

1 Installation

- Speichern Sie die Datei "RechenQuiz.zip" in den Ordner "Eigene Dateien" bzw. "Dokumente" (Vista, Windows 7).
- Entpacken Sie die Datei "RechenQuiz.zip" im Ordner "Eigene Dateien" bzw. "Dokumente" (Vista, Windows 7).
- Installieren Sie das Programm über die Datei "setup.exe" im Ordner "~\Rechenquiz\Setup\ "
- Es wird eine Verknüpfung auf dem Desktop und im Startmenü angelegt.
- Das Programm erfordert das .Net-Framework 3.5

1.1 Information zu Demoversion, Vollversion und Preis

- In der Demoversion ist die Anzahl der Rechnungen auf 2 begrenzt!! Für die Freischaltung der Vollversion senden Sie mir eine E-Mail mit dem Computernamen auf dem Sie das Programm installieren möchten -> Sie erhalten dann den Freischaltcode von mir per E-Mail zugesandt.
- Der Preis für die Vollversion beträgt pro PC inkl. MwSt. 30 Euro.
- Für Öffentliche Schulen und Bildungseinrichtungen benötigen Sie nur eine Lizenz und erhalten Freischaltcodes für 5 Arbeitsplätze.
- Sie finden den aktuellen Computernamen in der Statusleiste des Programms (unten links) sowie im Textfeld Lizenz im Infoformular (wenn das Programm noch nicht freigeschalten ist).
- Den Lizenzschlüssel geben Sie im Infoformular (über „Information“ im Startfenster erreichbar) in das Textfeld Lizenz ein und bestätigen diesen über das Häkchen. Starten Sie anschließend das Programm neu. Im Lizenzfeld des Infofensters finden Sie nun den Lizenzcode und alle Beschränkungen sind aufgehoben.

VIEL SPASS!!

Kontakt:

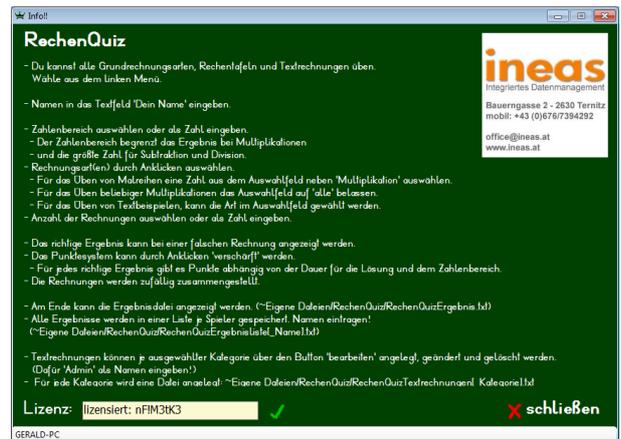
ineas - Gerald Forstner

gerald.forstner@ineas.at

www.ineas.at

2 Hauptfenster

- Über die „Information“ (links) erhalten Sie eine kleine Info zum Programm zum nachlesen. Hier können Sie auch den Lizenzcode eingeben!
- Über „Ergebnisse“ können Sie die Ergebnisliste für den im Namensfeld eingetragenen Spieler öffnen.



Informationsfenster

3 Spieleinstellung

In den Hauptfenstern kann die gewünschte Rechnungsart ausgewählt werden.

- alle oder einzelne Grundrechnungsarten,
- Textrechnungen oder
- Rechentafeln.

Zahlenbereich: Der Zahlenbereich in dem gerechnet wird (Gilt nur für Grundrechnungsarten und Rechentafeln).

Anzahl Rechnungen: Die Anzahl der Rechnungen, die im Quiz gemacht werden. Bei Rechentafeln ist diese Option deaktiviert.

4 Weitere Einstellungen:

- Richtiges Ergebnis bei Fehler anzeigen: Zeigt das korrekte Ergebnis bei falschen Antworten an.
- Punktevergabe für Zahlengötter: Verschärfter Zeitfaktor.



5 Rechenarten:

Werden mehrere Grundrechnungsarten ausgewählt, wird eine zufällige Auswahl für jede Rechnungsart ermittelt, wobei jede Rechnungsart anteilmäßig vertreten ist.

