

Harald Gutzelnig

Harry's Spaß am Lernen

Mathe-, Deutsch- und Vokabeltrainer



Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz gemacht. Eventuell vorkommende Warennamen werden benutzt, ohne daß ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann.

Wir haben uns bei der Erstellung der Texte und Abbildungen allergrößte Mühe gegeben.

Dennoch, dieses Buch wurde von Menschen gemacht, Fehler können also nicht vollständig ausgeschlossen werden. Weder Verlag noch Herausgeber oder Autoren können für fehlerhafte Angaben oder gar deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Über Verbesserungsvorschläge, Hinweise auf Fehler und jedwede qualifizierte Kritik freuen wir uns aber.

Alle Rechte, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Veröffentlichung in elektronischen oder sonstigen Medien, behalten wir uns vor. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch benutzten Beispiele, Modelle, Abbildungen und Ideen ist zwar nicht zu kontrollieren, aber untersagt.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2
94 93 92

ISBN: 3-89390-869-2

© 1992 by Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224,
D-8000 München 40 / Germany

Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: Systhema Verlag, Peter Balassa

Herstellung/Gestaltung: Systhema Verlag, Brigitta Keul

Satz: Caroline Butz für someTimes, München

Druck: Josef C. Huber KG, Dießen am Ammersee

Postscript-Belichtung: CD-GmbH, Neuler

Printed in Germany

Shareware – eine Idee setzt sich durch

Was ist Shareware? Stellen Sie sich vor, Sie möchten ins Kino gehen. Von dem angekündigten Film haben Sie vorher noch nie etwas gehört, die Plakate sind aber recht vielversprechend, und das Thema scheint interessant zu sein. An der Kasse werden Sie freundlich darauf hingewiesen, daß der Eintrittspreis erst am Ende der Vorstellung fällig ist, und auch nur dann, wenn Ihnen der Film gefallen hat. Einzig die Platzanweiserin bekommt noch ein kleines Trinkgeld. Klingt gut, nicht wahr. Leider sind die Kinobesitzer noch nicht so weit. Genau nach diesem Prinzip aber funktioniert Shareware: Software, die Sie erst dann bezahlen, wenn Sie sicher sind, daß Sie Ihnen gefällt.

Gute Software zu entwickeln ist nicht nur teuer, es erfordert auch Kreativität, Einfühlungsvermögen und natürlich großes Know-how. Und gerade in dieser Hinsicht sind kleine, unkonventionelle Firmen oder Software-Entwickler oft den großen Software-Häusern überlegen. Ihre Programme entstehen im direkten Kontakt mit den Benutzern oder sind das Ergebnis eigener Probleme, die sich mit der auf dem Markt verfügbaren Software nicht lösen ließen.

Nur selten verfügen diese Programmautoren aber über die Möglichkeiten, ihre Software auch mit dem nötigen Werbungs- und Marketingaufwand »unters Volk« zu bringen. In der Vergangenheit hat aus diesem Grund so manches gute Produkt niemals die Verbreitung erreicht, die es verdient hätte.

Das Shareware-Konzept ist eine geniale Lösung dieses Dilemmas. Jeder, der sich für neue Software interessiert, kann sich über einen der vielen Shareware-Distributoren gegen eine geringe Herstellungs- und Bearbeitungsgebühr die Programme der Shareware-Autoren besorgen. Nur wer von der Qualität eines Programmes überzeugt ist, zahlt später eine sogenannte »Registrierungsgebühr« an den Urheber. Es entstehen praktisch keine Kosten für die eigentliche Ver-

marktung des Produktes, dadurch kann der Preis für eine registrierte Version des Programmes sehr niedrig gehalten werden.

Ein Appell an Ihre Fairneß!

Shareware kann nur deshalb so günstig angeboten werden, weil die Autoren sich darauf verlassen, daß jemand, der ihr Produkt benutzt, auch bereit ist, seinen finanziellen Beitrag zu leisten. Unterstützen Sie die Entwicklung preiswerter und leistungsfähiger Software, indem Sie den Entwicklern die geforderte Registrierungsgebühr zukommen lassen.

Auch Shareware ist urheberrechtlich geschützt! Die Autoren verzichten zwar darauf, die Weitergabe der Programme zu untersagen, sie geben aber ihre Rechte an den Programmen nicht frei.

Wenn Ihnen das Lernpaket oder zumindest ein Programm daraus zusagt (woran wir keinen Zweifel haben), und Sie das Programm über einen Zeitraum von mehr als drei Wochen einsetzen, so werden Sie aufgefordert, sich beim Autor registrieren zu lassen. Sie können das gesamte Paket erwerben oder nur ein bzw. zwei Module daraus. Die Vorteile einer Registrierung sind beträchtlich:

- Sie erhalten einen Vokabeltrainer mit 2000 Wörtern des englischen und/oder französischen Grundwortschatzes
- Der Deutschtrainer enthält 15 Rechtschreibektionen mit je 40 Einträgen, eine Fremdwörterdatei mit 700 Einträgen und eine Schüttelwortdatei mit ebenfalls 700 Wörtern. Weiters erhalten Sie Anregungen zum Erstellen von DDS-Dateien. Einige Dateien dieses Typs werden auch mitgeliefert.
- Bei allen drei Modulen entfällt die Aufforderung zur Registrierung.
- Sie erhalten bei Problemen mit dem Programm kostenlosen schriftlichen oder telefonischen Support vom Autor.
- Sie erhalten neuere Versionen zu einem Update-Preis, der für das gesamte Paket bei ca. DM 20,- liegen wird.

Die Gebühren für die Registrierung betragen:

Deutschtrainer	DM 40,-
Mathetrainer	DM 30,-
Vokabeltrainer	DM 40,- (mit 2000 Englisch- oder Französisch-Vokabeln) bzw. DM 50,- für beide Sprachen.
Alle drei Module im Paket	DM 70,-

Auch Mehrplatzlizenzen können erworben werden. Die Preise dafür:

Deutschtrainer	DM 100,-
Mathetrainer	DM 70,-
Vokabeltrainer	DM 100,-
Alle drei Module im Paket	DM 190,-

Achten Sie bei der Überweisung der Registrierungsgebühr, daß der Autor nicht für anfallende Spesen und Kommissionsgebühren aufkommt. Diese müssen zu Lasten des Einzahlers gehen. Da für das Einlösen von Euroschecks bereits erhebliche Gebühren eingehoben werden, müssen diese bei dieser Zahlungsweise der Registrierungsgebühr zugeschlagen werden. Der Kaufpreis erhöht sich bei Bezahlung per Scheck um DM 5,-. Am besten überweisen Sie den Betrag über ein Postgiroamt oder Sie senden Bargeld im Brief. Schulen und Lern- bzw. Lehrinstitute erhalten das Programm auch gegen »offene Rechnung«.

Hier die Adresse des Programmautors:

Harald Gutzelnig
Tobra 40
A-4320 Perg
Österreich
Kto: PSK Perg 8262.510

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Vorwort	11
---------	----

Kapitel 2

Einrichten auf der Festplatte	13
-------------------------------	----

2.1 Allgemeine Benutzungshinweise	13
-----------------------------------	----

2.2 Disketteninhalt	13
---------------------	----

2.3 Installation des Programms	14
--------------------------------	----

Kapitel 3

Programmbedienung	17
-------------------	----

Kapitel 4

Harry's Deutschtrainer	19
------------------------	----

4.1 Starten des Deutschtrainers	20
---------------------------------	----

4.2 Die Menüoptionen	21
----------------------	----

4.2.1 Info	21
------------	----

4.2.2 Einstellung	22
-------------------	----

4.2.3 Puzzle	27
--------------	----

4.2.4 Fremdwörter	30
-------------------	----

4.2.5 Rechtschreibung	31
-----------------------	----

4.2.6 Sonstiges	33
-----------------	----

4.2.7 Wörter schreiben	35
------------------------	----

4.2.8 Wörterbuch	36
------------------	----

4.2.9 Wörter aufnehmen	37
------------------------	----

4.2.10	DOS-Ausgang	41
4.2.11	Beenden	42
Kapitel 5		
Harry's Mathetrainer		43
5.1	Starten des Mathetrainers	43
5.2	Die Menüoptionen	44
5.2.1	Info	44
5.2.2	Einstellung	45
5.2.3	Rechnen	48
5.2.4	Maßumwandlungen	51
5.2.5	Maths-Invaders	53
5.2.6	DOS-Ausgang	55
5.2.7	Beenden	55
Kapitel 6		
Harry's Vokabeltrainer		57
6.1	Starten des Vokabeltrainers	57
6.2	Die Menüoptionen	59
6.2.1	Info	59
6.2.2	Einstellung	59
6.2.3	Vokabeltrainer	65
6.2.4	Puzzle	73
6.2.5	Lexikon	74
6.2.6	Wörter-Datenbank	76
6.2.7	DOS-Ausgang	80
6.2.8	Beenden	80

Kapitel 7	
Eine Bemerkung zum Schluß	83
Stichwortverzeichnis	85

Kapitel 1

Vorwort

Der Computer hat längst Einzug gehalten in den Schulen. Am Hardware-Sektor wurden die Voraussetzungen zum Einsatz von Lernsoftware bereits geschaffen. Entsprechen die Voraussetzungen auch nicht überall dem neuesten Standard, können dennoch viele brauchbare Lern- und Lehrprogramme eingesetzt werden, wenn auch gerade auf diesem Sektor noch ein Aufholbedarf besteht. Dabei kann Software, wenn man sie gezielt einsetzt, so manchem Schüler zu einem nicht unbedeutenden Lernerfolg verhelfen. Das individuelle Arbeitstempo und die Motivation durch den Einsatz des Computers sind wesentliche Vorteile gegenüber herkömmlichen Lernmethoden.

Ein Programm, das nur geringe Anforderungen an die Hardware stellt, ist das Lernpaket *Harry's Spaß am Lernen*. Als Voraussetzung reicht bereits eine Festplatte und eine Hercules-Grafikkarte aus. Sie benötigen weder einen schnellen Prozessor noch eine Farbgrafikkarte (CGA, EGA oder VGA), was jedoch nicht heißen soll, daß das Programm nicht unter diesen Grafikstandards läuft und die Arbeit damit einfach mehr Spaß macht. Der Autor des Lernpakets ist übrigens selbst Lehrer und kennt daher die Anforderungen, die an ein solches Programm zu stellen sind, am besten.

Das Lernpaket besteht aus drei Modulen:

- Deutschtrainer
- Mathetrainer
- Vokabeltrainer

Die einzelnen Programme können unabhängig voneinander ausgeführt und eingesetzt werden. Die Benutzerführung ist bei allen Programmen gleich. Über Popup-Menüs sind die einzelnen Optionen zu aktivieren, dabei ist der Einsatz einer Maus möglich.

Auf den folgenden Seiten werden die Programme der Reihe nach vorgestellt. Der Bedienung ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Obwohl auch die Intention bei allen drei Programmen dieselbe ist, nämlich Lernen in Form eines spielerischen Wettkampfs gegen andere Teilnehmer oder im Wettlauf mit der Uhr, werden die möglichen Einstellungen und Optionen bei jedem einzelnen Programm ausführlich erläutert. Dabei kann es zu Wort- und Satzwiederholungen kommen. Dennoch schien mir dieser Weg am geeignetsten zu sein. Häufige Querverweise von Kapitel zu Kapitel stören nur den Lesefluß. Es ist immerhin denkbar, daß sich jemand nur für ein bestimmtes Modul interessiert.

