

Copy Unlimited

Inhoud

Inleiding.....	2
Installatie.....	2
De bedieningsmogelijkheden	5
Tweefunctie bediening	5
Eénfunctie bediening	5
Alternatieve één- en tweefunctie bedieningen.....	5
Geluidsinstelling.....	6
Plaatjes toevoegen.....	6
Programmadelen	6
Instellingen.....	6
Woordspelen.....	6
Letterdoos.....	6
Spellen.....	6
Galgje	7
Lingo.....	7
Kiesspelen	7
Rekenspelen.....	7
Gevorderd gebruik onderdeel "reken"	7
Doolhof	7
Woordpuzzel.....	7
Auto.....	8
Puzzel	8

Inleiding

Copy Unlimited heeft een aantal gratis educatieve programma's die op veel manieren aan te sturen zijn. Op de eerste plaats met het toetsenbord en standaard muis bediening, maar ook met de Icontroller (muis vervanger). Er zijn één, twee, en vijf functie bedieningen beschikbaar. Daar het geheel gratis is kan geen service geboden worden, u zult het met deze handleiding moeten doen. In de huidige versie zijn de volgende programma's beschikbaar: verschillende educatieve programma's rond woorden, rekenen en tellen, keuze van plaatjes, een puzzel programma, een doolhof, en een auto spel.

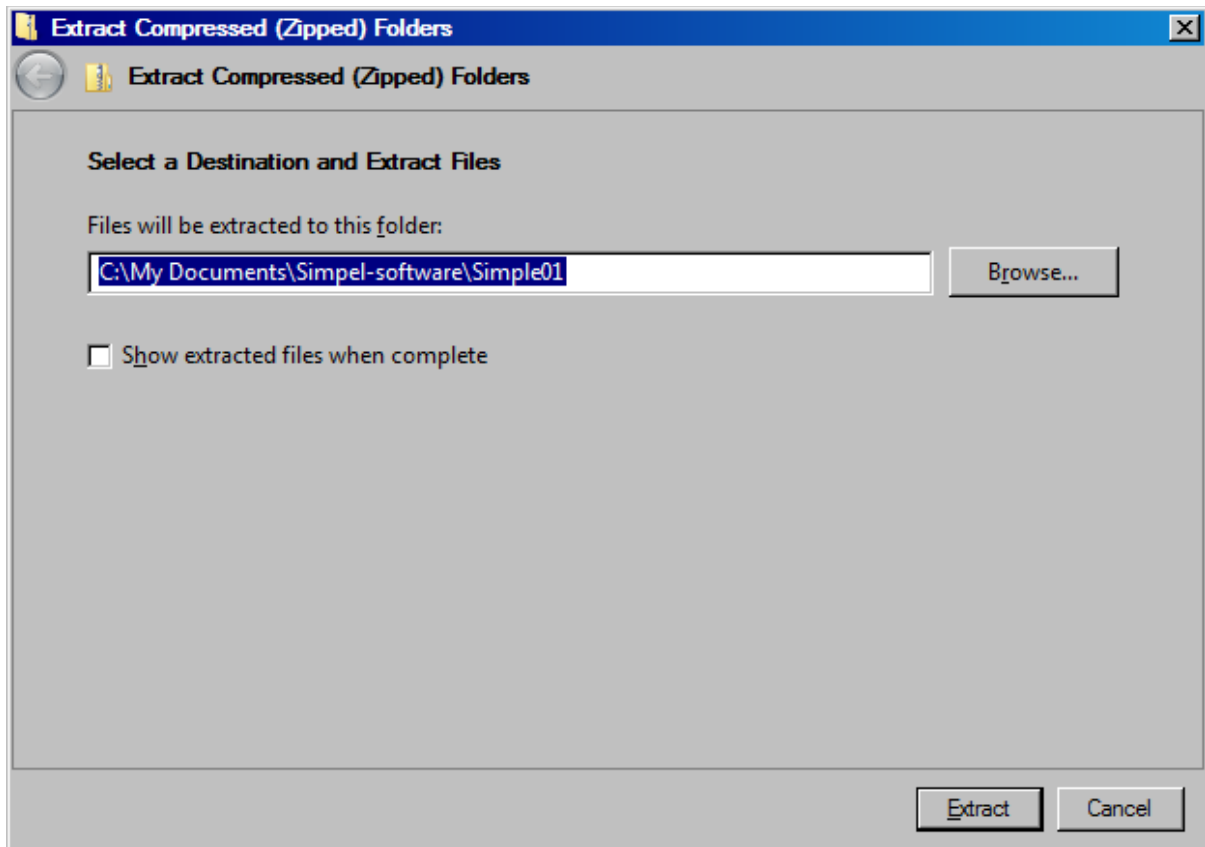
Het programma is zo opgezet dat als de installatie gebeurd is je aan de slag kan. De meeste zaken wijzen zich vanzelf. Wie de meer mogelijkheden wil, bijvoorbeeld woordenlijsten aanpassen, of puzzelplaatjes toevoegen, kan dat. De handleiding zal aangeven hoe dat moet bij betreffende programma delen.