Im Auswahlfeld für Multiplikationen sind folgende Einstellungen möglich:

- alle: Zufällige Multiplikationen im gewählten Zahlenbereich
- zufällig 2-10: Eine zufällige (kleine) Malreihe/Divisionen zwischen 2 und 10. Der Zahlenbereich wird automatisch begrenzt.
- zufällig 11-20: Eine zufällige (kleine) Malreihe/Divisionen zwischen 11 und 20. Der Zahlenbereich wird automatisch begrenzt.
- 2 bis 20: Kleine Malreihe/Divisionen für die ausgewählte Zahl.
- Bei Additionen und Subtraktionen kann ausgewählt werden, ob ohne Zehnerüberschreitung („im Zehner“) oder mit Zehnerüberschreitung („über Zehner“) oder aber gemischt gerechnet werden soll („alle“)

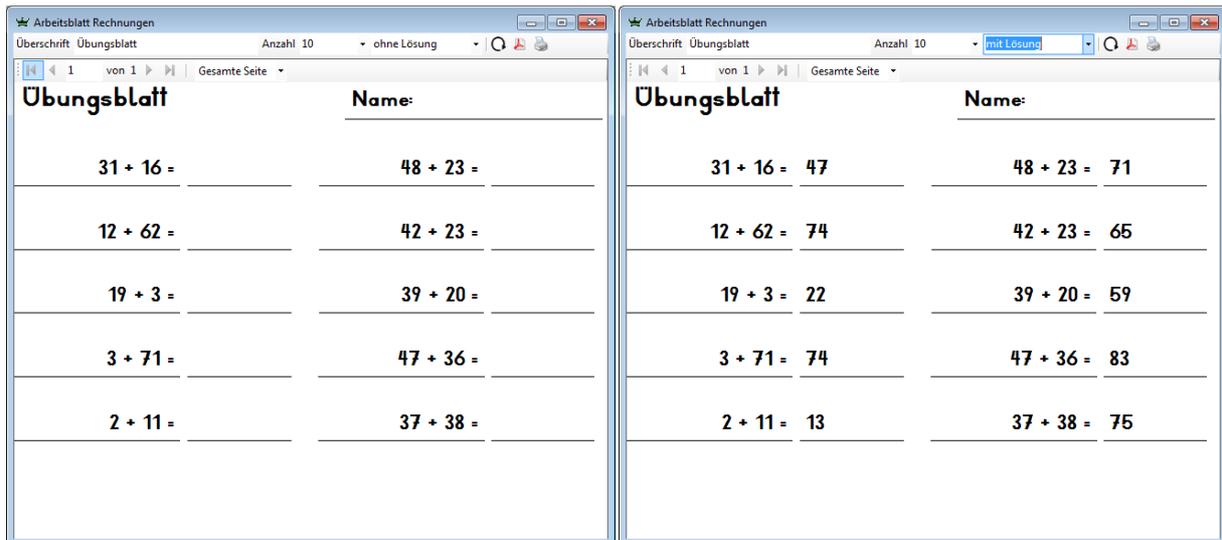


6 Arbeitsblätter

Über den Namen „Admin“ (Achtung: Groß-/Kleinschreibung!) können Arbeitsblätter entsprechend der gewählten Parameter erstellt und auch als PDF gespeichert werden.

Bei den Arbeitsblättern kann auch die Lösung eingeblendet werden! Ebenso kann direkt die Anzahl verändert werden. Hier finden Sie weiters eine direkte Druckmöglichkeit sowie eine Exportfunktion als PDF.





7 Rechentafeln

Für die Rechenarten Addieren, Subtrahieren und Multiplizieren können Rechentafeln geübt werden. Im Auswahlfeld kann die Größe der Tafel eingestellt werden (von 2x2 bis 5x5). Folgende Grenzen gelten für den Zahlenbereich bei Rechentafeln:

