5P](#).

Pro základy práce s HTML a CSS doporučujeme navštívit stránku [Jak psát web](#).

[Základní fonty písma](#).

Jaké jednotky k zápisu velikosti elementů můžete v CSS používat [najdete zde](#).

Kam pro inspiraci?

Můžete se podívat na mezinárodní databázi příběhů vytvořených v Twinu.

[The Interactive Fiction Database](#)

V rámci projektu **Humanitní vědy dokořán** vzniká na Katedře informačních studií a knihovnictví FF MUNI web, jehož obsah ukazuje, jak lze Twine zkombinovat s digitálním kulturním dědictvím a vytvářet tak digitální vzdělávací zdroje.

Web výstupů projektu [Humanitní vědy dokořán](#)

Může se hodit při psaní kódu

Klávesové zkratky pro českou klávesnici

` (alt + 96)

{ } (pravý alt + b/n)

[] (pravý alt + f/g)

-> (spojovník a pravý alt + špičatá závorka)

| (pravý alt + w)

\$ (pravý alt + ;)