Kapitel 2

Einrichten auf der Festplatte

2.1 Allgemeine Benutzungshinweise

Das Programm wurde auf einem Computer mit einem 386er Prozessor erstellt und ist unter MS-DOS ab der Version 3.3 lauffähig. Auch bei älteren MS-DOS-Versionen bzw. unter DR-DOS sollten keine Probleme auftreten. Obgleich das Programm bereits ausführlich getestet wurde, werden Programmierfehler nicht gänzlich ausgeschlossen. Für Hinweise bezüglich Fehlerbehebung und Verbesserungen ist der Autor dankbar.

Eine Haftung für etwaige Schäden an Hard- oder Software, die auf den Einsatz des Programms zurückzuführen wären, kann der Programmautor verständlicherweise nicht übernehmen.

2.2 Disketteninhalt

Auf der beiliegenden Diskette befinden sich folgende Dateien:

GO.BAT	Batch-Datei mit Hinweisen zur Festplatten-Installation
INFO.TXT	Kurzreferenz
INSTALL.EXE	Installationsroutine
SPASS#.EXE	Komprimierte Archiv-Datei

2.3 Installation des Programms

Stellen Sie eine Arbeitsdiskette her, indem Sie alle Dateien auf eine formatierte Leerdiskette kopieren. Legen Sie die Original-Diskette ins Laufwerk A, die formatierte Leerdiskette ins Laufwerk B, geben Sie

`COPY *.* B:`

ein und schließen Sie die Eingabe mit  ab. Sollten Sie nur ein Laufwerk besitzen, müssen Sie Original- und Arbeitsdiskette zwischen den Kopiervorgängen auswechseln. Nach erfolgreichem Kopieren verwahren Sie die Original-Diskette an einem sicheren Ort und legen die kopierte Diskette ins Laufwerk A.

Das Einrichten der Programme auf Ihrer Festplatte wird von einer Installationssroutine übernommen. Geben Sie einfach nach dem DOS-Bereitschaftszeichen

`INSTALL`

ein. Damit wird das Installationsprogramm aktiviert und Sie werden aufgefordert, Quell- und Ziellaufwerk anzugeben. Anschließend müssen Sie nur noch den Namen für das Zielverzeichnis bestimmen, den Rest erledigt das Programm. Es kopiert die benötigten Dateien in das angegebene Verzeichnis Ihrer Festplatte und entpackt daraufhin die Archivdatei `SPASS#.EXE`.

Nach dem Installationsvorgang sollten sich im gewählten Verzeichnis folgende Dateien befinden:

<code>ANMELD.BAT</code>	Batch-Datei zum Ausdrucken des Anmeldeformulars
<code>ANMELD.UNG</code>	Anmeldeformular
<code>D.BAT</code>	Batch-Datei zum Starten von <code>DEUTSCH.EXE</code>
<code>DEUTSCH.EXE</code>	Deutschtrainer
<code>DEUTSCH.DAT</code>	Datendatei, wird von <code>DEUTSCH.EXE</code> benötigt

DEUTSCH.DOK	Beschreibung des Deutschtrainers für Deutsch
EINSTELL.D	Einstellungen für den Deutschtrainer
EINSTELL.M	Einstellungen für den Mathetrainer
EINSTELL.V	Einstellungen für den Vokabeltrainer
END-ENT.DDR	Lektion zum Üben der richtigen Schreibweise von Wörtern mit der Silbe »end« bzw. »ent«
ENGL230.VDT	Datendatei mit über 200 Vokabeln des englischen Grundwortschatzes
EU-ÄU.DDR	Lektion zum Üben der richtigen Schreibweise von Wörtern mit »eu« bzw. »äu«
FARBEN.DTD	Diese drei Dateien enthalten die gespeicherten Farbwerte für die Menüs und Dialogboxen
FARBEN.DTE	
FARBEN.DTM	
FRANZ100.VDT	Datendatei mit über 100 Vokabeln des französischen Grundwortschatzes
FREMDW70.DDF	Lektion mit über 70 Fremdwörtern
GEGENTL.DDS	Datendatei mit über 20 Wörtern und deren Gegenteil
GO.BAT	Batch-Datei zum Starten
I-E.DDR	Lektion zum Üben der richtigen Schreibweise von Wörtern mit »i« bzw. »ie«
ICH-IG.DDR	Lektion zum Üben der richtigen Schreibweise von Wörtern mit »ich« bzw. »ig«
INFO.TXT	Kurzreferenz
INVADERS.EXE	Maths-Invaders: Kopfrechen-Spiel, welches von MATHE.EXE aufgerufen wird, aber auch alleine lauffähig ist
LIST.EXE	Textdatei-Listprogramm
M.BAT	Batch-Datei zum Starten von MATHE.EXE
MATHE.EXE	Rechentrainer
MATHE.DAT	Datendatei, wird von MATHE.EXE benötigt
MATHE.DOK	Beschreibung des Rechentrainers

MTITEL.DAT	Datendatei, enthält als Variable den fünften Menütitel aus dem Hauptmenü des Deutschtrainers
README.D	Informationen über Shareware und Registrierung des Deutschtrainers
README.M	Informationen über Shareware und Registrierung des Mathetrainers
README.V	Informationen über Shareware und Registrierung des Vokabeltrainers
V.BAT	Batch-Datei zum Starten von VOKABEL.EXE
VERB.DDS	Lektion mit über 30 Verben in Nennform und verschiedenen Zeiten
VOKABEL.DAT	Datendatei, wird von VOKABEL.EXE benötigt
VOKABEL.DOK	Beschreibung des Vokabeltrainers
VOKABEL.EXE	Vokabel- und Wortschatztrainer für Fremdsprachen
WORTART.DDS	Lektion mit 15 Wörtern, bei denen die Wortart zu bestimmen ist
WORT70.DDP	Datendatei mit über 70 Schüttelwörtern

Kapitel 3

Programmbedienung

Das Programm ist menügeführt und wahlweise über Tastatur oder eine Maus zu bedienen. Die Maussteuerung entspricht weitgehend dem Standard. Die **[Esc]**-Taste entspricht der rechten Maustaste, durch Anklicken eines Menütitels mit der linken Taste wird der entsprechende Menüpunkt aktiviert. Die vorgegebenen Buttons müssen ebenfalls mit der linken Taste angeklickt werden, z.B. der OK-Button. Bedient man das Programm über die Tastatur, erreicht man zumeist dieselbe Wirkung, indem man die Taste drückt, die dem farblich abgesetzten Buchstaben im Button entspricht, im Falle des OK-Buttons also das »O«.

Ein Menüfenster wird geschlossen, indem man entweder den jeweils letzten Menüpunkt im Fenster anwählt (*Zurück*, *Ende* oder dgl.) oder die rechte Maustaste drückt.

Wird das Programm über die Tastatur bedient, erfolgt die Auswahl im Menüfenster mit dem Menübalken. Dieser wird mit den Tasten **[↓]** und **[↑]** zum gewünschten Menütitel bewegt. Anschließend wird die Wahl mit **[↵]** bestätigt. Dieselbe Wirkung erzielt man, wenn man die Taste drückt, die dem ersten Zeichen eines Menütitels entspricht, z.B. *B* für Beenden. Je nach Farbeinstellung ist dieses Zeichen von den restlichen Zeichen farblich abgehoben.

Alle drei Programme ermöglichen das Anzeigen der Lösung mit Hilfe der Taste F10. Selbstverständlich kann man dafür keine Punkte erwarten. Mehr darüber erfahren Sie in den einzelnen Kapiteln.

Kapitel 4

Harry's Deutschtrainer

Harry's Deutschtrainer ist ein Programm zum Überprüfen des deutschen Wortschatzes und der deutschen Rechtschreibung und für alle Altersstufen, von 8 bis 99 Jahre, geeignet. Wörter, deren Buchstaben nach dem Zufallsprinzip vertauscht wurden, müssen im Wettstreit mit anderen Teilnehmern bzw. im Kampf gegen die Uhr, erraten bzw. erkannt werden.

Weiters kann man mit dem Programm Fremdwörter überprüfen bzw. das Programm an spezielle Übungen anpassen, z.B. das Gegenteil bestimmen, zu einem Wort die entsprechende Wortart finden, usw. Ein weiteres Modul ist schließlich der deutschen Rechtschreibung gewidmet. In der Version 3.0 ist nun auch ein Worterkennungs- bzw. Lesespiel dazugekommen.

4.1 Starten des Deutschtrainers

Das Programm wird durch die Eingabe von

D

oder

DEUTSCH

gestartet. Die Eingabe muß dabei mit  abgeschlossen werden.

Nach dem Ausblenden der beiden Eröffnungsschirme und Registrierhinweise erscheint links oben ein Menüfenster mit folgenden Optionen:



Das Hauptmenü des Deutschtrainers

4.2 Die Menüoptionen

4.2.1 Info

Die Option *Info* liefert – wie auch bei den beiden anderen Programmen – Informationen über Autor, Programmname, Version und den Registriervorgang sowie eine kurze Programmdokumentation.



Menüoption INFO

Über die Optionen *Dokumentation* und *Registrieren* können Sie in den Dateien DEUTSCH.DOK und README.D blättern, sofern diese im aktuellen Verzeichnis

enthalten sind. Mit **[Esc]** kehren Sie wieder zum *Info*-Menü zurück. Ein weiterer Tastendruck auf **[Esc]** bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

4.2.2 Einstellung

Wählen Sie die Option *Einstellung*. Sie bietet Ihnen folgende Optionen:



Menüpunkt *EINSTELLUNG*

Legen Sie über den Menüpunkt *Farben* mit den Pfeiltasten die Farben für die Menüs (Text, Menübalken, Selektionszeichen und Rahmen) fest. Die Farben für die Dialogboxen werden ebenfalls der gewählten Farbpalette entnommen. Mit der Maus können Sie die beiden Pfeilsymbole auch anklicken, um eine Ände-

rung der entsprechenden Farbwerte zu erzielen. Klicken Sie den OK-Button an, wenn die Farbe Ihren Vorstellungen entspricht. Nach der Farbeinstellung der einzelnen Menükomponenten werden Sie aufgefordert, die Werte durch die Eingabe von *J* zu speichern oder mit Esc bzw. *N* abzubrechen. Mit der Maus klicken Sie einfach den entsprechenden Button an.

Ändern Sie über die Option *Menütitel ändern* den sechsten Menütitel aus dem Hauptmenü Ihren Vorstellungen entsprechend. Da Sie das Programm individuellen Übungszwecken anpassen können, sollten Sie auch den entsprechenden Menütitel einen passenden Namen geben, z.B. *Gegenteil* oder *Hauptwort-Zeitwort*, usw.

Schalten Sie anschließend mit der Option *Tonschalter* die Fanfare, die zur Bestätigung einer Lösung abgespielt wird, je nach Belieben ein bzw. aus. Wählen Sie dazu eine der beiden Optionen *Ein* oder *Aus* oder brechen Sie mit Esc ab, um die bestehende Einstellung zu belassen.

Manchmal mag es von Bedeutung sein, daß Wörter in der exakten Schreibweise eingegeben werden. Wählen Sie dazu über den Menüpunkt *Groß-/Kleinschreibung* die Option *Exakt*. Spielt es keine Rolle, ob bei der Eingabe die Zeichen eines Wortes groß oder klein geschrieben werden, wählen Sie hier bitte *Nicht Exakt*. In der Statuszeile am unteren Bildschirmrand ist der momentane Status dieses Schalters erkennbar. Wurde die Schreibweise auf *Exakt* eingestellt, werden Eingaben nur dann als richtig erkannt, wenn Sie der Vorgabe in der Datenbank entsprechen. Daß heißt, ein Hauptwort muß beispielsweise mit einem Großbuchstaben begonnen werden.

