

Bryterbruk i Andungen

Med Andungen-programmet kan eleven også trene på å bruke en eller flere brytere. Antall brytere kan økes ved behov. Du kan velge hvilken funksjon du vil at bryterne skal ha.

Tastefunksjoner:

<Enter> = Utfør handling
Piltast opp = Gjenta lyd
Piltast ned = Tøm bildet for farger
Piltast venstre = Bla bakover
Piltast høyre = Bla framover

F1 = Innstillings-meny

Esc = Avslutte

Bryterfunksjoner:

En bryter: bruk bryter som erstatter <Enter>.

To brytere: bruk bryter som erstatter en av piltastenes funksjon - valgfritt etter behov.

Tre brytere: bruk bryter som erstatter ytterligere en piltast.

Fire brytere: bruk bryter som erstatter ytterligere en piltast.

Fem brytere: erstatter <Enter> og alle piltaster.

LÆRE MER SERIEN FOR PC

LÆRE MER er en serie underholdende Lek & Lær programmer for hjem og skole med høyt pedagogisk innhold og utforming. Serien omfatter nå ca. 40 norske læreprogrammer både for de minste og barn som leser og skriver bra.

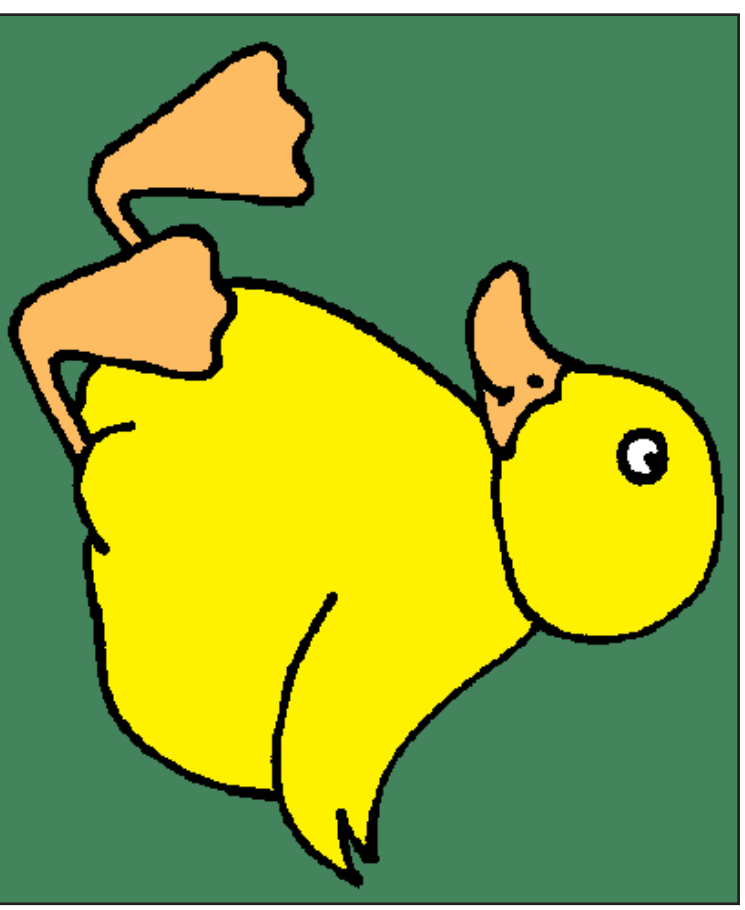
Andungen er et enkelt og morsomt stimuleringsprogram for hjem og skole med høyt pedagogisk innhold og utforming. Det kjøres på PC (min. 486) med Windows 3.11 / 95, og krever 8 Mb RAM minne, ca. 12 Mb harddisk plass, og 256 fargers grafikk.

Programstyring: Tastatur (se ovenfor), mus, rulleball, pekeskjerm, og inntil 5 brytere via Blekkspruten tastatur (se ovenfor).

Programmet krever Soundblaster kompatibel lydkort installert.

NB! Det er forbudt ved lov å kopiere programdisketter! Ved å respektere dette bidrar du til videre utvikling av gode NORSKE datatilbud til barna våre - og det ønsker vel alle ?

Andungen



“Trykk og noe skjer” -
et stimulerende fargeleggingsprogram i Windows
som også kan brukes med en eller flere brytere
- for barn fra 3 år.

Gula Ankan © Copyright 1997 LäraMera AB, Östra Hargs Data
Norsk versjon ved NorMedia, Pb. 24, 1450 Nesoddtangen.
Tlf. 66915440, Fax 66912045, kontakt@normedia.no

Andungen

Andungen er et stimulerende fargeleggingsprogram med mange variasjoner og morsomme figurer! Eleven skal fylle ut et bilde bit for bit ved gjentatte trykk på tastatur eller bryter. Morsomme lyder akkompagnerer hvert steg. Det fins 45 bilder à "male" på denne måten. En kan også velge å la en del av figuren være gjemt bak en sky, og på den måten skape en "Lytt og gjet" - situasjon.

Installasjon i Windows

Diskene må installeres på harddisk, og startes under Windows. Programmet krever 256 fargers grafikk, 8 Mb RAM minne og tar ca. 14 Mb plass på harddisk. Sett første diskett i stasjon A, og følg anvisningene på skjermen.

Windows 3.11: Velg "Kjør" under menyen "Fil" i Programbehandling. Skriv **A:INSTALL** og trykk OK. Installasjonen danner programgruppen **LærerMer**. I denne legges ikonet for *Andungen*. Programmet startes med et dobbelklikk på dette ikonet.

Windows 95: Gå til Start og velg "Kjør". Skriv **A:INSTALL** ved "Åpne" og klikk på OK. Gå til "Program" for å starte Andungen og klikk på ikonet for programmet.

