

# **Der Superrechner 1.3**

für Windows 95

von

Harald Bunte

Copyright (c) 1995-1997

Programmiert in VisualBasic 4.0 (16-Bit)

VisualBasic ist ein Markenzeichen der Fa. Microsoft

## **Dieses Programm soll Kinder beim Rechnenüben unterstützen.**

Die Mathehausaufgaben sind den meisten Kinder ein Greul, zumindest bei meinen war es so. Deshalb habe ich ihnen dieses Programm geschrieben, um ihre Lust auf Matheaufgaben zu erhöhen.

Das Programm ist laut, jede Aktion ist mit Geräuschen untermalt, aber meine Jungs fanden das toll.

Was soll das bewirken ?

Nun, Kinder lieben es bunt und laut, deshalb auch die vielen Bilder und Geräusche. Der Erfolg gab mir recht, durch das ständige üben mit dem Superrechner waren die Hausaufgaben leichter und schneller zu schaffen.

## **EMPFEHLUNGEN:**

Der WDR Computer Club stellte den Superrechner 1.2 am 18.02.97 auf seine Sharewaredownloadseite mit folgendem Text:

Der Superrechner ist ein schönes Mathe-Lern-Programm für Kids. Man hat die Möglichkeit, die Schwierigkeitsstufe von 5 - 100 anzugeben. Addieren, Subtrahieren und Multiplizieren sind möglich.

Besonderer Gag: Soundunterstützung.

## **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, ein kleines Handbuch für registrierte Benutzer, Registrierung per Codeschlüssel ist nun möglich.

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.

Geplant für Winter 1997 (Version 1.4)

Elternfenster in dem die Rechenschwächen des Kindes angezeigt werden um den Übungsbedarf anzuzeigen.

### **Systemvoraussetzungen:**

Windows 3.1 oder höher, Windows 95 .

Ein 486 DX 100 PC sollte es schon sein, obwohl das Programm auch auf einem 386 DX 40 läuft.

Richtig gut läuft es aber erst auf einem PC mit Pentium CPU.

Für die Geräusche wird eine Soundkarte benötigt.

Und etwas Platz auf der Festplatte, ca. 2-3 MB.

### **Bedienung:**

Nach dem Programmstart klicken Sie auf den Button "Start". Es erscheint ein kleiner Marienkäfer im Programmfenster der ständig hin und her springt.

Ihr Kind muß nun diesen Marienkäfer mit der Maus "fangen" indem es den Käfer anklickt. Je nach eingestellter Rechenart und Zahlengröße wird dann eine Rechenaufgabe gestellt.

Bei Programmstart sind voreingestellt die Rechenart Plusrechnen mit der Zahl 5 und der Käfergeschwindigkeit "Anfänger".

Bei richtiger Antwort verschwindet das Aufgabenfenster und die Jagt nach dem Käfer geht weiter. Bei falscher Antwort wird ein Alarmton ausgegeben und das Ergebnis wird angezeigt.

### **Ein Wort zu den Kettenaufgaben:**

Diese Aufgaben sollte Ihr Kind erst rechnen, wenn es schon sicher rechnen kann.

Beim Malrechnen ist die Zahlengröße auf 10 beschränkt, da sonst astronomische Ergebnisse rauskommen.

Beim Minusrechnen ist die erste Zahl um ein vielfaches höher als die eingestellte Zahlengröße, da sonst der Lerneffekt zu gering ist.

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.

## **DIE MENÜPUNKTE:**

DATEI	
Programmende	(Beendet das Programm)
EINSTELLUNGEN	
Rechenart	Plusrechnen Minusrechnen Malrechnen
ZAHLENGRÖÙE	(Einstellen der Zahlengröße mit der gerechnet werden soll.)
MUSIK	An Aus
KÄFERGESCHWINDIGKEIT	Von Käfer steht bis Superschwer
HIGHSCORE	(Bestenliste)
HILFE	Inhalt (Inhaltsübersicht) Programmbedienung Hilfe zur Hilfe (Falls Sie das Windowshilfesystem nicht kennen.)
REGISTRIEREN	Was kostet das Programm (Info über Programmkosten) Bestellformular anzeigen (Formular kann ausgedruckt werden.) Registrierschlüssel eingeben (Geben Sie hier den Code ein den Sie von mir bekommen wenn Sie das Programm zur Vollversion machen wollen.)
INFO	(Info über das Program und mein Copyright.)
Spiele	
	Schnick Schnack Schnuck (Kinderspiel für zwischendurch.)
	Memory Das altbekannte Memoryspiel (mit Farben)

## **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
- Sie haben Anspruch auf meine Hilfe wenn Sie mit dem Programm Probleme haben.
- Weiterhin bekommen Sie eine kleine schriftliche Anleitung zum Programm.
- Als registrierter Benutzer bekommen Sie außerdem verbilligte Updates des Programm.

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

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

### **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 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.

Sollte diese Datei fehlen, hier meine Anschrift:

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

### **Installation:**

WINDOWS 3.1x

Starten Sie die Datei SETUP.EXE, entweder über den Programmmanager im

Menü "Ausführen" oder Doppelklicken Sie auf die Datei SETUP.EXE im Dateimanagerfenster für Laufwerk A:\.

Geben Sie nun den Pfad an unter dem das Programm gespeichert werden soll. Standardmäßig wird das Verzeichnis C:\Rechnen erstellt. Sie können aber jeden gewünschten Pfad eingeben.

Es wird automatisch eine Programmgruppe im Programmanager erstellt.

## WINDOWS 95

Starten Sie die Datei SETUP.EXE, entweder über den Startknopf und dann das Menü "Ausführen" oder Doppelklicken Sie auf die Datei SETUP.EXE im Explorerfenster für Laufwerk A:\.

Geben Sie nun den Pfad an unter dem das Programm gespeichert werden soll. Standardmäßig wird das Verzeichnis C:\Rechnen erstellt. Sie können aber jeden gewünschten Pfad eingeben.

Es wird automatisch eine Programmgruppe im Programmanager erstellt.

Das war's.

### **WICHTIGER HINWEIS:**

Ich übernehme keine Garantien wenn Sie dieses Programm benutzen oder Haftung für irgendwelche Schäden die durch die Benutzung dieses Programms entstehen könnten. Das EINZIGE was ich garantiere ist, daß das Programm Platz auf Ihrer Festplatte verbraucht.

Noch ein Wort zu den Sounddateien.

Wenn Ihnen die Sounds nicht gefallen, suchen Sie sich andere aus und benennen sie um in den zu ersetzenden Sound, anschließend kopieren Sie sie in das Programmverzeichnis.

### **SOUNDDATEIEN:**

Boogie.mid	Hintergrundmusik
Coolok.wav	Bei allen Aktionsbestätigungen
Karate.wav	Käfertreffer
Looneytu.wav	Startsound
Meepmeep.wav	Richtig, bei Rechenart Mal
Okiedokey.wav	Richtig, bei Rechenart Plus
Photon.wav	Richtig, bei Rechenart Minus
Redalert.wav	Falsch, bei allen Rechenarten
Robot1.wav	Bei Programmende
Trekdoor.wav	Bei allen sich öffnenden und schließenden Fenstern.

Wollen Sie gar keine Soundunterstützung löschen sie alle Dateien mit der Dateierweiterung (\*.wav und \*.mid) im Programmverzeichnis. Besser wäre aber Sie erzeugen ein Unterverzeichnis "Sound" in das Sie die Sounddateien verschieben, falls Sie später doch einmal die Sounds haben wollen.

Ansonsten viel Spaß mit dem Programm.

Ihr  
Harald Bunte