

Einleitung

Der Superrechner ist ein Programm für Kinder bis zur zweiten Klasse. Aber auch ältere Kinder können ihre Mathefähigkeiten trainieren.

Grundsätzlich sollten Sie ihr Kind nicht allein üben lassen.

Die Grundrechenarten Plus, Minus und Mal können geübt werden. Division ist noch nicht vorgesehen, da kleine Kinder gerne Sachen ausprobieren die sie noch nicht kennen. Um so größer ist der Frust, wenn sie dann diese Aufgaben nicht lösen können.

Von hier geht's zur

- [Programmbedienung](#)
- [Inhalt](#)

Sound ändern

Sounddateien

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Trekdoor.wav | alle sich
öffnenden
und schließenden
Fenster |
| 2. Coolok.wav | alle Menü und
Iconklicks |
| 3. Okiedoke.wav | Richtig, bei
Plusrechnen |
| 4. Photon.wav | Richtig, bei
Minusrechnen |
| 5. Meepmeep.wav | Richtig, bei
Malrechnen |
| 6. Redalert.wav | Falsch bei allen
Rechenarten |
| 7. Karate.wav | bei
Käferklicktreffer |
| 8. Robot1.wav | bei
Programmende |
| 9. Looneytu.wav | bei
Programmstart |

Boogie.mid ist die Hintergrundmusik,
auch diese können Sie ersetzen.
Die Wavedateien sollten nicht länger
als max. 2 Sekunden sein.
Die Mididatei nicht länger als max.
30 Sekunden.

Hier geht's zu den Punkten

- [Schnick Schnack Schnuck](#)
- [Inhalt](#)

Sounddateien

Was soll dieser Krach.

Nun, meine Jungs fanden es sehr witzig
und anregend zu rechnen und die fetzigen
Sounds als Antwort auf ihre Rechenergebnisse
und Programmaktionen zu bekommen.
Kinder lieben es nunmal laut und bunt.
Und was tut man nicht alles als Vater um
seinen Kinder die Mathematik nahe zu
bringen.

Nur zu laut sollten die Sounds nicht sein,
sonst lenken sie zu sehr ab.

Hier geht's zu den Punkten

- [Sound ändern](#)
- [Inhalt](#)

Rechenarten

Es können die Rechenarten Plus, Minus und Mal geübt werden.

Die Division wird in einer späteren Version vielleicht eingebaut. Grundsätzlich ist dieses Programm jedoch für kleinere Kinder gedacht. Um diese nicht in Versuchung zu führen Aufgaben zu rechnen die sie noch nicht kennen, ist die Division in dieser Version noch nicht vorgesehen.

Hier geht's zu den Punkten

- [Zahlengröße](#)
- [Inhalt](#)

Zahlengröße

Grundsätzlich kann im Zahlenbereich von 5 bis 100 gerechnet werden.
Es gibt hier jedoch zwei Ausnahmen:

1.
Beim Malrechnen mit Zahlenketten
Hier ist die Zahlengröße auf 10 festgelegt.
2.
Beim Minusrechnen mit Zahlenketten
Hier ist die erste Zahl von der abgezogen
wird erheblich größer. Und zwar um 30.

Dies hat seinen Grund, beim Malrechnen
kämme astronomische Zahlen zustande,
und beim Minusrechnen wird es schnell
langweilig immer nur $5 - 2 - 2$ zu rechnen.

Diese Aufgaben sollten nur Kinder rechnen,
die schon sicher im rechnen sind.

Hier geht's zu den Punkten

- [Aufgabenarten](#)
- [Inhalt](#)

Käfergeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit mit der der Käfer über den Bildschirm hüpfen kann von Steht bis Superschwer eingestellt werden.

Für den Anfang reicht Fortgeschritten völlig aus.

Von hier geht's zu den Punkten

- [Bestenliste](#)
- [Inhalt](#)

Schnick Schnack Schnuck

Hier kann Ihr Kind gegen den Computer
Schnick Schnack Schnuck spielen.
Vielleicht erinnern Sie sich noch an dieses
alte Kinderspiel wo man sich
gegenüberstellte und mit den Händen Schere,
Brinnen, Stein oder Papier symbolisierte.

