

1Prim 6 Button Ad Poster

GETTING STARTED

1) Create your own control texture. This is the texture that contains the the buttons for the user to press. Unfortunately I can't do this for you. After all I don't know what text you want on your buttons, but I can get you started you can download a template here:

<https://www.box.com/s/5hudubbitsxvy11urbop>

Some guidelines for the control texture:

- the texture should be 501x700 pixels
- the buttons need to be 100 pixels high and 167 pixels wide covering the bottom 200 pixels
- the upper part of the image should have a frame of about 30 pixels wide.
- the image should be saved as a .png or .tga file. Only these types of files support transparent pixels.

2) Load the control texture into the contents of the 1Prim 6 button Ad poster

3) Load the destination or advertising texture into the poster. (if it is not part of the control texture)

4) Load any Notecards, Landmarks or other objects you want to give away.

5) Edit the "Config" notecard to define what each of the 6 buttons should do and display the textures you want shown.

"Config" NOTECARD commands.

- commands have at least 2 parts separated by the | (vertical bar) character. on a QWERTY keyboard, press <shift> \
- the commands listed below will have be show as Command | [parameter] No spaces are needed in the config file you create UNLESS the space is in the name of the object.
- anything in [] (square brakets) should be replaced with your information
- commands are case sensitive
- items and LM names are case sensitive. Tip: right click on the item, select "rename", press Ctrl-C. move to the note card line and press Ctrl-V.

starting a line with // makes the line a comment.. anything on this line is ignored

Poster Commands:

=====

Title | <[RGB vector]> | [One line of floating text above the poster]

Title will display a floating line of text above the poster.

For more information on the RGB vector see http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_Color

only one Title command is supported. if you have more than one in the Config NC

then only the last one will be displayed.

example:

Title|<1.0, 0.0, 0.0>|This is a RED title

CtrlTexture | [texture name]

CtrlTexture will set the Image on the front face of the poster. This should be the Control Texture you created with the buttons at the bottom. If you leave a transparent area at the top you can change the displayed image at will or set the poster to cycle through multiple images at one minute intervals

Display | [texture name]

Display loads the Image you wish to show inside the frame of the Control Texture. you may have as many Display commands as you like. The poster will cycle through all of them at one minute intervals

Button Commands:

=====

Add any combination of 6 commands. One for each of the buttons, . The commands are divided up by type. Speaking, Giving items, and Teleporting. Note SL imposes several limitations to how an object can teleport a resident. The telporter pad will only teleport the resident within the Sim that the poster is located. to Teleport to another Sim the poster needs to say a SLurl in the Local chat window which the resident will then need to click.

//Speaking:

Say | [This is what the button should say in local]

Whisper | [This is what the button should whisper. only AVI's close to the poster will hear it]

IM | [This is what should be IM'ed to the person who Touched the button. Note: this appears in the local chat window.]

The above does just what you think it does. whatever is after the the vertical bar appears in the local chat window. the only different between the 3 commands is who hears it. IM only lets the resident who touched it hear, Whisper only residents close to the poster can hear. For Say anyone in the normal hearing distance of the poster can hear.

Example:

Say|Hello welcome to my wonderful Sim.

Group|[your welcome invitation]

This command will say your welcome invitation followed by " Please click the link in your history window (ctrl-H) [Grouplink]"

example:

Group | Thank you for your interest in our group.

will say in local:

Thank you for your interest in our group. Please click the link in your history window (ctrl-H)
<Group Link To Click>

//Giving:

Give | [Item in poster inventory]

Give, gives the object named to the user. be sure that the object is copiable otherwise only the first resident to touch this button will get the object.

NC | [Note card in inventory]

LM | [Landmark in inventory]

LM and NC are similar to Give, the only difference is that the script will Test the object to make sure it is a Landmark or a Notecard.

//Teleporting

TP | [Landmark in inventory] | <Relative Pad coordinates>

TP | <[coordinates]> | <Relative Pad coordinates>

TP will rez a Teleporter pad, that will teleport the resident to the Landmark/Coordinates when he sits on the pad. The pad will return the poster after Teleporting and derez about one minute later. Both the LM and the coordinates must be in the same Sim as the poster.

The relative Pad coordinates are relative the the center of the poster.

Tip: I recommend using <0.8, 0.0, -DeltaZ> to determine DeltaZ move the poster down so that the center of XYZ handles are level with the floor. Write down the Z coordinates. move the poster up to the

desired height. Write down this Z coordinate subtract the 2 then subtract 0.075 which is half the height of the Teleporter pad. example: floor is at 74.40 desired height is 75.70.

$$75.70 - 74.40 - 0.075 = 1.375$$

Which would make the Relative Pad coordinates: <0.8, 0.0, -1.375>

Say | [your text containing an SLurl]

IM | [your text containing an SLurl]

Whisper | [your text containing an SLurl]

These SLurl's may be in a different sim, just be aware that this just displays a link in Local chat the user will then have to click on it.