Verder is het zo opgezet dat voor de meeste programma's de gebruiker oneindig lang kan door gaan, en geen begeleiding nodig heeft om iets opnieuw op te starten.

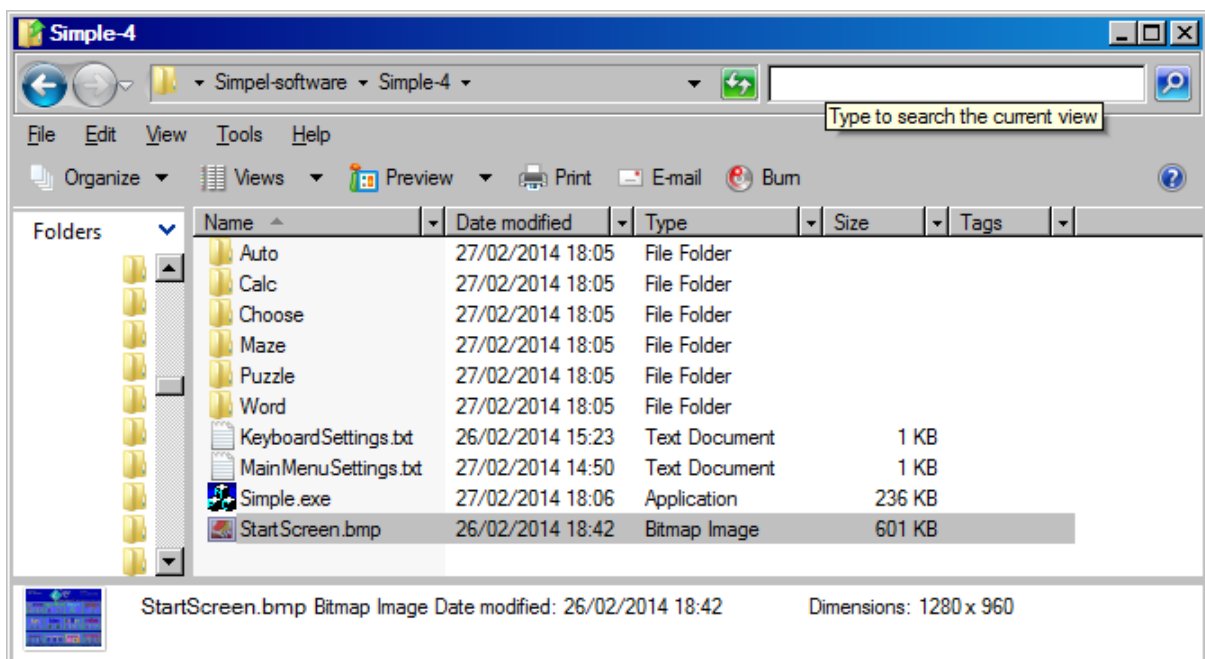
Het programma slaat de laatste instellingen op, of dit nu het geluid, fouten per spel, of functiebediening betreft. Het hoofdmenu laat op het scherm een aantal programma delen zien. Wat "kies" en "reken" betreft worden de laatst gekozen versie's uitgevoerd. Alle programma onderdelen zijn te vinden in het menu onderdeel "Games".