Setzen Sie des weiteren den Schwierigkeitsgrad der ausgewählten Wörter fest, indem Sie den Menüpunkt *Schwierigkeitsgrad* anwählen. Sie haben die Wahl zwischen 5 Stufen:

- Stufe 1 entspricht dem Können im Alter von etwa 9 bis 10 Jahren (Die Wortlänge bei der Option *Puzzle* variiert von 2 bis 8 Zeichen, 40% aller Buchstaben, darunter auch die ersten beiden, sind an derselben Position wie beim Original.)
- Stufe 2 entspricht dem Können im Alter von etwa 11 bis 12 Jahre (Die Wortlänge bei der Option *Puzzle* schwankt von 4 bis 9, 30% aller Buchstaben, darunter auch der erste, ist an derselben Position wie beim Original.)
- Stufe 3 entspricht dem Können im Alter von etwa 13 bis 14 Jahre (Die Wortlänge beim *Puzzle* kann von 5 bis 10 Zeichen betragen, 20% aller Buchstaben sind an derselben Position wie beim Original.)
- Stufe 4 entspricht dem Können im Alter von etwa 15 bis 18 Jahre (Die Wortlänge beim *Puzzle* liegt zwischen 5 und 12 Zeichen, nur mehr 10% aller Buchstaben sind an derselben Position wie beim Original.)
- Stufe 5 entspricht dem Können im Alter von über 18 Jahren (Wortlänge beim *Puzzle* im Bereich von 7 bis 20).

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Fremdwörter wird bei deren Eingabe in die Datenbank (siehe Menüoption *Wörter aufnehmen*) festgelegt. Wird z. B. ein Fremdwort und dessen Bedeutung bzw. Übersetzung mit dem Schwierigkeitsgrad 4 eingestuft bzw. eingegeben, so erscheint dieses Wort bei der Option *Fremdwörter* nur dann, wenn die aktuelle Einstellung des Schwierigkeitsgrades 4 oder 5 ist. Das bedeutet, daß bei einer Einstellung von Grad 5 durchaus auch Wörter mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad erscheinen können.

Geben Sie die gewünschte Zahl ein oder klicken Sie den entsprechenden Menütitel an. Die Voreinstellung für diese Option ist übrigens 3.

Der Menüpunkt *Einstellung sichern* ermöglicht das Abspeichern der aktuellen Werte. Sie werden beim nächsten Programmstart eingelesen und automatisch übernommen. Gewisse Einstellungen werden auch in der Menüebene in der vorletzten Bildschirmzeile (Statuszeile) angezeigt: Es sind dies die aktuellen Werte für

- Spieleranzahl
- Schwierigkeitsgrad
- Ton
- Schreibweise

Bestimmen Sie anschließend die *Anzahl der Spieler* bzw. Teilnehmer. Sie haben die Möglichkeit, Wortpuzzles bzw. Fremdwörter alleine oder mit einem, zwei bzw. drei Partnern zu lösen. Wählen Sie die entsprechende Zahl. Die Eingabe von 1 bringt ein weiteres Menüfenster auf den Bildschirm. Bei mehr als einem Teilnehmer, also bei der Eingabe von 2, 3 oder 4, müssen zuvor noch die Namen der Teilnehmer eingegeben werden.

Das daraufhin erscheinende Menüfenster enthält die Optionen:

- Zeit vorgeben
- Maximum festlegen
- Hauptmenü
- Schließen



Namen eingeben

Alleine üben

Sollten Sie sich alleine als Wortverdrehen, Rechtschreibkünstler oder Fremdwort-Experte versuchen, so haben Sie nach Anwahl der Option *Zeit vorgeben* die Möglichkeit, die Zeit (= Anzahl der Minuten) festzulegen, in der Sie möglichst viele Aufgaben lösen sollten. Mögliche Werte liegen im Bereich von 1 bis 99 Minuten.

Wenn Sie nun ins Hauptmenü zurückkehren und die Übungen absolvieren, haben Sie dazu die festgelegte Anzahl von Minuten zur Verfügung. Erst wenn die Zeit (gemessen in Sekunden) abgelaufen ist, stoppt das Programm und gibt das Ergebnis aus. Ungeachtet dessen kann man eine Übung selbstverständlich jederzeit mit Esc abbrechen.

Sollten Sie jedoch lieber eine vorgegebene Anzahl von Übungen absolvieren wollen, wählen Sie hier die Option **MAXIMUM FESTLEGEN**. Werte im Bereich von 1 bis 999 Wörter sind möglich.

So, nun können Sie über die Option *Hauptmenü* direkt dorthin zurückkehren oder so lange die **[Esc]**-Taste betätigen, bis Sie im Hauptmenü sind. Das Drücken der rechten Maustaste simuliert, wie erwähnt, die **[Esc]**-Taste.

4.2.3 Puzzle

Wählen Sie den Menüpunkt *Puzzle* und entscheiden Sie sich anschließend für eine der folgenden Möglichkeiten:

Hauptwörter

Zeitwörter

Sonstige Wörter

Gemischt

Nach der Aufforderung zur Registrierung, die selbstverständlich nur in der Prüfversion enthalten ist, haben Sie die Möglichkeit, eine der bereits existierenden Dateien auszuwählen. Der Deutschtrainer ist mit Dateien für die Rechtschreibung (*.DDR) sowie für Schüttelwörter (*.DDP) und Fremdwörter (*.DDF) ausgestattet, kann jedoch nach Belieben um weitere Anwendungen (Gegenteil, Synonyme...) (*.DDS) erweitert werden (siehe Menüoption *Wörter aufnehmen*, Kapitel 4.2.9). Wählen Sie im Auswahlfenster mit den Pfeiltasten die gewünschte Datendatei (WORT70.DDP) und bestätigen Sie die Wahl mit **[↵]**.



Dateiauswahlfenster

Am Bildschirm erscheint ein Wort der ausgewählten Art. Das Wort wird jedoch keineswegs in der gewohnten Schreibweise wiedergegeben, vielmehr sind die Buchstaben des Wortes vertauscht. Ihre Aufgabe ist es nun, das Originalwort möglichst rasch zu erkennen. Sollten Sie über einen längeren Zeitraum (je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 8 und 16 Sekunden) das Wort nicht erkennen, wird Ihnen schritt- bzw. buchstabenweise die Lösung präsentiert. Bereits angezeigte Zeichen müssen nicht mehr eingegeben werden! Bedenken Sie, daß bei Mehrfachlösungen immer nur eine – nämlich die in der Reihenfolge der Eingabe in die Datenbank erste Lösung – angezeigt wird. Sollten Sie also einen Begriff verwenden, der ebenfalls paßt, mit der vorgegebenen Teillösung jedoch nicht übereinstimmt, müssen Sie mit der Rückschritt-Taste die existierenden Zeichen wieder löschen. Es empfiehlt sich außerdem, den Bildschirm bzw. das Eingabefeld während der Eingabe im Auge zu behalten. Andernfalls kann es schon einmal passieren, daß Sie ein Zeichen eingeben und der Computer (im Rahmen der

Lösungshilfe) dieses Zeichen ebenfalls vorgibt. Egal, wer nun schneller war, der Computer oder Sie, das entsprechende Zeichen steht dann zweimal im Eingabefeld, obwohl es nur einmal hingehört.



Wort-Puzzle

Während des Spiels können Sie sich laufend über die erreichten Punkte informieren. Sie entsprechen in diesem Fall der Anzahl der gelösten Wörter. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit wird Ihnen die Punkteanzahl noch einmal präsentiert. Gleichzeitig erfahren Sie, wie viele Punkte Sie pro Minute erreicht haben und wie viele Sekunden Sie im Durchschnitt zum Lösen einer Aufgabe benötigt haben.

4.2.4 Fremdwörter

Die Anwahl des dritten Menüpunktes öffnet ein Fenster mit den Optionen :

Fremdwörter üben
Fremdwort – Deutsch
Deutsch – Fremdwort
Gemischt
Zurück

Wählen Sie eine der ersten drei Optionen. Nach der Auswahl der entsprechenden Datei, z.B. FREMDW70.DDF, erscheint am Bildschirm ein Fremdwort, dessen Bedeutung Sie nun möglichst rasch eingeben sollten. Auch hier wird Ihnen bei Bedarf die Lösung schritt- bzw. buchstabenweise präsentiert.



Fremdwörter üben

Die richtige Antwort bringt die Bestätigung sowie im Anschluß daran das nächste Wort auf den Bildschirm. Gleichzeitig erhalten Sie laufend Auskunft über die noch verbleibende Anzahl von Sekunden bzw. noch zu lösenden Aufgaben. Am Ende der festgesetzten Frist wird Ihre Fähigkeit, Fremdwörter zu erkennen, beurteilt: Sie erfahren, wie viele Wörter pro Minute Sie gelöst haben, bzw. wieviel Zeit Sie im Durchschnitt für ein Wort benötigt haben.

Sie haben, wie erwähnt, auch die Möglichkeit, eine festgelegte Anzahl von Wörtern zu erkennen. In diesem Modus erhalten Sie laufend Auskunft über die Anzahl der »richtigen« und »falschen« bzw. der noch verbleibenden Wörter. Allerdings werden Sie hier nicht vom Programm unterstützt, es werden keine Teillösungen angezeigt.

4.2.5 Rechtschreibung

In der Version 3.0 wurden einige Lektionen integriert, die das Rechtschreiben in bestimmten Gebieten üben. In der Prüfversion sind das die Gebiete

ENT-END-Schreibung

EU-ÄU-Schreibung

I-IE-Schreibung

ICH-IG-Schreibung

S-SS-ß-Schreibung

Z-TZ-Schreibung

Jede dieser Dateien enthält 15 Wörter und dient als Anregung zum Erstellen weiterer Lektionen. In der Vollversion sind 10 Rechtschreibdateien mit je 40 Wörtern enthalten (siehe auch Kapitel 7).

Wählen Sie die gewünschte Lektion (Datei) an und geben Sie nun entweder das ganze Wort oder nur den fehlenden Teil ein. Ein Beispiel möge dies etwas besser verdeutlichen.



Rechtschreibung üben

Angenommen, die Vorgabe aus der Datei END-ENT.DDR lautet *spielen*. Die Lösung ist spielend einfach. Geben Sie nun das Wort zur Gänze oder nur den fehlenden Teil des Wortes ein, im angenommenen Fall also entweder *spielend* oder *d*. Beide Eingaben werden als richtig gewertet.

4.2.6 Sonstiges

Hier können Sie Dateien mit der Endung .DDS auswählen. Ihrer Phantasie sind bei der Erstellung solcher Dateien keine Grenzen gesetzt. Zum besseren Verständnis werden drei Dateien namens GEGENTL.DDS, VERB.DDS und WORTART.DDS mitgeliefert. Bei GEGENTL.DDS ist das Gegenteil eines Begriffs zu finden (z.B: *arm* – *reich*) bei VERB.DDS die verschiedenen Zeiten einer Zeitwortnennform (z.B. *essen* – *aß* – *gegessen*) und bei WORTART.DDS ist die Art eines Wortes zu bestimmen, also Hauptwort, Zeitwort, Adjektiv, Bindewort, Artikel, usw. Schauen Sie sich vor dem Üben die Gesamtliste der Einträge an (siehe *Wörter aufnehmen* – *Liste*). Dann wird Ihnen schnell klarwerden, worum es bei den einzelnen Lektionen geht.

Sie können übrigens beliebig viele Dateien für beliebig viele Zwecke erstellen.

Sollte einmal die Lösung nicht bekannt sein, so bringt die Funktionstaste **F10** Abhilfe. Sie bewirkt die Ausgabe der Lösung am Bildschirm, wertet die Frage allerdings als *nicht gewußt* und mit 0 Punkten. Übrigens auch das Anklicken des entsprechenden Buttons bringt die Lösung auf den Bildschirm.