One way to get the SLurl is to:

- Right Click on the desired LM,
- select "About Landmark"
- click on the Map button,
- click the copy SLurl button,
- in the Config NC press Ctrl-V

The following is a sample Config:

```
// This is a comment line.
```

```
// set the floating text to "1Prim Sim advertising Poster"
```

```
Title|<1.0, 1.0, 0.0>|1Prim Sim advertising Poster
```

```
//Load the following images
```

```
CtrlTexture|1PrimAdBoard
```

```
Display|My first Texture
```

```
Display|My second Texture
```

//Configure the 6 buttons

Give|1Prim6Button Poster Manual

Say|Sample of Say command

IM|Sample IM to AV who touched this button

NC|Config

Group|Welcome to our group.

TP|<10,20,30>|<0.8,0.0,-2.5>

1Prim Werbeposter mit 6 Knoepfen GEBRAUCHSANLEITUNG

1 Prim Werbeposter mit 6 Knöpfen

START

1) Erstelle deine eigene Kontrolltextur. Diese Textur beinhaltet die Knöpfe, die der Nutzer drücken kann. Leider kann ich das nicht für dich machen, da ich nicht wissen kann welchen Text du auf deinen Knöpfen haben willst. Aber als kleine Hilfestellung kannst du ein Template zur Erstellung der Textur hier downloaden:

<https://www.box.com/s/5hudubbitsxvy11urbop>

Ein paar Richtlinien zur Kontrolltextur:

- die Textur sollte eine Größe von 501x700 Pixel haben
- die Knöpfe müssen 100 Pixel hoch und 167 Pixel breit sein und die unteren 200 Pixel des Posters abdecken
- der obere Teil der Textur sollte einen Rahmen von ca. 30 Pixel aufweisen
- das Bild muss entweder als .png oder .tga Datei abgespeichert werden. Nur diese Dateitypen unterstützen transparente Pixel.

2) Lade die Kontrolltextur in den Inhalte-Ordner des Werbeposters.

3) Lade die Orts- oder Werbetextur in den Inhalte-Ordner des Posters (sofern sie nicht Bestandteil der Kontrolltextur ist)

4) Lade alle Notizkarten, Landmarken oder andere Objekte, die du als Give-Away integrieren willst in den Inhalte-Ordner des Posters

"Config" Notizkarte Kommandos

- die Kommandos bestehen aus zwei Teilen, die durch | (Trennstrich) getrennt sind. Auf einer QWERTY-Tastatur muss man dafür <shift> \ drücken

- die weiter unten genannten Kommandos werden nach folgender Syntax geschrieben: Kommando | [Parameter] (in der "Config" Notizkarte sollen keine Leerzeichen innerhalb der Syntax vorkommen, SOFERN diese nicht innerhalb des Namens eines Objekts vorkommen.

- alles in [] (eckigen Klammern) sollte mit deinen spezifischen Daten ersetzt werden

- alle Kommandos müssen korrekt (Groß - und Kleinschreibung!) sein

- auch bei den Namen von Objekten oder Landmarken ist auf eine korrekte Groß- und Kleinschreibung wert zu legen. Tipp: mach einen Rechtsklick auf das jeweilige Objekt, wähle "Umbenennen" aus und drücke die Tastenkombination Strg+C. Geh zu der entsprechenden Stelle in der Notizkarte and drücke Strg+V.

Beginnt eine Zeile mit // wird die Zeile als Kommentarzeile verstanden. Jeglicher Text innerhalb dieser Zeile wird ignoriert.

Poster Kommandos:

=====

Title | <[RGB Vektor]> | [eine Zeile Fließtext über dem Poster]

Der Titel wird als Text über dem Poster angezeigt.

Für weitere Informationen zum RGB Vektor empfehle ich folgenden Link:
http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_Color

Nur ein Title Kommando wird unterstützt. Sollten mehrere in der Notizkarte stehen, so wird immer das letzte abgebildet.

Beispiel:

Title|<1.0, 0.0, 0.0>|Das ist ein ROTER Titel

CtrlTexture | [Name der Textur]

CtrlTexture legt das Bild auf der Vorderseite des Posters fest.

Das sollte die Kontrolltextur mit den Buttons sein, die du nun bereits erstellt haben solltest (wie oben beschrieben). Wenn du im oberen Teil der Kontrolltextur einen transparenten Bereich gelassen hast, kannst du das dort anzuzeigende Bild mit dem nächsten beschriebenen Kommando festlegen.

Display | [Name der Textur]

Dieser Befehl lädt das gewünschte Bild, welches innerhalb der möglichen leeren Fläche der Kontrolltextur angezeigt werden soll. Man kann so viele Bilder wie man will hineinladen, indem man für jedes einzelne ein eigenes Display Kommando setzt. Das Poster wird dann immer nach einem Intervall von einer Minute das Bild wechseln.

Kommandos der Knöpfe

=====

Füge für jeden Knopf eine beliebige Kombination von 6 Kommandos hinzu. Die Kommandos sind nach Typen unterteilt. Sprechkommandos, Gegenstandskommandos und Teleportkommandos. Bitte beachte: SL birgt einige Limitationen was den Teleport von Einwohnern betrifft. So kann das Poster Einwohner nur an Orte innerhalb der SIM teleportieren, in der sich das Poster befindet. Für den Teleport in andere SIMs muss man die Sprachkommandos verwenden um eine SLurl zu posten, die der Einwohner dann anklicken muss um den Teleport zu vollziehen.

