

Alle interaktiven Elemente, die den Methoden als Parameter übergeben werden müssen, werden erzeugt, indem man im Konstruktor das Language-Objekt (in der Regel eine Instanz von algoanim.animalscript.AnimalScript) sowie eine eindeutige ID vom Typ String übergibt.

- `public abstract void addDocumentationLink(DocumentationLink docuLink);`

Erlaubt die Erstellung eines Links zu einem Hypertextdokument, das im Parameter übergeben wird.

Die gewünschte Adresse der Webseite wird im `DocumentationLink`-Objekt über `setLinkAddress(String)` gesetzt bzw. direkt über `setLinkAddress(URI)`.

- `public abstract void addTFQuestion(TrueFalseQuestion tfQuestion);`

Hier sind die folgenden Methoden wichtig:

- `setAnswerStatus(boolean)` bestimmt, ob die Bewertung True/False-Frage "wahr" oder "falsch" ist.
- `setFeedbackForCorrectAnswer(String)` sowie die "Schwesterfunktion" `setFeedbackForIncorrectAnswer(String)` definieren das Feedback, das bei der jeweiligen Antwort gegeben werden soll. Dieses sollte dem Nutzer möglichst helfen zu verstehen, warum seine Antwort falsch war, oder bei einer korrekten Antwort weitere Aspekte zum Nachdenken geben.

- `public abstract void addFIBQuestion(FillInBlanksQuestion fibQuestion);`

Bei "FillInBlanks" werden mittels `addAnswer(String, String, int)` mögliche korrekte Antworten eingefügt. Der erste String ist der erwartete Antworttext, der zweite ist das dazu passende Feedback. Die Zahl gibt die Punkte wieder.

- `public abstract void addMCQuestion(MultipleChoiceQuestion mcQuestion);`

Eine Multiple Choice-Frage hat mehrere Antwortmöglichkeiten. Diese werden über `addAnswerOption(String, boolean, String, int)` eingefügt, wobei der erste String die Antwort ist, gefolgt von dem Status (korrekt oder falsch) und dem Feedback zur Antwort. Der letzte String erlaubt die Definition der zu erreichenden Punktzahl, wenn die korrekte Antwort gegeben wurde.

Achtung: bei diesem Typ gibt es **nur eine** korrekte Antwort!

- `public abstract void addMSQuestion(MultipleSelectionQuestion msQuestion);`

Diese Klasse wird effektiv wie Multiple Choice oben genutzt. Es können aber *mehrere* Antworten korrekt sein.

- `public abstract void addQuestionGroup(GroupId group);`

Einer Fragegruppe kann durch `setNrRepeats(int)` mitgeteilt werden, wie viele Fragen der gleichen Gruppe der Nutzer korrekt beantworten muss, damit keine weiteren Fragen der Gruppe mehr angezeigt werden.

- `public abstract void setInteractionType(int interactionTypeCode);`

Der Typ sollte auf folgenden Wert gesetzt werden:

`Language.INTERACTION_TYPE_AVINTERACTION`

Nicht für Interaktion, aber allgemein praktisch:

- `public abstract void hideAllPrimitives();`

Hiermit werden alle angezeigten Primitive gleichzeitig versteckt.

- `public abstract void hideAllPrimitivesExcept(Primitive keepThisOne);`

Hiermit werden alle angezeigten Primitive außer der einen übergebenen gleichzeitig versteckt. Das ist etwa für eine "stehenbleibende Überschrift" hilfreich.

- `public abstract void hideAllPrimitivesExcept(List<Primitive> keepThese);`

Alle außer den in der Liste enthaltenen Primitiven werden versteckt.