Üben mit mehreren Teilnehmern

Wählen Sie im Menü *Einstellung – Anzahl der Teilnehmer* die gewünschte Zahl und geben Sie nach entsprechender Aufforderung die Namen der teilnehmenden Personen ein. Im Menü *Zeit und Maximum festlegen* können Sie einerseits durch Anwahl des Punktes *Zeit festlegen* die Anzahl der Sekunden bestimmen, die ein einzelner Teilnehmer zum Lösen einer Aufgabe zur Verfügung hat. Der voreingestellte Wert ist 20, mögliche Eingaben müssen im Bereich von 10 und 60 Sekunden liegen. Andererseits können Sie auch das *Maximum festlegen*.

Geben Sie hier Werte zwischen 50 und 999 ein! Nun kehren Sie ins Hauptmenü zurück und wählen den gewünschten Menüpunkt (*Puzzle*, *Fremdwörter*, *Rechtschreibung* oder *Sonstiges*). Abwechselnd müssen die Teilnehmer nun in der Reihenfolge der Eingabe der Namen die gestellten Aufgaben lösen.



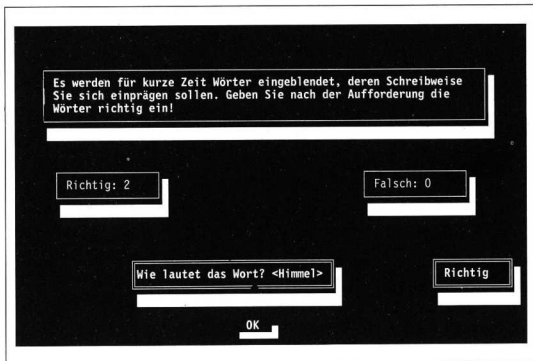
Üben mit mehreren Teilnehmern

Die nach richtiger Lösung verbleibende Anzahl von Sekunden wird den einzelnen Teilnehmern gutgeschrieben. Hat einer von ihnen das festgelegte *Maximum* erreicht, ist – sofern alle Teilnehmer die gleiche Anzahl von Aufgaben gelöst haben – der Endstand erreicht. Er wird in der oberen Bildschirmhälfte präsentiert. Sie können mit der gegebenen Einstellung mehrere Wortarten durchüben oder die Einstellung wieder ändern. In der vorletzten Bildschirmzeile des Hauptmenüs wird der Status (Anzahl der Teilnehmer, Schwierigkeitsstufe, usf.) angezeigt.

4.2.7 Wörter schreiben

Worterkennungsspiel

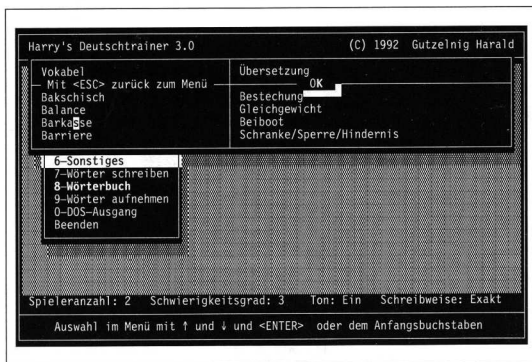
Wählen Sie eine Datei mit der Endung .DDP und versuchen Sie im Anschluß das für kurze Zeit aufgezeigte Wort richtig abzuschreiben. Zwischen dem Ausblenden des Wortes und der Aufforderung zur Eingabe verstreichen einige Sekunden. Wie lange das Wort angezeigt wird, hängt von dessen Länge und vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Die Bewertung erfolgt in der Form von *Richtig* und *Falsch*. Mit beenden Sie diese Übung und erfahren den Endstand.



Wörter schreiben

4.2.8 Wörterbuch

Dieser Menüpunkt stellt ein kleines, elektronisches Wörterlexikon dar, in dem man, analog zu einem Lexikon in Buchform, blättern kann. Man gibt nach der Auswahl einer Datei entweder das Vokabel oder die Übersetzung bzw. Bedeutung ein und bestätigt die Eingabe mit . Will man beispielsweise die deutsche Bedeutung des Fremdworts *analog* wissen, so gibt man eben diesen Begriff bei *Vokabel* ein. Der Eintrag wird zusammen mit der *Übersetzung* am Bildschirm ausgegeben.



Das elektronische Wörterbuch

Mit Hilfe dieser Optionen können Sie auch alle Wörter, die mit einem bestimmten Buchstaben oder einer bestimmten Zeichenkette beginnen, auflisten. Sie wollen z. B. alle Fremdwörter auflisten, die mit einem A beginnen. Wählen Sie zu diesem Zweck eine Fremdwort-Datei und geben Sie bei *Vokabel* ein A ein. Sollte die Anzahl der Einträge über eine Bildschirmseite hinausreichen, können Sie mit ,  oder  bzw. durch Mausklick auf den OK-Button weiterblättern.

4.2.9 Wörter aufnehmen

Der Menüpunkt *Wörter aufnehmen* stellt ein komplettes Datenverwaltungsprogramm zur Verfügung. Damit haben Sie die Möglichkeit, bereits enthaltene Wörter zu löschen, zu verändern oder neue Wörter hinzuzufügen. Diese Datenbank ist recht einfach zu bedienen. Nach der Anwahl der gewünschten Datei erscheint ein Untermenü mit den Optionen:

- Neu anlegen
- Daten löschen
- Wörter anfügen
- Liste
- Ändern
- Zurück

Neu anlegen

Über diesen Menüpunkt können Sie die bestehende Datei überschreiben oder aber eine Datei mit einem neuen Namen und der gleichen Struktur anlegen. Die Endung (.DDS, .DDR, .DDF oder .DDP) darf nicht eingegeben werden. Sie wird automatisch vom Programm angehängt. Hier können Sie z. B. weitere DDS-

Dateien zum Üben unter *Sonstiges* erstellen. Wählen Sie die Option *Wörter aufnehmen*, anschließend irgendeine DDS-Datei und schließlich den Menüpunkt *Neu anlegen*. Entscheiden Sie sich für eine *Neue Datei* und geben Sie *N* ein oder klicken Sie den entsprechenden Button an. Schließlich bestimmen Sie den Namen für die neue Datei, z. B. *Artikel* und geben zumindest einen Datensatz ein. Die Datei wird ab diesem Zeitpunkt bei jedem Aufruf der Option *Sonstiges* zusammen mit den übrigen DDS-Dateien zur Auswahl gestellt.

Daten löschen

Geben Sie hier den Namen des Eintrags ein. Es ist auch möglich, nur die ersten Zeichen eines Begriffs einzugeben. Mit *J* bestätigen Sie das Löschen des angezeigten Datensatzes, mit *N* wird der nächste Datensatz, der mit der Eingabe übereinstimmt, angezeigt. Wollen Sie z.B. alle Einträge durchgehend zum Löschen anzeigen lassen, drücken Sie bei der Aufforderung, den Namen einzugeben, . Durch Drücken der Taste  werden die Einträge nun der Reihe nach angezeigt. Ist der gesuchte Datensatz gefunden, bestätigen Sie den Löschvorgang mit *J*.

Wörter anfügen

Hier haben Sie die Möglichkeit, weitere Einträge aufzunehmen. Geben Sie die Datenfelder der Reihe nach ein und schließen Sie die einzelnen Eingaben mit  ab. Erst dann werden Sie vom Programm angenommen.

Mit den Tasten **↓** und **↑** können Sie zwischen die Eingabefelder wechseln.
Die Editierfunktionen beschränken sich auf folgende Tasten:

Ent	Zeichen über dem Cursor löschen
Backspace	Zeichen links vom Cursor löschen
Pos1	Cursor auf das erste Zeichen der Eingabe setzen
Ende	Cursor an das Ende der Eingabe setzen
Strg + →	Cursor an den Beginn des nächsten Wortes setzen
Strg + ←	Cursor an den Beginn des vorigen Wortes setzen

Wählen Sie bei Fremdwort-Dateien für das Feld *Fremdwort/Deutsch* ein *F*, wenn das erste Wort ein Fremdwort ist (Voreinstellung) und ein *D*, wenn das erste Wort ein deutscher Begriff ist. Sie könnten so auch unter Fremdwort den deutschen Begriff eingeben und unter Bedeutung das eigentliche Fremdwort.

DATENSATZ EINGEBEN

Wort 1: <sauber >

Wort 2: <schmutzig >

Schwierigkeitsstufe: <2 >

OK

Mit <ESC> zurück

Eintrag Nr: 31

Datensätze anfügen

Liste

Geben Sie hier an, ab welchem Buchstaben die Liste erstellt werden soll. Nachdem die Liste für Dateien mit weniger als 2000 Einträgen alphabetisch aufsteigend sortiert wird, können Sie das Auflisten auch bei einem bestimmten Buchstaben beginnen. Geben Sie hier z. B. *G* ein, so werden alle Einträge mit den Anfangsbuchstaben im Bereich von *G* bis *Z* aufgelistet.

Fremdwort	Bedeutung	Grad	F/D
Adaption	Anpassung	3	f
Addendum	Nachtrag	5	f
Adispie	Durstlosigkeit	5	f
Adjektiv	Eigenschaftswort	5	f
Agamie	Ehelosigkeit	5	f
Aklamation	Beifall	2	f
Aktie	Wertpapier	1	f
Alternative	Wahl/Entscheidung	1	f
Annonce	Anzeige	2	f
Antagonismus	Gegenwirkung/Widerstreit	4	f
Appell	Aufruf	1	f
Appendix	Anhang	4	f
Architektur	Baukunst	2	f
Archetyp	Urbild/Urform	5	f
Argument	Beweismittel/Beweisführung	3	f
Arrangement	Anordnung	3	f
Ars	Kunst	3	f
Artefakt	Kunstwerk	5	f

OK

Mit <ESC> zurück zum Menü — Mit <ENTER> oder <PGDN> blättern —

Datensätze auflisten

Sie können in der Liste mit den Tasten **0**, **←** oder **Bild ↓** vorwärtsblättern, ein Zurückblättern ist nicht möglich. Mit **Esc** verlassen Sie diese Option.

Ändern

Dieser Menüpunkt erlaubt das Editieren bereits existierender Datensätze. Geben Sie anlaog zum Menüpunkt *Löschen* den Namen des zu ändernden Eintrags ein. Durch die Eingabe eines Leer-Strings (nur  drücken) werden die Datensätze der Reihe nach angezeigt. Mit  können Sie die einzelnen Datenfelder überspringen und zum nächsten Eintrag gelangen. Änderungen können jederzeit vorgenommen werden, müssen allerdings mit  abgeschlossen werden. Nur so werden sie wirksam. Wollen Sie an ein Feld weitere Zeichen anfügen, so sollten Sie unbedingt zuerst die Taste  drücken, andernfalls wird mit der Eingabe ganz links begonnen.

Zurück

Über diese Option verlassen Sie das Datenbankmodul und kehren ins Hauptmenü zurück.

4.2.10 DOS-Ausgang

Wollen Sie das Programm nur vorübergehend beenden, ohne daß das Programm aus dem Arbeitsspeicher entfernt wird, so wählen Sie diese Option. Sie landen auf der Betriebssystemebene und können zwischendurch eine Diskette formatieren oder einige Dateien kopieren. Durch die Eingabe von »Exit« kehren Sie wieder ins Programm zurück, ohne es neu laden zu müssen.

4.2.11 Beenden

Beenden Sie das Programm endgültig mit **[Esc]** bzw. durch Anwahl des Menüpunktes **BEENDEN** im Hauptmenü. Sie werden aufgefordert, die aktuellen Einstellungen zu sichern. Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, werden beim nächsten Aufruf die Standardwerte verwendet. Diese sind:

Spieleranzahl: 1

Schwierigkeitsgrad: 3

Ton: Ein

Schreibweise: Ungenau

Viel Spaß beim Üben!