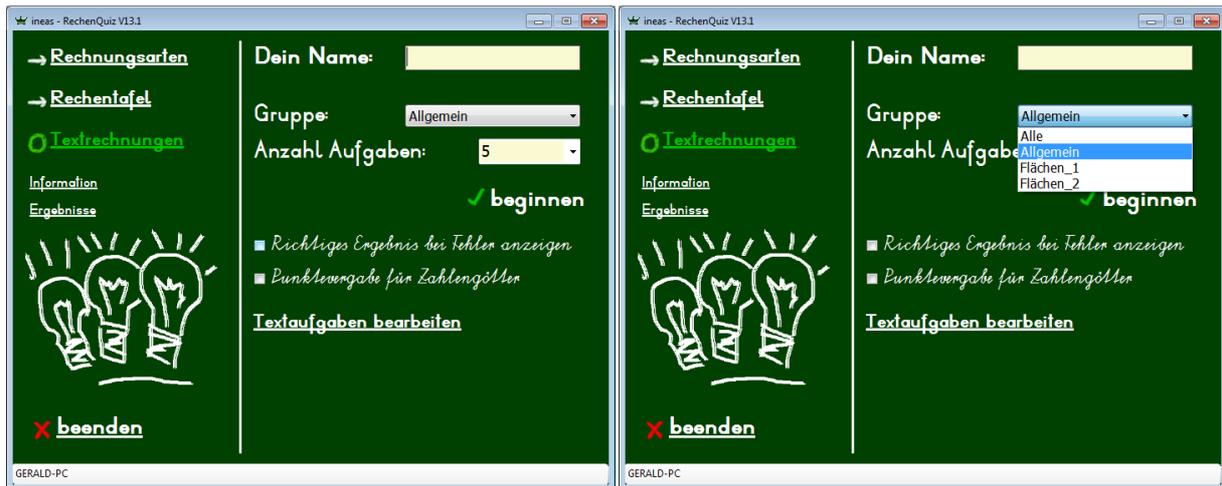
- 2x2: Minimum=10; Maximum=10000
- 3x3 und 4x4: Minimum=50; Maximum=10000
- 5x5: Minimum=100; Maximum=10000



8 Textrechnungen:

Im Auswahlfeld für Textbeispiele sind folgende Einstellungen möglich:

- Alle: Eine zufällige Auswahl aller gespeicherten Textrechnungen.
- Kategorie (Allgemein, [eigene Kategorien]): Eine zufällige Auswahl aller in der Kategorie gespeicherten Textrechnungen.



Über „Textaufgaben bearbeiten“ können Sie Textaufgaben bearbeiten.

- - Das Passwort ist "Admin".
- - Für jede Kategorie wird eine eigene Datei angelegt.



9 Dateiverwaltung

Im Ordner Rechenquiz werden folgende Dateien gespeichert:

- "RechenQuizTextrechnungen.txt:" Diese enthält die Angaben für Textrechnungen.
- Wenn Sie weitere Kategorien für Textrechnungen anlegen werden diese in der Datei "RechenQuizTextrechnungen_[Kategoriennamen].txt" gespeichert.
- "RechenQuizErgebnis.txt": Speichert das letzte Ergebnis.
- "RechenQuizErgebnisliste_[Name].txt": Speichert alle Ergebnisse für den Spielernamen. Wird kein Name eingetragen, werden die Ergebnisse unter "RechenQuizErgebnisliste_Fremder.txt" gespeichert

Führen Sie keine Änderungen in den Dateien bzw. halten Sie sich bei Änderungen an die Struktur der entsprechenden Dateien:

- "RechenQuizTextrechnungen_[Kategoriennamen].txt" bzw.
- "RechenQuizTextrechnungen.txt" durch.

