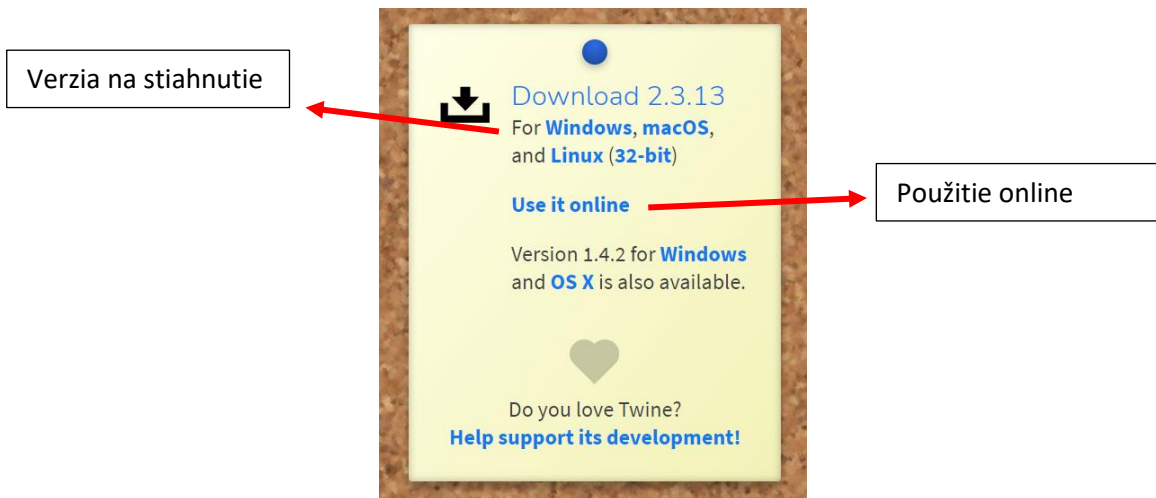
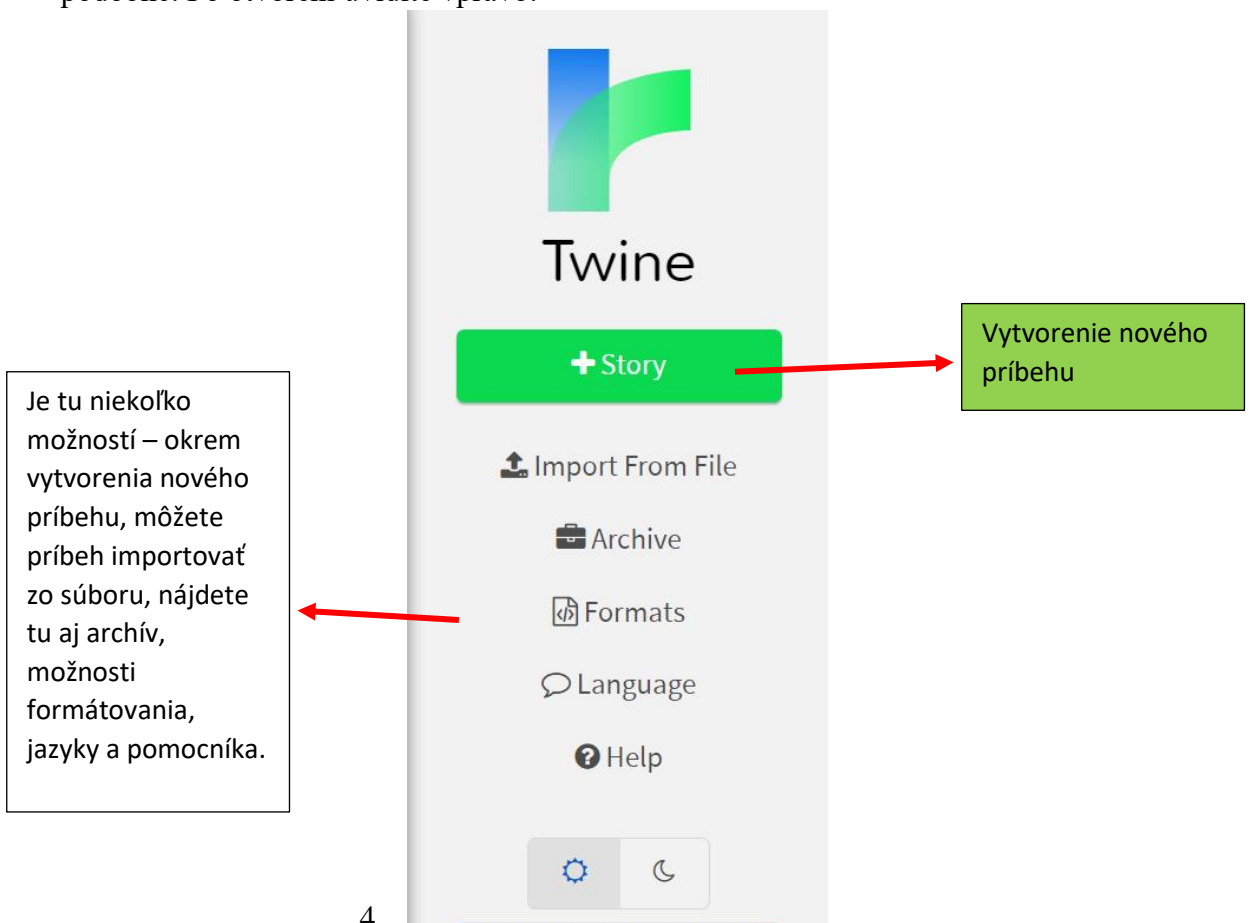