Kapitel 5

Harry's Mathetrainer

Harry's Mathetrainer ist ein Programm zum Üben und Überprüfen des Kopfrechnens und Maßumwandelns. Es ist für alle Altersstufen, von 6 bis 99 Jahre, geeignet. Mit Harry's Mathetrainer wird das Kopfrechnen und Maßumwandeln zum Spiel bzw. zum spielerischen Wettkampf.

5.1 Starten des Mathetrainers

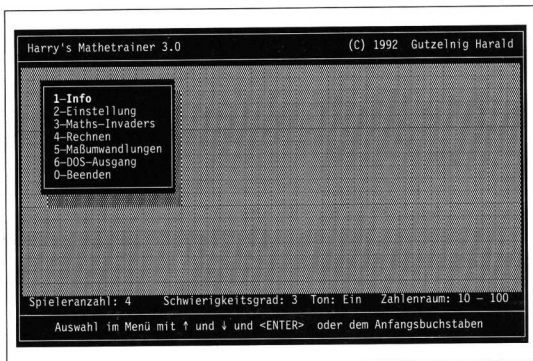
Starten Sie den Mathetrainer durch die Eingabe von

M

oder

MATHE

und schließen Sie diese Eingabe mit  ab. Nach dem Ausblenden der Registriereraufforderung und der beiden Eröffnungsscreens erscheint links oben ein Menüfenster mit den Optionen:



Hauptmenü des Mathetrainers

5.2 Die Menüoptionen

5.2.1 Info

Die Option *Info* liefert auch hier Informationen über Autor, Programmname, Version und den Registriervorgang sowie eine kurze Programmdokumentation.

Über die Optionen *Dokumentation* und *Registrieren* können Sie in den Dateien MATHE.DOK und README.M blättern, sofern diese im aktuellen Verzeichnis

enthalten sind. Mit **[Esc]** kehren Sie wieder zum INFO-Menü zurück. Ein weiterer Tastendruck auf **[Esc]** bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

5.2.2 Einstellung

Wählen Sie die Option *Einstellung*. Sie bietet Ihnen folgende Wahlmöglichkeiten:



Menüpunkt Einstellung

Legen Sie über den Menüpunkt *Farben* mit den Pfeiltasten die Farben für die Menüs (Text, Menübalken, Selektionszeichen und Rahmen) fest. Die Farben für die Dialogboxen werden ebenfalls der gewählten Farbpalette entnommen. Mit

der Maus können Sie die beiden Pfeilsymbole auch anklicken, um eine Änderung der entsprechenden Farbwerte zu erzielen. Klicken Sie den OK-Button an, wenn die Farbe Ihren Vorstellungen entspricht. Nach der Farbeinstellung der einzelnen Menükomponenten werden Sie aufgefordert, die Werte durch die Eingabe von *J* zu speichern oder mit Esc bzw. *N* abzubrechen. Mit der Maus klicken Sie einfach den entsprechenden Button an.

Schalten Sie den Ton, der für die Bestätigung einer Lösung vorgesehen ist, je nach Belieben ein bzw. aus. Dazu wählen Sie im Untermenü *Tonschalter* eine der beiden Optionen *Ein* oder *Aus*.

Legen Sie den Schwierigkeitsgrad bzw. Zahlenraum der Rechnungen fest, indem Sie den Menüpunkt *Schwierigkeitsgrad* anwählen. Sie haben die Wahl zwischen fünf Stufen. Geben Sie die gewünschte Zahl ein und bestätigen Sie mit ↵ oder klicken Sie mit der Maus die entsprechenden Menütitel an.

Über die letzte Option im Menüfenster *Schwierigkeitsgrad* können Sie den Zahlenraum für jeden der fünf Schwierigkeitsgrade festlegen. Vorgaben sind hier:

Stufe	Zahlenraum
1	1 bis 20
2	10 bis 40
3	10 bis 100
4	50 bis 200
5	50 bis 500

Der Menüpunkt *Einstellung sichern* ermöglicht das Abspeichern der aktuellen Werte. Sie werden beim nächsten Programmstart eingelesen und automatisch übernommen. Gewisse Einstellungen werden auch in der Menüebene in der vorletzten Bildschirmzeile angezeigt: Es sind dies die aktuellen Werte für Spieleranzahl, Schwierigkeitsgrad, Ton und Zahlenraum.



Zahlenraum festlegen

Bestimmen Sie anschließend die *Anzahl der Spieler* bzw. »Rechenkünstler«. Sie haben die Möglichkeit, Kopfrechnungen bzw. Maßumwandlungen alleine oder mit einem, zwei bzw. drei Partnern zu lösen. Geben Sie die entsprechende Zahl ein. Die Eingabe von »1« bringt ein weiteres Menüfenster auf den Bildschirm. Nehmen mehrere Personen teil, müssen zuvor die Namen derselben eingegeben werden. Das nächste Menü enthält die Optionen:

Zeit vorgeben
Maximum festlegen
Hauptmenü
Schließen
Alleine Kopfrechnen

Sollten Sie sich alleine als Kopfrechenkünstler versuchen, so haben Sie nach Anwahl der Option *Zeit vorgeben* die Möglichkeit, die Zeit (Anzahl der Minu-

ten) festzulegen, in der Sie möglichst viele Rechnungen lösen sollten. Die Werte müssen im Bereich von 1 bis 99 Minuten liegen.

Wenn Sie nun ins Hauptmenü zurückkehren und die Übungen absolvieren, steht dazu die festgelegte Anzahl von Minuten zur Verfügung. Erst wenn diese Zeitspanne (gemessen in Sekunden) abgelaufen ist, stoppt das Programm und gibt das Ergebnis aus. Ungeachtet dessen kann man eine Übung selbstverständlich jederzeit mit Esc abbrechen.

Sollten Sie jedoch lieber eine vorgegebene Anzahl von Übungen absolvieren wollen, wählen Sie hier die Option *Maximum festlegen*. Werte im Bereich von 1 bis 999 Rechnungen sind möglich.

Nun können Sie über die Option *Hauptmenü* direkt dorthin zurückkehren oder so lange die Esc-Taste betätigen, bis Sie im Hauptmenü sind.

5.2.3 Rechnen

Wählen Sie den Menüpunkt *Rechnen* und entscheiden Sie sich anschließend für eine der folgenden Möglichkeiten:

Am Bildschirm erscheint nach einer Aufforderung zur Registrierung beim Autor eine Rechnung der angegebenen Art und Schwierigkeitsstufe. Sie sollten versuchen, diese Aufgabe möglichst rasch zu lösen.



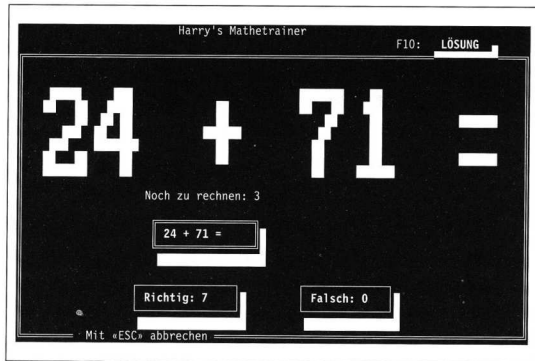
Menüpunkt Rechnen

Lösungstaste F10

Sollte die Lösung nicht bekannt sein, so bringt die Funktionstaste **F10** Abhilfe. Sie bewirkt die Ausgabe der Lösung am Bildschirm, wertet die Frage allerdings weder als *Richtig* noch als *Falsch*.

Die richtige Eingabe bringt eine Bestätigung sowie im Anschluß daran die nächste Rechnung auf den Schirm. Gleichzeitig erhalten Sie laufend Auskunft über die noch verbleibende Anzahl von Sekunden. Am Ende der festgesetzten Frist erhalten Sie Auskunft über Ihre Rechenfähigkeiten: Sie erfahren, wie viel Rechnungen pro Minute Sie gelöst haben bzw. welche Zeit Sie im Durchschnitt für eine Rechnung benötigt haben.

Sie haben aber, wie erwähnt, auch die Möglichkeit, eine festgelegte Anzahl von Rechnungen zu üben. Wählen Sie dazu im Untermenü *Zeit und Maximum festlegen* den Punkt *Maximum festlegen* und geben Sie die Anzahl der zu lösenden Rechnungen ein. Kehren Sie daraufhin zur Option *Rechnen* im Hauptmenü zurück und versuchen Sie nun, die gestellten Rechnungen zu lösen. Sie erhalten laufend Auskunft über die Anzahl der *richtig* und *falsch* gelösten bzw. der noch verbleibenden Rechnungen. Auch hier bringt die Taste **F10** bzw. das Anklicken des entsprechenden Buttons die Lösung auf den Bildschirm, allerdings ohne Bewertung.



Rechnen mit festgelegter Anzahl der Rechnungen

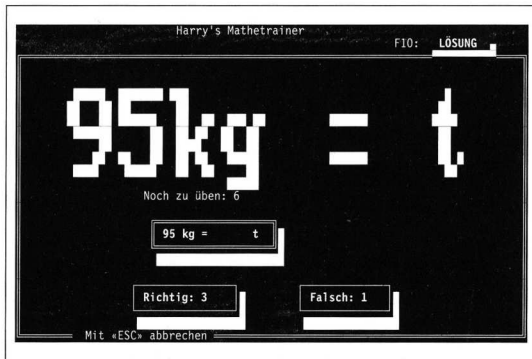
5.2.4 Maßumwandlungen

Ab der Version 3.0 können Sie mit dem Programm auch Maßumwandlungen üben. Wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt im Hauptmenü an. Das Menüfenster MASSUMWANDLUNGEN enthält die Optionen:

Längenmaße
Flächenmaße
Raummaße
Massenmaße
Vermischte Maße
Zurück

Wählen Sie Ihren Wünschen entsprechend. Die Eingabe und Bewertung erfolgt analog zur Option *Rechnen*. Auch die Lösungstaste F10 dürfte manchmal eine sehr gefragte Funktionstaste sein.

Bei den Raummaßen kann aus programmtechnischen Gründen die Hochzahl »3« nicht dargestellt werden. Anstelle der Hochzahl tritt die Zahl 3 in der normalen Schreibweise. Bei niedrigem Schwierigkeitsgrad wird von einer Einheit in die nächstkleinere Einheit umgewandelt. Bei höheren Schwierigkeitsgraden muß man in die übernächste oder überübernächste Einheit umwandeln. Auch das Umwandeln von kleineren Einheiten in größere ist dann gefragt. Dadurch kommt es zur Eingabe von Dezimalzahlen. Geben Sie das Komma als Punkt oder als Komma ein. Beide Optionen werden akzeptiert.



Maßumwandlungen

Üben mit mehreren Teilnehmern

Wählen Sie im Menü *Anzahl der Teilnehmer* die gewünschte Zahl und geben Sie nach entsprechender Aufforderung die Namen der teilnehmenden Personen ein. Im Menü *Zeit und Maximum festlegen* können Sie einerseits durch Anwahl des Punktes *Zeit festlegen* die Anzahl der Sekunden bestimmen, die ein einzelner Teilnehmer zum Berechnen einer Rechnung zur Verfügung hat. Der voreingestellte Wert ist 20, mögliche Eingaben müssen im Bereich von 10 und 60 Sekunden liegen. Andererseits können Sie auch das *Maximum festlegen*. Geben Sie hier Werte zwischen 50 und 999 ein! Nun kehren Sie ins Hauptmenü zurück und wählen den Punkt *Rechnen* oder *Maßumwandeln*. Abwechselnd müssen die Teilnehmer nun in der Reihenfolge der Eingabe der Namen die gestellten Rechnungen lösen. Die nach richtiger Lösung

verbleibenden Sekunden werden dem einzelnen Teilnehmer als Punkte gutgeschrieben. Hat ein Spieler das festgelegte *Maximum* erreicht, ist, sofern alle Teilnehmer die gleiche Anzahl von Rechnungen absolviert haben, der Endstand erreicht. Dieser wird in der oberen Bildschirmhälfte präsentiert. Sie können mit der gegebenen Einstellung mehrere Rechnungsarten durchrechnen oder die Einstellung wieder ändern. In der vorletzten Bildschirmzeile wird der Status (Anzahl der Teilnehmer, Schwierigkeitsstufe, Ton, Zahlenraum) angezeigt.