Installatie

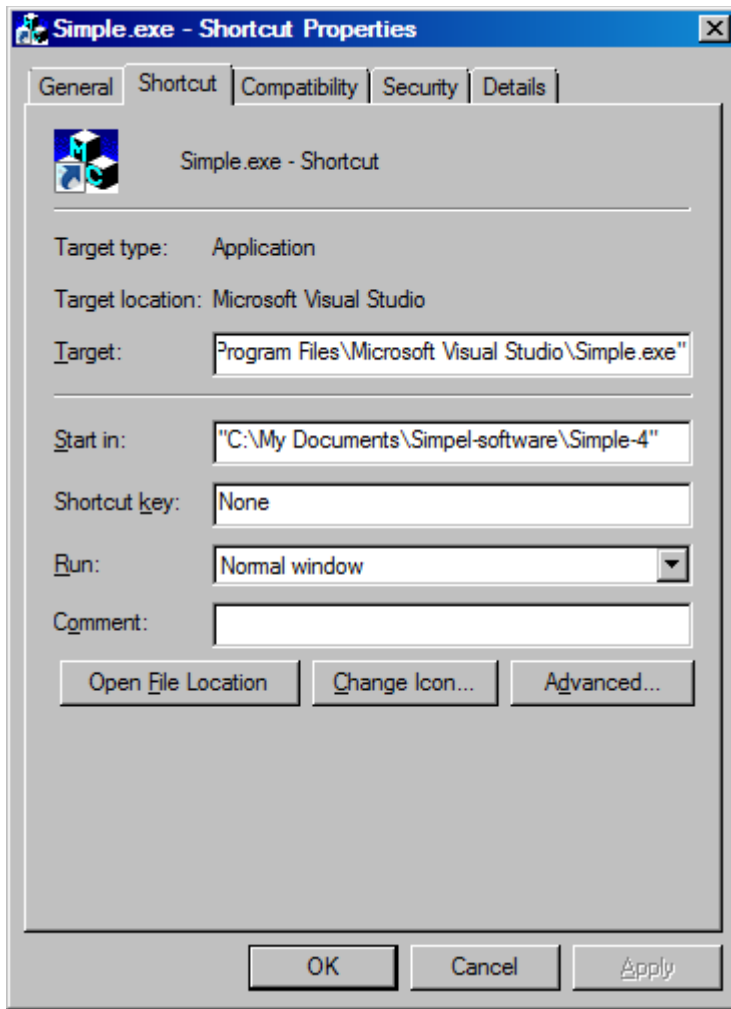
Het is tegenwoordig op de meeste computers niet mogelijk zo maar ergens een programma te installeren. Zorg dat u weet waar u het uitvoerbare bestand (executable, of exe file) moet neer zetten en zorg dat u de privileges hiervoor heeft. Het pakket wordt als "zip" bestand (ingepakt bestand) aangeleverd. Verplaats het zip bestand naar de gewenste directory (map of folder) en pak het uit. Dit gaat door met de rechter muisknop op het bestand te klikken en uitpakken (of extract) te kiezen. U krijgt dan zoiets als het volgende te zien.