Hier geht's zu den Punkten

- [Memory](#)
- [Inhalt](#)

Memory

Hier sind 10 Farben versteckt. Alle Farben existieren zweimal. Durch anklicken der grauen Felder werden die versteckten Farben angezeigt. Aber immer nur zwei auf einmal.

Werden zwei gleiche Farben angeklickt bleiben sie sichtbar. Wenn alle Farben aufgedeckt sind wird die Zeit und die Anzahl der Mausklicke ausgegeben.

Hier geht's zu den Punkten

- [Wie kann ich das Programm registrieren](#)
- [Inhalt](#)

Registrieren

Wie bekomme ich die Vollversion vom Superrechner 1.3

Schicken Sie mir 30.- DM mit dem Vermerk "Superrechner 1.3".

Ich habe leider kein Postamt, schicken Sie bitte keine Briefmarken. Ein 20.-DM und ein 10.- DM Schein reichen aus. Vergessen Sie nicht Ihre eigene Anschrift mit anzugeben.

Ab dieser Version verschicke ich keine Disketten mehr, Sie bekommen von mir einen Keyschlüssel zugeschickt mit der die Sharewareversion zur Vollversion wird. Das -schont die Umwelt und meinen Geldbeutel.

Sollten Sie das Programm lieber als Diskettensatz haben wollen, kommen nochmal 5.- DM für Porto und Disketten dazu.

Wenn Sie das Geld lieber Überweisen wollen, hier ist meine Bankverbindung.

Harald Bunte
Kreissparkasse Hannover
BLZ 25050299
KTR 2146203001

Bitte geben Sie auf dem Überweisungsträger als Verwendungszweck Superrechner 1.3 an.

Sie können auch das von mir vorgefertigte Bestellformular benutzen. Drucken Sie dazu die Datei "BESTELL.TXT" aus oder benutzen Sie das Registrierungsformular in dieser Hilfedatei.

Sollte diese Datei fehlen, hier meine Anschrift:

Harald Bunte
Im Grunde 8
31535 Neustadt
Tel.: 05034-713
Email HabuSoftware@T-Online.de

Von hier geht's zu den Punkten

- Was kostet das Programm
- Inhalt

Was kostet das Programm

Nun, der Superrechner 1.3 kostet nur 30.- DM. Ich denke das ist immer noch sehr wenig, wenn man bedenkt was andere Programme dieser Kategorie kosten.

Hinzu kommen noch 5.- DM für Porto und Disketten.

Die können Sie sich aber sparen, wenn Sie das Programm aus der Shareware haben. Dann schicke ich Ihnen einen Keyschlüssel zu der die Shareware in eine Vollversion umwandelt.

Hier geht's zu den Punkten

- [Registrierungsformular](#)

- [Inhalt](#)

Registrierungsformular

Bestellung von _____ Exemplar(en) des

Superrechner 1.3 für Windows 95

zum Preis von 30.- DM je Lizenz.

Name : _____
Vorname : _____
Straße : _____
Ort : _____
Tel. : _____

Der Kaufpreis wurde auf das Konto bei der Kreissparkasse Hannover

Kontonummer : 2146203001

Bankleitzahl : 25050299

überwiesen.

* (Bitte nicht vergessen auf dem Überweisungsträger Ihren Namen, sowie das gewünschte Programm einzutragen.)

Das Geld liegt dem Bestellschreiben bei.

Bitte haben Sie Verständnis, daß ich andere Zahlungsarten nicht akzeptieren kann.

Bei Problemen oder Änderungswünschen, (es gibt nichts was nicht noch besser gemacht werden kann), schreiben Sie mir.

Ich werde mich so schnell es geht bei Ihnen melden.

Meine Anschrift lautet:

- Info

Sie bekommen von mir nach Erhalt des Kaufpreises den Keyschlüssel zugeschickt. Sollten Sie einen Diskettensatz haben wollen, kommen noch 5.- DM für Porto und Disketten hinzu.