## TWINE – tutorial

1. Otvorte si stránku: <https://twinery.org/>
2. Twine môžete používať buď online, alebo si aplikáciu stiahnuť do svojho počítača.



3. Ak sa rozhodnete používať Twine online alebo si ho stiahnuť, použitie je veľmi podobné. Po otvorení uvidíte vpravo:



- 4.
5. Vytvorenie nového príbehu. Najskôr je potrebné vybrať názov príbehu:



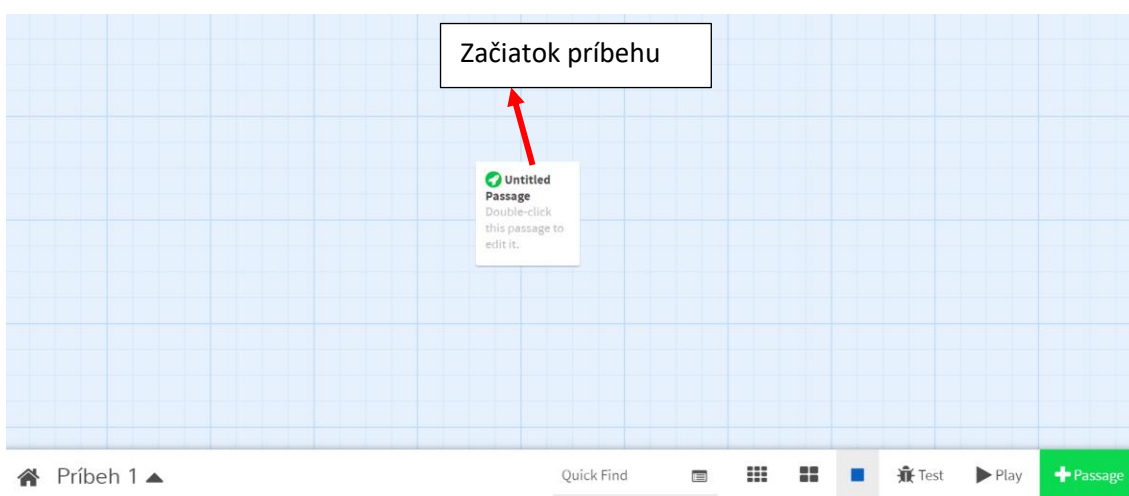
What should your story be named?  
(You can change this later.)