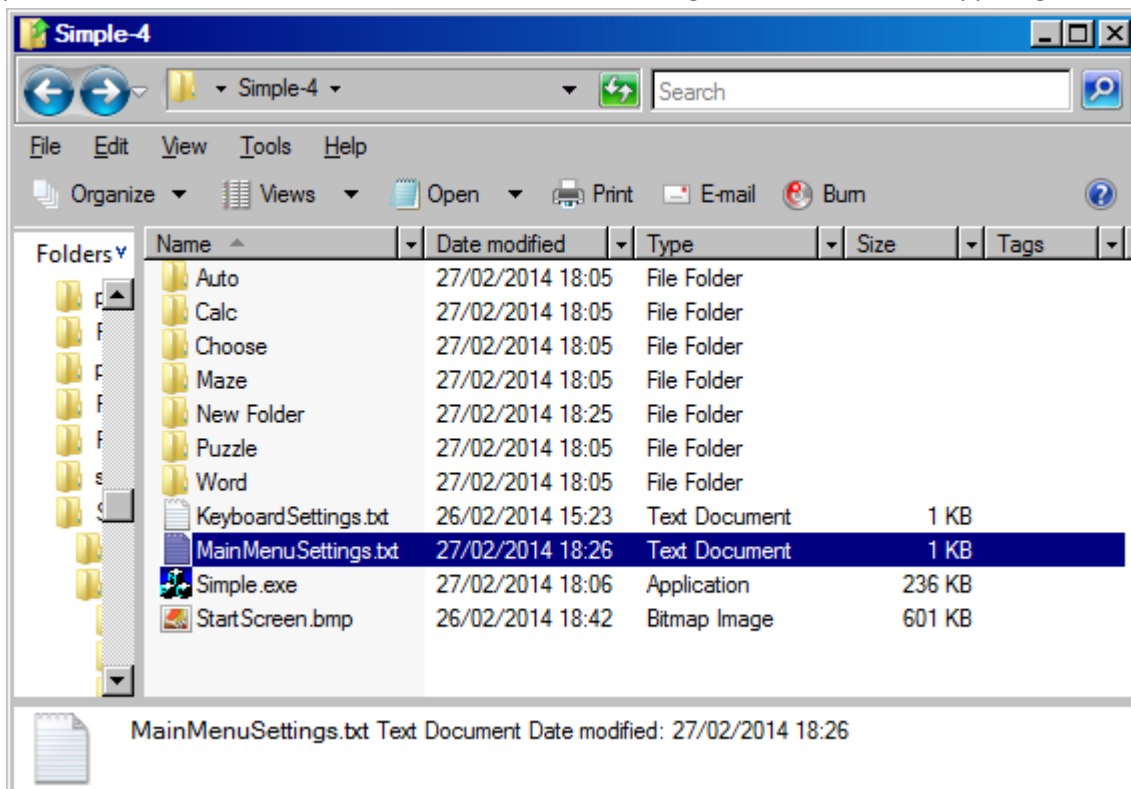
Ga naar de gewenste folder, en kies "Extract" of "uitpakken". Het resultaat zal er ongeveer uitzien als het plaatje hieronder. Het bestand "Simple.exe" is het enige uitvoerbare bestand in dit pakket.



Verplaats of copieer dit naar een folder waar het uitgevoerd mag worden. Dit kan bijvoorbeeld de folder "Programma Bestanden" zijn. Dit hangt van uw computer af. In het algemeen hebt u hiervoor een wachtwoord nodig. Als het programma "Simple.exe" in de juiste folder of directory zit, moet u een snelkoppeling aanmaken. Zet deze op het bureaublad. Deze snelkoppeling moet nu aangepast worden. Klik met de rechter muisknop op de snelkoppeling en kies "Eigenschappen" of "Properties". Dan wordt dit dialoogvenster verkregen.



De inhoud van het venster "Start in:" moet nu aangepast worden. Dit moet de folder worden waar de rest van de bestanden staan. Dit kan bijvoorbeeld door in het venster met "C:\My Do..." als in het onderstaande plaatje te klikken. De hele tekst wordt hierdoor geselecteerd, en met kopiëren en plakken kan dit naar het "Start in:" venster van het dialogvenster van de snelkoppeling.



Als alles goed is, kan het programma gestart worden door te dubbel-klikken op de snelkoppeling. Zo niet dan krijgt u de melding dat "StartsScreen.bmp" niet gevonden kan worden, en het programma vraagt aan het te wijzen. Zo u het naar de juiste folder en file weet te leiden kan het programma verder, maar dit zal iedere keer dat het programma opstart weer moeten gebeuren. De snelkoppeling heeft in dat geval nog niet de juiste folder om te starten en dit moet aangepast worden.