Schullizenzen bitte bei mir erfragen.

Hier geht's zu den Punkten

- Info

- Inhalt

Info

Für Fragen oder Programmverbesserungen können Sie mich unter folgender Anschrift erreichen:

HabuSoftware

Harald Bunte
Im Grunde 8

31535 Neustadt

Tel.: 05034 - 713

Tel.: 0177 - 2796484

Email: HabuSoftware@t-online.de

Von hier geht's zu den Punkten

- [Sharewarehinweis](#)

- [Inhalt](#)

Programmbedienung

Die Programmbedienung ist einfach gehalten.

Nach Start des Programms können Sie durch klicken auf die Button (+ - x) die Rechenart einstellen.

Durch klicken auf das Buchsymbol ist die Zahlengröße, mit der gerechnet wird, einstellbar.

Nach anklicken des Wellensymbols, können Sie die Aufgabenart Normalrechnen, Dreier Ketten oder Vierer Kettenaufgaben angeben.

Bei Programmstart ist voreingestellt, Normales Plusrechnen mit der Zahlengröße 10.

Unten links im Programmfenster befindet sich ein Startknopf. Nach anklicken erscheint ein Marienkäfer. Dieser Käfer bewegt sich langsam über den Bildschirm. Um eine Aufgabe gestellt zu bekommen, muß der Käfer mit der Maus angeklickt werden.

Die nun erscheinende Aufgabe wird nach drücken der Entertaste oder anklicken des Ok Button auf die richtige Antwort geprüft. War die Antwort richtig geht die Jagd auf den Käfer weiter, war sie falsch wird ein Alarmton ausgegeben und das richtige Ergebnis angezeigt.

Nach 10 richtig gerechneten Aufgaben kann sich das Kind in die Bestenliste eintragen.

Hier geht's zu den Punkten

- [Rechenarten](#)
- [Inhalt](#)

Musik

Nichts ist langweiliger als leise vor dem Computer zu sitzen, fanden meine Jungs. Deshalb habe ich die Hintergrundmusik mit eingebaut. Sollte sie stören kann man sie abschalten.

- Käfergeschwindigkeit
- Inhalt

Aufgabenarten

Es könne drei verschieden Arten von Aufgaben geübt werden.

1.

Normale Aufgaben mit 2 Zahlen.

z.B. $8 + 8 = 16$

2.

Dreier Kettenaufgaben

z.B. $8 + 8 + 5 = 21$

3.

Vierer Kettenaufgaben

z.B. $8 + 8 + 5 + 6 = 27$

Beim Malnehmen mit Kettenaufgaben ist die Zahlengröße auf 10 beschränkt. Die Ergebnisse würden sonst zu groß.

Beim Minusrechnen mit Kettenaufgaben ist die erste Zahl erheblich größer als die eingestellte Zahlengröße. Die Ergebnisse wären sonst immer gleich.

Hier geht's zu den Punkten

- [Musik](#)

- [Inhalt](#)

Inhalt

Hier finden Sie eine Direktanwahl aller Hilfefunkte.

- [Inhalt](#)
- [Einleitung](#)
- [Programmbedienung](#)
- [Rechenarten](#)
- [Zahlengröße](#)
- [Aufgabenarten](#)
- [Musik](#)
- [Käfergeschwindigkeit](#)
- [Bestenliste](#)
- [Sounddateien](#)
- [Sound ändern](#)
- [Schnick Schnack Schnuck](#)
- [Memory](#)
- [Programmentwicklung](#)
- [Wie kann ich das Programm registrieren](#)
- [Was kostet das Programm](#)
- [Registrierungsformular](#)
- [Über den Autor](#)
- [Sharewarehinweis](#)

Bestenliste

Nach insgesamt 10 gerechneten Aufgaben wird ein Statistikfenster angezeigt in dem die Anzahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben angezeigt werden.

Waren alle 10 Aufgaben richtig, kann sich Ihr Kind in die Bestenliste eintragen. In der Highscoreliste werden die letzten 10 "Superrechner" angezeigt.