//Sprechkommandos:

Say | [Hier sollte der Text stehen den der Knopf im lokalen Chat wiedergibt]

Whisper | [Hier sollte der Text stehen, den der Knopf flüstern soll. Nur Avatare in der Nähe können es hören]

IM | [Hier sollte der Text stehen, der an die Person, die den Knopf gedrückt hat, als IM übermittelt wird. Beachte: Die Nachricht erscheint trotzdem im lokalen Chat, kann aber nur von dieser einen Person gehört werden]

Die obigen Kommandos unterscheiden sich also nur darin, wer den Text hören kann. IM schickt die Textnachricht an nur einen Einwohner. Whisper schickt die Nachricht an alle Personen in unmittelbarer Nähe und Say schickt die Nachricht an den lokalen Chat.

Beispiel:

Say|Herzlich Willkommen!

Group | [Willkommensnachricht]

Dieses Kommando wird deine Willkommensnachricht wiedergeben und dabei folgende Nachricht mitschicken:

Please click the link in your history window (ctrl-H) [Gruppenlink]

Beispiel:

Group|Danke für dein Interesse an an unserer Gruppe.

würde im lokalen Chat folgende Nachricht wiedergeben:

Danke für dein Interesse an an unserer Gruppe. Please click the link in your history window (ctrl-H) [Gruppenlink]

//Gegenstandskommandos:

Give | [Name des Gegenstands im Inhalte-Ordner des Posters]

Give gibt dem jeweiligen Einwohner einen Gegenstand. Wichtig: Der Gegenstand sollte kopierbar sein, sonst bekommt nur der erste Einwohner, der den Knopf drückt, diesen Gegenstand und alle weiter folgenden nicht mehr.

NC | [Name der Notizkarte im Inhalte-Ordner des Posters]

LM | [Name der Landmarke im Inhalte-Ordner des Posters]

NC und LM sind die gleichen Kommandos wie Give. Der einzige Unterschied: Bei der Nutzung dieser Kommandos wird das Skript überprüfen ob es sich bei dem Gegenstand auch wirklich um eine Notizkarte oder Landmarke handelt.

//Teleportkommandos:

TP | [Name der Landmarke im Inhalte-Ordner des Posters] | <relative Pad Koordinaten>

TP | <[Koordinaten] | <relative Pad Koordinaten>

TP rezzt ein Teleporter Pad, dass den Einwohner zu der Landmarke/ zu den Koordinaten teleportiert, wenn man darauf sitzt. Das Pad wird nach ca. einer Minute wieder verschwinden. Die LM also auch die Koordinaten müssen beide innerhalb der gleichen SIM sein. Die relativen Pad Koordinaten sind relativ zum Mittelpunkt des Posters.

Tipp: Ich empfehle <0.8, 0.0, -DeltaZ> zu verwenden. Um DeltaZ zu ermitteln, bewege das den Mittelpunkt des Posters auf eine Ebene mit dem Fußboden. Schreibe die Z Koordinate auf. Nun bewege das Poster zu der bevorzugten Höhe. Schreibe diese Z Koordinate ebenfalls auf. Nun subtrahiere die beiden Z Koordinaten und ziehe nochmal 0.075 ab (das entspricht der Hälfte der Höhe des Teleporter Pads).

Beispiel: Z Koordinate Fußboden = 74.40, bevorzugte Höhe = 75.70

$$75.70 - 74.40 - 0.075 = 1.225 = \text{DeltaZ}$$

Say | [dein Text der die SLurl beinhaltet]

IM | [dein Text der die SLurl beinhaltet]

Whisper | [dein Text der die SLurl beinhaltet]

Die SLurl's können in einer anderen SIM sein, beachte aber das der Nutzer den Link im Chat klicken muss um den Teleport zu vollziehen.

Ein Weg um die SLurl zu bekommen sieht so aus:

- Rechtsklick auf die Landmarke
- wähle "Landmarken-Info"

- klicke auf den Knopf "Karte"
- klicke auf den Knopf "SLurl kopieren"
- füge die SLurl in die Notizkarte ein (Strg+V)

Im folgenden eine Beispielkonfiguration

```
// Dies ist eine Kommentarzeile
```

```
// setze den Fließtext Titel auf "1Prim Werbeposter"
```

```
Title|<1.0, 1.0, 0.0>|1Prim Werbeposter
```

```
// Lade die folgenden bilder
```

```
CtrlTexture|1PrimAdBoard
```

```
Display|meine erste Textur
```

```
Display|meine zweite Textur
```

```
//Konfiguriere die 6 Knöpfe
```

```
Give|1Prim Werbeposter Manual
```

```
Say|Beispiel eines Say Kommandos
```

```
IM|Beispiel IM zu einem Avatar, der dem Knopf berührt hat
```

```
NC|Config
```

```
Group|Willkommen in unserer Gruppe.
```

```
TP|<10,20,30>|<0.8,0.0,-2.5>
```