De bedieningsmogelijkheden

De verschillende bedieningsmogelijkheden voor het verplaatsen van de cursor, het selectievakje of het figuurtje zijn:

1. Toetsenbord, pijltjestoetsen en spatiebalk
2. Muis, standaard muisbediening
3. Icontroller (dit is een muisvervanger)

Als de gebruiker weinig bedieningsmogelijkheden heeft, zeg één of twee functie's aan kan, dan is ook hier mee alles aan te sturen. Verschillende bedieningsmogelijkheden zijn te vinden in het menu onderdeel "Tools", en ook de sneltoetsen zijn hier te vinden.

Twefunctie bediening

Bij twefunctie bediening zie je (in de woord- en rekenprogramma's) het selectievakje als een brede horizontale balk. Met "links" verplaatst deze zich verticaal. Als hier na "rechts" bediend wordt verandert de brede balk in een enkel hokje. Met "rechts" laat zich dit horizontaal verplaatsen. Wordt hierna weer "links" bediend dan betekent dit invoer. Dus "links" selecteert de regel, "rechts" de kolom en weer "links" de invoer. Als je per ongelijk op de verkeerde regel terecht bent gekomen, ga dan gewoon verder horizontaal, en na de laatste positie verandert het selectievakje weer in een brede horizontale balk. Hier is van "links" en "rechts" gesproken met betrekking tot muis of Icontroller actie's. Maar het is ook mogelijk de linker en rechter muisknop hiervoor te gebruiken. Zie het menu onderdeel "Tools".

Eénfunctie bediening

Dit gaat op vergelijkbare wijze als de twee functie bediening, met dit verschil dat het vakje automatisch stapt. Eerst is het selectievakje een brede horizontale balk, die automatisch verticaal stapt. Bij een actie, spatie-balk of muis-klik verandert het, en wordt het een vierkant vakje. Een volgende actie betekent selectie. Ook hier geldt, als de verkeerde regel gekozen is dat dan gewoon gewacht moet worden tot de hele regel doorlopen is, dan wordt het selectievakje weer vanzelf een brede balk. De stapnelheid voor deze bediening is te verandering via het menu onderdeel "Tools", en de rest wijst zich.

Alternatieve één- en twefunctie bedieningen

Er zijn nog andere mogelijkheden opgenomen voor één- en twefunctie bedieningen, namelijk waarbij de ene functie de richting kiest en de andere deze uitvoert. Het selectievakje is dan naar één kant open en gaat bij actie die kant op. Is het vakje geheel gesloten, dan betekent actie selectie. Dit lijkt sterk op de manier waarop het mannetje uit programmadeel "doolhof" wordt aangestuurd. En hoe het handje in het programmadeel "puzzel" wordt gestuurd. Het figuurtje geeft aan wat het gaat doen als het geactiveerd wordt. Bij een auto wordt dat met de lichten aan gegeven, bij het mannetje in het doolhof door de richting waarin hij kijkt, en door het handje in puzzel door de richting waarin het wijst, en de open of gesloten hand.

Geluidsinstelling

Het programma de mogelijkheid om met geluid aan te geven of een actie gelukt is of niet. Dit is per spel aan en uit te schakelen, maar ook als geheel. In het menuonderdeel "Sounds" is in te stellen of dit voor alle programmadelen aan, voor alle programmadelen uit moet zijn, of afhankelijk is van het programmadeel.