Der Name des Kindes das sich zuletzt eingetragen hat ist blau hinterlegt.

Im Programmverzeichnis befindet sich eine Datei mit dem Namen HIGHSCOR.DAT.

Diese können Sie mit einem Texteditor einsehen. Dort sind alle fehlerfreien

Rechendurchgänge gespeichert, nicht nur die letzten Zehn. Diese Datei aber bitte nicht verändern, da sonst die Highscoreliste nicht mehr gelesen wird.

Von hier geht's zu den Punkten

- [Sounddateien](#)

- [Inhalt](#)

Programmentwicklung

PROGRAMMENTWICKLUNG:

Version 0.9 (Sommer 1995)

Einfache Oberfläche, 10 Aufgaben in Folge, nur für meine Kinder.

Version 1.0 (Frühjahr 1996)

Erste Veröffentlichung des Programms als Shareware. Soundeinbindung (Aktionen werden durch Geräusche untermalt), Bilder als Aufgabenstart, Highscoreliste wenn 10 Aufgaben richtig gerechnet wurden.

Version 1.1 (Sommer 1996)

32 Bit Version für Windows 95

Version 1.2 (Winter 1996)

Wieder 16 Bit Version

(auf vielfachen Kundenwunsch, da Kinderechner nicht so leistungsfähig), Musikuntermalung während des Rechnens, statt der festen Bilder nun Käfer der gefangen werden muß, Schnick Schnack Schnuck Spiel für zwischendurch, optische Überarbeitung des Programms.

Version 1.3 (Sommer 1997)

Auf Kundenwunsch sind nun Kettenaufgaben möglich. Mit bis zu vier Zahlen wird gerechnet.

Ein kleines Memoryspiel wurde eingebaut auf Wunsch einer kleinen Kundin. Beim Schnick Schnack Schnuck wurde die Spieldauer auf 5 Durchgänge begrenzt.

Version 1.35 (Herbst 1997)

Der Superrechner wird nun endgültig auch als Windows 95 Version neben der Win 3.x Version vertrieben.

Version 1.4 (Frühjahr 1998)

Gemischt Kettenaufgaben wurden realisiert. Für die Kids wurde ein weiteres Spiel eingebaut (Schiffe versenken). Elternfenster mit einer Übersicht der Aufgabenbereiche in denen das Kind überdurchschnittliche Fehlerquoten hat.

Geplant für Herbst 1998 (Version 1.5)

Divisionsaufgaben sollen nun endlich eingebaut werden, da immer mehr ältere Kinder mit dem Superrechner üben. Rechenaufgaben bis zur vierten Klasse sollen dann gerechnet werden können. Wahrscheinlich Aufgabe der Windows 3.x Entwicklung, es sei den das genügend Kundenanfragen nach Win 3.x Versionen besteht.

EINSCHRÄNKUNG der Sharewareversion auf 10 Programmstarts. Das Programm wird von immer weniger Anwendern bezahlt, obwohl es scheinbar auf jedem dritten Rechner installiert ist. Sorry, aber gute Arbeit sollte auch bezahlt werden.

Von hier geht's zu den Punkten

- Wie kann ich das Programm registrieren
- Inhalt

Sharewarehinweis

Ein Hinweis zum Thema Shareware

Dieses Programm wird als Shareware vertrieben, das heißt Sie können dieses Programm ausgiebig testen, ob es was taugt oder nicht. Und das 30 Tage lang. Danach müssen Sie dieses Programm entweder löschen oder bei mir registrieren lassen, sprich es bezahlen.

Sie bekommen dann eine Version ohne Sharewarehinweise und haben Anspruch auf meine Hilfe wenn Sie mit dem Programm Probleme haben.

Bei Programmweiterungen bekommen Sie als registrierter Benutzer außerdem verbilligte Updates.

Die Sharewareversion dürfen Sie an alle Ihre Freunde und Bekannten weitergeben.

Für Hinweise auf eventuelle Fehler oder Wünsche zur Programmverbesserung bin ich immer dankbar.

Hier geht's zu den Punkten

- [Einleitung](#)
- [Inhalt](#)

