

8. Avdekking

I denne oppgaven skal du avdekke bilder ved å bruke mus eller tastatur (brytere). Når du er ferdig vises bildene med animasjoner og lyd. Det er 12 forskjellige bilder i denne aktiviteten. Man kan velge hvor stort felt som skal avdekkes av gangen, samt hvor mye av bildet som må avdekkes før det "våkner til liv".



Velg hvor mye som skal avdekkes før animasjonen vises.



Velg hvor stort felt som skal avdekkes av gangen



Klikk på dette symbolet eller F1 for innstillinger.



Klikk på dette symbolet i innstillingene for å bekrefte valget.



Klikk på dette symbolet eller høyre piltast for å bla til neste øvelse.



Klikk på dette symbolet eller <Esc> for å avslutte.

Styremåte

<Mellomrom> flyttar markøren eller gjenstanden, avdekker bilde.

<Enter> velger/bestemmer

<F1> innstillinger

Høyre tast går i de fleste spill til ny øvelse.

Annen informasjon

Hvis din datamaskin savner filer for å kjøre MegaMix gå til Min datamaskin. Klikk med høyre musetast på "MegaMix" (CD-stasjonen). Velg **Utforsk**. Dobbeltklikk på "Update"-mappen. Hvis du har Windows 95 må du åpne mappen for Win95 og starte "**dcom95.exe**". Har du Windows 98 eller senere start "**VBRun60sp5.exe**".

MEGAMIX

Idé och pedagogisk utforming:

LäraMera Program AB

Ann Truedsson

Idé, programmering, musikk och grafikk: Richard Hultgren

Leripa AB

Erik Westerlund

Jonas Dahlin

Norsk versjon: NorMedia A.S.

www:normedia.no mailadr.: kontakt@normedia

© Copyright 2002

MegaMix skal ikke installeres, men kjøres direkte fra CD-en. Hvis du har autostart av CD-stasjonen, starter MegaMix automatisk når du setter inn CD-en

Hvis du avslutter programmet og vil starte igjen går du til "Min datamaskin" på Skrivbordet og dobbeltklikker på ikonet for MegaMix

OBS! Lukk alle åpne programmer før du setter inn CD-en.



MegaMix (D:)

Programbeskrivelse

MegaMix inneholder 8 forskjellige spill og aktiviteter. Programmet starter med en meny som inneholder 8 bilder. Trykk på et bilde for å starte.

1. Dominotoget

I Dominotoget skal du koble sammen vogner med like symboler. Bruk mus eller tastatur (brytere). Det er ca 90 forskjellige symboler,. Vanskelighetsgraden er avhengig av antall vogner. Det kan være 3, 5 eller 7. Når vognene er på plass tøffer toget i vei, og kommer tilbake med en ny symbolgruppe.



Her kan du bestemme antall vogner.

2. Plukke frukt

I Plukke frukt skal man samle frukten som faller ned fra trærne i en kurv. Bruk **høyre og venstre piltaster** eller **mellomrom** og **Enter (brytere)**. Trykk på "**Slette**"-tasten for ny øvelse. (ikke Delete). Det gjelder å fange riktig sort frukt som faller ned fra fantasitrærne. Den riktige sorten vises oppe i høyre hjørne. Når du har fanget alle fruktene av en viss sort hopper figuren av glede. Spillehastigheten kan innstilles.

3. Prikk til Prikk

I Prikk til Prikk skal du ved hjelp av mus eller tastatur (brytere) tegne en linje fra punkt til punkt rundt konturen av en figur. Når du er ferdig kommer figuren til live med animasjon og lyd. Du kan velge mellom 15 forskjellige figurer og hvor nøyaktig linjene må tegnes mellom punktene.



Her stiller du inn hvor nærme prikken du må være.



Her velger du hvilken figur som skal vises som belønning. Spørsmålsteget gir tilfeldig valg av figur.

4. Labyrinter

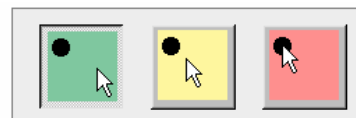
I Labyrinter skal du med hjelp av **piltastene** eller **mellomrom** og **Enter (Brytere)** finne veien i labyrinten. Det er 11 ulike scenarier å oppdage og utforske. Når du kommer fram til målet belønnes det med musikk og animering. Man kan velge mellom tre vanskelighetsgrader, fra enkle og tydelige labyrinter til mer avanserte. Labyrintene er forskjellige ved starten av hvert spill. Ved å trykke på "**Slette**"-tasten får du hjelp til å gå riktig i labyrinten



Her innstiller du hvor vanskelig labyrinten skal være

5. Tegn ferdig

I Tegn ferdig skal du ferdigstille et bilde – lage maken til det på venstre side i skjermbildet. Dette kan gjøres ved hjelp av mus eller tastatur (brytere). Når bildet er ferdig blir du belønnet med musikk og gullstjerner. Man kan også velge hvor nærme den riktige posisjonen man må trykke for at delene skal feste seg. Det er 13 forskjellige bilder å velge mellom.



Her stiller du inn hvor nærme den riktige posisjonen du må være for at handlingen skal aksepteres.

6. Maleboka (kan ikke bryterstyres)

I maleboka kan man tegne fritt med 8 vanlige farger. Ønskes flere farger kan de velges ved å dobbeltklikke på de forhåndsvalgte fargene. Man kan velge størrelse på pensel, fyll skjerm, fyll område og viskelær, samt et par ulike tegneeffekter. Klikk på symbolet for skriver for å skrive ut skjermbildet. Klikk på symbolet med rød pil for å angre den siste endringen.

Du kan også velge ferdige figurer som bakgrunn og sette inn stempler. Her kan du bruke fantasien og skrive ut resultatet. Det er 15 forskjellige bakgrunner å velge mellom og 50 ferdige "stempler". Bla med de grønne pilene for å velge bakgrunn eller stempel.



Trykker du på dette symbolet blir hele tegnefeltet fylt med den fargen du har valgt.

7. Musikk-lek

I Musikk-lek skal du plassere rockeartister på senen ved hjelp av mus eller tastatur (brytere) Når en musiker er plassert på scenen spiller han en kort solo. Når alle er på scenen spiller bandet en låt sammen. Du kan gjerne klikke på en av musikerne for å høre bare hans spill. Musikk-lek inneholder mange forskjellige melodier og korte musikkstykker for at du skal oppleve musikk på en interaktiv måte.