Plaatjes toevoegen

Het programma staat toe andere dan de meegeleverde plaatjes te gebruiken. Alle plaatjes moeten in bitmap formaat aangeleverd worden. Het voor foto's gebruikelijke jpg of jpeg formaat kan het programma niet aan. Het standaard met Windows meegeleverde programma "Paint" kan gebruikt worden om het formaat om te zetten van jpg naar bitmap (.bmp). Open het plaatje van keuze in "Paint", en kies het menuonderdeel "Bestand", "Opslaan als ...", en kies dan een bitmap formaat. De formaten "16 kleuren-bitmap", "256 kleuren-bitmap" en "24 bit-bitmap" kunnen allemaal door "Copy Unlimited" gelezen worden. Voor foto's is de "24 bit-bitmap" omzetting het meest geschikt.

Programmadelen

Ieder programmadeel heeft zijn mogelijkheden voor instellingen. Voor meer gevorderde gebruikers is het mogelijk woordenlijsten aan te passen en bij het onderdeel puzzel plaatjes toe te voegen. Maak voor de zekerheid altijd een kopie voordat u wat aanpast.

Instellingen

De programmadelen hebben ieder hun afzonderlijke instellingen en die zijn te vinden onder het menuonderdeel "Games". Het meeste wijst zich vanzelf. Na verandering worden de nieuwe instellingen opgeslagen zodat wanneer het spel opnieuw gestart wordt met deze instellingen gewerkt wordt.

Woordspelen

Letterdoos

Dit is een onderdeel waarbij een woordgespeld moet worden, maar waarbij letters die één klank vormen gegroepeerd zijn. De instellingen maken het mogelijk om direct een reactie te krijgen op de invoer en om de gebruiker eerst het hele woord te laten spellen en dan een reactie te vragen.

Het is mogelijk plaatjes toe te voegen, deze moeten met de correcte naam, en in bitmap formaat op de juiste folder gezet worden. De plaatjes die dit onderdeel gebruikt zijn 192 × 192 pixels in grootte, in bitmap formaat, en in de folder "*uw folder \Word\Spell*". De bestandsnaam moet ook toegevoegd worden aan de lijst: "*uw folder \Word\Words_Spelling.txt*".

Spellen

Het onderdeel spellen laat de groepering van letters die één klank vormen achterwege, en kent niet de mogelijkheid voor correctie. Plaatjes toevoegen gaat op dezelfde manier als bij het onderdeel "Letterdoos" zie aldaar voor de details.

Galgje

De instelmogelijkheden van "Galgje" zijn geluid, en de getoonde tekeningen. De woordenlijst die galgje gebruikt is "*uw folder \Word\Words_Hangman.txt*".

Lingo

In dit spel moet een woord van vijf letters geraden worden. De gebruiker geeft een suggestie, en het programma geeft dan aan met zwart of betreffende letter op de goede plaats zit. Met wit wordt aangegeven dat de letter wel in het te raden woord zit maar niet op de juiste plaats.

De instelmogelijkheid van "Lingo" is alleen geluid. De woordenlijst die lingo gebruikt is "*uw folder \Word\Words_Lingo.txt*".

Kiesspelen

De keuze voor geluid en plaatjes grootte geldt voor alle vier versie's van de kiesspelen. Dit onderdeel laat geen toevoeging van plaatjes toe.

Rekenspelen

Dit onderdeel heeft twee varianten: "tellen" en "rekenen". "tellen" laat een aantal plaatjes zien en de gebruiker moet het juiste aantal invoeren. De reactie is direct, en het aantal pogingen voordat het als fout gerekend wordt laat zich instellen. Bij het onderdeel "rekenen" is de reactie niet direct, en de gebruiker kan de invoer corrigeren. Het lege vakje links onder betekent wissen en het gelijk teken rechts onder betekent dat de gebruiker klaar is met invoer. Ook hier laat het aantal pogingen dat toegestaan wordt voordat het als fout gerekend wordt zich instellen.