|

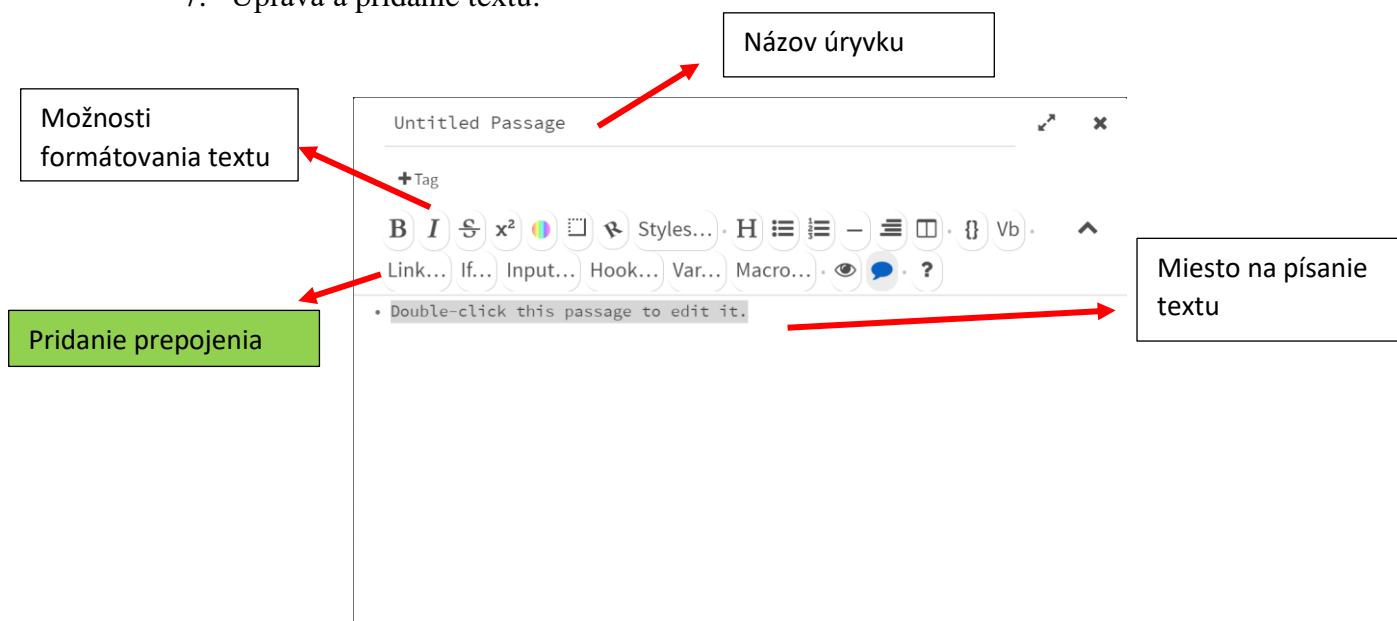
✕ Cancel

+ Add

6. Keď vložíte názov príbehu, otvorí sa Vám stránka, na ktorej budete príbeh vytvárať. Začiatok príbehu je predpripravený („Untitled Passage“). Dvojitým kliknutím ho môžete upravovať.



7. Úprava a pridanie textu:



8. Pridanie prepojenia (ďalších možností pokračovania). Kliknite na link (ako na obrázku vyššie) a zobrazia sa Vám nasledovné možnosti:

Začiatok príbehu ↗ ✕

---

+ Tag

Create a hyperlink, with this text:  Na toto miesto vložíte text, ktorý má byť prelinkovaný. V tomto prípade: možnosť 1

---

Allow the entire page to be clicked.

**When it is clicked, perform this action:**

Go to this passage:  To vyberiete, čo sa má stať po kliknutí na „možnosť 1“.  
Napíšte názov ďalšej časti príbehu („Passage name“)

Departing passage transition:  Arriving passage transition:

Transition time (sec):

## Arriving Text

---

Undo the current turn, returning to the previous passage.

---

Reveal  Následne kliknite na „ADD“.  
Automaticky sa vytvorí prepojenie aj nová časť príbehu.

Cycle the link's text to the next alternative in a list.