Program etc. legges i katalog c:\anden med mindre en annen katalog velges under installasjonen.

Programbeskrivelse

Andungen er et "trykk og noe skjer" program som kan brukes med en eller flere brytere. Programmet viser først et menybilde. Klikk på <Enter>-tasten eller en musknapp for å starte. I menybildet fins et *blått veiskilt* som viser veien til Innstillings-menyen. Andungen kan brukes på flere ulike måter:

Trykke på bryter/mus for å fargefylle ulike felt i et bilde

Hver gang et felt fylles med farge høres en lyd. Når hele bildet er fargelagt høres en sluttlyd som passer til bildet. Når en har fargelagt alle bildene, forblir de fargelagte så en kan bla og se på alle bildene samt høre hvert bildes sluttlyd.

Gjemme bilde (fargelagt / ikke fargelagt) bak en sky

En kan velge stor eller liten sky i Innstillingsmenyen. Når en figur er gjemt bak en sky *hører en først lyden* dens. Ved neste trykk får en *se figuren* som gjemmer seg bak skyen, og ved ytterligere et trykk får en høre lyden påny, samtidig som en ser hele bildet (hvis ferdig fargelagt bilde, ellers fargelegges felt for felt).

Bla i bildebok med lyd

Om du har valgt ferdige fargelagte bilder i Innstillinger virker programmet som en bildebok med lyd. Ved første trykk får du se bildet av f.eks. en hest. Ved neste trykk får du høre lyden til hesten. Ved neste trykk får du se et nytt bilde o.s.v.

Innstillinger

Klikk på det *blå veiskillet* i menybildet (eller F1) for å regulere virkemåten i programmet. **VIS KNAPPER**: Her merker du av for de symbolikonene som skal være synlige i programmet. **Stopp**: Stoppskilt. **Meny**: Innstillinger.

Foregående / Neste: Krysser en av i denne ruta vises knapper for venstre/høyre -piler som en kan bla fram og tilbake med blant bildene.

VELG BILDE Å FARGELEGGE

I feltet **Valg av bilder** kan du krysse av for bilder som du vil ha med. Vil du f.eks. bare ha kjøretøy fjerner du hakene i alle ruter unntatt for kjøretøy av ulike slag (se bilde).

Velge bilder

Du kan evt. velge å starte med *et bestemt bilde* ved å bla med høyre / venstre knappene i dette feltet.

Velg av bilder		
<input type="checkbox"/> 1. Andungen	<input type="checkbox"/> 16. Snømann	<input type="checkbox"/> 31. Raket
<input type="checkbox"/> 2. Ballong	<input type="checkbox"/> 17. Tte	<input type="checkbox"/> 32. Telefon
<input type="checkbox"/> 3. Sykebil	<input type="checkbox"/> 18. Paraply	<input type="checkbox"/> 33. Bil
<input type="checkbox"/> 4. Fly	<input type="checkbox"/> 19. Ephe	<input type="checkbox"/> 34. Badekar
<input type="checkbox"/> 5. Båt	<input type="checkbox"/> 20. Hane	<input type="checkbox"/> 35. Kylling
<input type="checkbox"/> 6. Hund	<input type="checkbox"/> 21. Sommerfugl	<input type="checkbox"/> 36. Tromme
<input type="checkbox"/> 7. Fisk	<input type="checkbox"/> 22. Katt	<input type="checkbox"/> 37. Elefant
<input type="checkbox"/> 8. Blomst	<input type="checkbox"/> 23. Kake	<input type="checkbox"/> 38. Geit
<input type="checkbox"/> 9. Frosk	<input type="checkbox"/> 24. Juletre	<input type="checkbox"/> 39. Gitar
<input type="checkbox"/> 10. Ku	<input type="checkbox"/> 25. Klovn	<input type="checkbox"/> 40. Lam
<input type="checkbox"/> 11. Pinnsvin	<input type="checkbox"/> 26. Hane	<input type="checkbox"/> 41. Mus
<input type="checkbox"/> 12. Hest	<input type="checkbox"/> 27. Jante	<input type="checkbox"/> 42. Ugle
<input type="checkbox"/> 13. Skjapdulle	<input type="checkbox"/> 28. Hølopter	<input type="checkbox"/> 43. Selbåt
<input type="checkbox"/> 14. Lastebil	<input type="checkbox"/> 29. Pappegoye	<input type="checkbox"/> 44. Slange
<input type="checkbox"/> 15. Gris	<input type="checkbox"/> 30. Hus	<input type="checkbox"/> 45. Hval
Avbryt OK		

FARGELEGGING

Velg blant: **Manuell fargelegging**: Ved hvert trykk fargefylles et felt i et bilde. **Ferdig**: Bildet er helt fargelagt når øvlesen begynner. **Automatisk**: Her trykker du en gang for å starte fargeleggingen. Deretter fargelegger programmet ett og ett felt til bildet er ferdig. **Forsinkelse**: Her regulerer du hvor fort den automatiske fargeleggingen skjer.

VIS BILDE

Gjem bilde: Velges denne vil bildene bli gjemt bak en **stor** eller **liten** sky.

LYD

Her bestemmer du hvilke lyder du vil ha med. **Mellomlyd**: I denne kategorien fins en rekke korte lyder som programmet spiller av tilfeldig under øvlesen.

Ferdiglyd: I denne kategorien fins en sluttlyd til hvert bilde. Bilyd til biler osv.

TASTEFORSINKELSE

Her kan du forsinke programmets reaksjon på trykk fra (overivrige?) brukere.

TILBAKESTILLING

Klikk på denne knappen om du vil stille alle innstillinger tilbake til den opprinnelige konfigurasjonen.

Forts. på baksiden