Gevorderd gebruik onderdeel "reken"

In welk bereik de opgaven gemaakt worden voor het onderdeel reken wordt van een tekst bestand gelezen. Het bestand "*uw folder \Calc\Settings_Level1.txt*" is voor niveau 1, enz.. Het woord "OperationCharUsed" wordt gevolgd door een viertal karakters: "+-x÷". En dit zijn de karakters die getoond worden voor respectievelijk optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Vooral voor de laatste twee bewerkingen zijn wel eens andere karakters in gebruik, en hier kunt u ze veranderen. De volgende regels zijn als volgt samengesteld: operatie, wel of niet gebruiken (=1 of 0), ondergrens invoer, bovengrens invoer, grensuitkomst. Dus de volgende regel:

"Add 1, 1, 9, 9"

betekent: betreffende operatie optellen, 1= wordt gebruikt, 1 = ondergrens invoer, 9 = bovengrens invoer en het resultaat moet kleiner of gelijk zijn aan 9.

Doolhof

De instelmogelijkheden zijn hier: de plaatjes, het geluid, de grootte van het doolhof en of en hoeveel hulppunten er gebruikt worden. De hulppunten leiden van het begin naar het eindpunt, en om de hoeveel stappen een hulppunt staat kan ingesteld worden.

Woordpuzzel

Hier kunnen in een rechthoek van letters woorden gevonden worden. De de woorden in de lijst links op het scherm veranderen van rood naar groen als ze gevonden zijn. Een woord selecteren kan door twee hokjes te selecteren, één waar het woord begint en één waar het woord eindigt. De volgorde maakt niet uit. De eerste keer dat een hokje geselecteert wordt wordt een dunne rand blijvend rood

gemaakt. Hierna moet het andere eind van hetzelfde woord geselecteerd worden. Is de selectie correct, dan wordt een groene lijn getrokken, en wordt het betreffende woord in de woordenlijst groen gemaakt. Zit hier geen woord uit de lijst bij dan, wordt dit met geluid duidelijk gemaakt en wordt de selectie ongedaan gemaakt. Door een tweede keer hetzelfde vakje te selecteren wordt de selectie ongedaan gemaakt.

De instellingen zijn: geluid, grootte, en in welke richtingen de woorden mogen staan. In de rechterboven hoek van de puzzel staat altijd een vraagteken. Door dit te selecteren geeft de gebruiker aan het op te geven, en laat het programma zien waar de gemiste woorden staan.

De bestanden met woordenlijsten staan in de folder: "*uw folder* \Word\Puzzle\"

Auto

Dit spel laat de gebruiker een auto besturen die met "links", "rechts", "versnellen" en "vertragen" zich door het verkeer moet werken. Het aantal botsingen, het aantal keren dat de pomp geraakt wordt, de tijd en de afstand (het aantal schermhoogtes) wordt bijgehouden. De auto laat zich op verschillende manieren bedienen. Het is mogelijk met puur "links" en "rechts" commando's het spel te spelen, maar de gebruiker kan ook als slechts twee functie's ter beschikking staan de auto laten vertragen en versnellen. Kies daarvoor de "Vier functie's" in het menuonderdeel "Auto Instellingen ...". De ene functie laat dan zien in wat voor toestand de auto is: versnellend/vertragen, links afslaand, rechts afslaand, en de andere voert het uit. Verder laat het aantal banen, de maximale snelheid en het geluid zich instellen.

Puzzel

In dit onderdeel wordt een plaatje in stukjes verdeeld, en de gebruiker moet hier dan weer één geheel van maken. Stukjes die op elkaar passen worden één geheel, en laten zich als geheel verplaatsen.

Puzzel plaatjes

Standaard worden er niet zo veel plaatjes bij geleverd, omdat dit veel ruimte in beslag neemt, maar het is eenvoudig om plaatjes toe te voegen. Hier worden alleen bitmap bestanden geaccepteerd. Hoe van een jpg bestand (het normale formaat van een digitale camera) naar een bitmap (een bmp bestand) gemaakt kan worden staat in het hoofdstuk "Plaatjes toevoegen" De toegestane grootten zijn bijvoorbeeld: 640×480, 800×600, 1280×960. Erg vreemde afmetingen leveren foutmeldingen op. De bestanden moeten in de folder: "*uw folder* \Puzzle\Puzzles\" gezet worden. Tot dertig files worden geaccepteerd.