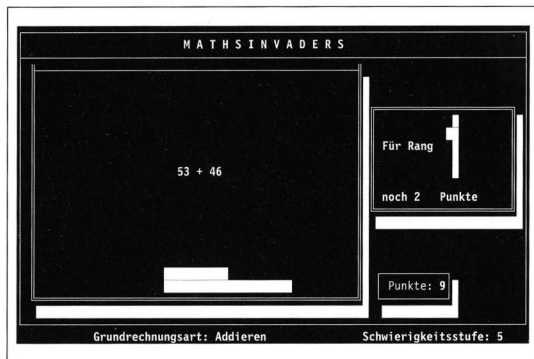
5.2.5 Maths-Invaders

Über diesen Menüpunkt können Sie ein einfaches aber interessantes Kopfrechenspiel namens *Maths-Invaders* laden. Das Programm, welches nun aufgerufen wird, ist ein Stand-alone-Programm und kann auch von der DOS-Ebene aus geladen werden. Dazu geben Sie nach dem DOS-Bereitschaftszeichen

INVADERS

ein.

Vom oberen Bildschirmrand herabfallende Rechnungen müssen abgewehrt werden, indem man das Ergebnis eintippt. Schafft man dies, bevor die Rechnung den »Boden« berührt, löst sie sich in Luft auf. Nicht abgewehrte Rechnungen bilden am »Boden« einen immer höher werdenden Turm, der das Spielfeld mehr und mehr einengt und schließlich unbespielbar macht. Selbst der beste »Mathematiker« wird über kurz oder lang aufgeben müssen, schließlich fallen die Rechnungen mit zunehmender Spieldauer immer schneller zu »Boden«.



Das Spiel »Maths-Invaders«

Auch bei diesem Spiel hat man die Wahl zwischen den vier Grundrechenarten und vermischten Aufgaben. Der Schwierigkeitsgrad der Rechnungen kann hier sogar im Bereich von 1 bis 9 ausgewählt werden. Dies bedeutet, daß selbst Schüler der ersten Klasse Grundschule mit diesem Programm üben können. Mein siebenjähriger Sohn ist jedenfalls von dem Spiel begeistert und kaum mehr vom Rechnen abzuhalten.

Beim Rechnen selbst erfahren Sie auch, wie Sie im Vergleich mit den in der Highscore-Liste eingetragenen Spiele liegen, das heißt, wie viele Punkte zum Erreichen des nächstmöglichen Platzes in dieser Bestenliste noch benötigt werden.

Das Spiel kann zu jedem Zeitpunkt mit **[Esc]** abgebrochen werden. Sie können sich dann hoffentlich in die Highscore-Liste der zehn besten Kopfrechner eintragen. Für jede der neun Schwierigkeitsstufen steht Ihnen eine Highscore-Liste

zur Verfügung. Die Motivation ist bei dieser Art von Kopfrechnen besonders hoch. Diese Erfahrung habe ich jedenfalls mit Schülern gemacht.

5.2.6 DOS-Ausgang

Wollen Sie das Programm nur vorübergehend beenden, ohne daß das Programm aus dem Arbeitsspeicher entfernt wird, so wählen Sie diese Option. Sie landen auf der Betriebssystemebene und können zwischendurch eine Diskette formatieren oder einige Dateien kopieren. Durch die Eingabe von *Exit* kehren Sie wieder ins Programm zurück, ohne es neu laden zu müssen.

5.2.7 Beenden

Beenden Sie das Programm endgültig mit Esc bzw. durch Anwahl des Menüpunktes *Beenden* im Hauptmenü. Sie werden aufgefordert, die aktuellen Einstellungen zu sichern. Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, werden beim nächsten Aufruf die Standardwerte verwendet. Diese sind:

Spieleranzahl: 1

Schwierigkeitsgrad: 3

Ton: Ein

Viel Spaß beim Üben!

Kapitel 6

Harry's Vokabeltrainer

Harry's Vokabeltrainer ist ein Programm zum Überprüfen des Wortschatzes einer fremden Sprache. Es ist für alle Altersstufen, von 10 bis 99 Jahre, geeignet. Das Programm bietet einerseits ein Wort-Puzzle. Englische oder französische Wörter (bzw. Wörter einer anderen Fremdsprache), deren Buchstaben nach dem Zufallsprinzip vertauscht wurden, müssen im Wettstreit mit anderen Teilnehmern bzw. im Wettlauf mit der Uhr erraten bzw. erkannt werden.

Andererseits enthält das Programm eine englische bzw. französische Vokabelüberprüfung mit Lösungshilfen für Deutsch – Fremdsprache, Fremdsprache – Deutsch bzw. gemischte Vokabeln. Das Programm ist auf beliebig viele Fremdsprachen erweiterbar.

6.1 Starten des Vokabeltrainers

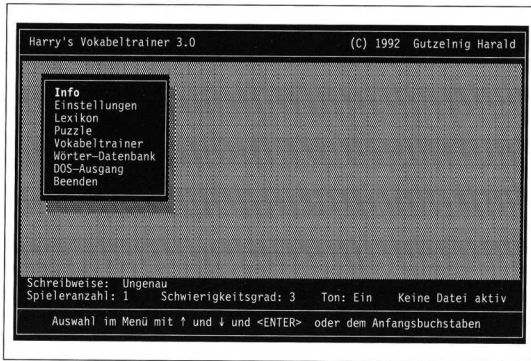
Starten Sie den Vokabeltrainer durch die Eingabe von

V

oder

VOKABEL

und schließen Sie die Eingabe mit  ab. Nach dem Ausblenden der beiden Eröffnungsschirme und der Registrieraufforderung erscheint links oben ein Menüfenster mit den Optionen:



Das Hauptmenü des Vokabeltrainers

6.2 Die Menüoptionen

6.2.1 Info

Die Option *Info* liefert Informationen über Autor, Programmname, Version und den Registriervorgang sowie eine kurze Programmdokumentation.

Über die Optionen *Dokumentation* und *Registrieren* können Sie in den Dateien VOKABEL.DOK und README.V blättern, sofern diese im aktuellen Verzeichnis enthalten sind. Mit Esc kehren Sie wieder zum *Info*-Menü zurück. Ein weiterer Tastendruck auf Esc bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

6.2.2 Einstellung

Wählen Sie die Option *Einstellung*. Sie bietet folgende Optionen.



Der Menüpunkt Einstellung

Legen Sie über den Menüpunkt *Farben* mit den Pfeiltasten die Farben für die Menüs (Text, Menübalken, Selektionszeichen und Rahmen) fest. Die Farben für die Dialogboxen werden ebenfalls der gewählten Farbpalette entnommen. Mit der Maus können Sie die beiden Pfeilsymbole auch anklicken, um eine Änderung der entsprechenden Farbwerte zu erzielen. Klicken Sie den OK-Button an, wenn die Farbe Ihren Vorstellungen entspricht. Nach der Farbeinstellung der einzelnen Menükomponenten werden Sie aufgefordert, die Werte durch die Eingabe von *J* zu speichern oder mit Esc bzw. *N* abzubrechen. Mit der Maus klicken Sie einfach den entsprechenden Button an.

Schalten Sie mit der Option *Tonschalter* die Fanfare, die zur Bestätigung einer Lösung abgespielt wird, je nach Belieben ein bzw. aus. Wählen Sie dazu eine der beiden Optionen *Ein* oder *Aus*.

Manchmal mag es von Bedeutung sein, daß Wörter in der exakten Schreibweise eingegeben werden. Wählen Sie dazu über den Menüpunkt *Groß-/Kleinschreibung* die Option *Exakt*. Spielt es keine Rolle, ob die Zeichen eines Wortes groß oder klein geschrieben werden, wählen Sie hier bitte *Nicht exakt*. In der Statuszeile am unteren Bildschirmrand ist der momentane Status dieses Schalters erkennbar. Wurde die Schreibweise auf »Exakt« eingestellt, werden Eingaben nur dann als richtig erkannt, wenn sie der Vorgabe in der Datenbank entsprechen. Das heißt, ein Hauptwort muß z. B. im Deutschen mit einem Großbuchstaben begonnen werden.

Über die Option *Datei fixieren* haben Sie die Möglichkeit, eine Vokabeldatei zu fixieren. Dies bedeutet, daß diese Datei sofort nach dem Programmstart zur aktuellen Datei gemacht wird und auch bei den restlichen Optionen, mit Ausnahme der Option *Wörter-Datenbank*, aktiviert wird. Die Fixierung wird gelöst, indem man den Menüpunkt anwählt und ohne Auswahl mit **[Esc]** wieder beendet. In der Statuszeile erhalten Sie Auskunft über den Namen der fixierten Datei. Wurde keine Datei zur Fixierung gewählt, erhalten Sie dort die Meldung »Keine Datei aktiv«. Die Fixierung bezieht sich auf die Menüoptionen *Puzzle*, *Lexikon* und *Vokabeltrainer*. Ab der Fixierung brauchen Sie sich um die Auswahl einer Datei im Dateiauswahlfenster nicht mehr kümmern. Die Option *Wörter-Datenbank* läßt weiterhin eine Auswahl zu. Hier soll man selbstverständlich zwischen allen vorhandenen Dateien wählen können.



Eine Datei fixieren

Setzen Sie nun den Schwierigkeitsgrad der ausgewählten Wörter fest, indem Sie den Menüpunkt *Schwierigkeitsgrad* anwählen. Sie haben die Wahl zwischen 5 Stufen:

- | | |
|---------|--|
| Stufe 1 | entspricht dem englischen Wortschatz im Alter von etwa 10 bis 11 Jahren. |
| Stufe 2 | entspricht dem englischen Wortschatz im Alter von etwa 11 bis 12 Jahren. |
| Stufe 3 | entspricht dem englischen Wortschatz im Alter von etwa 12 bis 13 Jahren. |
| Stufe 4 | entspricht dem englischen Wortschatz im Alter von etwa 13 bis 15 Jahren. |
| Stufe 5 | entspricht dem englischen Wortschatz im Alter von über 15 Jahren. |

Wählen Sie nun die gewünschte Zahl an, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit . Die Voreinstellung für diese Option ist 3.

Der Menüpunkt *Einstellung sichern* ermöglicht das Abspeichern der aktuellen Werte. Sie werden beim nächsten Programmstart eingelesen und automatisch übernommen. Gewisse Einstellungen werden auch in der Menüebene in der vorletzten Bildschirmzeile angezeigt: Es sind dies die aktuellen Werte für Spieleranzahl, Schwierigkeitsgrad, Ton, Schreibweise. Außerdem wird der Name einer fixierten Datei angezeigt.

Bestimmen Sie anschließend die *Anzahl der Spieler* bzw. Teilnehmer. Tippen Sie A ein oder setzen Sie mit den Pfeiltasten den Menübalken auf den Menüpunkt *Anzahl der Teilnehmer* und drücken Sie dann . Sie haben die Möglichkeit, Wort-Puzzles bzw. Fremdwörter alleine oder mit einem Partner, mit zwei oder mit drei Partnern zu lösen.