9.1 Struktur – Textaufgabendatei

-->

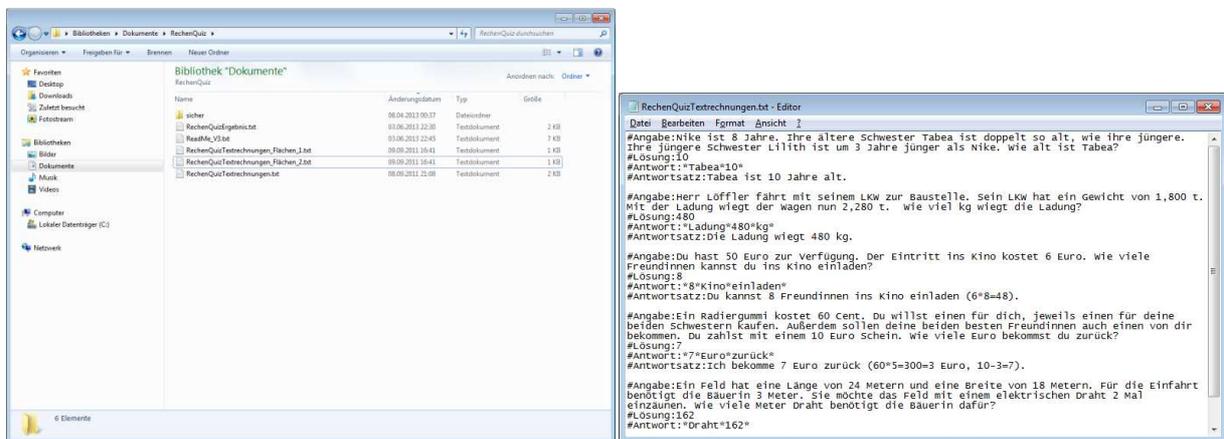
```
#Angabe:Nike ist 8 Jahre. Ihre ältere Schwester Tabea ist  
doppelt so alt, wie ihre jüngere. Ihre jüngere Schwester Lilith  
ist um 3 Jahre jünger als Nike. Wie alt ist Tabea?
```

```
#Lösung:10
```

```
#Antwort:*Tabea*10*
```

```
#Antwortsatz:Tabea ist 10 Jahre alt.
```

<--



10 Während des Quiz

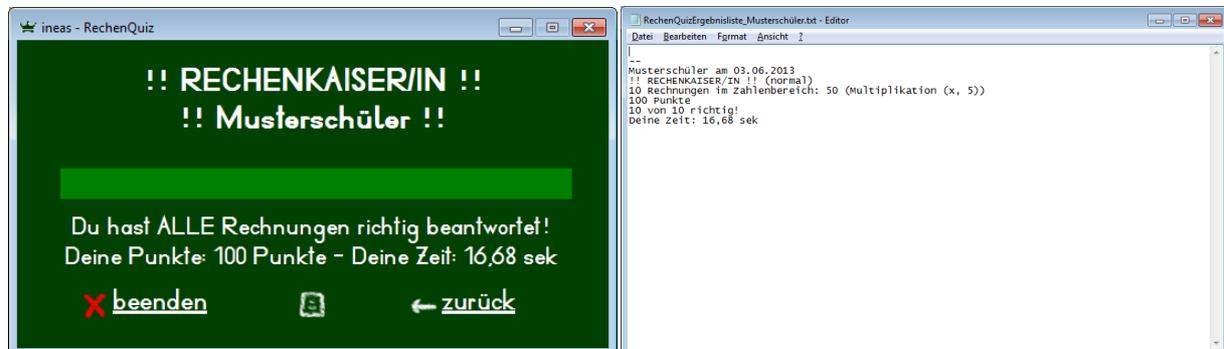
Über das Rufzeichen neben dem Button "OK" können Sie ein Fenster öffnen, um Rechenwege aufzuschreiben.



- Das Ergebnis kann in diesem Fenster ebenfalls eingegeben werden.
- Bei den Grundrechnungsarten wird die Rechnung in der Titelleiste angezeigt.
- Sie können das Fenster auch verschieben, um die Aufgabe zu sehen.

11 Am Ende des Quiz

Nach Beendigung der Aufgaben können Sie über das Textsymbol das Ergebnis des absolvierten Quiz öffnen.



11.1 Punkte bei Grundrechnungsarten:

- Für jedes richtige Ergebnis gibt es zeitabhängig Punkte (10 für ganz schnelle bis 1 Punkt für richtiges, aber langsames Lösen der Frage).
- Für falsche Antworten gibt es leider keinen Punkt.

11.2 Punkte bei Textrechnungen:

- Die Punkte werden anteilmäßig für richtige Lösungen ermittelt.
- Für nicht korrekte Antwortsätze werden 10% abgezogen.

11.3 Punkte bei Rechentafeln:

- Für jedes richtige Ergebnis gibt es Punkte anteilmäßig an der Anzahl der Aufgaben.

ineas
Integriertes Datenmanagement

Bauerngasse 2 - 2630 Ternitz
mobil: +43 (0)676/7394292

office@ineas.at
www.ineas.at