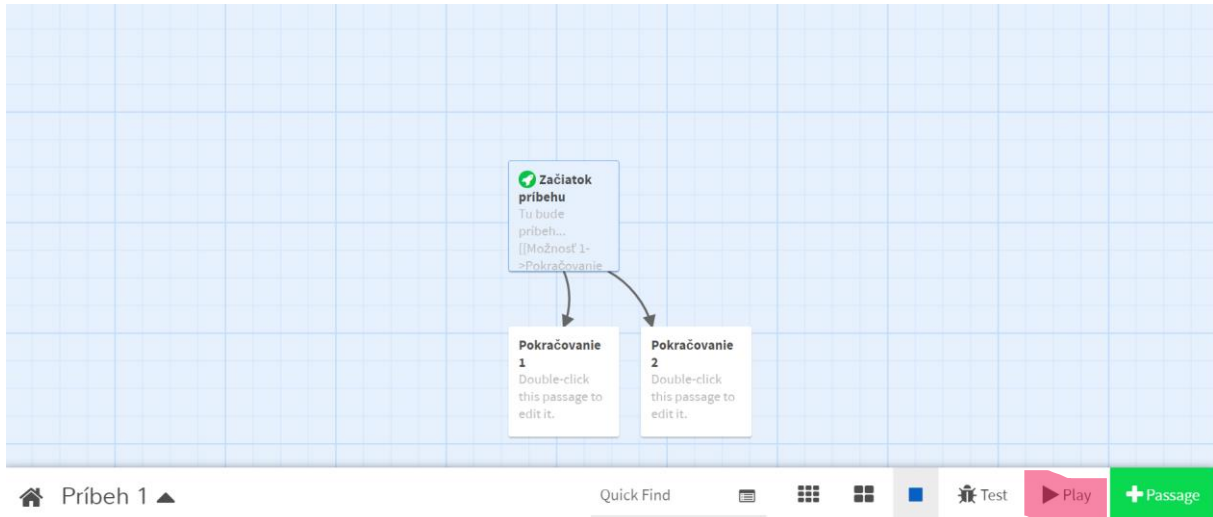
---

Resulting code:  ✕ Cancel

Keďže chceme mať viacero možností pokračovania postup zopakujeme toľkokrát, koľko možností pokračovania chceme v tejto časti mať.

9. Keď sa vrátite späť na začiatok príbehu, už budete vidieť vetvenie príbehu. Môžete pridávať ľubovoľné množstvo častí i variácií.

Postup je vždy rovnaký: kliknúť na pasáž, ktorú chcete upraviť, vložiť text, cez možnosť „LINK“ vložiť prepojenie na ďalšie pasáže



10. Keď máte hotový príbeh, môžete ho zobrazit' cez možnosť „PLAY“  
Príbeh môžete stále upravovať, keď sa opäť vrátite do pracovnej verzie.

### VKLADANIE OBRÁZKOV DO PRÍBEHU

Ak chcete vložiť obrázok do príbehu, potrebujete mať obrázok uložený na internete – buď na vlastnej doméne, alebo ak chcete využiť iný obrázok pozor na autorské práva!

Čiže adresa obrázku sa bude začínať: **https://...** alebo **http://...** a končiť bude: **.jpg** alebo **.png** alebo **.gif** (alebo iný formát obrázkov)

Napríklad: [https://fphil.uniba.sk/typo3temp/pics/Cover\\_03\\_90a1a4f752.png](https://fphil.uniba.sk/typo3temp/pics/Cover_03_90a1a4f752.png)

Odkaz sa začína **https://...**

A končí **.png**

Keď máte pripravenú adresu obrázka, do twine na miesto, kam chcete vložiť obrázok, použijete tento príkaz:

```

```

Informácia o zdroji obrázka

Adresa obrázka

„Alt“ nastavuje text, ktorý sa vypíše vtedy, ak sa z nejakého dôvodu nebude môcť zobrazit' (načítať) obrázok.

Obrázok môžete aj „prelinkovať“ – vytvoriť prepojenie. Ak potom kliknete na obrázok, zobrazí sa Vám ďalšia pasáž textu/príbehu. Link vytvoríte nasledovným príkazom, do ktorého vložíte adresu obrázka:

[img[https://fphil.uniba.sk/uploads/pics/sas\_2013\_banner\_10.jpg][Pokračovanie 3]]

V tomto prípade odporúčam zmeniť formát príbehu:

The image shows a two-step process for changing a story format. In the first step, a context menu is open over a story passage, with the 'Change Story Format' option highlighted. A red arrow points from this option to a text box that says '2: Vyberte možnosť: Change story format'. A second red arrow points from the 'Change Story Format' option to a text box that says '1: Najskôr kliknite na šípku vľavo dole pri názve príbehu.' In the second step, a 'Story Format' dialog box is shown with a list of format options. The 'SugarCube 2.34.1' option is selected. A red arrow points from this option to a text box that says '3: vyberte z možných formátov: SugarCube'.