Wählen Sie die entsprechende Zahl. Die Eingabe von 1 bringt ein weiteres Menüfenster auf den Bildschirm. Bei mehr als einem Teilnehmer müssen zuvor noch die Namen der einzelnen Teilnehmer eingegeben werden. Das Menüfenster enthält die Optionen:



Menüfenster Zeit bzw. Maximum festlegen

Alleine üben

Sollten Sie sich alleine als Übersetzer bzw. Wortverdrehler versuchen, so haben Sie nach Anwahl der Option *Zeit vorgeben* die Möglichkeit, die Anzahl der Minuten festzulegen, in der es möglichst viele Aufgaben zu lösen gilt. Mögliche Werte liegen im Bereich von 1 bis 9 Minuten. Sie können über die Option *Hauptmenü* direkt dorthin zurückkehren oder so lange die **[Esc]**-Taste betätigen, bis Sie im Hauptmenü sind.

6.2.3 Vokabeltrainer

Wählen Sie den Menüpunkt *Vokabeltrainer* und entscheiden Sie sich anschließend für eine der folgenden Möglichkeiten:

Direktmodus
Mit Auswahl
Zurück

Der Direktmodus



Menüauswahl für die Abfrageform

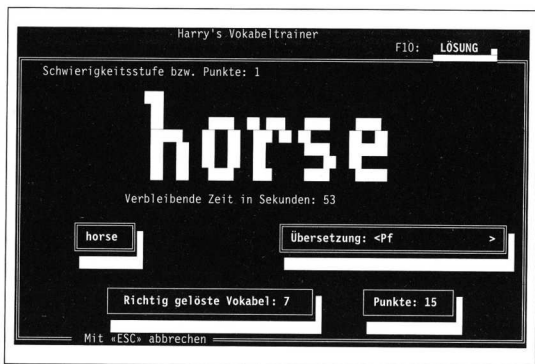
Entscheiden Sie, ob Sie Wörter der Fremdsprache ins Deutsche übersetzen wollen oder umgekehrt deutsche Wörter in die Fremdsprache. Auch ein gemischtes Vorgehen ist möglich. Wählen Sie eine der drei Optionen im entsprechenden Fenster.

Nach der Aufforderung zur Registrierung, die selbstverständlich nur in der Prüfversion enthalten ist, haben Sie die Möglichkeit, eine der bereits existierenden Dateien auszuwählen. Der Vokabeltrainer ist mit je einer Datei für das Üben von Englisch-Vokabeln und das Üben von Französisch-Vokabeln ausgestattet, kann jedoch nach Belieben um andere Fremdsprachen erweitert werden. Wählen Sie im Auswahlfenster mit den Pfeiltasten die gewünschte Datei.



Dateiauswahlfenster

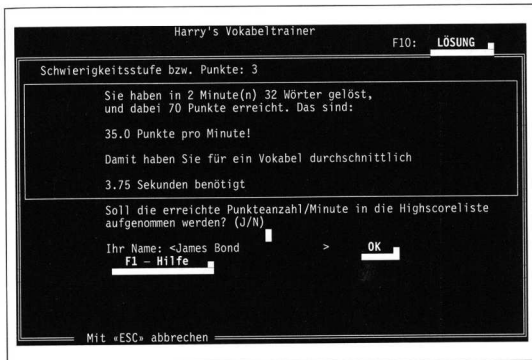
Am Bildschirm erscheint ein Wort der gewählten Fremdsprache. Im Direktmodus muß die Übersetzung direkt, das heißt Zeichen für Zeichen, eingegeben werden. Ein Vokabel wird angezeigt, die Übersetzung ist innerhalb des eingestellten Zeitraumes in einem dafür vorgesehenen Eingabefeld einzugeben. Sollten Sie über einen längeren Zeitraum – je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 8 und 16 Sekunden – die Übersetzung nicht wissen, wird Ihnen schritt- bzw. buchstabenweise die Lösung präsentiert. Bereits angezeigte Zeichen müssen nicht mehr eingegeben werden! Bedenken Sie, daß bei Mehrfachlösungen immer nur eine – nämlich die in der Reihenfolge der Eingabe in die Datenbank erste Lösung – angezeigt wird. Sollten Sie also einen Begriff verwenden, der ebenfalls paßt, mit der vorgegebenen Teillösung jedoch nicht übereinstimmt, müssen Sie mit der Rückschritt-Taste die existierenden Zeichen wieder löschen. Es empfiehlt sich außerdem, den Bildschirm bzw. das Eingabefeld während der Eingabe im Auge zu behalten. Andernfalls kann es schon einmal passieren, daß Sie ein Zeichen eingeben und der Computer (im Rahmen der Lösungshilfe) dieses Zeichen ebenfalls vorgibt. Egal, wer nun schneller war, der Computer oder Sie, das entsprechende Zeichen steht dann zweimal im Eingabefeld, obwohl es nur einmal hingehört.



Der Direktmodus

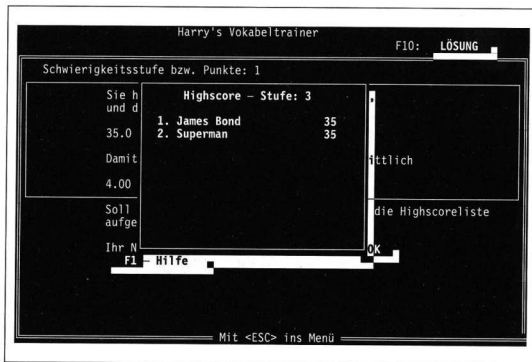
Während des Spiels können Sie sich laufend über die Anzahl der richtig gelösten Vokabel und der erreichten Punkte informieren. Die einzelnen Punkte entsprechen dem Schwierigkeitsgrad der gestellten Aufgabe. Haben Sie z.B. Stufe 3 ausgewählt, werden Vokabel mit den Schwierigkeitsgraden 1, 2 oder 3 angezeigt. Die Punkte werden bei der Eingabe der Lösung dementsprechend vergeben bzw. dem alten Punktekonto dazugeschlagen.

Am Ende der festgesetzten Frist erhalten Sie eine Beurteilung Ihrer Fähigkeiten, Wörter zu übersetzen: Sie erfahren wie viele Wörter pro Minute Sie gelöst haben bzw. welche Zeit Sie im Durchschnitt für ein Wort benötigt haben.



Bewertung

Die errechnete Punktezahl pro Minute dient als Grundlage für den Eintrag in die Highscore-Liste. Sie werden gefragt, ob Sie sich darin verewigen wollen. Sollten Sie diese Frage mit Ja beantworten, müssen Sie Ihren Namen oder ein Pseudonym eingeben. Sie werden anschließend in die Reihe der zehn besten »Übersetzer« aufgenommen und entsprechend Ihrer Punkteanzahl gereiht.



Die Highscore-Liste

Sie haben aber, wie erwähnt, auch die Möglichkeit, eine festgelegte Anzahl von Vokabeln zu übersetzen. Wählen Sie dazu im Untermenü *Zeit und Maximum festlegen* den Punkt *Maximum festlegen* und geben Sie die Anzahl der gewünschten Wörter ein. Kehren Sie daraufhin zur Option *Vokabeltrainer* im Hauptmenü zurück und versuchen Sie nun die gestellten Aufgaben zu lösen. Sie erhalten laufend Auskunft über die Anzahl der *richtig* und *falsch* gelösten bzw. der noch verbleibenden Wörter. Allerdings werden Sie nun nicht vom Programm unterstützt, es werden keine Teillösungen geboten.

Lösungstaste F10

Sollte die Lösung nicht bekannt sein, so bringt die Funktionstaste F10 Abhilfe. Sie bewirkt die Ausgabe der Lösung am Bildschirm und wertet die Frage weder als *Richtig* noch als *Falsch*.

Der Multiple-Choice-Modus – Mit Auswahl

Die Option *Mit Auswahl* zwingt zur Auswahl aus vier verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Die Auswahl erfolgt per Mausklick, per Tastendruck (1 bis 4) oder mit den Pfeiltasten und abschließendem . Lösungsvorgaben gibt es hier keine, bei Fehlversuchen wird die Lösung hell unterlegt, andernfalls erhalten Sie in Form einer Fanfare eine Bestätigung für die richtige Eingabe. Hat man die richtige Übersetzung gewählt, gibt's dafür Punkte in der Höhe der Schwierigkeitsstufe des angezeigten Vokabels. Die Auswahl der vier Lösungsmöglichkeiten erfolgt übrigens nach dem Zufallsprinzip. Beendet wird dieser Modus mit . Vor der Rückkehr ins Auswahlmenü erfahren Sie den Prozentsatz der richtig gelösten Vokabeln.

Vokabel: (Schwierigkeitsstufe bzw. Punkte: 3)

free

Übersetzung:

- 1 – niedrig
- ☒ 2 – frei
- 3 – krank
- 4 – notwendig

Eingabe: 1,2,3,4 oder mit ↑ und ↓ auswählen und mit <ENTER> bestätigen

Richtige Vokabel: 9 Falsche Vokabel: 0 Punkte: 17

Mit «ESC» abbrechen

Der Multiple-Choice-Modus

Die Menüpunkte nach der Bestätigung der Option *MIT AUSWAHL* entsprechen denen im Direktmodus:

Vokabel – Deutsch

Deutsch – Vokabel

Gemischt

Zurück

Auch hier haben Sie nach der Aufforderung zur Registrierung die Möglichkeit, eine der bereits existierenden Dateien auszuwählen, vorausgesetzt, es wurde keine Datei fixiert.

Übersetzen mit mehreren Teilnehmern

Wählen Sie im Menü *Anzahl der Teilnehmer* die gewünschte Zahl, und geben Sie nach entsprechender Aufforderung die Namen der vokabelübenden Personen ein. Im Menü *Zeit und Maximum festlegen* können Sie einerseits durch Anwahl des Punktes *Zeit festlegen* die Anzahl der Sekunden bestimmen, die ein einzelner Teilnehmer zum Lösen einer Aufgabe zur Verfügung hat. Der voreingestellte Wert ist 20, mögliche Eingaben müssen im Bereich von 10 und 60 Sekunden liegen.

Andererseits können Sie auch das *Maximum festlegen*. Geben Sie hier Werte zwischen 100 und 900 ein! Nun kehren Sie ins Hauptmenü zurück und wählen den Punkt *VOKABELTRAINER*. Abwechselnd müssen die Teilnehmer nun in der Reihenfolge der Eingabe der Namen die gestellten Aufgaben lösen. Die nach richtiger Lösung verbleibende Anzahl von Sekunden wird dem einzelnen Teilnehmer gutgeschrieben. Wenn einer von ihnen das festgelegte *Maximum* erreicht hat, ist, sofern alle Teilnehmer die gleiche Anzahl von Aufgaben gelöst haben, der Endstand erreicht. Er wird in der oberen Bildschirmhälfte präsentiert. In der vorletzten Bildschirmzeile des Hauptmenüs wird der Status (Anzahl der Teilnehmer, Schwierigkeitsstufe, Ton, Datei, Schreibweise) angezeigt.

6.2.4 Puzzle

Sie haben auch die Möglichkeit, anstelle der Vokabeln den Wortschatz einer Fremdsprache zu trainieren, indem Sie den Menüpunkt *Puzzle* anwählen und die daraufhin erscheinenden verdrehten Wörter wieder zurechtrücken. Nach der Aufforderung zur Registrierung haben Sie die Möglichkeit, eine der bereits existierenden Dateien auszuwählen.



Englisches Wort-Puzzle

Das am Bildschirm erscheinende Vokabel ist jedoch keineswegs in der gewohnten Schreibweise wiedergegeben, vielmehr sind die Buchstaben des Wortes vertauscht. Ihre Aufgabe ist es nun, das Originalwort möglichst rasch zu erkennen. Alle übrigen Funktionen sind identisch mit dem Vokabeltrainer.

6.2.5 Lexikon

Dieser Menüpunkt stellt ein kleines, elektronisches Wörterlexikon dar, in dem man analog zu einem Lexikon in Buchform blättern kann. Man gibt nach der Auswahl einer Datei entweder das Vokabel oder die Übersetzung ein und bestätigt die Eingabe mit . Will man beispielsweise die Übersetzung des deutschen Wortes »Stunde« wissen, so gibt man eben diesen Begriff bei *Übersetzung* ein.



Im Lexikon die Übersetzung von »Stunde« suchen

Der Eintrag wird zusammen mit dem Vokabel am Bildschirm ausgegeben.



Ausgabe des gesuchten Eintrags

Mit Hilfe dieser Optionen können Sie auch alle Vokabeln, die mit einem bestimmten Buchstaben oder einer bestimmten Zeichenkette beginnen, auflisten. Sie wollen z. B. alle englischen Begriffe auflisten, die mit einem »A« beginnen. Wählen Sie zu diesem Zweck eine Englisch-Datei, und geben Sie bei *Vokabel* ein A ein. Sollte die Anzahl der Einträge über eine Bildschirmseite hinausreichen, können Sie mit **[0]**, **[←]** oder **[Bild ↓]** bzw. durch Mausklick auf den OK-Button weiterblättern.

6.2.6 Wörter-Datenbank

Der Menüpunkt *Wörter-Datenbank* stellt ein komplettes Datenverwaltungsprogramm zur Verfügung. Damit haben Sie die Möglichkeit, bereits enthaltene Wörter zu löschen, zu verändern oder neue Wörter hinzuzufügen. Diese Datenbank ist recht einfach zu bedienen. Nach der Auswahl der gewünschten Datei erscheint ein Untermenü mit den Optionen:

- Neu anlegen
- Daten löschen
- Wörter anfügen
- Bildschirmliste
- Liste drucken
- Ändern
- Zurück

Neu anlegen

Über diesen Menüpunkt können Sie die bestehende Datei überschreiben oder aber eine Datei mit einem neuen Namen und der gleichen Struktur anlegen. Die Endung .VDT darf nicht angehängt werden. Das wird vom Programm erledigt. Hier können Sie weitere Fremdwortdateien, z.B. für Italienisch oder Spanisch, erstellen.



Eine neue Datei erstellen

Daten löschen

Geben Sie hier den Namen des Eintrags ein. Es ist auch möglich, nur die ersten Zeichen eines Begriffs einzugeben. Mit *J* bestätigen Sie das Löschen des angezeigten Datensatzes, mit *N* wird der nächste Datensatz, der mit der Eingabe übereinstimmt, angezeigt. Wollen Sie z. B. alle Einträge durchgehend zum Löschen anzeigen lassen, drücken Sie bei der Aufforderung, den Namen einzugeben . Durch Drücken der Taste werden die Einträge nun der Reihe nach angezeigt. Ist der gesuchte Datensatz gefunden, bestätigen Sie den Löschvorgang mit *J*.

Wörter anfügen

Hier haben Sie die Möglichkeit, weitere Einträge aufzunehmen. Geben Sie die Datenfelder der Reihe nach ein, und schließen Sie die einzelnen Eingaben mit  ab. Erst dann werden sie vom Programm angenommen. Mit den Tasten  und  können Sie zwischen den Eingabefeldern wechseln. Die Editierfunktionen beschränken sich auf folgende Tasten:

	Zeichen über dem Cursor löschen
	Zeichen links vom Cursor löschen
	Cursor auf das erste Zeichen der Eingabe setzen
	Cursor an das Ende der Eingabe setzen
	Cursor an den Beginn des nächsten Wortes setzen
	Cursor an den Beginn des vorigen Wortes setzen

Wählen Sie bei Fremdwort-Dateien für das Feld *Vokabel/Deutsch* ein *V*, wenn das erste Wort ein Begriff der Fremdsprache ist (Voreinstellung) und ein *D*, wenn das erste Wort ein deutscher Begriff ist. Sie könnten so auch unter *Vokabel* den deutschen Begriff eingeben und unter *Übersetzung* das eigentliche Fremdwort.

Bildschirmliste

Liste der Einträge – Vokabeltrainer

Geben Sie hier an, ab welchem Buchstaben die Liste erstellt werden soll. Nachdem die Liste für Dateien mit weniger als 2000 Einträgen alphabetisch aufsteigend sortiert wird, können Sie das Auflisten auch bei einem bestimmten Buchstaben beginnen. Geben Sie hier z. B. *M* ein, so werden alle Einträge mit den Anfangsbuchstaben im Bereich von *M* bis *Z* aufgelistet.

Sie können in der Liste mit den Tasten ,  oder  vorwärtsblättern, ein Zurückblättern ist nicht möglich. Mit  verlassen Sie diese Option.

Liste drucken

Über den Punkt *Liste drucken* können Sie einen Ausdruck einer existierenden Vokabeldatei erzeugen. Geben Sie an, »von« welchem »bis« zu welchem Anfangsbuchstaben die Liste reichen soll und für welche Schwierigkeitsstufe (A für *Alle*) der Ausdruck gemacht werden soll. Legen Sie das Format für die Ausgabe fest (Zeilenlänge, Papierlänge) und schalten Sie den Drucker ein, um den Ausdruck zu starten.



Seitenformat für den Ausdruck festlegen

Ändern

Dieser Menüpunkt ermöglicht das Editieren von Datensätzen. Geben Sie analog zum Menüpunkt *Löschen* den Namen des zu ändernden Eintrags ein. Durch die

Eingabe eines Leerstrings (nur  drücken) werden die Datensätze der Reihe nach angezeigt. Mit  oder  können Sie die einzelnen Datenfelder überspringen und zum nächsten Eintrag gelangen. Änderungen können jederzeit vorgenommen werden, müssen allerdings unbedingt mit  abgeschlossen werden. Nur so werden sie wirksam.

Zurück

Über diese Option verlassen Sie das Datenbankmodul und kehren ins Hauptmenü zurück.

6.2.7 DOS-Ausgang

Wollen Sie das Programm nur vorübergehend beenden, ohne daß es aus dem Arbeitsspeicher entfernt wird, so wählen Sie diese Option. Sie landen auf der Betriebssystemebene und können zwischendurch eine Diskette formatieren oder einige Dateien kopieren. Durch die Eingabe von *Exit* kehren Sie wieder ins Programm zurück, ohne es neu laden zu müssen.

6.2.8 Beenden

Beenden Sie das Programm endgültig mit  bzw. durch Anwahl des Menüpunktes *Beenden* im Hauptmenü. Sie werden aufgefordert, die aktuellen Einstellungen zu sichern.



Programm beenden und Einstellungen sichern

Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, werden beim nächsten Aufruf die Standardwerte verwendet. Diese sind:

Spieleranzahl: 1

Schwierigkeitsgrad: 3

Ton: Ein

Schreibweise: Ungenau

Keine Datei aktiv

Kapitel 7

Eine Bemerkung zum Schluß

Programme dieser Art werden genaugenommen nie wirklich fertiggestellt. Immer wieder gibt es Verbesserungsvorschläge, immer wieder schleichen sich kleine Bugs ein, die es auszumerzen gilt. Dies alles wird in der jeweils nächsten Version berücksichtigt. Für die nächste Version wurden bereits folgende Änderungen ins Auge gefaßt:

- Bedienung durch Pulldown-Menüs (SAA-Standard)
- Grammatikmodul für den Vokabeltrainer, ähnlich den Menüoptionen *Rechtschreibung* und *Sonstiges* im Deutschtrainer.
- Erweiterung des Mathetrainers auf Prozentrechnen, Bruchrechnen, Rechnen mit ganzen Zahlen, usf.

Helfen Sie mit, das Programm weiterzuentwickeln, und lassen Sie sich registrieren. Auch Sie kommen dadurch in den Vorteil einer neueren, verbesserten Version.

Stichwortverzeichnis

A

- Anzahl der Spieler
 - Deutschtrainer 25
- Anzahl der Spieler
 - Vokabeltrainer 63
- Anzahl der Spieler
 - Mathetrainer 47

B

- Beenden des Deutschtrainers 42
- Beenden des Mathetrainers 55
- Beenden des Vokabeltrainers 80

D

- Datei neu anlegen
 - Deutschtrainer 37
- Datei neu anlegen
 - Vokabeltrainer 76
- Datenverwaltung
 - Vokabeltrainer 76
- Datenverwaltung
 - Deutschtrainer 37
- Direktmodus 67
- Disketteninhalt 13
- DOS-Ausgang – Deutschtrainer 41
- DOS-Ausgang – Mathetrainer 55
- DOS-Ausgang – Vokabeltrainer 80

E

- Editierfunktionen 39, 78
- Einstellung – Deutschtrainer 22
- Einstellung – Mathetrainer 45
- Einstellung – Vokabeltrainer 59
- Einträge aufnehmen
 - Deutschtrainer 38
- Einträge aufnehmen
 - Vokabeltrainer 78
- Einträge editieren
 - Deutschtrainer 41
- Einträge editieren
 - Vokabeltrainer 79
- Einträge löschen
 - Deutschtrainer 38
- Einträge löschen
 - Vokabeltrainer 77

F

- Farben einstellen
 - Deutschtrainer 22
- Farben einstellen
 - Mathetrainer 45
- Farben einstellen
 - Vokabeltrainer 60
- Flächenmaße 51
- Fremdwörter üben 30

H

Haftung durch den Autor 13
Highscore-Liste 69

I

Info – Deutschtrainer 21
Info – Mathetrainer 44
Info – Vokabeltrainer 59
Installation 14

K

Kopfrechnen 48

L

Längenmaße 51
Liste ausdrucken
– Vokabeltrainer 79
Liste der Einträge
– Deutschtrainer 40
Lösungstaste 18, 33, 49, 70

M

Massenmaße 51
Maßumwandlungen 51
Maths-Invaders 53
Maussteuerung 17
Maximum festlegen
– Deutschtrainer 25
Maximum festlegen
– Mathetrainer 47
Maximum festlegen
– Vokabeltrainer 64

Menüpunkt Rechnen 48
Menüpunkt Sonstiges 33
Menütitel ändern 23
Multiple-Choice-Modus 71

P

Programmbedienung 17

R

Raummaße 51
Rechtschreibung üben 31
Registrierung 4

S

Schreibweise – Deutschtrainer 23
Schreibweise – Vokabeltrainer 61
Schwierigkeitsgrad
– Deutschtrainer 23
Schwierigkeitsgrad
– Mathetrainer 46
Schwierigkeitsgrad
– Vokabeltrainer 62
Sonstiges 33
Starten des Deutschtrainers 20
Starten des Mathetrainers 43
Starten des Vokabeltrainers 57

T

Tonschalter – Deutschtrainer 23
Tonschalter – Mathetrainer 46
Tonschalter – Vokabeltrainer 61

U

Üben mit mehreren
Teilnehmern 34, 52

V

Vermischte Maße 51
Vokabeldatei fixieren 61

W

Wörter schreiben 35
Worterkennungsspiel 35

Wörterlexikon – Deutschtrainer 36
Wörterlexikon – Vokabeltrainer 74
Wortpuzzle – Deutschtrainer 27
Wortpuzzle – Vokabeltrainer 73

Z

Zahlenraum 46
Zeit vorgeben Deutschtrainer 25
Zeit vorgeben – Mathetrainer 47
Zeit vorgeben – Vokabeltrainer 64