**Pokrač 1**  
Double  
this pas:  
edit it.

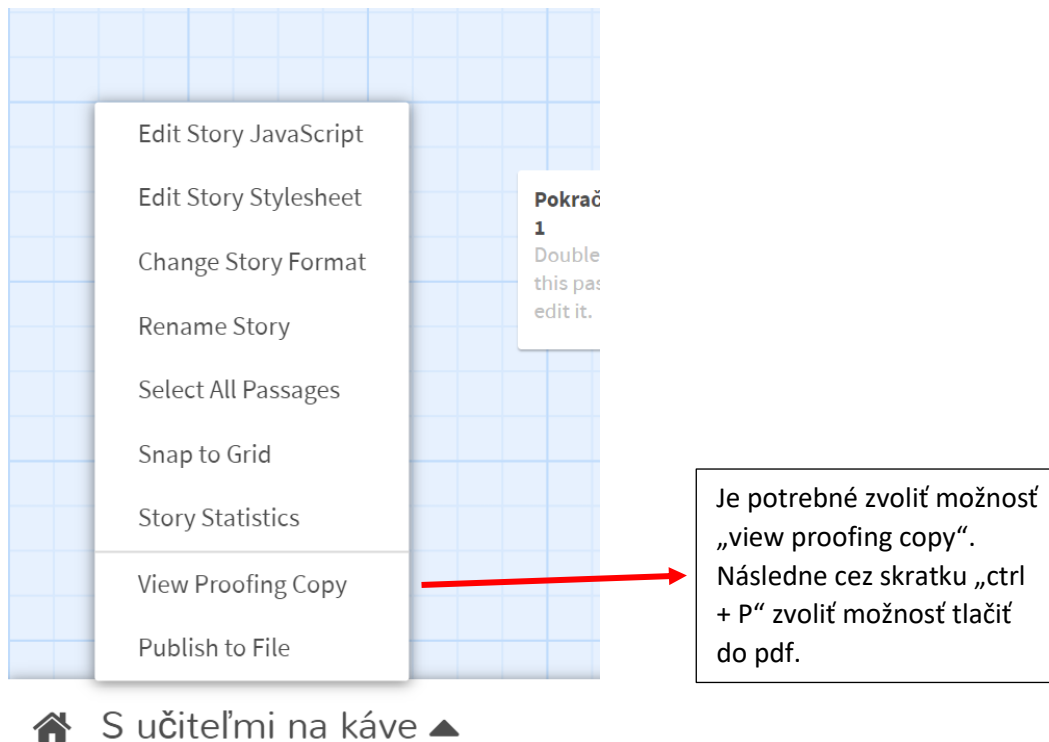
2: Vyberte možnosť:  
*Change story format*

1: Najskôr kliknite na šípku  
vľavo dole pri názve  
príbehu.

3: vyberte z možných  
formátov: *SugarCube*

Poznámka na záver:

Ak dáte študentom zadanie, aby vytvorili príbeh v Twine, a chcete to skontrolovať ešte pred uverejnením, študenti Vám môžu poslať „proofing copy“ vo formáte pdf.



Ak je všetko pripravené, následne zvolíte (autor príbehu zvolí) možnosť „**publish to file**“ – príbeh sa uloží vo formáte .html. Aby bol verejne dostupný, je potrebné ho publikovať na internete.

Na publikovanie môžete použiť rôzne domény, napríklad: <https://philome.la/> (free twine hosting), <https://ifdb.tads.org> (The Internet Fiction Database) alebo môžete príbeh publikovať na Vašej vlastnej stránke.

Ak chcete pracovať s Twine na vyššej úrovni a využívať viaceré funkcie, odporúčam Vám knihu *Writing Interactive Fiction with Twine* (Melissa Ford).